



Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

Rector de la Universidad de Flores: Mgter. Nestor H. Blanco

Rector Emérito de la Universidad de Flores: Dr. Roberto Kertezs

Decana de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales: Lic. Beatriz Labrit

Director de carrera Lic. Psicología: Mgster. Marcelo Godoy

Asesor de Contenido: Lic. Florencia Pérez Lugones

**“El Juego: un recurso para el aprendizaje de niños en el nivel inicial
de la Ciudad autónoma de Buenos Aires”**

Autor: Vazquez Bienzobas, Luciana

Nº De legajo: 6138

MARZO 2018
Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

*“El niño no distingue entre jugar y aprender. Así lo
hace desde que nace.*

*Para él aprender es pasar, a través del juego,
actividades que le permiten conocer el mundo
exterior”*

Rachel Cohen.

1. INDICE

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN | 7 |
| 2. MARCO TEÓRICO | 5 |
| 3. ANTECEDENTES | 14 |
| 4. ARTICULACIÓN ENTRE LAS DOS VARIABLES | 17 |
| 5. PLANTEO DEL PROBLEMA | 19 |
| 6. OBJETIVOS | 20 |
| 7. HIPÓTESIS | 20 |
| 8. MÉTODO | 20 |
| 8.1 Diseño..... | 20 |
| 8.2 Población y muestra | 20 |
| 8.3 Técnicas de recolección de datos | 21 |
| 8.4 Procedimientos..... | 21 |
| 9. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS | 23 |
| 10. CONCLUSIONES Y APORTES | 26 |
| 11. REFERENCIAS | 28 |
| 12. ANEXO - ENCUESTA | 30 |

1. INTRODUCCIÓN

Sabemos a través de la historia de la humanidad y de diversas investigaciones, que el juego es raíz y esencia de la cultura humana y que el impulso lúdico es el motor del desarrollo de la misma.

El juego siempre está presente en todos los libros de educación inicial; es imposible encontrar algún texto que no lo mencione. Lublinskaia afirma que : "El juego implica operar con los conocimientos, es un medio para s precisión y constituye una vía para ala ejercitación; esto significa el desarrollo de las capacidades cognoscitivas del niño"(Lublinskaia,1981)

Esencialmente este trabajo propone, abordar algún concepto general de qué es el juego, qué significa para el niño jugar, cuál es la importancia del juego en el desarrollo infantil, cuáles son las etapas evolutivas del juego, el juego como recurso educativo (juego trabajo, trabajo juego, juego centralizador, juego dramático y juego libre en sectores). A su vez podemos plantear que cualquier actividad abordada desde una actitud lúdica puede considerarse juego. Ernesto Yturalde explica que los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje. El juego posee un valor educativo indudable en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero numerosos observadores se han demorado en reconocer al juego como disparador del aprendizaje y utilizarlo como tal. Para muchos el jugar está asociado al ocio ó equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si el mismo carece de estructura, sentido y contenido.

Podrían surgir preguntas como... *¿Por qué es necesario e importante el juego para los niños?, ¿El juego en la sala es un recurso?, ¿Qué sienten cuando juegan?*

El juego en la infancia es una sorprendente fuente de estímulo, disfrute, diversión, experimentación. Es mediante el juego que el niño despliega su capacidad intelectual, descubre, elabora, vivencia supera conflictos emocionales. A su vez se lo considera importante para el aprendizaje y desarrollo integral, puesto que los niños aprenden a conocer la vida jugando. Lo hacen de manera inconsciente divirtiéndose, sin esfuerzo y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes. El juego, es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más poderosas, siendo la forma natural que tienen los pequeños para aprender.

Mediante el mismo, el niño se comunica con pares y adultos. Al igual que el lenguaje, el juego, es el instrumento básico para desarrollar los procesos de socialización y de esta manera participar activamente de la cultura.

“Si sostenemos que el deseo de jugar produciendo diferentes escenarios, es de naturaleza afectiva, emocional y cognitiva, la consideración de los temas y contenidos del juego está íntimamente relacionada con el deseo que los niños tienen por saber y saber hacer, de controlar a través del espacio lúdico parcelas de la realidad en las cuales habitualmente no se tiene acceso”.¹

A su vez la autora Patricia Sarlé, se enfoca en dos objetivos principales desde la Ley de Educación Nacional:

- Desarrollar la capacidad creativa y el placer por el conocimiento en la experiencia de aprendizaje, a partir de diversas experiencias.
- Atender las desigualdades educativas de origen social y familiar y de esta manera favorecer una integración plena de todos los niños en el sistema educativo.

Según la autora son tres los aspectos a considerar al momento de pensar las propuestas educativas. Por un lado la *centralidad del juego*, por otro la *centralidad de los contenidos*, y por último la *organización en la rutina* del nivel inicial para poder hacer efectivo el entrecruzamiento entre contenidos y juego.

Tal como afirma Ana Malajovich (2000), “el juego es patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables pero además, es una necesidad que la escuela debe no sólo respetar sino también favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue”.

“El niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega”

(Martha Glanzer)

En referencia al concepto de aprendizaje, otra de las variables, Sara Paín lo define “como el proceso que permite la transmisión del conocimiento desde otro que sabe (un otro del conocimiento) a un sujeto que llega a ser sujeto, precisamente a través del aprendizaje.”(Fernández, 2002:58).

Se suponen dos personas: uno que enseña y otro que aprende. Podríamos definirlo como el cambio de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia.

Mientras que en el animal es la transmisión genética la que garantiza la reproducción de la especie, en el hombre será ese proceso el que asegure el aprendizaje.

¹ P. Sarlé. “Juego y escuela. Un problema para la didáctica del Nivel inicial”.

En el presente trabajo luego de plantear la evolución de la variable *Juego*, se analizará la otra variable *Aprendizaje* escolar en el nivel inicial mediado por el docente.

Seguidamente se realizará el planteamiento del problema, posteriormente la hipótesis donde finalmente se corroborará con los resultados de la investigación y finalmente los aportes que como psicólogo con orientación educacional podemos abarcar frente a este proceso de enseñanza aprendizaje utilizando a juego como recurso pedagógico.

2. MARCO TEÓRICO

El juego es esencial para la especie humana, todos los niños juegan. Esta actividad es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto, a vivir. Desde la antigüedad, el juego ha sido utilizado como un recurso educativo.

El vocablo juego, proviene del latín iocari, y es definido por la mera satisfacción que este otorga. El significado de juego varía entre los distintos pueblos de la época antigua. Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías. Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a la risa y bromas. Mientras que para los romanos, significaba alegría, jolgorio.

Indagando en los orígenes del juego, podemos decir que ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian los estudios de las antiguas culturas.

