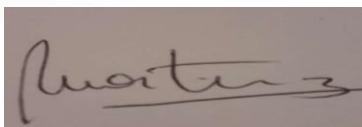


FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES

# TRABAJO INTEGRADOR FINAL

“Talleres a docentes sobre estrategias para mejorar la interacción de sus alumnos durante el juego”

**Estudiante:** Martinez, Silvana



**Legajo:** 30762

**Director/es:** Sabella, Adriana



2023

## FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

**RIUFLO** - *Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del RIUFLO. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial - compartir igual 4-0 internacional y siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

**Autorizo la publicación de la obra: “Talleres A Docentes Sobre Estrategias Para  
Mejorar La Interacción De Sus Alumnos Durante El Juego”.**

Desde la fecha: 9 de octubre de 2023.

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación

Otro plazo mayor detallar/justificar:

## Índice:

<b>Título:</b> .....	<b>5</b>
<b>Resumen:</b> .....	<b>5</b>
<b>Palabras claves</b> .....	<b>5</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>6</b>
<b>Delimitación Del Objeto De Estudio</b> .....	<b>6</b>
<b>Descripción</b> .....	<b>6</b>
<b>Fundamentación</b> .....	<b>9</b>
<b>Objetivos De La Intervención</b> .....	<b>11</b>
<b>Estado de Arte</b> .....	<b>11</b>
<b>Marco Teórico</b> .....	<b>15</b>
<b>Método</b> .....	<b>24</b>
<b>Metodología De Trabajo</b> .....	<b>24</b>
<b>Duración</b> .....	<b>24</b>
<b>Responsables</b> .....	<b>24</b>
<b>Destinatarios</b> .....	<b>25</b>
<b>Localización física</b> .....	<b>25</b>
<b>Recursos</b> .....	<b>25</b>
<b>Programa de actividades</b> .....	<b>25</b>
<b>Cronograma</b> .....	<b>27</b>
<b>Evaluación del Proyecto</b> .....	<b>28</b>
<b>Rúbrica de evaluación a docentes</b> .....	<b>28</b>

<b>Síntesis y conclusiones.....</b>	<b>30</b>
<b>Aportes y contribuciones de la intervención.....</b>	<b>32</b>
<b>Limitaciones de la intervención.....</b>	<b>33</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>34</b>

**Título:**

“Talleres a docentes sobre estrategias para mejorar la interacción de sus alumnos durante el juego”.

**Resumen:**

El presente proyecto de intervención psicopedagógico surge de la petición de docentes de nivel inicial, luego de observar a sus alumnos y a sus alumnas en situaciones naturales de juego en el jardín de infantes. La psicopedagoga realiza observaciones focalizadas en cada sección para obtener la información necesaria. El trabajo se encuentra estructurado en cuatro encuentros. Tres de los cuales se dirigen a los y las docentes de la institución y en el último se efectúa una reunión informativa con las familias. La intervención tiene como objetivo principal formular nuevas estrategias docentes para mejorar la interacción durante el juego de los niños y de las niñas que concurren a un jardín de infantes municipal en la localidad de Haedo, partido de Morón, provincia de Buenos Aires. Además, pretende analizar los conceptos vigentes del juego en el nivel y establecer nuevas estrategias. El equipo interdisciplinario junto a los directivos se encarga de acompañar a los docentes antes, durante y después de la realización del proyecto en cada una de las secciones.

**Palabras Clave:** Estrategias. Interacción. Juego. Diseño curricular para la educación inicial de la provincia de Buenos Aires.

## **Introducción.**

### **Delimitación Del Objeto De Estudio.**

El proyecto de intervención psicopedagógica “Talleres a docentes sobre estrategias para mejorar la interacción de sus alumnos durante el juego”, surge a partir de la demanda de un grupo de docentes y directivos de nivel inicial, al equipo de orientación escolar que desempeña sus funciones en la misma institución, debido a las dificultades observadas durante el juego, tanto simbólico, como de construcción y reglado, en sus alumnos y alumnas, durante el período de inicio del ciclo lectivo 2022. En relación al presente proyecto, se pretende brindar variadas estrategias a los y las docentes para que se faciliten y mejoren las interrelaciones que se producen al jugar en niños y niñas del nivel inicial.

### **Descripción.**

El jardín de infantes, se encuentra ubicado en la localidad de Haedo, partido de Morón en la provincia de Buenos Aires, Argentina. Es una institución de jornada simple con un total de seis salas. El turno mañana y el turno tarde cuentan con primera, segunda y tercera sección. La comunidad educativa se encuentra conformada por 88 alumnos y sus familias. La mayoría de los y las estudiantes ingresan sin experiencia en jardines maternales. Los niños y las niñas suelen comenzar en 1° sección, sala de 3 años y egresan en 3° sección con 5-6 años de edad. Algunos de ellos continúan su educación en escuelas primarias privadas de la zona y otros eligen la escuela primaria pública, que se encuentra a una cuadra del jardín.

Gran parte del alumnado vive cerca de la institución y asiste caminando o en auto particular. La mayoría de los padres tienen estudios secundarios completos. También hay padres y/o madres profesionales con estudios terciarios y universitarios completos. Predomina la religión católica sobre otras. El nivel socio económico es de clase media. Se visualiza un barrio tranquilo de casas realizadas de material de una o dos plantas. Sus calles se hallan, en su totalidad,

pavimentadas y cuentan con todos los servicios públicos, así también como internet y aparatos electrónicos.

Frente al jardín se encuentra una gran plaza, que utilizan los infantes y sus familias, como un lugar de encuentro y esparcimiento.

Durante el breve período de inicio las docentes a cargo y los profesores especiales observan atentamente a sus alumnos y alumnas para producir los informes correspondientes. Las maestras visualizan que los niños y las niñas juegan solos, no conversan con sus pares, no muestran la necesidad, ni el interés por compartir el juego y los juguetes. El equipo de orientación escolar logra llevar a cabo un registro escrito de los momentos de “juego libre” en todas las secciones y en ambos turnos, a partir de una lista de indicadores elaborada anteriormente junto a las docentes. Los profesionales observan la escasa interacción entre pares, algunos alumnos no mantienen contacto visual. Tienen inadecuadas maneras de comunicarse entre sí, dificultades en el lenguaje oral y prevalece la comunicación gestual. Así como también se visualizan, inconvenientes para compartir los juegos y los juguetes, poca tolerancia a la frustración y desarrollan juegos solitarios.

El siguiente proyecto es la alternativa más viable para que se resuelvan las dificultades que emergen de las diferentes situaciones durante el juego libre. La participación activa de todos los profesionales de la institución, sus experiencias y el marco teórico que sustenta las prácticas educativas permiten realizar las mejoras necesarias para que se logre revertir el problema planteado a comienzo del ciclo lectivo 2022. El mismo consiste en una modalidad de taller, de cuatro encuentros presenciales en la institución de una hora de duración. En la primera reunión, el equipo de orientación escolar presenta una dinámica para las docentes y luego un powerpoint con el marco teórico adecuado sobre juego y sobre interacción entre pares. En el segundo encuentro se invita a los y las docentes a trabajar en grupos reducidos sobre el diagnóstico grupal de cada sección. Se utiliza la técnica “torbellino de ideas” para que surjan opiniones sobre posibles herramientas y estrategias. Las mismas se detallan por escrito. En la siguiente reunión de personal docente, directivos y equipo interdisciplinario se realiza la puesta en común de lo que se produjo en el segundo encuentro. La psicopedagoga registra todos los aportes y sistematiza la información. Se llega a acuerdos sobre las estrategias más

factibles de ejecutar con los niños y las niñas de cada sala. Por último, se propone una reunión con las familias, con el fin de informar el diagnóstico grupal del período de inicio del ciclo lectivo y las diferentes estrategias que se implementan para cada sección.

