



**Facultad de Psicología y Ciencias Sociales
Licenciatura en Psicopedagogía modalidad
distancia**

Título:

**"La importancia del juego como estrategia
didáctica en la escuela secundaria rural de
Gral. Las Heras, prov. Bs. As. Año 2022"**

Nombre y apellido del alumno: María Graciela Stevens.

Legajo N°: 29203.

Directora del TFI: Lic. Rosa Garcés.

**Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciada en
Psicopedagogía.**

2024

INDICE:

Resumen.....	3
Introducción.....	4
1. Delimitación del objeto de estudio.....	4
1.1. Planteo del problema.....	4
1.2. Objetivos.....	5
1.3. Hipótesis o supuestos básicos.....	5
1.4. Fundamentación.....	5
2. Estado de Arte.....	6
3. Marco Teórico.....	10
3.1. Conceptualización del juego.....	10
3.2. Tipos de juegos.....	15
3.3. El juego como estrategia didáctica	24
3.4. El juego en la adolescencia.....	26
3.5. El juego en el aprendizaje constructivo.....	28
3.6. El juego en la actualidad.....	30
3.7. El juego en escuelas rurales.....	33
4. Método.....	36
4.1. Participantes-Muestra.....	36
4.2. Instrumentos – Procedimiento.....	37
4.3. Constancia de la utilización del consentimiento informado.....	37
5. Resultados.....	37
6. Discusión.....	41
7. Aportes y contribuciones de la investigación.....	48
8. Limitaciones de la investigación.....	49
9. Líneas de intervención futuras.....	49
10. Propuestas de intervención.....	50
11. Referencias.....	52
12. Anexo/s.....	56

RESUMEN

TÍTULO:

"La importancia del juego como estrategia didáctica en la escuela secundaria rural de Gral. Las Heras, prov. Bs. As. Año 2022".

El presente trabajo final integrador tiene como objetivo describir la importancia que le otorgan los docentes de la escuela secundaria rural al juego como estrategia didáctica.

La investigación se enmarca en un enfoque cualitativo descriptivo, se fundamenta en la necesidad de la realización de cambios en las estrategias didácticas en el nivel secundario rural, tomando al juego como recurso. Teniendo en cuenta también el contexto rural, donde la mayoría de los alumnos que asiste al colegio trabaja en el campo junto a su familia: el ámbito privilegiado para la socialización y el juego es la escuela, generando por medio de propuestas lúdicas aprendizajes significativos, fomentando la expresión, cooperación, trabajo en equipo, el desarrollo de diferentes habilidades y capacidades en las diferentes materias que se presentan en dicho nivel. Desarrollar desde la especificidad de la psicopedagogía los beneficios holísticos que conlleva el desarrollo de prácticas docentes innovadoras para fomentar el enriquecimiento desde la diversidad, resolución de problemas, desde lo lúdico y cómo repercute en el rendimiento académico de los alumnos.

Se lleva a cabo entrevistas a docentes del ámbito rural de las distintas áreas curriculares.

Se suma la consulta de diversas fuentes bibliográficas, estudios empíricos, antecedentes sobre la temática, comparando lo leído y recopilado con los datos de las entrevistas, de esta forma se logra arribar a conclusiones respecto a la temática elegida y corroborar el supuesto básico planteado.

Palabras claves:

Juego - Estrategia didáctica - Aprendizaje significativo – Práctica docente - Nivel secundario rural.

INTRODUCCIÓN:

1. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

El tema que se pretende investigar es la relevancia que le dan los docentes al juego como estrategia didáctica en la escuela rural, de nivel secundario, de General Las Heras Prov. Bs. As.

La didáctica del juego, según refiere Harf, Ruth y Viamonte, Rosa (2002) se convierte en una fuente para describir, analizar, con capacidad de reconocer y transformar cada uno de los elementos de la enseñanza, abordando al juego como uno de los ejes del conocimiento, como estrategia didáctica de los docentes para que el aprendizaje de los alumnos sea significativo, y participativo.

El presente trabajo es diseñado bajo el planteamiento metodológico del método cualitativo descriptivo, se pretende por medio del mismo describir características fundamentales de lo planteado, referir propiedades del objeto en estudio, por medio de la descripción de la variable fundamental, que en este caso es el juego, utilizado como estrategia didáctica.

1.1. *Planteo de Problema*

Teniendo en cuenta que la educación en el nivel secundario, como otros niveles educativos, se va transformando según la época en que vivimos, las necesidades que van surgiendo a nivel social y cultural, se apunta a lograr aprendizajes significativos. Para esto es necesario revisar que estrategias, recursos pedagógicos y didácticos se llevan a cabo en las aulas, desde una mirada psicopedagógica.

Pasamos de una pedagogía tradicional con actividades mecanicistas a una pedagogía que, apuesta a la diversidad, donde los alumnos puedan generar experiencias concretas, vivenciales, de investigación, que a su vez sientan y disfruten con plena libertad su experiencia educativa en una forma motivadora y placentera (Aguilar Arevalo Mario, 2003).

Por lo anteriormente explicado, se está implementando el juego como estrategia didáctica, en las prácticas docentes, de la escuela secundaria rural, de Gral. Las Heras Prov. Bs. As. Esto último planteado es lo que se quiere abordar.

La Variable a definir es la siguiente:

Juego: Es una actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Como profesionales de la educación, el juego es un “recurso didáctico” para enseñar, para transmitir conocimiento, para favorecer los aprendizajes acompañando a nuestros alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que los conducen a saberes prácticos y a la adquisición de habilidades. (Harf, Ruth, Viamonte Rosa, 2002).

La pregunta que se propone es ¿Cuál es la importancia que le dan los docentes al juego como estrategia didáctica en la escuela secundaria rural del partido de Gral. Las Heras, Provincia de Buenos Aires en el año 2022?

1.2. Objetivos:

- **Objetivo general:**

- ✓ Describir la importancia que le otorgan los docentes de la escuela secundaria rural al juego como estrategia didáctica.