- El juego en la época clásica: en Grecia y en Roma, el juego estaba presente en la vida cotidiana de los niños. Curiosamente los niños de ahora juegan a los mismos juegos de antes. los niños romanos jugaban a las bolas, y las niñas griegas tenían muñecas con pelo de verdad.
- El juego del mundo medieval: representaban figuras animales o humanas. cuatro juguetes más populares de la edad media: el sonajero, el caballito de madera, los pajarillos y las muñecas. La función de los juguetes en aquella época era doble y bastante similar a la actual: por un lado, educativa y por otro, ociosa. Los niños aprendían y se familiarizaban con las tareas que les tocaría desempeñar en la vida adulta según su estamento y su sexo.
- El juego en la etapa moderna: Durante el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, el cual concibe el juego educativo como un elemento facilitador del aprendizaje. Posteriormente en e siglo XVIII, se impone el juego como instrumento pedagógico. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza. A partir del siglo XIX con la revolución industrial, los niños tienen poco tiempo para jugar, no obstante surgen un gran número de juguetes los cuales ampliaran las propuestas de juego.

El juego es una actividad natural que proporciona placer y satisfacción, sin embargo, es el método más poderoso del aprendizaje, según lo han asegurado los grandes pedagogos, pensadores clásicos como Aristóteles y Platón, quienes daban suma importancia al aprender jugando y estimulaban a los padres para que les proporcionaran a sus hijos juguetes que ayudaran a formar sus mentes.

Desde el punto de vista didáctico el juego es considerado una herramienta educativa muy importante. No es posible hablar de juego sin hablar de aprendizaje, Rousseau, entre otros pedagogos, ha afirmado que el juego es el método más eficaz para el aprendizaje.

Mientras juega, el niño adquiere y perfecciona sus capacidades. Es en el nivel inicial que podemos observar que el juego aparece de diversas formas (Sarlé, 2006)

- a- Algunas actividades presentan una determinada *estructura* la cual garantiza la aparición y el sostenimiento de juegos, el juego en la sala, el patio, sectores, de construcción, etc.

- b- Otras actividades si bien no son juegos, el educador las transforma en tales a partir de la *creación de un escenario* el cual incluye el "como si" dentro de la cual se desarrolla dicha actividad, por ejemplo armar un restaurante durante el desayuno no hace que este sea un juego pero genera de alguna manera un modo de organizar lúdicamente la sala en ese momento.

En las formas anteriormente citadas es el educador quien habilita el espacio o modifica el diseño de una actividad para que sea un juego o adquiriera este aspecto.

- c- En ocasiones hay actividades que resultan largas para algunos niños y en estos casos son ellos quien *transforman las actividades* en juegos, por ejemplo brindarles libros del sector de la biblioteca y que luego de unos minutos con sus tapas conviertan techos de casitas, o los apilen.

En esta última son los niños quien de manera espontánea y creativa hacen aparecer juegos por fuera de lo previsto por el educador.

Spencer (1885) consideraba al juego como el resultado de un exceso de energía acumulada y que mediante éste las energías eran disipadas.

También desde el XVII hasta XIX, Juan Amós Comenio e Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi, mencionaron que para un buen desarrollo del niño, deben ser tenidos en cuenta sus

intereses, ya que el juego es una actividad atractiva y encantadora, en donde, se ejercitan los sentidos y se utiliza la inteligencia. La centralidad dada al juego marcó de tal manera las prácticas de enseñanza que le otorgó al nivel inicial una fisonomía particular como por ejemplo, se diseñaron juguetes de diferente tipo, muebles adaptados al tamaño de los niños, objetos puestos a su alcance y clasificados según su función. Colores y dibujos diferencian las salas de jardín de las de primaria.

Es significativo conjuntamente recordar, que el juego de los abuelos, también ha sido poco a poco, transmitido de generación en generación (Bañares 2008; p:119). Todos los niños del mundo han aprendido de una u otra forma estos antiguos juegos, que hoy en día aún permanecen vivos, es decir que siguen existiendo.

Podría decirse entonces que el juego, es por lo tanto una herramienta fundamental para conocer la realidad familiar donde se vive, y es a la vez popular en la medida que cualquiera tiene acceso. Moreno afirmaba que "la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura". (Moreno, 2002; p:11).

De esto deducimos que el jugar es vital para el desarrollo en la infancia ya que, a través del juego, se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje.

Conceptos de Juego según diferentes autores contemporáneos:

- *Jean William Fritz Piaget*: "actividad que potencia la lógica y la racionalidad"
- *Lev Semenovich Vigotsky*: "espacio asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales"
- *Donald Woods Winnicott* "lugar que no es una cuestión de realidad psíquica interna ni realidad exterior"
- *Roger Caillois*: "proceso libre, separado, improductivo, incierto, reglado y ficticio"
- *Sigmund Freud*: " vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se llevan a cabo en el niño a través del juego.
- *Huizinga*: "acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar".

- *Federico Froebel*: considera al juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad.
- *M. Klein*: por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus deseos, fantasías, fantasmas.

Según Piaget (1985), « los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla».²

El juego implica una serie de procesos que contribuyen al desarrollo integral, emocional y social de las personas, no solamente de los niños, sino también de los jóvenes y adultos (Blatner y Blatner, 1997).

Jiménez (2003) sustenta que los juegos son actividades placenteras que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental, sin embargo, los niños los realizan con agrado; no perciben el esfuerzo y sí la distracción.

En muchos casos, el juego es un medio para poner a prueba los conocimientos de un individuo, favoreciendo de forma natural la adquisición de un conjunto de destrezas, habilidades y capacidades de gran relevancia para el desarrollo tanto personal como social (Rojas, 2009).

El francés Roger Caillois, escritor, sociólogo y crítico literario francés aporta en los años 50, al desarrollo de los estudios sobre los juegos con su obra "*Los juegos y los hombres*" (1958). Allí, expuso una definición y clasificación universal del juego. A partir de los conceptos propuestos por el holandés Huizinga, Caillois precisaba las características que permiten distinguir al juego de las otras prácticas humanas: el juego se define entonces como una actividad:

- 1) Libre: el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y de goce.
- 2) Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempos precisos y fijados de antemano.
- 3) Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente.
- 4) Improductiva: no crea bienes.
- 5) Reglamentada: sometida a reglas convencionales.

² Piaget. (1985): "Seis estudios de Psicología". Ed. Planeta. Barcelona. Pág.20.

6) Ficticia: conciencia específica de realidad segunda.

¿Por qué juega el niño?

El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y desarrollando en su personalidad. Al jugar el niño expresa no solo sus alegrías, también sus preocupaciones, su angustia, y es por medio del juego que el niño puede elaborar diferentes escenarios los cuales puede estar atravesando, por ejemplo la pérdida de un ser querido, los celos, y de esta manera crear una fantasía liberadora.

El niño actúa en forma positiva el aspecto social al compartir; en el afectivo ya que se conoce más a sí mismo y a los demás y en el cognoscitivo pues desarrolla su intelecto y destrezas.

En el nivel inicial se llevan cabo diversas actividades, algunas están orientadas al aprendizaje de ciertas conductas de higiene, orden, alimentación. Otras en cambio hacen a la expresión verbal y no verbal (pintar, cantar, escuchar cuentos).

Es por medio del juego que se favorece el desarrollo de áreas como la motriz, intelectual, adquisición de hábitos sociales, cuidados de sí mismo, los sentidos.

- Desarrollo mental: desarrollar su capacidad creativa, poder resolver posibles situaciones que generen disconformidad.
- Desarrollo físico: referido a funciones motrices, la sincronización y coordinación de movimientos, desarrollo muscular.
- Desarrollo social: mediante la interacción con otro estimula la expresión, favorece la comunicación, ampliación de su vocabulario, compartir con otros, respetar turnos, esto ayuda a superar su egocentrismo.