En el nivel inicial se realizan observaciones de manera constante y se tienen en cuenta diferentes indicadores, como, por ejemplo: el desarrollo del lenguaje, el desarrollo cognitivo, el desarrollo socio-afectivo y el desarrollo físico- motriz. Así como también los hábitos de higiene, la expresión gráfica y en especial el juego. Las mismas cuentan con la intención específica del profesional.

Las observaciones que realizan los docentes son una herramienta fundamental para el diagnóstico grupal y el informe individual de cada estudiante, ya que son focalizadas. En la problemática que se plantea, la observación no es casual ni deliberada, las mismas están vinculadas con el quehacer pedagógico dado que el juego es uno de los indicadores de más relevancia y es ahí donde se perciben grandes dificultades en los niños y niñas en este ciclo lectivo. Las maestras expresan minuciosamente las características y las modalidades del juego libre de cada infante a su cargo. Se utilizan grillas, guías y anotaciones en sus carpetas didácticas con el propósito de recoger información sobre todos los aspectos involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el equipo interdisciplinario, ante esta problemática, surgen preguntas que favorecen la intervención psicopedagógica: ¿Se brinda la oportunidad para que interactúen y se establezcan vínculos durante la jornada escolar?, ¿Se proponen actividades grupales o prevalecen las actividades individuales? ¿Se potencian las habilidades de los alumnos a través del juego?, ¿Los profesionales están al tanto de la verdadera importancia del juego libre en la sala? ¿Qué concepción tienen en cuanto al juego libre? ¿Cómo trabajan la comunicación verbal en la sala?

Asimismo, el equipo, considera la posibilidad de que estas “nuevas formas de jugar”, estén relacionadas con la falta de presencialidad debido a la pandemia mundial por covid-19 durante el año 2020 en la Argentina y al uso de la tecnología desde edades tempranas.

A partir de las observaciones de los docentes y de la psicopedagoga, aflora la necesidad de este proyecto con el fin de indagar estrategias, en forma conjunta, que favorezcan la relación entre los y las estudiantes a sabiendas de la importancia que ofrece un buen clima áulico en el proceso de aprendizaje y lo fundamental que es el juego y el vínculo entre pares en esta franja etaria. El juego proporciona beneficios indudables en el desarrollo y crecimiento, a través de él, los y las estudiantes exploran su entorno y los objetos que le rodean. Asimismo, aprenden a coordinar sus acciones con otras personas.

El equipo de orientación escolar, parte del marco teórico de referencia y contempla al juego como una actividad que proporciona placer y diversión, que no responde a una finalidad externa, lo que le permite libertad y que su principal característica está relacionada con el jugar aquí y ahora.

### **Fundamentación:**

En vista de la demanda de la institución se presenta el proyecto de intervención psicopedagógica “Taller para docentes sobre estrategias para mejorar la interacción de sus alumnos durante el juego”. Una vez que se distingue la problemática se acuerdan diferentes estrategias para que se realicen acciones y se puedan producir las mejoras necesarias para que se alcance a un ideal. El diagnóstico permite que se visualicen los problemas, se prioricen y se establecen los recursos materiales y temporales con los cuales se cuenta específicamente para que no sea ambicioso y difícil de ejecutar. Es importante que cada integrante de la institución alcance conocer y aceptar la realidad del jardín, con sus ritmos, con sus fortalezas-debilidades y la flexibilidad es primordial.

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios y criterios, a través de métodos, técnicas y procedimientos que constituyen una secuencia ordenada y planificada que habilita la construcción de conocimientos durante el proceso enseñanza-aprendizaje. La reflexión permanente y las modificaciones colaboran para que se alcancen las mejoras durante las propuestas pedagógicas.

En muchas oportunidades, se toman en cuenta los aportes del pedagogo Jean Piaget, en relación al juego en el desarrollo infantil, pero es fundamental que los docentes no se encasillen con un sólo autor. Por este motivo resulta interesante

destacar a Ana Malajovich, quien confecciona una recopilación de varias teorías. En su libro “Recorridos didácticos en la educación inicial” se aprecian diversas denominaciones y modalidades del juego, desde el juego en sectores hasta talleres, pasando por juego-trabajo. En el libro se hace referencia a la intencionalidad del docente y/o a la falta de ésta en las propuestas de juego. El tema de la intencionalidad pedagógica visualiza la postura de los docentes, el momento histórico-social y sobre todo la política educativa del momento. Es elemental que los docentes tengan conocimientos sobre el marco teórico específico y no solo centren sus prácticas en el “pedagogo de moda”.

Para la interacción entre pares, se hace referencia a los interesantes aportes de Vygotsky, expresados por Wertsch J.V (1988) en su libro “Vygotsky y la formación social de la mente”. El psicólogo ruso sostiene que todo aprendizaje tiene su origen en el entorno social y se desarrolla en un contexto colaborativo, es decir se aprende cuando se interactúa con otros individuos. El aprendizaje no solo consta de una acumulación de conocimientos, sino que es el mismo aprendiente (en este caso los niños y las niñas del jardín de infantes) a través de su experiencia y de la interacción con otros, el que construye esos conocimientos y los adapta a los adquiridos. Y de esta manera se convierten en aprendizajes significativos.

Es esencial, que se realice un análisis exhaustivo del diseño curricular que se encuentra vigente desde el 2018 en todas las instituciones de nivel inicial en la provincia de Buenos Aires.

En Argentina, el sistema educativo, durante los años 2020 y 2021 se ve atravesado por la pandemia mundial de covid-19. Cada infante en su casa, experimenta el juego de maneras diferentes, sus experiencias no son dentro del jardín y ni con pares de su misma edad, socializa con hermanos y en el mejor de los casos con hermanos, primos, tíos y/o abuelos. Durante el 2020 la vinculación se realiza exclusivamente a través del celular o la computadora por diferentes plataformas. Por intermedio de la tecnología se establece un breve contacto con la docente y con sus compañeros. La familia se convierte, así, en el único ambiente socializador durante las 24 horas del día. En el 2021, las instituciones abren sus puertas, restringen sus actividades, las rutinas y los contenidos a los protocolos vigentes que establece el ministerio de educación de la Provincia de Buenos Aires.

Para que se realicen las transformaciones y las mejoras en relación a las interacciones durante el juego de los niños y las niñas del jardín en el ciclo lectivo 2022, es central la normativa vigente. Se hace hincapié en ella y en las vicisitudes que aún se atraviesan por la pandemia mundial de covid-19

### **Objetivos De La Intervención.**

#### **Objetivo General:**

- Formular nuevas estrategias docentes para mejorar la interacción durante el juego libre de los alumnos y las alumnas del jardín de infantes municipal de la localidad de Haedo

#### **Objetivos Específicos:**

- Analizar los conceptos vigentes sobre el juego en el Diseño curricular para la educación inicial de la provincia de Buenos Aires, Argentina.
- Establecer nuevas estrategias para utilizarlas en las diferentes secciones, en el momento de juego para los y las estudiantes que concurren al jardín de infantes de la localidad de Haedo.