- **Objetivos específicos:**

- ✓ Describir los aspectos facilitadores del juego, como estrategia didáctica, que identifican los docentes.
- ✓ Identificar los juegos que los docentes implementan en el aula como estrategia didáctica.
- ✓ Describir aspectos que dificultan la implementación del juego en la práctica docente.

1.3. Hipótesis o supuestos básicos de investigación

Los docentes de la escuela secundaria rural de Gral. Las Heras, consideran relevante al juego como estrategia didáctica en sus prácticas docentes.

1.4. Fundamentación

En la escuela secundaria rural de Gral. Las Heras, se está implementando la utilización de actividades lúdicas en las distintas áreas, se procede a plantear la descripción de la importancia del juego como estrategia didáctica.

Teniendo en cuenta también el contexto rural, donde la mayoría de los alumnos que asiste trabaja en el campo junto a su familiar: el ámbito privilegiado para la socialización y el juego es la escuela. Y de esta forma se busca también que por medio del mismo las actividades sean una forma de aumentar las expectativas e intereses por comprender, analizar e interpretar los contenidos de las distintas disciplinas. Generando mayor atención, y provecho de los estudiantes.

También el juego es uno de los medios más importantes que tienen para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones.

No podemos perder de vista que la educación a lo largo de la historia ha jugado un rol conservador, pensando tener que reproducir un sistema de valores y de organización imperante en un determinado momento histórico y en una determinada sociedad, pero en

las últimas décadas, socialmente se ha sufrido un proceso de aceleración, de renovación, que como consecuencia la escuela no va a la par con los cambios (Freire, 2003), "ya que toda estructura que tienda hacia actitudes conservadoras está sufriendo serios problemas de adaptación al momento actual" (Aguilar Arevalo Mario, 2003)

Cambiar es difícil pero posible, por eso es dable aclarar la importancia que es generar nuevas miradas respecto a las propuestas pedagógicas, en este caso utilizando al juego como estrategia didáctica.

Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los/as estudiantes que a su vez será para los mismos, una experiencia de cooperación (Imma, 2018).

Aquí podemos nombrar a la psicología histórico social de Vigotsky, quien, como buen visionario, toma al juego como una práctica donde los niños, niñas y jóvenes incorporan contenido de la cultura (Harf, Ruth, Viamonte Rosa, 2002), también es una forma de alcanzar la imaginación y crear significados, fundamental para el progreso de los procesos de pensamiento superiores.

2. ESTADO DE ARTE (antecedentes)

Como antecedentes se tienen en cuenta artículos científicos y tesis universitarias de distintas fuentes bibliográficas: principalmente de Google académico, repositorios de universidades y repositorios científicos de interés.

En primer lugar, referimos a Alemán Castillo, San Juana Elizabeth; Castillo-Ruiz, Octelina; Ramírez de León, José Alberto; Urestí Marín, Rocío Margarita; Velázquez de la Cruz, Gonzalo (2018), en el artículo científico "Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria" para la revista Científica Multidisciplinaria, de la Universidad Autónoma del estado de México. El objetivo que plantean es evaluar la efectividad del juego "Armando A. Nutricio" para enseñar conceptos de alimentación y actividad física. Seleccionaron una muestra de alumnos de primaria y secundaria de la ciudad de Reynosa, Tamaulipas. A partir de un cuestionario de conocimientos generales antes y después de la aplicación del juego, en los alumnos de primaria se obtuvo la siguiente puntuación: antes del juego 9.36 ± 4.33 y al finalizar 10.9 ± 4.96 ($p < 0.01$) y del mismo modo en los de secundaria 13.53 ± 3.79 y 14.85 ± 4.32 ($p < 0.01$) de 15 preguntas sobre nutrición y actividad física. Llegando a la conclusión, que el juego Armando A. Nutricio se considera una herramienta útil para adquirir conocimientos sobre hábitos saludables. El método utilizado fue cualitativo, descriptivo.

En segundo lugar, Mayra Adilene López Vázquez y Verónica García Martínez

(2020), del Consejo Nacional de Fomento Educativo y Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México. En el artículo “El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias: Matemática y Química” tienen como finalidad presentar al juego como una posibilidad o recurso didáctico de apoyo en la enseñanza. La metodología utilizada es de análisis de contenido, a través del buscador Google Académico, así como la consulta de la base de datos, ebsco y Redalyc. Los principales resultados obtenidos en las experiencias que analizaron, donde se aplicó el juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias, permite inferir que su efectividad no sólo está en el fin que se propone, que es el aprendizaje, sino que durante el proceso también intervienen factores que influyen en otros aspectos del sujeto como las emociones, lo cual permite elevar la motivación de quien lo realiza y tener como resultado una mayor disposición para aprender (López V. Mayra, García Verónica, 2020).

En tercer instancia, Mónica Herrero Vázquez, Antonio Torralba-Burrial, M. Esther del Moral Pérez (2020) del Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo, Principado de Asturias, España. En el artículo científico “Revisión de investigaciones sobre el uso de juegos digitales en la enseñanza de las ciencias de la vida en Primaria y Secundaria”, tienen como objetivo en la investigación: a) realizar una revisión de investigaciones orientada a constatar el impacto del uso de juegos digitales en la enseñanza de las ciencias de la vida en los niveles educativos de Primaria y Secundaria y b) analizar los diseños de investigación de las evidencias empíricas publicadas con objeto de identificar los contextos y las estrategias didácticas que contribuyan a favorecer los aprendizajes científicos (Herrero Vazquez, Monica, Torralba Burrial, Antonio, Del Moral Perez, María Esther, 2020). La metodología utilizada fue por medio de la revisión de la literatura, se realizó utilizando el buscador especializado Google Académico, al incorporar trabajos de la mayoría de revistas y editoriales con información en internet, comunicaciones a congresos, capítulos de libros, libros, repositorios de universidades y otros repositorios científicos de intereses, recogen investigaciones derivadas de innovaciones que refieren la metodología adoptada por su relevancia en el ámbito de la Didáctica de las Ciencias Experimentales. La muestra resultante consta de 27 trabajos que analizan las experiencias del uso de 26 juegos digitales educativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de ciencias de la vida en los niveles educativos de Educación Primaria y Secundaria. Los principales resultados obtenidos, casi un tercio de los 26 juegos digitales utilizados en las experiencias analizadas abordan varias disciplinas de las ciencias de la vida de forma simultánea. La ecología es la disciplina que se aborda con más frecuencia en los juegos digitales analizados (38 %), seguida a mayor distancia por la zoología, la genética, la biología celular y la biomedicina. La revisión de las experiencias publicadas –que utilizan juegos digitales– revela que la ecología, entendida como la relación de tienen los organismos entre sí o con su entorno, es