Cuando el juego es planteado con un fin didáctico, si el educador utiliza el juego con determinadas características logrará que el educando no solo aprenda, sino que se divierta y sea significativo ese aprendizaje. Es por esto que el juego es considerado el mejor medio educativo para aprender.

Funciones del juego

Entendemos por funciones, aquellos ejercicios o actividades que promueve el juego:

- ✓ El juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.
- ✓ El juego es factor de acción continuada sobre el equilibrio psicosomático. Es decir que es autoregulator, un equilibrante de las tensiones y/o presiones que sufre el individuo frente al medio.
- ✓ El juego es medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento. A través de este, se puede explorar el mundo que rodea a quien juega.
- ✓ El juego estimula en la vida del individuo. Conecta, liga o une escenas con otras escenas vividas, de su propia historia y de la historia de su comunidad. La libertad que el juego permite que se refuercen los lazos/ vínculos con sus pares.
- ✓ El juego posibilita una catarsis elaborativa inmediata. Estimula la expulsión del conflicto y abre así nuevos espacios internos para el conocer y el comprender.
- ✓ El juego permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.
- ✓ El juego posibilita el aprendizaje.
- ✓ El juego reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos

Clasificación del juego:

Si bien cualquier tipo de juego involucra tres dimensiones: social, cognitiva y física, clasificare al juego desde un punto de vista evolutivo.

- *Juego sensomotor*: (0 a 2 años). Este estadio se da aproximadamente hasta el segundo año de vida, cuando el niño aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones y va adquiriendo el control de sus movimientos. El niño obtiene placer a partir del control de sus capacidades motoras y de experimentar en el mundo de la vista, el tacto y el sonido.
- *Juego simbólico o representativo* (3 a 5 años). Prevalece tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. En el transcurso de este periodo el niño obtiene la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos ; pueden recordar imágenes de sucesos. Se basan en reemplazar la funcionalidad de un objeto por otra imaginaria por ejemplo una caja de cartón y la convierten en casa. Juegos basados en la imaginación del niño.
- *Juego reglado*: (de 6 a 8 años). Se inicia con los años escolares. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de competición y cooperación. Este tipo de juego permite que los niños interaccionen entre sí.

En el ámbito educativo el juego no sólo proporciona un legítimo medio de aprendizaje sino que permite que los adultos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades, esto hace referencia a que los profesores deben ser capaces de comprender en donde “están” los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo. Los juegos favorecen al desarrollo de la decisión, de la acción, de la socialización del niño y de la interpretación. Estos juegos de regla comienzan en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

En cuanto al aprendizaje “proceso cuya matriz es vincular y lúdica y su raíz corporal; su despliegue creativo se pone en juego a través de la articulación inteligencia-deseo y del equilibrio asimilación- acomodación” (Fernández 2002:54). La capacidad que tienen los niños de aprender es asombrosa. Ellos empiezan a jugar desde que son bebés de manera espontánea porque de alguna manera es una necesidad que tienen para poder comprender lo que sucede a su alrededor. El juego brinda muchas posibilidades educativas y si bien el niño no juega para aprender, finalizara por aprender jugando ya que los juegos son aprendizaje y nuevas experiencias. A su vez beneficia a los niños de muchas maneras: aprenden quienes son, lo que pueden alcanzar, relacionarse con los demás.

Frente al aprendizaje según Nérida Atrio podrán surgir diferentes conductas: negar la perturbación (ALFA), integrar la perturbación en un esquema distinto (BETA), o elegir entre varios elementos cuál conviene para solucionar la perturbación (GAMA).

En el nivel inicial el docente tiene como objetivo el desarrollo máximo de las potencialidades de los niños, si bien el mundo social de los niños comienza con su núcleo primario (familia) posteriormente continúa en el ámbito escolar, es por este motivo que son los docentes quienes ayuden a comprender y generar nuevo aprendizajes. David Ausubel hace referencia al aprendizaje significativo, en la que el niño relaciona la nueva información con la que ya posee, reajusta, y reconstruye. Al relacionar ambos conocimientos permitirán el desarrollo del sujeto. Este aprendizaje requiere una motivación por parte del niño y será el docente quien deba despertar esa auto-motivación. Este tipo de aprendizaje produce una retención de la información más duradera en el tiempo.

3. ANTECEDENTES

Para el desarrollo del presente trabajo, se tuvieron en cuenta diferentes investigaciones que se han realizado acerca del juego en el nivel inicial y como repercute en el aprendizaje. En el año 1996 en Santiago de Chile, se llevo a cabo una investigación acerca del juego como estrategia educativa. Se utilizó un diseño no experimental transversal, basado en un muestreo de la conducta libre de los niños. En sus resultados este estudio fue descriptivo y comparativo usando como método de recolección de información la observación semi-estructurada del comportamiento infantil en el ambiente de instituciones educativas seleccionadas.

En el año 2002 en la Universidad de los Andes, Núcleo Rafael Rangel, Trujillo se realizó un trabajo descriptivo (Ander-Egg, 1978) y de campo, realizado en las U.E. “María Electa Torres Perdomo”, de Puente Carache y “Miguel Enrique Villegas”, en Mérida, Venezuela, cuyo objetivo era proponer estrategias de aprendizaje donde el juego fue el elemento principal. Estas experiencias se llevaron a cabo en el aula con microclases de aprendizaje como una forma dinámica diferente a la realizada por los docentes. Esta investigación aportó vivencias significativas convirtiendo al juego en una estrategia de aprendizaje lograda a través de las actividades lúdicas, con la creatividad del docente y de los alumnos. Concluye mencionando que al incluir el juego en las actividades pueden generarse cualidades como el deseo, la creatividad, el interés por participar y una mejor comunicación con sus pares.

En un artículo publicado por Mabel Betanur en la revista Al tablero, en junio de 2002, del ministerio de educación en República de Colombia, se realizó una reflexión sobre la calidad de la educación, analiza especialmente las dificultades presentadas en el paso del preescolar al primer grado, siendo el paso que más dificultades ha presentado, el artículo hace mención a que los maestros de nivel inicial están mejor preparados para manejar actividades lúdicas y juegos y que en primer grado se maneja una metodología más rígida. Se observó que en la misma institución se manejan dos modelos pedagógicos. Parecería ser que cuando el niño termina el preescolar y pasan los meses de vacaciones: ingresa a primero, y terminan el juego y la lúdica.

Otra investigación en el año 2012 llevada a cabo en el centro educativo particular "San Pedro Nolasco" en la ciudad de Cuenca- Ecuador, se reunieron docentes, directivos, padres, con la sub-decana de la facultad de filosofía de la Universidad del Azuay Mst. Elisa Piedra con el fin de efectuar la socialización del proyecto y corroborar la validez docente para guiar y desarrollar en los niños un aprendizaje significativo mediante el juego.

Se utilizó una encuesta para conocer el parecer de los presentes y se pudo observar que tuvo una aceptación muy positiva, ya que conocieron la importancia del juego libre y espontáneo, desde temprana edad, como herramienta para un aprendizaje significativo.