### **Estado De Arte**

“El juego en las distintas épocas: Concepciones de madres y padres respecto a su función y su incidencia en el desarrollo infantil” se elabora en el año 2019 en la provincia de Buenos Aires, Argentina. El objetivo principal que se plantea consiste en analizar la función que tiene el jugar para los niños y las niñas y las concepciones que poseen los adultos responsables de la crianza respecto a ello. Las autoras Larrabure, María Pilar y Paolicchi, Graciela Cristina también, indagan sobre las infancias de los padres y las comparan con la de sus niños. Se utilizan las entrevistas semidirigidas a madres y padres de niños de 3-5 años. El trabajo se enmarca en planteos teóricos que consideran el jugar y la creación de vínculos intersubjetivos como soportes necesarios de la constitución subjetiva en la niñez. En los resultados se afirma que la infancia de sus hijos es mejor que la propia. Los aspectos más valorados por los entrevistados se basan en la presencia de madres y padres en el hogar y el acceso a mejores recursos materiales y posibilidades

sociales, educativas y recreativas para sus niños y niñas. Por otra parte, se visualiza la preocupación por las exigencias de la vida actual y como esto limita la posibilidad de compartir juego libre, de pasar tiempo en el hogar y al aire libre (Larrabure & Paolocchi, 2019).

Se publica en Perú en el año 2019 un trabajo académico que se titula “El juego en los niños de educación inicial”. Ushiñahua Garcia Lleny plantea como objetivo general que se comprenda la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial. Y como objetivo específico propone que se conozca la importancia del juego en niños y niñas de 3, 4 y 5 años. Además, analiza referencias bibliográficas sobre el juego en educación inicial y se identifican los beneficios del juego en niños y niñas de educación inicial. Tal investigación permite que se entienda la importancia del mismo en la adquisición de contenidos, en la creatividad, en la motricidad y en el desarrollo socioemocional. La autora considera, al juego, como una herramienta para que las docentes evalúen a los y las estudiantes. (Ushiñahua García, 2019).

Saldaña Ilatoma, Maruja lleva adelante el trabajo de investigación titulado: “El juego como estrategia educativa para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304” en San Juan de Chota y se publica en diciembre de 2019. El objetivo consiste en mejorar las interacciones sociales a través del juego. Se desarrolla en Perú mediante sesiones de aprendizaje, en cuyo proceso se realiza hincapié en el proceso de interacción social. Se utilizan los lineamientos de la investigación científica cuantitativa y el diseño pre experimental, con pre y post test, con un solo grupo de trabajo (Saldaño Llatoma, 2019).

En el año 2020 en la provincia de Córdoba, Alejandra Patricia Bustos, publica una investigación titulada “El juego como estrategia en el nivel inicial, sala de 3 años”. El trabajo presenta como objetivo que se reconozca la importancia del juego para los niños de esa edad. Así como también se definen las distintas características del mismo en el nivel inicial. Presenta las condiciones metodológicas con una mirada desde la investigación cualitativa (Bustos, 2020).

Los autores Durand, Martínez, Gago-Galvagno & Elgier realizan el artículo “El desarrollo temprano de la comunicación verbal y preverbal: Estudiando la importancia del juego” en el año 2020 en la República Argentina. El objetivo principal del trabajo reside en organizar los constructos teóricos que se relacionan con el desarrollo de la comunicación en los primeros años de vida del niño. También se reflexiona sobre el cuerpo teórico, sobre las diferentes funciones psicológicas que se encuentran implicadas en el desarrollo de la comunicación preverbal, verbal y el juego como medio de exteriorización de los actos comunicativos. Se infiere que la evidencia empírica apoya que la génesis del desarrollo comunicativo se da a través de los gestos no verbales que se refuerzan y se construyen en el desarrollo comunicativo, siendo la base para el desarrollo del lenguaje verbal posterior (Duran, Martinez, Gago Galvagno, & Algier, 2020).

En Perú en el año 2020, Alicia Mónica Vásquez Angulo, redacta “Aportes pedagógicos del juego en niños y niñas de 3 a 5 años de educación inicial: Una revisión sistemática”. El objetivo principal de la presente investigación radica en interpretar los aportes de la pedagogía según las recientes investigaciones científicas sobre el juego en niños y niñas de 3 a 5 años. La Metodología se orienta al desarrollo de una investigación de tipo básica y de revisión sistemática. La autora selecciona 15 artículos científicos que se relacionan con la temática de interés. En respuesta al objetivo principal de la investigación, se llega a la siguiente conclusión: las decisiones sobre cómo se organizan los procesos didácticos dependen de la filosofía y las metas de cada docente; la función pedagógica consta de elaborar actividades de acuerdo al nivel de sus estudiantes y que cada uno de ellos logre los aprendizajes. Con los resultados, además, se afirma que el juego favorece el proceso de observación en el aprendizaje, el desarrollo integral e incluso favorece la didáctica (Vasquez Angulo, 2020).

El ensayo académico “Tejiendo vínculos a través del juego” lo realiza Florencia Palarino en el año 2021 en Lavalleja, República Oriental del Uruguay. Se pretende analizar la importancia del juego para que se creen y se potencien los vínculos dentro y fuera del aula. Así mismo se analiza la importancia de la formación integral de los alumnos en todas y cada una de sus dimensiones (intelectual, social, moral, física, entre otros). Luego de la observación, la vivencia personal y el marco

teórico que se selecciona sobre vínculo y juego, la autora, afirma que se aprende jugando y que los niños se relacionan más fácilmente con su grupo de pares a partir de lo lúdico. Destaca que en las instituciones educativas se utiliza el juego como estrategia para establecer vínculos entre alumno-alumno, docente-alumno, y mejoran las interacciones que se establecen entre los actores (Palarino, 2021).

La autora Landázuri Castañeda, Allison publica en 2021, en Quito, “El juego y su incidencia en el desarrollo interpersonal de niños y niñas de 3 y 4 años”. La presente investigación se basa en experiencias personales de la autora durante el período de prácticas preprofesionales con un grupo de niños y niñas de 3 y 4 años. El objetivo que se plantea deriva en la importancia de analizar los beneficios que aporta el juego en la parte interpersonal de los y las infantes, para el desarrollo social, emocional y educativo. Se utiliza la metodología cualitativa y se realizan entrevistas a docentes. Se concluye con interesantes aportes sobre los beneficios del juego en esa franja etaria (Landázuri Castañeda, 2021).

El proyecto “La importancia del juego en el nivel inicial” busca que se reconozca el valor del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas de la educación infantil. La investigación posee un enfoque metodológico cualitativo. Es de tipo básica y de diseño documental. En la investigación se recopilan aportes de estudios a nivel mundial de países como España, Argentina, Brasil, EE. UU y Pakistán y se analizan documentos, libros, artículos científicos e informes de tesis. El proyecto tiene como finalidad mejorar la educación de los niños mediante el juego. Las autoras obtienen la siguiente conclusión: el juego es una actividad indispensable durante la vida, tiene muchos beneficios para los infantes en el campo cognitivo, personal y social. Montero Daga, Mirella Kelly y Vilca Meregildo, María del Pilar elaboran el proyecto en Perú, en el año 2022 (Montero Daga & Vilca Meregildo, 2022).