la temática que abordan estos juegos en mayor medida (38 %), seguida de los que tratan aspectos de zoología (19 %), genética (15 %) y biología celular y biomedicina (11 %). Casi un tercio de los juegos (31 %) contemplan varias disciplinas científicas a la vez dentro del ámbito de las ciencias de la vida.

Herrera, Valencia Fabiola (2021) en su trabajo de grado para la universidad de Santander UDES, Colombia, cuyo título es “El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora y motivacional generador de alto rendimiento académico en educación secundaria”, su propósito es por medio del mismo implementar estrategias para comprensión lectora mediada por juegos digitales y no digitales. El trabajo se enmarca en un enfoque cualitativo, aplicando el método descriptivo, llevando a cabo encuestas y entrevistas a 30 estudiantes, de entre 16 y 18 años de edad, docentes y familiares de los alumnos. También aplicó 5 actividades lúdicas digitales y no digitales, arrojando como resultado que la estrategia mediada por los juegos (tanto digitales como no digitales) mejoran la comprensión lectora, la motivación, promueve el trabajo en equipo e incrementa satisfacción ante el aprendizaje.

Otro artículo de Juan F. Santana (2021) de la Maestría en Educación Superior, Universidad Central del Este de San Pedro de Macorís, República Dominicana, publica en la revista de posgrado de UCE Ciencia: “Estrategia lúdica para mejorar el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de secundaria”. Esta investigación tiene como objetivo diseñar una estrategia lúdica para mejorar el desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes del nivel secundario, para su aplicación en el ámbito social. La investigación fue descriptiva, de corte transversal con un enfoque mixto (Santana, 2021). En cuanto a los resultados obtenidos, los resultados de la encuesta aplicada a las 3 secciones de 6to grado del nivel secundario con 118 estudiantes en total, en el Centro Educativo Evangélico 7 habilidades blandas distribuidas en 6 preguntas, los resultados muestran que al 26.3% de los estudiantes encuestados les gusta trabajar con otros compañeros en equipo, esto se relaciona con el 52.2% de los que les gusta dirigir los trabajos, pues no hay líder sin equipo ni equipo sin líder. Los estudiantes del nivel secundario poseen habilidades blandas, pero estas deben ser potencializadas antes de ser insertados en el ámbito laboral. Lo lúdico es recomendable para poder trabajar estos aspectos y los resultados de la investigación, analizando los porcentajes revelan que el juego serviría para potenciar habilidades sociales/blandas.

Jairo Nicanor Rosales Ojeda (2021), de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, de la Facultad de Educación, de Perú, en su tesis “Juego de roles y su relación con las habilidades sociales en estudiantes de 1° año de secundaria de la I.E. Manuela Tovar Soyan”. El objetivo es demostrar el vínculo que hay en cuanto al juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales, las cuales permiten mejorar las relaciones de

comunicación. El diseño metodológico es de indagación aclaratoria y de correlación. Los resultados arrojan que hay vinculo en cuanto a los juegos de roles y las destrezas colectivas en educandos de 1er nivel secundario del I.E. Manuel Tovar Sayán, de magnitud buena.

Sumando a Br. Valverde Reyes, Tania (2021) de la Universidad Nacional de Trujillo, Perú, en su trabajo “El juego lúdico, en alumnos de 1° año de secundaria rural”, propone como objetivo dar a conocer el desarrollo de los juegos lúdicos en aprendizajes de nuevos contenidos en el área de matemática, según refiere la autora, el nivel de comprensión se ve limitado por distintos factores socioeconómicos que presentan las instituciones educativas de zona rural. El tipo de investigación es descriptiva. Los resultados que arroja, son a partir de trabajos realizados en diversas instituciones rurales de la zona, llegando a la conclusión de que los juegos lúdicos empleados han permitido a los estudiantes interacción, aprendizaje autónomo, y motivación permitiendo un aprendizaje significativo y placentero, siendo los estudiantes protagonistas en el proceso.

Marin Sanchez, Libety Elizabeth (2021) en el trabajo final “El juego como estrategia didáctica para mejorar la producción de cuentos escritos”, realizado para la Universidad Nacional de Trujillo, facultad de educación y ciencias de la comunicación de Perú. Tiene como finalidad, por medio de metodología de análisis de contenido, búsqueda bibliografía, marco teórico, dar sustento teórico, pedagógico la clase a partir del juego como estrategia didáctica para mejorar la escritura en el nivel secundario. A partir del presente informe, se llega al resultado, conclusión que la condición para lograr formar escritores en la adolescencia es una odisea educativa, por tal motivo es necesario la implementación de lo innovador, lúdico, motivador, para que el alumnado se encuentre atraído por las actividades propuestas docentes.