Otra investigación realizada en la escuela superior del distrito de Barranquilla en el año 2012, con 12 estudiantes con edades entre 6 y 7 años aproximadamente. Se escogió la muestra aleatoria simple ya que esta es utilizada en pequeñas poblaciones. El paradigma de la presente investigación es cualitativa, basándose en la observación, descripción e interpretación de los contextos donde se establece relación entre sujeto y objeto.

El objetivo general de esta investigación era generar herramientas didácticas como el juego para favorecer así el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades cognitivas.

Dicho trabajo de investigación localiza sus bases en el estudio del fenómeno educativo de la enseñanza de la lengua española y su práctica a través del juego como estrategia de aprendizaje. A través de la misma se busca lograr es que el educador como conocedor de la institución y del aula despierte el interés en sus alumnos y demás miembros de la comunidad educativa para poder así generar el cambio de dicho problema o situación , planteando propuestas que permitan modificar la situación estudiada. Es decir que luego de observar que la principal motivación de los niños para realizar tareas es el juego, propone la enseñanza mediante el juego.

En el año 2013 en la Universidad Mariana, San Juan de Pasto, Nariño, Colombia se aborda a juego como eje central con el fin de aportar a importancia del juego como generador de aprendizaje, siendo una estrategia pedagógica y significativa dentro del nivel inicial. A su vez es también una alternativa de trabajo en la construcción del conocimiento que permite reconocer en los niños grandes habilidades, destrezas y potencialidades como también sus imitaciones y conocimientos previos.

Este artículo finaliza mencionando que es importante implementar el juego como generador de aprendizaje ya que este permite desarrollar valores y habilidades que favorecen en una mejor comprensión de conceptos que van a complementar el desarrollo intelectual emocional y social del niño.

En la Universidad de Valladolid, situada en España en el año 2015, se llevó a cabo una investigación acerca del juego en la educación infantil, con niños de cuatro años del colegio CEIP Fuente del Rey, de Soria, obteniendo como resultado que los juegos adquieren un valor educativo por las relaciones con los objetos y posibilidades de exploración del entorno. La metodología que se llevó a cabo esa basada en el estudio de casos, observando individualmente y aplicando el juego en diversas actividades. Esta autora pudo afirmar que el niño se desarrolla de una mejor manera cuando juega, no habiendo diferencia entre jugar y aprender, en el juego aprende con mayor facilidad porque están mejor predispuestos para aprender. También menciona que tanto la atención, como la memoria se agudizan en el juego y que estos aprendizajes, serán posteriormente transferidos a situaciones no lúdicas.

4. ARTIULACIÓN ENTRE LAS 2 VARIABLES.

Ambas variables juego y aprendizaje siempre han estado presentes en debates, propuestas y discusiones a veces como opuestos y otras como complementarios, *jugar y aprender* se han ido relacionado de diversas maneras. Si el propósito del nivel inicial es la enseñanza y la actividad céntrica de la vida del niño es el juego, es hora de dejar patrones y esquemas rígidos, y comprender que es lícito enseñar a través del juego (aunque no siempre se aprende jugando). Desde el punto de vista de los niños, podría decir que ellos no juegan para aprender, aunque aprenden muchas cosas mientras juegan. Al plantearnos el juego como facilitador de aprendizajes estamos aludiendo al juego con finalidad educativa. Es en la propuesta juego-trabajo donde este principio logra plasmarse, el docente es quien realiza el encuadre; espacio, tiempo, elementos, etc. Desde el punto de vista de los niños el juego-trabajo es una actividad placentera y creativa que implica esfuerzo y desafío. Winnicot afirma que el niño juega para expresar sentimientos, controlar su ansiedad, adquirir experiencias, establecer contactos sociales, integrar su personalidad y comunicarse con la gente. Entonces el niño juega para conocer y conocerse, es decir para aprender y en este sentido sus propósitos coinciden con la intención educativa (Duprat, Malajovich, 1987:40)

“El niño no distingue entre jugar y aprender. Así lo hace desde que nace. Para él aprender es pasar, a través del juego, actividades que le permitan conocer el mundo exterior”

Rachel Cohen

¿Qué papel le corresponde al juego en relación con los alumnos, con los docentes y el conocimiento?

Los *alumnos* son sujetos sociales portadores de una historia, que viven en determinados lugares y pertenecen a un sector social. Todos estos son condicionantes que van a influir en el tipo de juego como también en la temática del mismo.

Los *docentes* serán quienes den la dirección a la enseñanza promoviendo situaciones lúdicas vinculadas con los contenidos escolares y generando también situaciones problemáticas. Hacemos referencia a dirección no como imposición ya que si hubiera imposición no habría juego. Es el deseo el que tiene que estar presente para que el juego sea posible.

El *conocimiento* más allá de la disciplina que se trate interesa señalar que el niño a través de su juego se irá apropiando de distintos saberes con la ayuda del docente.

Podríamos decir que el juego y el conocimiento son dos caras de una misma moneda, por un lado el juego ayuda a la construcción de conocimientos, y al mismo tiempo los conocimientos enriquecen el desarrollo del juego.

La enseñanza en lo que refiere al nivel inicial reconoce la necesidad intrínseca de jugar que tienen los niños. Es por esta "necesidad" y el interés que demuestran por el juego, que se les ofrecen posibilidades y oportunidades para el desarrollo de la socialización, comunicación, psicomotricidad, afectividad, y la construcción del conocimiento, es decir para su desarrollo intelectual, social y emocional. Por este motivo podemos afirmar que en este contexto la educación en los primeros años ha privilegiado el juego como un recurso metodológico apropiado para lograr el desarrollo de las capacidades de los niños anteriormente mencionadas. Podemos decir que en situaciones de juego, la interacción con pares y docente crea una matriz de colaboración una zona de desarrollo potencial"(Vygotsky,1964), en la que las representaciones de conocimientos y recursos lingüísticos que son la base para el juego se desarrollan y son cada vez mas complejos.

La teoría sociocultural del psicólogo Lev Vigotsky analiza la manera en que las prácticas específicas de una cultura afectan el desarrollo evolutivo de los niños. Este autor no sólo señala que el conocimiento es producto de la interacción social y cultural sino que, además, plantea que los procesos psicológicos superiores - lenguaje, razonamiento, comunicación, entre otros- se adquieren en interrelación con los otros.

La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen otro significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo. En este sentido, lo que un individuo puede aprender, será su nivel real de desarrollo, definiendo zona de desarrollo próximo (Z.D.P.) como un nivel en el que un individuo casi puede realizar una tarea por sí mismo. Un buen profesor es aquel que identifica la ZDP de cada educando y lo ayuda a aprender dentro de ella para luego retirar, poco a poco, el apoyo, hasta lograr que el niño o la niña pueda realizar la tarea sin ayuda.

5. PLANTEO DEL PROBLEMA

¿En qué medida es utilizado el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial?

El tema escogido está referido al juego como una forma de adquirir aprendizajes, en donde hay un docente que es mediador del mismo. A lo largo de los años, en la educación se ha considerado al juego como improductivo. Por esta razón es excluido frecuentemente de la escuela desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa” (UNESCO, 1980, p.19)

Este concepto respecto al juego, el de “improductivo”, muchas veces actúa como obstáculo epistemológico a la hora de precisar su función educativa. Actualmente considerar al juego como estrategia didáctica en el nivel inicial es un enigma que deja entrever que los docentes en sus aulas aún desconocen su significado.