Galak, Eduardo y Rivero Ivana Verónica realizan el escrito “Juego y cuerpo en la educación infantil de la frivolidad productiva y el desorden ordenado a la intensidad” que se publica en la república argentina en el año 2022. Con el objetivo de reflexionar acerca de las posturas asumidas acerca del juego en el “Simposio Internacional de Educación Inicial: Desafíos Pedagógicos para los próximos años”, organizada en 2016 por el Ministerio de Educación y Deportes de la República

Argentina, junto a la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), a propósito de la discusión acerca de la obligatoriedad de la sala de tres años en Argentina. Se ensayan consideraciones teóricas, y se propone promover prácticas lúdicas inclusivas, sanas y contingentes (Galak & Rivero, 2022).

### **Marco Teórico:**

En este apartado se desarrollan algunas perspectivas teóricas que permiten orientar las intervenciones en el trabajo con los docentes de la institución para formular nuevas estrategias que ayuden a enriquecer los momentos de juegos libre entre los y las estudiantes.

### **¿Qué Son Las Estrategias?**

Las estrategias metodológicas son uno de los componentes más importantes en el quehacer docente. Estas se deben pensar y elaborar a partir de la reflexión constante de la maestra a cargo, se deben planificar y se deben tener en cuenta en todo proceso de enseñanza-aprendizaje. Si bien muchas veces se modifican, ya que son flexibles y otras veces surgen de manera espontánea durante las propuestas, no se deben dejar al azar.

Otra variable importante son las estrategias metodológicas, las cuales suponen el conjunto de acciones que realizan los docentes para acompañar y promover el desarrollo personal y social en contextos que favorezcan la alfabetización cultural. Según Ruth Hart (1994) estas son las modalidades, actividades didácticas que un docente implementa a los fines de promover el compromiso de sus alumnos en la realización de aquellas actividades necesarias para aprender los contenidos seleccionados, o sea: para que se efectúe el proceso de aprendizaje de los alumnos. El docente, además, las utiliza con el fin de enseñar. En el proceso de conocimiento y de la actividad práctica los educadores deben proponerse determinados fines y plantearse diversas tareas (Harf, 2012).

Varios autores se ocupan de las estrategias que se llevan a cabo en todos los niveles educativos.

En este escrito, definimos las estrategias de enseñanza como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué (Anijovich y Mora, 2010, pp 23)

Por estos motivos deben estar presente en las planificaciones anuales, en los proyectos didácticos, en las unidades didácticas, en las secuencias didácticas y en toda la jornada escolar.

Es fundamental que se piense qué sucede con los alumnos. Las estrategias de aprendizaje siguiendo la línea de Monoreo y Clariana (1993), se pueden definir como el proceso de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales cada alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para llevar a cabo una demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Para que los docentes planifiquen las diversas estructuras didácticas es fundamental que tengan en cuenta los aportes descritos anteriormente. Los educadores necesitan realizar evaluaciones y autoevaluaciones al finalizar las propuestas pedagógicas, ya que les sirven como insumos para la reflexión permanente sobre lo que planifican y sobre las prácticas diarias.

### **Interacción Social:**

La Real Academia Española (2020) define la interacción de la siguiente manera, es “la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones, etc.”. Por otra parte, afirma que el término social proviene del lat. *Socialis* y la define como “perteneciente o relativo a una compañía o sociedad, a los socios o compañeros, aliados o confederados”.

Vygotsky (1988) sostiene que los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social. También que adquieren nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo

de vida rutinario y familiar. Las actividades que se realizan de forma compartida con otros permiten a los niños que interioricen las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que los rodea, adueñándose de ellas. Para este proceso de aprendizaje es fundamental el andamiaje que realizan los adultos cercanos, a través del apoyo, la dirección y organización del aprendizaje.

De esta manera se considera que el aprendizaje estimula y activa una variedad de procesos mentales que afloran en el marco de la interacción con otras personas, interacción que ocurre en diversos contextos y es siempre mediada por el lenguaje (Wertsch, 1988).

En la teoría del desarrollo psicosocial, Erickson en 1950, define 8 estadios: 1° Confianza vs Desconfianza: el cual se da desde el nacimiento hasta los 18 meses de vida y depende de la relación o vínculo que se crea con la madre. Esta relación determina los futuros vínculos que establece con las personas a lo largo de su vida. Está relacionado con la sensación de confianza, vulnerabilidad, frustración, satisfacción, seguridad. El 2° estadio se denomina Autonomía vs Vergüenza y duda: comprende desde los 18 meses hasta los 3 años de edad: aquí emprende su desarrollo cognitivo y muscular. Este estadio se relaciona con el control de esfínteres. Los logros en esta etapa desencadenan sensaciones de autonomía e independencia. Iniciativa vs Culpa se llama al 3°estadio: se desarrolla desde los 3 hasta los 5 años de vida. Se puede observar un desarrollo muy rápido, en este período, desde lo físico y lo intelectual. Crece su interés por relacionarse con otros niños, poniendo a prueba sus habilidades y capacidades. Son curiosos, realizan preguntas, son creativos (Regader, 2015)

Estos tres primeros estadios son fundamentales ya que hacen referencia a las edades de los niños en el jardín de infantes. Actualmente se le otorga mucha importancia, en el nivel, a los primeros tres años de vida y la experiencia que tienen dentro de una institución educativa.

Los siguientes niveles son: El 4° estadio se produce entre los 6-7 hasta los 12 años, Laboriosidad vs inferioridad. En 5° lugar: Exploración de la identidad vs difusión de identidad. Los estadios 6, 7 y 8 comprenden desde los 20 años hasta la muerte. A lo largo de toda la vida, las personas, se desarrollan psicosocialmente. Y

se establecen características diferenciadas según la edad para relacionarse con otros sujetos (Regader, 2015)

### **El Juego Es Un Derecho.**

En la argentina la Ley 26.061 establece los siguientes derechos para los niños, niñas y adolescentes:

- A que se proteja su vida y se respete su intimidad.
- A la salud.
- A hacer deporte, a jugar y disfrutar de un ambiente sano.
- A no sufrir humillaciones ni abusos de ningún tipo.
- A que se respete su honor y se proteja su imagen.
- A tener su documento, su nombre, su nacionalidad y su propio idioma.
- A que se respete la forma de ser de su lugar de origen.
- A conocer a sus padres biológicos y mantener un vínculo con ellos, aunque estén separados o alguno se encuentre en prisión, salvo que ese vínculo pueda provocarle daño.
- A tener una familia alternativa o adoptiva que los críe cuando no puedan tener contacto directo con sus padres.
- A recibir educación pública y gratuita en todos los niveles, respetando su derecho a ingresar y permanecer en una escuela cerca del lugar donde viven.
- A gozar de los beneficios de la seguridad social.
- A expresar sus opiniones en la familia y que sean tenidas en cuenta tanto en la familia como en la escuela, considerando su grado de madurez.