Por otra parte, Zapata Vargas Alex Mauricio. Ing (2021), en su trabajo de titularización, para la Universidad Técnica de Cotopaxi, de Ecuador, con el título “El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela “Alfonsina Storni”. El objetivo que presenta en la investigación es elaborar una guía de juegos para la enseñanza de la Educación Cultural y Artística que contenga actividades lúdicas acordes a las destrezas del subnivel de Educación Básica superior, que contribuya a la creatividad, trabajo colaborativo y practica de valores. Se utilizó como metodología la revisión de fundamentos teóricos sobre la Educación Cultural, cognición, didáctica, juego entre otros, que permitió la construcción de la base epistemológica para el sustento de la investigación, entre métodos, estrategias para la enseñanza de la Educación Cultural. También realización de entrevistas y encuestas en directivos y docentes del nivel. El resultado y conclusión a la que se llega en el trabajo es que el desinterés de las artes a nivel de política de estado, el desconocimiento de los padres de familia sobre el aporte de las artes, la desmotivación presente en los estudiantes,

el desconocimiento y falta de utilización de estrategias por parte de los docentes está presente, pero el juego es una auténtica herramienta en beneficio de docentes y estudiante, para la motivación, creatividad tanto para docentes y alumnos

Por último, en su tesis, Juarez Salca Cliver (2022) de la Universidad Nacional del Altiplano de Perú, cuyo título es "Práctica de juegos tradicionales en estudiantes del VI ciclo de las instituciones educativas del distrito de San Pedro de Putina Punco". La finalidad de abordar los juegos tradicionales surge a partir del interés de conocer la frecuencia con la que se practican los mismos y así también conocer que juegos tradicionales practican los estudiantes del sexto ciclo de las instituciones educativas del nivel secundaria del distrito de San Pedro de Putina Punco es decir el objetivo general es: Determinar la práctica de los juegos tradicionales en estudiantes del VI ciclo de las Instituciones Educativas del nivel secundario en el distrito de San Pedro de Putina Punco-Sandia-Puno. El tipo de investigación es la metodología cuantitativa de tipo descriptivo. La muestra seleccionada fue de 125 estudiantes de cuatro instituciones del sexto ciclo entre varones y mujeres de 12, 13 y 14 años, y se llegó a la conclusión a partir de los resultados, de que la práctica de los juegos tradicionales en estudiantes del VI ciclo de las Instituciones Educativas del nivel secundario en el distrito de San Pedro de Putina Punco, está en la categoría de a veces, siendo el 47.2% seguido de (Casi nunca) con un 34.4%, (Casi siempre). Así mismo el 40% prefiere jugar en su celular o practicar un deporte en vez de jugar los juegos tradicionales. Por el análisis de los resultados de los porcentajes anteriormente asentados los juegos tradicionales no son seleccionados por la mayoría para ponerlos en práctica, si los son los juegos virtuales o los deportivos.

3. MARCO TEÓRICO

El juego

3.1 Conceptualización del juego

Se considera relevante en primera instancia hablar sobre la historia del juego que es extensa y diversa, y ha evolucionado a lo largo de los siglos. Ha sido una parte importante de la cultura humana desde tiempos prehistóricos y ha evolucionado a medida que la tecnología y la sociedad han cambiado.

Los primeros juegos eran probablemente juegos de azar simples, como lanzar huesos o piedras. Con el tiempo, se desarrollaron juegos más elaborados, como los juegos de mesa, que se jugaron por primera vez en la antigua Mesopotamia y Egipto hace más de 5.000 años. Uno de los juegos de mesa más antiguos es el juego de la Royal Game of Ur, que se llevó a cabo en la Mesopotamia hace más de 4.500 años.

En la antigua Grecia, se desarrollaron los juegos olímpicos, que comenzaron como una competición deportiva para honrar a los dioses. Los juegos olímpicos se convirtieron en

un evento importante en la cultura griega y se siguieron celebrando durante siglos.

En la Edad Media, los juegos de mesa y de cartas se convirtieron en populares pasatiempos entre la nobleza y la aristocracia europea. Durante el Renacimiento, se desarrollaron juegos más elaborados, como el ajedrez, que sigue siendo uno de los juegos de mesa más populares del mundo.

En la era moderna, lo lúdico se ha vuelto cada vez más sofisticado y tecnológico. Los juegos de computadora y videojuegos se han convertido en una industria multimillonaria, con juegos que van desde simples juegos de arcade hasta juegos de rol y estrategia altamente complejos.

Los juegos han sido una parte importante de la cultura humana y siguen siendo una forma popular de entretenimiento y aprendizaje en la actualidad.

Se lo puede definir como una actividad que se lleva a cabo en un contexto lúdico y recreativo. Puede ser individual o grupal y tiene una dimensión social que lo hace interactivo y participativo.

Es una acción que muchas veces se piensa que no tiene una finalidad práctica ni productiva, sino que se lleva a cabo por el simple hecho de disfrutar y divertirse, pero a través del mismo, se pueden experimentar emociones positivas como la alegría, el entusiasmo, la satisfacción y la felicidad, lo que lo convierte en una actividad placentera y gratificante.

El juego, en general, es una actividad que se realiza corrientemente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Se han realizado varias conceptualizaciones del juego. Las teorías acerca de esta temática se aproximan a diferentes definiciones desde distintas miradas: sociológica, biológica, cultural, pedagógica, psicológica, psicopedagógica entre otras.

Las conceptualizaciones que se desarrollan son a partir de las referencias de Rodriguez, Mausí Brinnitzer (2008):

Desde el punto de vista biológico: El juego actúa favorablemente sobre el crecimiento orgánico, coordinación, es el gasto de energía, canalización de la misma por medio de la actividad lúdica.

Tomando el juego desde la sociología: Karl Gross, aporta que el juego es un ejercicio de preparación para la vida adulta, sumando a Vigotsky, crea zona de desarrollo próximo en las personas, y a través de él llega a conocerse a sí mismo y a los demás.

La Psicología, nos aporta desde Freud que el juego cumple un papel principal de expresar los sentimientos reprimidos del sujeto, y sumando a Winnicott nos dice que el mismo dota al sujeto de la capacidad de entender las situaciones "como si".