El juego ha sido considerado como una actividad universal, no distingue razas, religión. Es a su vez estimulante y favorecedor de cualidades morales como son la honradez, la seguridad, el dominio de sí mismo y la solidaridad con sus pares. Aunque para gran parte de la sociedad, el nivel inicial es un espacio a donde se va a “... jugar, a hacer amigos”...” y lo importante es que estén bien y los cuiden cuando los padres están trabajando”...

Las expresiones citadas anteriormente, sobre el lugar que ocupa el juego, desvalorizan y reducen el a un simple asistencialismo, abriendo una reflexión autocrítica hacia el rol docente en la educación y su modo de enseñar.

En pocas palabras “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, p.25).

Cabe destacar que este trabajo tiene el propósito de revalorizar el lugar del juego en el nivel inicial, ya que de esta manera estaremos revalorizando la infancia.

6. OBJETIVO GENERAL

- Implementar el juego como estrategia de aprendizaje.
- Reconocer la importancia del juego como recurso didáctico para facilitar el desarrollo cognitivo en niños de nivel inicial.

7. HIPÓTESIS

- El juego es un recurso pedagógico dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.
- El juego facilita el aprendizaje en niños de nivel inicial.

8. MÉTODO

8.1 Diseño.

El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). De acuerdo a Hernández Sampieri, Fernández Collado & Pilar Baptista (2006), en los trabajos de este tipo “se observan los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos”

Es importante también para poder tener “acceso a este conocimiento lo más fielmente posible, los datos cualitativos deben recogerse por medios de instrumentos que permitan registrar la información tal y como es expresada, verbal y no verbalmente, por las personas involucradas en la situación estudiada” (Bonilla & Roríguez, 1997, p92).

8.2 Participantes.

En esta investigación del juego como recurso didáctico la población entrevistada (ver anexo) participaron siete docentes voluntarios de la Ciudad autónoma de Buenos Aires, quienes actualmente ejercen la docencia en instituciones educativas. La muestra está conformada por cuatro docentes de escuela públicas y tres docentes de escuela privadas de nivel inicial con un promedio de edad de 26 y 46 años.

Las entrevistas fueron realizadas individualmente a cada docente en las instituciones escolares en las cuales se desempeñan. Dichas entrevistas proporcionaron la información pertinente para que el investigador pudiera conocer la visión y el uso que los docentes dan al juego como recurso de aprendizaje.

8.3 Técnica de recolección de datos

Para la realización de esta investigación la modalidad utilizada fue la técnica de entrevista para indagar la importancia del juego como recurso pedagógico, los obstáculos y los facilitadores para emplear el mismo en el proceso de aprendizaje que tienen los docentes sobre el juego en el aula.

8.4 Procedimiento.

Durante esta investigación del juego como recurso de enseñanza, se llevó a cabo en varias etapas que le permitieron al investigador poder recoger datos, teorías, sustentos validos, los cuales permitieron abordar el proceso investigativo y poderlo concluir respondiendo a la pregunta investigativa.

En un primer momento se realizó la búsqueda de material sobre el tema seleccionado. Se buscó también en bases de datos nacionales e internacionales y específicamente las de educación (Dialnet, Realdyc: Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal). Se buscaron también diferentes enciclopedias, artículos, tesis, revistas digitales.

Luego de tener la información pertinente, fueron agrupados aquellos documentos que se consideraron oportunos para la investigación. Se agrupó por temas acerca del juego, del aprendizaje, perspectivas teóricas, definiciones, antecedentes, con lo mencionado se construyó el marco teórico.

Posteriormente se realizó la construcción del planteamiento del problema, pregunta de investigación, objetivos los cuales orientaron dicha investigación del juego como recurso de aprendizaje. Al contar con un tema como lo era el juego se procedió a decidir cuál era el problema que hallaba frente a este tema en la educación en niños del nivel inicial, partiendo de experiencias educativas y teorías referentes a ello que le permitieron dar con su planteamiento del problema.

Subsiguientemente se procedió al diseño metodológico en donde fue definido el tipo de investigación, muestra y población.

Para la obtención de la muestra se recurrió a la dirección de la escuela con el fin de solicitar la autorización, para informarles a los docentes acerca de nuestra necesidad de encontrar voluntarios para el proceso de investigación. Se realizó una entrevista a cuatro docentes de escuela pública y tres docentes de escuela privada. Los entrevistados se han ofrecido voluntariamente en el momento en que solicitamos realizar dichas entrevistas. Previo a cada entrevista se aclaró a cada docente que la misma era anónima y que solo tendría como fin que la recolección de datos para la investigación. Las mismas fueron realizadas en el aula de reuniones en la cual había una mesa y sillas.

9. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Los resultados que se detallan a continuación fueron obtenidos de las entrevistas que se administraron a los docentes, quienes aportan solidez a los procesos de análisis cualitativo (descriptivo e interpretativo) que fueron llevados a cabo en esta investigación. Los docentes quienes han participado de las entrevistas poseen características comunes: docentes que ejercen en el nivel inicial, trabajan en instituciones educativas privadas y públicas y además ejercen hace más de 6 años en el campo educativo.

Se describen a continuación las características más destacadas de los docentes que han participado de la investigación.

| DOCENTE | INSTITUCION | TITULO | ANTIGÜEDAD DOCENTE |
|------------------|--------------------|-------------------------|-------------------------------|
| Docente 1 | Privada | Prof. Educación inicial | 20 años |
| Docente 2 | Privada | Prof. Educación inicial | 5 años |
| Docente 3 | Privada | Prof. Educación inicial | 8 años |
| Docente 4 | Pública | Prof. Educación inicial | 10 años |
| Docente 5 | Pública | Prof. Educación inicial | 12 años |
| Docente 6 | Pública | Prof. Educación inicial | 6 años |
| Docente 7 | Privada | Prof. Educación inicial | 10 años |

Según las respuestas de los docentes entrevistados, como así también los referentes teóricos, se puede indicar, con respecto a la utilización del juego como recurso didáctico lo siguiente:

En cuanto a la primera pregunta, se tomo la definición de lo que cada entrevistado interpreta por la palabra juego, para ir dándole respuesta a la pregunta investigativa; el docente 1, expresa sobre el juego que:

“... el juego es una actividad libre o reglada donde se disfruta libremente, utiliza la imaginación y puede o no compartirse...”

Al incluir el juego en el proceso de enseñanza diaria se genera un aprendizaje fácil y divertido pudiendo generar deseo, creatividad, interés por participar. Se constató que los docentes entrevistados consideran que el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje tiene una función muy importante, fundamental, enriquecedora. Algunos de los entrevistados utilizan el juego dentro del aula todos los días, en ocasiones a modo libre y otras para la enseñanza de nuevos contenidos. El juego como recurso para el aprendizaje hace más fructífero y enriquecedor el proceso de enseñanza aprendizaje.

Otro docente que también define al juego es el docente 4, que menciona:

“...el juego es una actividad placentera en la que el niño exterioriza sus emocióne, socializa, crea, desarrolla la imaginación y adquiere experiencia...”