- A asociarse con fines culturales, deportivos o políticos siempre y cuando esas asociaciones o grupos estén sólo integradas por niños, niñas o adolescentes.
- **El juego En El Nivel Inicial.**

En este nivel de escolaridad son de gran importancia los aportes de Piaget sobre el juego en el desarrollo infantil. El pedagogo realiza una descripción completa de los principales tipos de juegos que aparecen cronológicamente en la infancia. Para ello, establece estadios evolutivos en los que predomina, entre otras características, una forma determinada del juego. Durante el estadio sensoriomotor, entre 0 a 2 años predomina el juego funcional o de ejercicio. En la etapa preoperacional, entre los 2 y los 6 años, predomina el juego simbólico. Y finalmente, en el estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y los 12 años, predomina el juego de reglas.

El juego reglado también se utiliza en el nivel inicial y se tienen en cuenta las edades para definir las reglas y/o modificarlas. No se debe dejar de lado, el juego de construcciones, que se da simultáneamente a los otros juegos luego del primer año de vida, el cual evoluciona y se pone al servicio del juego predominante en cada estadio que detalla Piaget.

Vygotsky (1933) le dedica mucho tiempo al juego simbólico y señala cómo los objetos sustituyen a otro elemento real y esos objetos cobran significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica.

El juego simbólico es el más utilizado por los niños en esta franja etaria y el más observado por los docentes. En varias oportunidades se torna fuente de información y de evaluación. Es importante en los momentos de juego libre y en especial de juego simbólico, disponer de las estrategias más adecuadas para que se construya un verdadero aprendizaje significativo. Es allí, donde, las interacciones y los vínculos entre pares lo hacen más enriquecedores.

Para Bruner (1972) el juego se encuentra ligado directamente a la inmadurez con la que nacen los seres humanos y es la que le permite producir una gran cantidad de conductas variadas que dan lugar a una adaptación muy flexible. El juego desempeña importantísimas funciones ya que hace posible que el organismo

joven experimente con conductas complejas sin la presión de tener que alcanzar un objetivo. Se encuentran alejadas de la presión de obtener un resultado, proporcionan grandes posibilidades de explorar con las conductas, y puede ser muy útil desde el punto de vista adaptativo.

Que los niños y las niñas posean la posibilidad de enriquecer los aprendizajes a partir de la interacción con otros es fundamental. Actualmente, se observan modificaciones en los “modos de jugar” de los y las infantes, que pueden estar o no relacionadas con la pandemia mundial por covid-19. La falta de presencialidad produce un sensible e importante cambio en la educación argentina y cada nivel educativo se ve atravesado por grandes dificultades. Hoy con las salas abiertas de par en par es necesario que los niños dialoguen, jueguen, realicen actividades que incluyan a otros, que se relacionen, que se vinculen ya que esta es la mejor manera de aprender. El “otro” también enriquece los aprendizajes.

### **Ley De Educación Nacional N°26.206.**

La Ley de Educación Nacional N°26.206 aprobada por el Congreso de la Nación el 14 de diciembre de 2006, constituye un paso fundamental en el proceso de recuperación de la educación para la construcción de una sociedad más justa.

La Ley regula el ejercicio del derecho de enseñar y aprender que consagra la Constitución Nacional Argentina como establece en el artículo 1° en Disposiciones generales. En dicha Ley se establece a la educación como prioridad nacional en su artículo 3°, además afirma la estructura del sistema educativo en nuestro país en el artículo n°17. A su vez se decreta que la formación docente tiene la finalidad de preparar profesionales idóneos para favorecer la formación integral de las personas, el desarrollo nacional y la construcción de una sociedad más justa para todos los habitantes del territorio argentino.

Es fundamental el artículo n°122 en el capítulo V, donde la Ley, define a las instituciones educativas como la unidad pedagógica del sistema responsable de los procesos de enseñanza-aprendizaje destinados al logro de objetivos, donde se articula la participación de directivos, docentes, padres, madres y/o tutores, alumnos/as, exalumnos/as, personal administrativo y auxiliar de la docencia, así

como también, profesionales de los equipos de apoyo, cooperadoras escolares y otras organizaciones vinculadas a la institución. Todos los actores garantizan el carácter integral de la educación.

### **Ley De Educación Provincial N°13.688.**

El senado y la cámara de diputados de la provincia de Buenos Aires, sancionan con fuerza de Ley. Esta ley se encuentra en concordancia con la Ley de educación nacional N°26.206.

En el Capítulo I se ordena que la Provincia de Buenos Aires, a través de la Dirección General de Cultura y Educación, tiene la responsabilidad principal e indelegable de proveer, garantizar y supervisar una educación integral, inclusiva, permanente y de calidad para todos sus habitantes. En cada institución de la provincia, toda la comunidad educativa garantiza la igualdad, gratitud y la justicia social.

En la Ley provincial en el Capítulo II, artículo N°16, se hace referencia a los fines y objetivos de la política educativa, se dispone una educación de calidad, en términos de justicia social e igualdad de oportunidades y posibilidades.

En el Capítulo III, artículo 25 hace referencia a la educación inicial. El nivel inicial constituye una unidad pedagógica que brinda educación a los niños y a las niñas desde los cuarenta y cinco (45) días hasta los cinco (5) años de edad inclusive, siendo obligatorios los dos últimos años.

### **Diseño Curricular Para La Educación Nivel Inicial En La Provincia De Buenos Aires. La Importancia Del Nivel Inicial En Las Trayectorias Educativas.**

Se considera que la primera infancia es un período clave en la historia de cada niño, y genera huellas relevantes para su trayectoria personal y educativa futura. Es la etapa en donde se sientan las bases del desarrollo cognitivo, emocional y social que dan lugar a la estructuración de la personalidad de los sujetos (Diseño curricular para la educación inicial, 2019, pp 15).

En este sentido, se afirma que la incorporación temprana de los niños al sistema educativo, y con buenas experiencias educativas, se constituye en uno de los factores con incidencia más favorecedora.

El Nivel Inicial, desde una finalidad esencialmente pedagógica, promueve el aprendizaje constante de saberes que permiten acrecentar el campo cultural de los niños a fin de que puedan desenvolverse dentro de la vida social, recuperando aprendizajes previos y promoviendo la construcción de nuevos conocimientos que se profundizan a lo largo de la trayectoria educativa (Diseño curricular para la educación inicial,2019, pp 15)

El inicio temprano de la trayectoria educativa de los niños en el Nivel Inicial genera mejores experiencias en relación con el aprendizaje, encontrándose notables diferencias entre aquellos niños que comienzan su escolaridad a los 3 años, y quienes lo hacen a los 4 o 5 años. (Diseño curricular para la educación inicial,2019, pp 15).

Esta incidencia positiva se vincula con las transformaciones recientes del Nivel Inicial, transformaciones que posibilitaron una menor brecha entre la normativa y la legislación vigentes (expresada en las diferentes leyes ligadas a la protección de los derechos de los niños), que dan concreción a las políticas de educación y cuidado desde una perspectiva educativa, y no solo como asistencia individual del niño. (Diseño curricular para la educación inicial,2019, pp 15).

Muchas veces se hace referencia al juego como innato otras se dice que es una pérdida de tiempo, así como también se escucha que solo son estrategias didácticas para que los alumnos se apropien de contenidos de las áreas.