Desde el punto de vista etológico, Stanley Hall dice que los juegos son rudimentos de actividades de generaciones pasadas y ellos se hacen una recapitulación de la historia de la

humanidad.

Podemos nombrar a Ricardo Rodulfo (2008), doctor en psicología, psicoanalista, especializado en niñez y adolescencia, quien aporta que en el jugar siempre se produce una diferencia, nunca se deja las cosas como están. Jugando, las niñas y los niños, adolescentes se transforman no solo en relación a su cuerpo sino también en su relación con la realidad.

Desde el ámbito pedagógico/psicopedagógico, Montessori, refiere que el juego es el principio fundamental de la educación, Piaget suma que influye en el desarrollo de la inteligencia, y Ausubel que es un instrumento para que los docentes logren aprendizajes significativos.

El uso del juego en psicopedagogía como herramienta es clave para el desarrollo del niño y adolescente. Por ello, es cada vez un recurso más habitual en las terapias de los psicopedagogos, para los profesionales de esta área esta herramienta puede ayudarnos a desarrollar el trabajo en consulta o en el entorno de trabajo, o incluso mejorar las técnicas ya implementadas, es el canal más directo para establecer una relación, un vínculo. A su vez, Jean Piaget, famoso por sus estudios sobre infancia, expreso: "El juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia. De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensoriomotor, representativo y reflexivo. Así pues, la cultura, aliada con la inteligencia, se comportan en el período inicial de la vida como formas lúdicas".

Profundizando la conceptualización de esta temática desde autores relevantes, podemos decir que Freud (1908) tuvo distintas etapas para el desarrollo del juego: El primer período -correspondiente a la primera tópica del aparato psíquico- entiende que el juego de los niños está al servicio de la realización de deseos y su repetición se vincula directamente con el principio de placer, plantea que hay una íntima relación entre el juego y la creación y que al jugar el niño se conduce como un poeta, es una actividad que los niños toman muy en serio y depositan mucho afecto, tomando objetos tangibles y situaciones de la vida real.

En el segundo período, en Más allá del principio del placer, Freud (1920) refiere la existencia de ejes en el juego: fort-da, el modo de trabajo del aparato psíquico en sus prácticas normales más tempranas, tiene que ver con desaparecer un objeto y devolverlo, sería como un aparecer y desaparecer que lo equivale a una elaboración de una situación dolorosa del niño, la desaparición de la madre (como el objeto) que luego regresa, son acciones repetitivas para la superación de vivencias, como así también el deseo de hacer cosas de grandes. Postula el juego como tratamiento terapéutico de lo traumático, esto último lo retoman muchos autores desde la psicología y la psicopedagogía.

Melanie Klein (1921) partiendo de la idea de Freud, postula que, jugando, el niño

habla y dice toda clase de cosas que tienen el valor de asociaciones genuinas, que con la técnica de juego se pueden lograr los mismos resultados que en el análisis de adultos. Considera que el juego es un medio de expresión simbólica, de fantasía, deseos y experiencias, por este medio el niño elabora situaciones traumáticas y siente alivio de presiones superyoicas. Es una proyección de imágenes.

Klein (1926), aporta como Freud, que cuando un niño juega, utiliza los mismos medios de expresión arcaicos que en el sueño: desplazamiento, condensación y simbolización.

Sumando a Winnicott (1951/59) plantea diferentes posturas sobre el juego en el recorrido de sus obras, enfatiza el sentido comunicativo, ya que permite la expresión del mundo interior.

Define al juego como natural y universal y “una forma básica de vida”, Winnicott (1971). Tanto este autor como Klein, sostienen que es importante el juego en la vida emocional y como indicador de la salud mental de los niños.

Otro concepto fundamental de este último autor es la zona transicional, que es un espacio donde se desarrolla esta actividad lúdica, es intermedio entre la experiencia que no pertenece a la realidad interna ni a la realidad externa, libre de exigencias e intrusiones.

Posicionándonos desde autores relevantes de la Argentina, podemos nombrar a Arminda Aberastury, en especial a su descripción de los juegos característicos de cada etapa libidinal, basándose en conceptos de Freud y Klein.

Aberastury hace un aporte de relevancia al estatuto teórico y clínico del juego en el contexto de la psicoterapia y del proceso psicodiagnóstico, con sus señalamientos respecto de la Hora de Juego Diagnóstica sobre la base de la técnica del juego kleiniana. Aberastury (1969) comprendió que el juego constituye el modo privilegiado de conexión con el niño el diagnóstico inicial; considera que en la primera hora de juego el niño comunica su fantasía inconsciente de enfermedad y de curación, su propio motivo de consulta, el lugar que otorgará al analista en el proceso terapéutico, para lo cual es fundamental la actitud receptiva, abstinentes y no intrusiva del analista. (Bardi, Jaleh, & Luzzi, 2011).

A partir de Aberastury, Siquier de Ocampo (1975) construyó indicadores de la hora de juego diagnóstica que constituyen una guía de pautas sistematizadas para orientar el análisis, apuntando a lo dinámico, estructural y económico, que a su vez sirvieron de apoyo para la construcción de nuevos indicadores diagnósticos y pronósticos.

Mario Waserman, Irene Miravent y Ruth F. Bravo de Podetti, bajo la supervisión de David Liberman (1981) realizan una conceptualización semiótica del juego en el análisis de niños, tienen de base los conceptos de Klein. En las sesiones de los niños, estos autores intentan abordar sus estudios desde la comunicación, edades de los niños que expresaban a través del mismo. Definieron el juego verdadero como un momento

privilegiado en la sesión.