Respecto a lo anterior, se puede percibir como el juego es entendido por los docentes, y como estas definiciones se corresponden con la teoría cuando se menciona que es: una actividad libre y espontanea en la cual el niño, puede expresarse y manifestar sus emociones, es facilitador del aprendizaje y favorece el desarrollo de sus capacidades. Coincidentemente la docente 3 que menciona que el juego es la capacidad que tiene el niño para poder expresarse, manifestar momentos de angustia, diversión, expresión, socialización.

Comprendiendo además otra de las preguntas realizadas en la entrevista se encuentran las dimensiones que el juego desarrolla en la formación de los niños. Todas las respuestas de los docentes coinciden y demuestran evidencia que el juego es significativo y que contribuye a la formación de todas las dimensiones del desarrollo infantil.

En respuesta a la pregunta 5, en la cual se cuestiona si ha experimentado placer en algún juego, todas las docentes han respondido que consideran que todos los juegos les han generado placer, desde jugar en la casita, bailar, hasta disfrazarse.

Cuando arribamos a la función que tiene el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje mencionan que es muy importante, fundamental, y enriquecedor. Una de las docentes responde que si bien sabe y reconoce la importancia de este en el nivel inicial, en su lugar de trabajo consideran importante otros puntos quedando en ocasiones de lado.

Con relación a aplicar el juego en el aula, todas disponen de tiempo para esto varias veces a la semana. Una de las docentes menciona que en ocasiones frente a las fechas especiales... "uno deja de jugar un poco. Otra de las docentes, responde que en ocasiones utiliza al juego para recrear y en otras para enseñar contenidos.

En cuanto a si encuentran algún impedimento para aplicar el juego en el aula, la mayoría respondió que el *espacio*, la *carencia de materiales* suelen obstaculizar el desarrollo del mismo. Solo una de las docentes expresó que no encuentra impedimentos y lo tiene en cuenta a la hora de planificar.

Teniendo en cuenta la última pregunta, los factores que facilitan aplicar el juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje, se puede observar que dos de ellas han respondido que el factor principal es el humano y el deseo de llevarlo a cabo. Otras hacen mención a la importancia de entrar con el espacio y el material adecuado.

10. CONCLUSIONES Y APORTES

El presente trabajo de investigación, " El juego: un recurso para el aprendizaje de niños en el nivel inicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires" nos permitió tomar conocimiento de la mirada docente y la importancia de este para aprendizajes significativos ajustados a los intereses y necesidades de los niños permitiéndoles de esta manera aprender jugando y disfrutando dicho momento. Podemos afirmar luego de las entrevistas realizadas y lo expuesto anteriormente que el juego cumple su misión de enlazar contenidos procedimentales, actitudinales y conceptuales. Un juego que se encuentre bien planificado podrá integrar y entrelazar los diferentes ejes propuestos de manera armoniosa y placentera.

La intención de este trabajo ha sido recorrer y revalorizar el juego como herramienta/ recurso de aprendizaje en niños del nivel inicial. Decimos revalorizar porque si bien es algo conocido, podemos redescubrir y llevar a la práctica el potencial educativo que éste nos permite, para favorecer y estimular el desarrollo integral del individuo. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como recurso de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, realizando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

En algunas encuestas, ha surgido el tema del espacio como un impedimento a la hora de realizar algunas actividades, situación que podría considerarse el cambio de espacio (sala) o realizarla en otro espacio dentro de la institución. Todas las personas que fueron encuestadas concuerdan en la necesidad e importancia del juego para los niños. No hay que dejar de tener en cuenta que cada vez son más niños dentro de una sala y esto podría llegar a dificultar no sólo el aprendizaje sino que el espacio parece reducirse. En escuelas públicas si bien los espacios tienden a ser amplios los materiales son escasos, y quizá en los colegios privados es posible contar con materiales pero no con tanto espacio. Si bien no siempre esto ocurre y hay expresiones han surgido en las encuestas dichas falencias.

En el caso específico de la escuela la mediación que realiza el docente entre el objeto de conocimiento y sus alumnos se basa en la organización de la enseñanza. Las propuestas lúdicas planificadas por el docente son uno de los medios más eficaces para lograr dicha mediación.

Finalmente, desde esta concepción en la que el juego es considerado un principio didáctico de importantes alcances pedagógicos, podemos afirmar que enseñar a través del juego es posible y basándonos en las encuestas realizadas podríamos decir que los objetivos planteados en el presente trabajo han sido alcanzados, pudiendo corroborar que el juego es un recurso de aprendizaje en niños de nivel inicial.

Resultaría significativo que los resultados que aparecen en la presente investigación sean utilizados como marco orientativo en la reflexión hacia un cambio en el modelo educativo

Luego de lo expuesto anteriormente, surge el interrogante acerca de cuáles podrían ser los aportes desde nuestro rol de psicólogo con orientación educacional, que es tan solo una de las aristas de posibles cambios.

Desde el rol del Psicólogo con orientación educacional podría plantearse la realización de una ludoteca en la cual haya diferentes materiales estructurados y no estructurados (cosoteca) los cuales permitan a los niños socializar, desarrollar su capacidad creativa, estimulando de esta manera la cooperación solidaria y participación. A través de la misma se busca estimular el desarrollo integral del niño, promoviendo las diferentes áreas (aspecto intelectual, emocional, físico, afectivo, social y creativo). A su vez otra de las intervenciones desde el rol, sería la participación esporádica frente a una situación de aprendizaje para poder evaluar las capacidades personales, grupales e institucionales, pudiendo observar los recursos con los que cuenta la institución. Otro de los aportes podría ser desde la prevención, orientando a proponer las condiciones para un mejor desarrollo de las capacidades educativas. Es factor a considerar también la cantidad de niños por sala ya que en una sala por ejemplo donde haya una docente y 30 -35 niños, los aprendizajes no serán quizá tan efectivos como si hubiera dos docentes o menos niños para una sola docente.

En cuanto a la relación con el/ la docente, le brinda apoyo y asesoramiento técnico: adaptación de la planificación, las características evolutivas psico-sociales y de aprendizaje de los alumnos, organización del escenario educativo, métodos de enseñanza-aprendizaje, niveles de concreción curricular. A su vez acompaña en la formación permanente y apoyo didáctico al educador, aportando su preparación específica sobre las áreas evolutivas, afectivas, cognitivas, comportamentales, psicosociales e institucionales.

11. REFERENCIAS

- Ausubel D. (1983) *Psicología Educativa: Un punto de vista cognitivo*, México
- Bandet, J.(1975) . *Enseñar a través del juego*. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Betancur Mabel. Ministerio de educación nacional, República de Colombia, Altablero No. 16, julio 2002.
- Caillois, R. (1968). *Les jeux et les hommes (Le masque et le vertige)*. Paris. Gallimard.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.
- Calmels, D. (2004). *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Cristina Pérez Cordero La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil—ISSN: 1989-9041, Autodidacta.
- Fernández, Alicia (2002): *La inteligencia atrapada*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Incarbone, Oscar. (2005). *Juguemos en el Jardín de 2 a 6 años*. Buenos Aires: Editorial Stadium; segunda edición.
- López, E. & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje. *Revista Criterios*, 20 (1), pp. 203-218.
- Marvey. C. (1981). *El juego infantil*. Serie Bruner. España: Ediciones Morata.
- Minerva, Torres, Carmen. (2002). *El juego: una estrategia importante*. *Educere*, octubre-diciembre, 289-296.
- Meneses, Montero, Maureen; Monge, Alvarado, María de los Ángeles. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Educación*, septiembre.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Piaget, Jean. (1976). *Seis estudios de psicología*. México: Editorial Seix Barral.
- Sarlé, Patricia M. *Juego. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza / Inés Rodríguez Sáenz ; Elvira Rodríguez ; coordinado por Verona Batiuk ; edición literaria a cargo de Damián*

Atadía y Verona Batiuk. - 1ª ed. - Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2010.