En el diseño curricular de nivel inicial en la provincia de Buenos Aires que se utiliza hasta el año 2017, el juego, se concibe como área y sobre todo como un derecho de los niños y niñas, que debe ser garantizado dentro de las instituciones del nivel. El juego, ofrece oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura. El juego es una construcción social y cultural que se transmite, se recrea entre generaciones y se aprende. Se evidencia claramente la diferencia entre el juego y las actividades de aprendizaje que los docentes proponen para que los y las estudiantes construyan los conocimientos de otras áreas. Las actividades con finalidades educativas, implican una mirada del juego como estrategia metodológica para la enseñanza de ciertos contenidos específicos; mientras que el juego en sectores supone modos más libres y espontáneos en las decisiones y las acciones del jugador. Además, es importante resaltar que el juego propiamente dicho es objeto de enseñanza en un apartado del Diseño Curricular. El juego en sectores era planificado por los docentes con sus contenidos y sus propósitos.

El último diseño curricular se redacta en el año 2018 y se encuentra vigente actualmente en toda la Provincia de Buenos Aires. Allí, desaparece el juego como área. Se piensa, al mismo tiempo, de manera transversal y como estrategia del docente para la adquisición de contenidos, por parte de sus alumnos. El juego no se planifica con contenidos y con propósitos específicos. Los sectores de juego libre “quedan” en todos jardines, existen y es allí, en esos espacios, donde se observan numerosas situaciones, necesidades y vivencias de los niños y las niñas, así como también, se observan las dificultades planteadas por las docentes del jardín

### **Método:**

El proyecto de intervención psicopedagógica consiste en talleres y reuniones, a cargo del equipo de orientación escolar, que implica la participación activa del grupo de docentes con objetivos concretos. La propuesta cuenta con 4 encuentros quincenales en el S.U.M. del jardín de 60 minutos aproximadamente. Tiene un carácter teórico y práctico, se exponen diversos marcos teóricos de relevancia, se da tiempo para la reflexión, para el trabajo en subgrupo y la puesta en común al grupo total. Se pueden plantear hipótesis, se buscan herramientas y se llega a las conclusiones más viables para llevar a cabo dentro de cada sección. Se acuerda una reunión con las familias para informarles del diagnóstico del periodo de inicio y las estrategias que se ponen en marcha en cada una de las salas.

### **Metodología De Trabajo:**

#### **Duración:**

2 meses, con reuniones presenciales quincenales de 60 minutos aproximadamente.

#### **Responsables:**

En el presente proyecto, los responsables de coordinar, organizar y orientar las acciones son los integrantes del equipo interdisciplinario, en especial la psicopedagoga.

Se trabaja de manera conjunta con el equipo directivo a quienes se les comunican las diferentes acciones, en un clima armónico, de respeto mutuo, lo que permite alcanzar el compromiso con el desarrollo del proyecto y su concreción.

En cada acción programada, el equipo interdisciplinario rota en sus funciones; como responsables de los usuarios, toman decisiones conjuntas sobre los horarios, los recursos materiales, los espacios y como evaluadores de las acciones para posibles reajustes

#### **Destinatarios:**

A partir de la problemática planteada se identifica como destinatarios, beneficiarios inmediatos o directos, de la intervención a los docentes de la

institución educativa, ya que la interacción durante el juego conforma una de las funciones más importantes en este marco excepcional. Por ello la necesidad de capacitar y formar en herramientas para cumplir con los objetivos propuestos.

Los destinatarios finales o indirectos son los alumnos quienes se benefician con la aplicación de las herramientas para que su juego se enriquezca por la interacción, el vínculo y socialización con otros pares. Aprender a jugar y disfrutar de estos momentos placenteros, no se realizan de manera individual dentro de una institución educativa.

### **Localización Física:**

Las actividades propuestas se realizan en las instalaciones del jardín de infantes en el partido de Morón. Se utiliza el S.U.M como espacio físico para los talleres.

### **Recursos:**

Todo proyecto requiere para su realización una serie de recursos, para lograr los objetivos.

En este proyecto, se utilizan **recursos humanos**, es decir, el equipo interdisciplinario y equipo directivo, que deben estar capacitados para realizar las tareas previstas. Así como también, **recursos materiales** como: S.U.M (salón de usos múltiples), proyector, pantalla y computadora. No se utilizan **recursos financieros** debido a que se emplea la tecnología y el espacio del jardín.

### **Programa De Actividades**

- Reunión con el personal docente, directivos y equipo interdisciplinario. Se invita a los docentes a realizar subgrupos de tres personas cada uno. Se les entrega un sobre con cuatro piezas de un rompecabezas para que los armen en el momento indicado. El juego no tiene todas las piezas correctas, hay una de ellas que no corresponde a ese rompecabezas. Deben ponerse de acuerdo y buscar la o las soluciones. La psicóloga del equipo de orientación anota lo que sucede a medida que

transcurre el juego. Los participantes deben responder en forma oral ¿Qué sintieron cuando no pudieron armarlo? ¿Qué ideas surgen para llegar a completarlo? ¿Qué competencias utilizaron para resolverlo? ¿qué necesitaron hacer? ¿Y por qué? Entre otras, las respuestas son registradas por un miembro del equipo directivo. Luego, la psicopedagoga presenta un powerpoint y explica los principales conceptos sobre juego y sobre interacción entre pares. Se brinda el tiempo necesario para escuchar los aportes y/o dudas de los participantes. Se le solicita, a cada docente, un breve diagnóstico escrito sobre lo observado durante el periodo inicial en cuanto a la problemática planteada para el próximo encuentro.

- Taller con el personal docente. Para enriquecer el encuentro, se los invita a que realicen subgrupos y lean los diagnósticos grupales de las secciones. Se utiliza la técnica “torbellino de ideas”, para que surjan ideas sobre posibles herramientas y estrategias en los pequeños grupos. Las mismas se registran en forma escrita. Los coordinadores pasan por los pequeños grupos para evacuar dudas y escuchar las sugerencias.

- Reunión de personal docente, directivos y equipo interdisciplinario. Puesta en común de lo trabajado en subgrupos. Se registran los aportes de cada uno para pensar grupalmente. Se anotan en el pizarrón las ideas del encuentro anterior, que fueron sistematizadas por la psicopedagoga para brindar la información de manera más ordenada. Se reflexiona sobre cada una de ellas entre todo el grupo de participantes. Se llega a acuerdos sobre las estrategias más factibles de desarrollar con los niños y las niñas de cada sala.

- Reuniones con las familias, con el fin de comunicar el diagnóstico grupal y las diferentes estrategias que se escogen.