José Valeros (1982) conceptualiza al “jugar” como fenómeno de creatividad, en el cual es indispensable el gesto espontáneo del niño, así como la ilusión de que hallará un objeto y medio adecuados para su realización, él lo llama juego creativo, donde está presente lo espontáneo y la ilusión. (Bardi, Jaleh, & Luzzi, 2011). Este autor al juego creativo, al que define como una conducta compleja en la cual se destacan: a) una tarea: la búsqueda de las interrelaciones y pautas que conectan lo subjetivo con el mundo externo; b) un ritmo y un orden adaptados a las características propias del material de juego; c) un estado especial de ilusión; d) un momento de hallazgos sorprendentes para el sujeto que juega; e) un sentimiento relacionado con la sensación de belleza estética, que organiza el desarrollo del juego; f) una tensión especial relacionada con la importancia suprema del juego, a diferencia de una situación de angustia y, g) una especial relación causal entre los elementos subjetivos y los fácticos de la realidad externa.

Por otra parte Elda Fornari (1998) en su estudio el acento está puesto sobre “la producción lúdica del sujeto que juega”, entendiéndola como el despliegue de un argumento imaginario organizado sobre un contrato simbólico, con una intencionalidad de transformación desiderativa en un tiempo y espacios particulares, generando, transformando y produciendo en ese recorrido sentidos sobre el sujeto que juega y su mundo.

También podemos nombrar a Cena (2006) que retoma a Klein y plantea que el ser humano juega para repetir, pero también para simbolizar y elaborar, mediante el mecanismo de personificación en el juego. El juego verdadero, planteando que “Klein se apoyó en el proceso de reparación, en un proceso de duelo y simbolización por el cual se recrea el objeto, transforma no sólo el vínculo con el mismo, sino la visión del mundo.” (Cena, 2006, p.73).

También Cena menciona el concepto winnicottiano de impulso creador lo que posibilita el sentimiento de que la vida es real o significativa y, en ese sentido, la creatividad, el juego es sinónimo de estar vivo y encontrar sentido.

Janin (2006), otro referente respecto al tema, retoma los aportes de Freud y Winnicott, a los que suma conceptualizaciones de André Green, P. Gutton y Joyce McDougall. Describe tres grandes modalidades de juego determinados por el grado de estructuración psíquica de los niños: 1) El juego presencia-ausencia. 2) El juego de personajes –escenificación edípica y 3) El juego reglado, que implica la sujeción a normas y leyes.

Lo lúdico tiene múltiples formas y puede ser llevado a cabo en diferentes ámbitos, y etapas evolutivas como en la infancia, la adolescencia y la edad adulta, en el contexto educativo, social, cultural y deportivo. Además, puede ser una herramienta de aprendizaje, ya que permite adquirir habilidades y conocimientos de una manera lúdica y participativa.

A través de los juegos se comparten y se construyen diferentes sentidos. Los juegos están vinculados a la historia de cada quien, a las experiencias transitadas durante la infancia y a la significación que le dio el medio social donde cada uno se desarrolló.

Es una actividad que tiene un valor importante en la vida de las personas, ya que no solo es una forma de entretenimiento, sino que también tiene un impacto en el desarrollo personal, social y emocional; es un lenguaje universal que permite atravesar las barreras idiomáticas e ideológicas, facilitando la integración sin importar la religión, etnia, lengua, lugar de nacimiento o las capacidades.

3.2. Tipos de juegos

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad (Chamorro, 2010)

Mediante el juego, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, estos son desarrollados por la profesora Irene López Chamorro (2010) todos ellos íntimamente unidos entre sí:

1) La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. Es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones, supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas. Los niños se encuentran en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos.

En ocasiones el juego presume una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2) La motricidad: Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad, reconociendo el cuerpo y sus cambios, por eso se da durante todo el desarrollo de crecimiento y etapas evolutivas. Son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

3) La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca,

el interjuego de natura-nurtura (socialización primaria y secundaria). Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Cuando el niño/a desmontan un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general. Esto mismo de forma más compleja se da en la adolescencia, cuando se proponen juegos de destreza, ingenio, donde los jóvenes exploran, piensan y desarrollan su etapa hipotética deductiva.

4) La creatividad: los niños/as y adolescentes tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativos. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) La sociabilidad: En la medida en que los juegos favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan a relacionarse con los otros, a comunicarse y prepara para la integración social.

Muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo de los individuos, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual. (Chamorro, 2010)

Cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego se aprende con una facilidad notable porque los alumnos, en este caso que se plantea en la presente investigación en nivel secundario, están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en estas propuestas, y todos estos aprendizajes, que los estudiantes realizan cuando juegan, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. Elvira Martínez y Juan Delgado en su libro “El origen de la expresión” analizan el significado de la expresión plástica, que también se relaciona con lo lúdico, desde tres aspectos:

Un medio de expresión y comunicación de sus vivencias, un lenguaje del pensamiento.

Un proceso en el que toma diversos elementos de la experiencia y les otorga un

nuevo significado, los transforma.

Una actividad lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones, y el pensamiento.

Como estrategia didáctica se pueden usar distintos tipos de juegos, por eso es importante el desarrollo de distintas clasificaciones del mismo y desde distintos autores.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. La Clasificación del juego por ejemplo de Rüssel es de interés educativo. Parte de un criterio muy amplio, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la “inmaturidad” del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones. Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

Juego configurativo. En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. Aquí se goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida. Se puede trabajar desde distintas áreas por ejemplo en Plástica, creando distintos objetos, pintando y decorando, desde matemática realizando figuras geométricas, desde Prácticas de lenguaje, creación de personajes y objetos para distintas historias, potenciando la expresión oral y escrita.

Juego de entrega. Los juegos no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en Educación Física, el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

El juego de representación de personajes. Mediante este juego se representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el

personaje en un breve número de rasgos (centraje): así, por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado, se olvida de sí y por otro se impregna del otro. Desde el área Practicas de Lenguaje la teatralización fomentando la creatividad, armado de guiones, escritura de historias.

El juego reglado. Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente, al contrario, como lo que promueve la acción. Los jugadores suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino muchas veces ganar. Este tipo de juego se implementa en todas las disciplinas pedagógicas, ya que en el sistema educativo principalmente en el nivel secundario el uso de reglas es fundamental para la implementación de lo lúdico y establecer un orden.