- Sarlé Patricia M. *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos*. Editor: Noveduc Libros, 2008. Buenos Aires: Centro de publicaciones educativas y material didáctico, 2008. 192p,
- Winnicot, D. (1982). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.
- Woolfolk A. (1999). *Manual de Psicología y Desarrollo Educativo*. Editorial Prenticehall. México.

12. Anexos

Encuesta

Edad:

Sexo:

Antigüedad docente:

Escuela privada/ pública:

- 1) Defina con sus palabras que entiende por juego.
- 2) ¿Considera importante jugar? ¿Por qué?
- 3) ¿Jugó asiduamente en su infancia? ¿A qué jugaba?
- 4) ¿Y en el ámbito escolar?
- 5) ¿Tiene algún recuerdo donde experimentó placer a jugar? ¿Cuál?
- 6) ¿Qué función cree que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje?
- 7) ¿Aplica usted el juego en el aula? ¿Con que frecuencia?
- 8) ¿Encuentra usted algún impedimento para aplicar el juego en el aula?
- 9) ¿Qué factores le facilitan a usted para aplicar el juego en proceso de enseñanza-aprendizaje?

Docente: 1

Edad: 46

Sexo: Femenino

Antigüedad docente: 20 años

Escuela: Privada

1) Defina con sus palabras que entiende por juego.

Actividad libre o reglada donde se disfruta libremente, utiliza la imaginación y puede o no compartirse.

2) ¿Considera importante jugar? ¿Por qué?

Sí...siempre...relaja, divierte, sana.

3) ¿Jugó asiduamente en su infancia? ¿A qué jugaba?

Sí...a la escondida, a la rayuela, saltar la soga, juegos de mesa, etc.

4) ¿Y en el ámbito escolar?

También, jugábamos a la casita y juegos corporales como la mancha. escondida, etc.

5) ¿Tiene algún recuerdo donde experimentó placer a jugar? ¿Cuál?

Nada en especial.....me justaba jugar a la casita.

6) ¿Qué función cree que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Considero que es muy importante. Se aprende jugando.....con esas ganas y diversión.

7) ¿Aplica usted el juego en el aula? ¿Con que frecuencia?

Si, un rato todos los días.

8) ¿Encuentra usted algún impedimento para aplicar el juego en el aula?

Si...el espacio, la cantidad de alumnos, la disciplina.

9) ¿Qué factores le facilitan a usted para aplicar el juego en proceso de enseñanza-aprendizaje?

Disponer de material adecuado y recursos para implementarlos.

Docente: 2

Edad: 26

Sexo: Femenino

Antigüedad docente: 5 años.

Escuela: Privada

1) Defina con sus palabras que entiende por juego.

El juego es cualquier actividad lúdica donde haya que poner en acción el cuerpo, la creatividad para realizar una determinada acción o llegar a un determinado fin.

2) ¿Considera importante jugar? ¿Por qué?

Muy importante ya que permite poner en juego la capacidad creativa, la imaginación, el mover el cuerpo, el estar en contacto con otros, el buscar estrategias solos o de a pares para resolver determinadas situaciones, ponerse de acuerdo con otro, etc.

3) ¿Jugó asiduamente en su infancia? ¿A qué jugaba?

Si, con muñecas, con bebés, a la escondida, manchas, a la soga, al elástico, a la pelota, al quemado. Juegos de mesa, cartas, dados.

4) ¿Y en el ámbito escolar?

A la soga, al elástico, a las cartas, algunos juegos de persecución, a la rayuela.

5) ¿Tiene algún recuerdo donde experimentó placer a jugar? ¿Cuál?

Todos los juegos me generaban placer al jugarlos por eso es que los repetía.

6) ¿Qué función cree que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Es fundamental ya que los niños aprenden mediante el juego, poniendo durante los mismos en movimiento no solo el cuerpo sino la mente.

7) ¿Aplica usted el juego en el aula? ¿Con qué frecuencia?

Sí, todos los días y diferentes tipos de juego durante la jornada, algunos llevan más tiempo que otros según de qué juego se trate, por lo general no duran más de 20 minutos o media hora cada uno.

8) ¿Encuentra usted algún impedimento para aplicar el juego en el aula?

No, al contrario los chicos piden jugar y al planificar se tiene en cuenta el juego en todo momento, sea juego libre o que esté ligado a realizar una actividad de un proyecto, unidad o secuencia didáctica.

9) ¿Qué factores le facilitan a usted para aplicar el juego en proceso de enseñanza- aprendizaje?

El primer y principal factor es el humano, los mismos chicos son los que solicitan jugar y de lo contrario lo demuestran aburridos o desinteresados en las propuestas que se les ofrecen.

Otro factor importante es el espacio y tiempo con que se cuenta, estos pueden ser factores benéficos o no, si bien hay que adecuarse al espacio que hay y por último pienso que las autoridades de la institución en la que se trabaja es fundamental en este sentido, si apoya a un docente que planifica a través del juego y dando lugar a que en su sala se juegue o llena de actividades secundarias que no favorecen para que esto sea posible en lo cotidiano.

Docente: 3

Edad: 33

Sexo: Femenino

Antigüedad docente: 8 años

Escuela: Privada

1) Defina con sus palabras que entiende por juego.

Entiendo que es la capacidad que tiene el niño de poder expresarse, manifestar momentos de angustia que este viviendo, diversión, libertad de expresión, socialización....

2) ¿Considera importante jugar? ¿Por qué?

Sí, ya que a través del mismo el niño es estimulado y adquiere un mayor desarrollo en el área psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

3) ¿Jugó asiduamente en su infancia? ¿A qué jugaba?

Sí, claro. Jugaba con muñecas, a la cocinita, a la maestra, me gustaba pintarme, disfrazarme y jugar a la mamá.

4) ¿Y en el ámbito escolar?

Sí, también jugaba a eso pero con mis compañeros y con los juguetes del jardín. Recuerdo que había una casita en el parque. También íbamos al arenero.

5) ¿Tiene algún recuerdo donde experimentó placer a jugar? ¿Cuál?

Siempre, por eso seguí jugando. Me encantaba disfrazarme y jugar a la mamá.

6) ¿Qué función cree que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Creo que son varias, favorece la integración, la comunicación y la socialización del niño, desarrolla la creatividad entre otras.

7) ¿Aplica usted el juego en el aula? ¿Con que frecuencia?

Sí por supuesto. Considero que es necesario. Varias veces a la semana.