### **Cronograma:**

Día/horario	Actividades
13/4 17:30 a 18:30 hs.	Reunión con todos los profesionales del jardín de infantes. Juego en pequeños grupos. Puesta en común de las preguntas planificadas por el equipo de orientación escolar. Presentación de powerpoint con el marco teórico elegido. Se escuchan los aportes y/o dudas de los participantes.
27/4 17:30 a 18:30 hs.	Taller con el personal docente: Técnica “torbellino de ideas”, para que surjan ideas sobre posibles herramientas y estrategias en subgrupos, a partir de los diagnósticos grupales durante el periodo de inicio de cada sección.
5/5 17:30 a 18:30 hs.	Reunión con personal docente. Puesta en común de lo que se trabaja en subgrupos, se anotan los aportes de cada uno, se reflexiona sobre la viabilidad. Se acuerda sobre las estrategias más factibles de desarrollar en cada sala.
8:00 hs. (turno mañana) 13:00 hs. (turno tarde)	. Reunión de padres: Se comunica el diagnóstico grupal y las diferentes estrategias que se seleccionan

### **Evaluación de Proyecto:**

El equipo de orientación interdisciplinario realiza una autoevaluación después de cada acción programada para llevar a cabo modificaciones sobre la marcha si fuesen necesarias. Se efectúa una sistematización de la información que se obtiene de cada encuentro. También, se considera en qué medida se va cumpliendo el proyecto, de acuerdo a las metas formuladas.

Al finalizar los tres encuentros, se le entrega al personal docente una guía con preguntas para que puedan evaluar la utilidad de la capacitación, la bibliografía que se utiliza, la información y el desempeño de los capacitadores y posibles sugerencias-comentarios.

En el mes de julio se lleva a cabo una reunión para conocer cómo avanza la concreción del proyecto. Se observa el juego de los destinatarios, la viabilidad de las estrategias y posibles correcciones para alcanzar los objetivos.

<b><u>Rubrica de evaluación a docentes.</u></b>			
<b>“Talleres a docentes sobre estrategias para mejorar la interacción de sus alumnos durante el juego”.</b>			
<b>Criterios</b>	<b>Logra 2 puntos</b>	<b>Se inicia 1 punto</b>	<b>No logrado 0 punto</b>
Asiste al taller propuesto por el equipo de orientación educacional y el equipo de conducción.	Asiste a todos los encuentros propuestos en el proyecto	Asiste solo parcialmente a los encuentros	No asiste a los encuentros
Participa activamente en las dinámicas.	Participa activamente en todas las dinámicas propuestas.	Participa parcialmente de forma activa en alguna dinámica	No participa de las dinámicas.
Expresa sus conocimientos y experiencias.	Logra expresar sus saberes y experiencias frente a la totalidad del grupo de participantes	Logra medianamente expresarse verbalmente	No logra expresarse frente al grupo. Tiene una actitud pasiva frente a esto.

Analiza las normativas vigentes sobre juego.	Logra realizar análisis de las normativas. Nuestra reflexión constante	Se inicia en el análisis de las normas vigentes.	No realiza análisis de las normativas vigentes sobre juego.
Amplía sus conocimientos sobre juego de diferentes autores y pedagogos.	Se observa interés por adquirir nuevos conocimientos sobre los temas que propone el proyecto.	Muestra parcialmente interés por ampliar sus saberes	No muestra interés por ampliar sus conocimientos.
Se apropia de nuevas estrategias para mejorar la interacción entre sus estudiantes. Lleva a cabo las estrategias acordadas	Lleva a cabo las estrategias acordadas en su sala.	Lleva a cabo algunas de las estrategias acordadas.	No lleva a cabo lo acordado.
Realiza evaluaciones de las mismas.	Realiza registros escritos para desarrollar las evaluaciones correspondientes	Realiza solo algunas evaluaciones.	No realizan las evaluaciones correspondientes

### **Síntesis Y Conclusiones:**

El proyecto de intervención psicopedagógica “Talleres a docentes sobre estrategias para mejorar la interacción de sus alumnos durante el juego” se realiza luego de la solicitud de los docentes y los directivos de una institución de nivel

inicial. El mismo, presenta objetivos pertinentes, que tienden a favorecer la intercomunicación entre los y las estudiantes, brinda el espacio y el tiempo para que en forma conjunta se trabaje para realizar las mejoras deseadas y necesarias.

Se formulan gran cantidad de estrategias, que se expresan por escrito y verbalmente. Se debate entre todos los participantes y se indica, en cada una de ellas, cuáles son las más acorde para desarrollar en cada sección.

Se analiza y se reflexiona sobre los conceptos que se seleccionan para dicho proyecto. Se brinda el tiempo necesario y se observa cómo entre los profesionales comienzan a dialogar, se aportan otros autores que ellos conocen y comentan experiencias personales dentro de la sala en las cuales se ven reflejadas las teorías seleccionadas. Además, los docentes proponen que se realice una mesa bibliográfica. La idea surge de un grupo y se tiene en cuenta por el equipo de orientación. La mesa bibliográfica consiste en que cada docente lleve libros, textos, artículos y nombres de páginas web que aluden a los temas propuestos en el proyecto para que amplíen sus conocimientos, debatan y brinden sus opiniones sobre lo que leen con la intención de lograr mayor interacción entre los alumnos y las alumnas.

Finalmente se establecen las estrategias más factibles. Se realiza un listado para cada sala, con el propósito de que se utilicen y se evalúen por las docentes, ya que se reconoce la importancia del vínculo niño-niño y niño-docente no solo para el juego libre sino además en todo proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las estrategias puestas en marcha tienen un impacto positivo en la mayoría de las secciones, gracias al compromiso de todos los integrantes de la institución y de las familias. También se realizan variaciones en el momento, que la docente cree oportuno y se evalúan para continuar el registro escrito durante el despliegue de las escenas lúdicas.

Se visualiza un clima ameno, donde cada niño y niña, aprende, juega y el diálogo surge de manera espontánea, que parte del interés y de la necesidad de formar lazos. Los estudiantes se comunican a través de la palabra, se consigue que formulen preguntas-respuestas, se comentan sus sentimientos, pedidos y emociones.

Se observa que durante el juego simbólico se amplían los tiempos, cada alumno y alumna adquiere un rol, lo sostiene e incluye a otros. Cada estudiante con un rol lúdico arma verdaderas escenas en las cuales interactúan con diálogos prolongados, se buscan y se incorporan más personajes. Se arman contenedores con diferentes elementos que se utilizan en los consultorios médicos, las peluquerías, las veterinarias con variedad de cajas, hojas y lapiceras entre otros. Se implementa la votación para que ellos seleccionen dos temáticas de juego, para lograr la colaboración de todos en el orden del sector luego del juego. Algunos de ellos aún prefieren el juego solitario, otros eligen “entrar” en el entramado del juego de sus compañeros.

En el juego de construcciones se distinguen pocas estructuras, pero más grandes donde varios estudiantes colaboran para un fin común, algunos traen bloques, otros arman, otros desarman, buscan otros elementos para alcanzar el cometido. Se implementa la selección de imágenes para “copiar la construcción”, los grupos debaten y acuerdan cómo se realiza de la mejor manera y pasan por momentos de intercambio donde prevalece la palabra y los diferentes puntos de vista.

En los pequeños juegos reglados se divisan gran cantidad de participantes, ellos le proponen a la docente jugar pato ñato y/o entre ellos organizan el juego del huevo podrido, en varias ocasiones solicitan que la docente participe y resuelva los conflictos que se generan cuando alguien no respeta las reglas.

Paulatinamente se logra el respeto por el otro en las situaciones de conflicto que muchas veces conlleva el juego libre. Asimismo, se reflejan mejoras en relación a la solidaridad, la colaboración y la participación en las actividades de rutina durante la jornada escolar.