Por otra parte Piaget, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple (Chamorro, 2010):

Los juegos de ejercicio: Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro, constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente

hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

Los juegos simbólicos. Son característicos de la etapa preconceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará en esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares. A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) como desarrolla Piaget, el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

Otro tipo de juego que desarrolla Piaget son los juegos de construcción o montaje. No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

Los juegos de reglas, como desarrolla Rüssel, en este caso por parte de Piaget que nos dice que aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Se puede considerar el juego de reglas simples como característico de la etapa de las Operaciones concretas (7-12 años), en esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo actúan sobre objetos concretos. El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, reconstituir o modificar los datos que posee. Lo que le permiten dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación de longitudes, de superficies y la elaboración de un sistema de coordenadas. El niño accede pues, a partir de esta etapa, a una forma de

pensamiento lógico pero aún no abstracto. Las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios. (Chamorro, 2010)

En la etapa de las operaciones formales (A partir de los 12 años) Piaget plantea que el adolescente se interesa por los juegos de reglas complejas, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos, reproducciones a escala, maquetas elaboradas. Se interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal y gestual, y los juegos sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios. Puede en cualquier momento, volver hacia atrás y retomar actividades lúdicas de niveles anteriores, pero en general, su modo de pensamiento y las actividades lúdicas conquistadas ya no sufrirán modificaciones cualitativas adicionales, según Piaget, y le servirán, si están bien integradas, para toda la vida. Desde las teorías del ciclo vital y del procesamiento de la información en la actualidad, sin embargo, se cuestiona que con posterioridad a la adolescencia no haya cambios cualitativos en el desarrollo humano. La característica del pensamiento formal consiste en reflexionar de manera sistemática sobre otros razonamientos, en considerar todas las relaciones posibles que pueden existir, en analizarlas para eliminar lo falso y llegar a lo verdadero. En este nivel de desarrollo, el pensamiento actúa sobre los mismos contenidos operatorios; se trata aún de clasificar, de seriar, de nombrar, de medir, de colocar o desplazar en el tiempo y en el espacio, etc; pero el razonamiento se aplica más a los enunciados que explican estas operaciones que a las realidades concretas que éstas describen. Este tipo de razonamiento complejo y sistemático vale para todo tipo de problemas. El adolescente puede entonces integrar lo que ha aprendido en el pasado y considerar a la vez su vida actual y sus proyectos de futuro. El interés por esta nueva forma de razonamiento le conduce a preocuparse por cuestiones abstractas, a construir teorías, a interesarse por doctrinas complejas, a inventar modelos sociales nuevos, acercamientos metafísicos o filosóficos inéditos. Las actividades lúdicas que se asocian a este nivel de desarrollo y que seguirán hasta la edad adulta, conllevan también todas las características de dicho nivel. Para la planificación de los juegos se tienen en cuenta las características de esta etapa, para el nivel secundario.

Se suma la clasificación que refiere la autora Fuentes Oppliege, V (2013):

Juego corporal y de movimiento, el cual se asocia a la innovación, la flexibilidad, la adaptabilidad y la resistencia. El movimiento, la vocalización y la rotación son placenteras y favorece el autoconocimiento y la expansión.

En el Juego con Objetos, el cerebro se desarrolla más allá de las habilidades

manipulativas propiamente tal y se amplifica la posibilidad de resolución de problemas complejos.

El Juego social es un aspecto clave de la conducta de juego. Este tiene a su vez tres componentes: el Juego Afiliativo, orientado al desarrollo de relaciones y sensación de pertenencia y lealtad con otros. Juegos de Roce y Fuerza, respecto de los cuales se ha demostrado influyen en la regulación de las emociones y la violencia, ampliando la conciencia social, la cooperación, la equidad y el altruismo. Los Juegos de Celebración y Rituales, que amplifican la noción de comunidad y pertenencia a una cultura o grupos específico.

El Juego Imaginativo y de "Como si...", son centrales en el desarrollo de la creatividad y la innovación, así como del sentido de sí mismo y del conocimiento de los demás.

El Juego Narrativo y de palabras, conlleva la posibilidad de adquirir aprendizajes mediante el contar o escuchar historias. Enriquecen además la perspectiva de sí mismo y de los otros.

El Juego Creativo y Transformador, el cual permite trascender lo cotidiano, crear y recrear lo creado una y otra vez.

Juegos de ayer y hoy. Y, por último, se encuentran los juegos desde la virtualidad, para tener presente en el contexto social actual e intereses de los alumnos.

Susana Gamboa de Vitelleschi (2007), plantea juegos hacia adentro, para jugar desde sí, con otros, que se clasifican dentro de los juegos de convivencia, mediante la actividad lúdica se espera poder incentivar al adolescente a encontrarse con otro, nuevas formas de comunicarse, de reconocer, poder crear vínculos, generando la búsqueda de la identidad, por medio del asombro, reconocimiento, estrechando lazos. Aquí se puede implementar en todas las áreas y en contenidos transversales como E.S.I. (Educación sexual integral) y los A.I.C. (Acuerdos institucionales de convivencia).

Algunos ejemplos que se pueden nombrar de juegos en nivel secundario:

Prácticas de Lenguaje: Código Secreto. En este juego por equipos, un miembro del grupo tendrá que intentar que los otros adivinen una serie de palabras conectándolas entre sí utilizando un solo término. Rápido, dinámico y quizá algo complejo al principio, pero una apuesta segura para trabajar los campos semánticos, palabras polisémicas, sinónimos y antónimos y desarrollar el razonamiento, la expresión y comprensión verbal. Seleccionando contenidos específicos (o haciendo tus propias tarjetas personalizadas), puede servir para reforzar conceptos de cualquier asignatura. Por supuesto, sería una opción válida para trabajar en Inglés o cualquier otra lengua extranjera. También con estas palabras pueden armar historias, personajes, y cuentos.