8) ¿Encuentra usted algún impedimento para aplicar el juego en el aula?

A veces el espacio es reducido, o hay carencia de materiales en la institución.

9) ¿Qué factores le facilitan a usted para aplicar el juego en proceso de enseñanza-aprendizaje?

Los materiales, el espacio, que el grupo sea colaborativo, solidario.

Docente: 4

Edad: 36

Sexo: Femenino

Antigüedad docente: 10 años.

Escuela: Pública

1) Defina con sus palabras que entiende por juego.

Actividad placentera en la cual el niño exterioriza sus emociones, socializa, crea, y desarrolla la imaginación, adquiere experiencia.

2) ¿Considera importante jugar? ¿Por qué?

Sí, importantísimo. Un poco por lo que dije anteriormente para transitar, expresar situaciones espontáneamente que quizá lo angustian, le dan temor.

3) ¿Jugó asiduamente en su infancia? ¿A qué jugaba?

Jugaba a las escondidas, a la mamá, a ser vendedora, maestra, cajera de supermercado, de todo un poco me gustaba mucho jugar.

4) ¿Y en el ámbito escolar?

También, pero con otros materiales, bailábamos con música, jugábamos al elástico, a la mancha, al quemado, la brujita de los colores...

5) ¿Tiene algún recuerdo donde experimentó placer a jugar? ¿Cuál?

Creo que en todos. Todos los que mencione me generaban placer.

6) ¿Qué función cree que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Importantísima. Es una manera de ejercitar sus procesos mentales. Amplia su vocabulario, su socialización, afianza la confianza con sus pares y docentes.

7) ¿Aplica usted el juego en el aula? ¿Con que frecuencia?

Claro que sí. Depende la semana porque a veces con las fechas especiales uno deja de "jugar un poco" pero en general un rato todos los días.

8) ¿Encuentra usted algún impedimento para aplicar el juego en el aula?

El espacio reducido en ocasiones es un obstáculo, los materiales...

9) ¿Qué factores le facilitan a usted para aplicar el juego en proceso de enseñanza-aprendizaje?

El espacio áulico, la conducta general del grupo, los materiales, la organización y distribución de los tiempos.

Docente: 5

Edad: 37

Sexo: Femenino

Antigüedad docente: 12 años.

Escuela: Pública

1) Defina con sus palabras que entiende por juego.

El juego es una herramienta que facilita el aprendizaje, implica placer, creatividad, fantasía, espontaneidad...

2) ¿Considera importante jugar? ¿Por qué?

Sí, porque el niño además de desarrollar el lenguaje, su fantasía, creatividad y crecimiento intelectual comparte con sus pares distintas experiencias, se relacionan, expresan ideas, emociones y vivencias.

3) ¿Jugó asiduamente en su infancia? ¿A qué jugaba?

Sí, a la doctora, con las cosas de la cocinita, a la maestra, al supermercado.

4) ¿Y en el ámbito escolar?

Al tinenti, al elástico, la brujita de los colores, la rayuela, mancha, escondidas, en el arenero...

5) ¿Tiene algún recuerdo donde experimentó placer a jugar? ¿Cuál?

Si me encantaban los juegos corporales como la mancha, quemado, la brujita de los colores.

6) ¿Qué función cree que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Creo que sumamente enriquecedora, motivadora....

7) ¿Aplica usted el juego en el aula? ¿Con que frecuencia?

Sí, trato de aplicarlo cada momento que puedo, en ocasiones para recrear y en otras para enseñar algún nuevo contenido.

8) ¿Encuentra usted algún impedimento para aplicar el juego en el aula?

Sí, en ocasiones se dificulta por las materias especiales, ya que entre cortan, o el espacio, los materiales, la actitud del grupo muchas veces también puede ayudar o perjudicar, ya que si vienen de alguna materia especial suelen venir un poco revoltosos. La cantidad de alumnos también es un factor a tener en cuenta.

9) ¿Qué factores le facilitan a usted para aplicar el juego en proceso de enseñanza- aprendizaje?

Los materiales, el tiempo, el espacio, el perfil del grupo

Docente: 6

Edad: 32

Sexo: Femenino

Antigüedad docente: 6 años.

Escuela: Pública

1) Defina con sus palabras que entiende por juego.

El juego favorece el desarrollo de capacidades físicas, habilidades sociales. Facilita la interacción con sus pares ampliando el vocabulario, estimulando la fantasía y la creatividad entre otras.

2) ¿Considera importante jugar? ¿Por qué?

Si, favorece áreas del desarrollo del niño.

3) ¿Jugó asiduamente en su infancia? ¿A qué jugaba?

De todo, juegos de mesa, a la casita, a la doctora, a la maestra. Con mis primos jugábamos a la vendedora, a la cocinera. También con el elástico, a la mancha, escondidas.

4) ¿Y en el ámbito escolar?

Si, con material del colegio (bloques, autos, ladrillitos) construamos, creábamos nuestros propios juegos.

5) ¿Tiene algún recuerdo donde experimentó placer a jugar? ¿Cuál?

Si, supongo que todos, pero me encantaba jugar a la maestra, sentando a los muñecos, ponerme el delantal.

6) ¿Qué función cree que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Muy importante, es la base de todo aprendizaje.

7) ¿Aplica usted el juego en el aula? ¿Con que frecuencia?

Si, un rato todos los días.

8) ¿Encuentra usted algún impedimento para aplicar el juego en el aula?

Depende en ocasiones del espacio que haya. Por lo general intento organizarlo con tiempo.

9) ¿Qué factores le facilitan a usted para aplicar el juego en proceso de enseñanza- aprendizaje?

Como dije anteriormente, a veces el tiempo, el espacio, los materiales, características particulares de cada grupo.

Docente: 7

Edad: 35

Sexo: Femenino

Antigüedad docente: 10 años

Escuela: Privada

1) Defina con sus palabras que entiende por juego.

Actividad lúdica, recreativa, que entretiene y permite adquirir diferentes aprendizajes.

2) ¿Considera importante jugar? ¿Por qué?

No le doy mucho lugar en mi vida cotidiana. Si en mi trabajo como docente.

3) ¿Jugó asiduamente en su infancia? ¿A qué jugaba?

Si, era mas de juegos tranquilos, dramático. A la mama, a hacer comidita con cosas de la naturaleza, etc.

4) ¿Y en el ámbito escolar?

Al elástico, con figuritas, mancha, escondida

5) ¿Tiene algún recuerdo donde experimentó placer a jugar? ¿Cuál?

Lo normal calculo, los juegos dramáticos.

6) ¿Qué función cree que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Es la base del nivel donde me desempeño, trabajo en una institución de mucha demanda de marketing por lo cual se me dificulta en ocasiones, pero trato de implementarlo siempre q tengo la oportunidad.

7) ¿Aplica usted el juego en el aula? ¿Con que frecuencia?

Trato de hacerlo con la mayor frecuencia posible.

8) ¿Encuentra usted algún impedimento para aplicar el juego en el aula?

Podría ser el espacio en mi caso

9) ¿Qué factores le facilitan a usted para aplicar el juego en proceso de enseñanza-aprendizaje?

Contesto desde mi experiencia, en ocasiones te limita el espacio, pero considero que siempre que una quiera algo se puede hacer.