Las docentes se muestran predisuestas en el desarrollo de las estrategias. Escuchan nuevas propuestas por parte de los niños y las niñas y se llevan a cabo con el fin de mejorar el vínculo entre los infantes durante el juego libre en sectores.

### **Aportes Y Contribuciones De La Intervención.**

De acuerdo con el análisis teórico y en relación a las necesidades que se plantean, con las diferentes propuestas planificadas en el proyecto se invita a cada

profesional de la educación a que reflexione con la intención de describir y comprender la importancia del juego y sobre todo el vínculo entre pares en esta franja etaria.

La elaboración y concreción del proyecto implica uno de los roles más importantes del equipo de orientación escolar. El psicopedagogo aporta elementos de fundamentación psicopedagógicos provenientes de su formación profesional. Orienta a docentes sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje. Uno de los objetivos que se tiene en cuenta, en dicho proyecto, es orientar sobre estrategias para que los y las estudiantes puedan acceder a experiencias y a trayectorias escolares más significativas desde temprana edad.

Es esencial que se tenga presente al juego como un derecho de los niños, las niñas y adolescentes en nuestro país y la consideración del juego libre en el jardín de infantes posibilita reconocer su valor en relación al bien subjetivo, la resolución de problemas, la imaginación y el desarrollo del lenguaje. Predomina en el nivel inicial, el juego simbólico, el juego de construcción y el juego reglado conforme a las edades de los y las estudiantes.

La importancia del juego simbólico para el desarrollo de los infantes es formidable, cada alumno y alumna asume un rol social, que se complejiza y se amplía, donde los objetos ocupan un lugar muy importante y representan las funciones que ellos desean para que se desarrollen las escenas lúdicas. A través de este tipo de juego se manifiestan sentimientos, deseos, miedos, la relación con la realidad que se explora desde lo físico y social. Este tipo de juegos, en otros ámbitos, se utiliza como método de diagnóstico y para el tratamiento.

Los juegos de construcciones, se consideran juegos de habilidad y de creación ya que reconstruyen el mundo con diferentes tipos de elementos. Por lo general se utilizan bloques de maderas y de plásticos que finalmente se convierten en autos, en aviones, en casa y en puentes, entre otros. La capacidad de construcción de los y las estudiantes se determina por el desarrollo motor, el nivel de habilidad y por el desarrollo intelectual. Se requiere el manejo de un modelo mental y una capacidad de representación avanzada. Además, se utiliza el juego reglado. Lo característico se presenta en respetar las reglas y que alguien gana, en

los dos juegos que se describen anteriormente, esto se encuentra ausente y se relaciona con las edades y las etapas evolutivas. El juego con reglas tiene un papel muy importante desde el punto de vista del desarrollo social, ya que se coopera para que el juego prospere, pero, asimismo se compete tratando de evitar que los otros ganen. Las niñas y los niños durante el tiempo de juego se adaptan a las reglas

El docente cumple un rol insustituible en la organización, establece espacios, tiempos y los materiales necesarios para que las experiencias de juego compartido ofrezcan la oportunidad de construir lazos de confianza y amistad que constituyen marcos de referencia fundamentales para el desarrollo infantil. Luego son los infantes quienes coordinan, intercambian ideas, acuerdan reglas implícitas y explícitas ya que es una actividad compartida con intereses comunes. Los juegos son muy útiles para el desarrollo de muchas capacidades.

#### **Limitaciones De La Intervención:**

Luego de la petición que se plantea, se considera la importancia de realizar observaciones y registros escritos sobre una población, en esta oportunidad, en las seis salas del jardín de infantes. La principal limitación se produce en el momento que la psicopedagoga se dispone a efectuar las visitas áulicas y las observaciones en cada sección. Como consecuencia de las inasistencias de los niños y las niñas en los días estipulados para dicha labor, se deben reprogramar y se extienden los tiempos. Para que se lleve adelante una investigación certera es necesario que se cuente con el total del alumnado o con el mayor número de asistentes posible, para que se consiga divisar la dinámica grupal e individual durante el juego libre.

Durante el transcurso del proyecto se visibilizan pequeñas resistencias que se disipan a lo largo de las actividades y del trabajo en forma conjunta. Se contempla la extensa experiencia de los docentes, lo que permite percibir su formación profesional. Además, se visualiza, en algunos de ellos, la falta de actualización en relación a la diversidad de autores, de teorías y sobre todo de nuevos paradigmas que atraviesan la educación inicial actualmente.

## Referencias:

- Anijovich, R y Mora, S. (2010). *Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula*. (1a ed.). Aique.
- Bustos, A. P. (2020). *El juego como estrategia en el nivel inicial, sala de 3 años*. Producción académica. UCC: <http://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/id/eprint/2837>
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. Siglo veintiuno de España editores, s.a.
- Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. (2019). *Diseño curricular para la educación inicial: Segundo Ciclo*.
- Dirección General de Cultura y Educación. (2008). *Diseño curricular para la educación inicial*.
- Duran, M. F., Martínez, M. S., Gago Galvagno, L., & Algier, A. M. (2020). *El desarrollo temprano de la comunicación verbal y preverbal: estudio de la importancia del juego*. Repositorio institucional. Conicet digital: <http://ri.conicet.gav.ar>
- Erikson, E. (1978). *Infancia y sociedad*. HORME-PAIDOS
- Galak, E., & Rivero, I (2022). *Juego y cuerpo en la educación infantil: de la frivolidad productiva y el desorden ordenado a la intensidad*. RETOS: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Harf R., Violante R. (1994) *Conceptos generales sobre estrategias metodológicas*.
- Honorable Congreso de la Nación Argentina. (2006). *Ley de educación nacional n°26.206*.
- Landázuri Castañeda, A. V. (2021). *El juego y su incidencia en el desarrollo interpersonal de niños y niñas de 3 y 4 años*. Universidad politécnica. Salesiana: <https://www.ups.edu.ec/>

- Larrabure, M. P., & Paolocchi, G. (2019). *El juego en las distintas épocas: concepciones de madres y padres respecto a su función y sus incidencias en el desarrollo*. Acta Académica: <https://www.aacademica.org/000-111/735>
- Malajovich, Ana. (2000). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Editorial Paidós.
- Montero Daga, M. K., & Vilca Meregildo, M. d. (2022). *La importancia del juego en el nivel inicial*. Universidad Cesar Vallejo. Repositorio digital institucional: <https://repositorio.ucv.edu.pe/>
- Palarino, F. (2021). *Tejiendo vínculos a través del juego*. ANEP: <http://repositorio.cfe.edu.uy/>
- Saldaño Llatoma, M. (2019). *El juego como estrategia educativa para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años*. Universidad de San Pedro. Repositorio institucional: <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/7470>
- El senado y cámara de diputados de la Provincia de Buenos Aires. (2007). *Ley provincial de educación n°13.688*.
- Ushiñahua García, L. (2019). *El juego en los niños de educación inicial*. Repositorio digital untubes: <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/7470>
- Vasquez Angulo, A. M. (2020). *Aportes pedagógicos del juego en niños y niñas de 3 a 5 años de educación inicial: Una revisión sistemática*. Universidad Cesar Vallejo. Repositorio digital institucional: <https://repositorio.ucv.edu.pe/>
- Wertsch J. V. (1988) *Vygotsky y la formación social de la mente*. Paidós.