Matemáticas: Penny Papers Es un juego de papel y lápiz. Existen 3 juegos diferentes

de esta saga, pero la mecánica básica es igual en todos los casos: Lanzar 3 dados y combinar los resultados obtenidos, utilizándolos de forma individual o sumándolos, disponiéndolos de la mejor forma posible atendiendo a varios criterios que, según su ubicación, darán más o menos puntos: Series, números repetidos etc. Para trabajar el cálculo mental, la anticipación, la planificación, la toma de decisiones, la orientación espacial, utilización de esos números para utilizar en fracciones, raíz cuadrada, situaciones problemáticas. Es Sencillo, las partidas de unos 20 minutos, portátil y, además, se puede jugar de 1 a muchos jugadores.

Ciencias sociales: Carcassonne (juego de mesa). En este juego de 2 a 5 jugadores, mientras construimos, loseta a loseta (pisos), esta ciudadela amurallada francesa, trabajamos aspectos estructurales y sociales propios de la Edad Media y desarrollamos la percepción espacial, el pensamiento estratégico, la concentración y la toma de decisiones. Cuenta con diversas expansiones y con el juego independiente “Cazadores y recolectores”, con una dinámica similar al juego original, pero con una ambientación diferente y algo más compleja, que nos permite profundizar en muchos conceptos relativos a los primeros pobladores, se puede adaptar para trabajar distintas regiones desde la historia y la geografía.

Educación Artística: Imagine. Primero se de la pista indicada, cada jugador deberá intentar que el resto de participantes adivinen la palabra que le ha tocado. Para ello tendrá que seleccionar las cartas necesarias cuyos símbolos o imágenes combinados faciliten que los demás averigüen de qué se trata. Además de poder moverlas, señalar o tapar una parte, las cartas son transparentes, por lo que se pueden superponer, pudiendo crear infinidad de composiciones. Más complicado de lo que pueda parecer en un principio, pero con el pro de que la puntuación pasa a un segundo plano y la atención se focaliza en adivinar el enigma. El juego lo pueden crear los alumnos.

Música: Mascletà. Los alumnos tendrán que esforzarse para reproducir sonidos con su propia voz. Atención, concentración, memoria y ritmo son algunas de las funciones se trabajan en esta particular fiesta sonora.

Otros son sopa de letras, ahorcado, cruzadilha o crucigrama, dígallo con mímica, dígallo dibujando, veo – veo, memory, las diferencias, entre otros.

Estas son algunos juegos que se utilizan en la escuela secundaria, y son significativos en los estudiantes.

Todos los juegos anteriormente desarrollados son herramientas que se utilizan tanto en el ámbito educativo como en el de la psicopedagogía, es un recurso que se comenzó a implenter con más fuerza en el nivel secundario, ya que tiempo atrás solo se focalizaba en nivel inicial principalmente y nivel primario. El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de

educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva.

3.3. *El juego como estrategia didáctica*

"Es a través del juego que acompañamos nuestros objetivos educativos" (Murillo, 2009).

Al priorizar al juego como una herramienta educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. En la actualidad los docentes buscan distintos instrumentos y alternativas como estrategias didácticas, donde el juego se encuentra presente. Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos.

Como nombran en el artículo de investigación sobre el juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa, Fredy Orley Vera-Arcental y otras (2021), expresan que las demandas educativas que se establecen en el contexto actual, exigen retos que son de importancia para dar respuesta a las necesidades de los estudiantes. En este caso la concepción de la psicopedagogía centra sus intereses en los sistemas educativos que se tornan más complejos y exige que los docentes apliquen una enseñanza de calidad y calidez y los estudiantes a su vez aprendan significativamente. Este proceso tiene sus logros cuando la educación se da en un ambiente cómodo y las partes tienen la predisposición de ejercer su rol debido a que no presentan situaciones que los distraiga del objetivo. Como lo hace notar la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura existen desafíos que están enfocados en elevar la calidad y promover la equidad en los diversos contextos educativos que existen en Latinoamérica. Este sistema demanda la necesidad de que sobre el mismo se centre una atención especial a las políticas que existen sobre la formación docente y también que se cumpla con la responsabilidad social que motive a los estudiantes a lograr un aprendizaje de calidad (Organización de Naciones Unidas para la educación, 2014).

Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los/as estudiantes, y una experiencia de cooperación. Se necesita trabajadores de la educación capacitados para pensar la realidad del propio espacio institucional, sus formas de acción, de producción en tanto transformadora de esa misma realidad social (Aguilar Arevalo Mario, 2003). Por tal motivo el objetivo de esa interacción es el logro de una persona integrada, con capacidad de crítica reflexiva y de autonomía, y en forma especial, con capacidad de cooperación.

Las teorías y autores que se abordan sustentan que el juego es crucial en el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de las personas, por eso es que se utiliza como estrategia didáctica (Fuentes Oppliege, 2013). A lo largo de los años el juego

permite a niños, niñas y adolescentes a usar su creatividad mientras desarrollan destreza física, habilidades cognitivas y sociales y aprenden a regular sus emociones, el mismo constituye un lenguaje universal y transversal de diferentes culturas, si bien puede tener expresiones y significados diferentes. Es a través del juego que desde edades muy tempranas, los/as niños/as participan e interactúan en el mundo que les rodea (Kanett, 2007) y aprenden los roles sociales, las normas y valores de su cultura, experimentan sensaciones de control, dominio y maestría en el enfrentamiento de nuevas experiencias, ideas y problemas (Fuentes Oppliege, 2013). Según Perry (2006), la curiosidad implícita en el juego favorece a la exploración y el descubrimiento, por lo tanto, se gatillan en él sensaciones de gozo y placer que favorece la repetición de la conducta. La repetición supone alcanzar la maestría y el dominio de nuevas habilidades y mayor confianza en sí mismo, que se utiliza para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo que se aprende jugando no se olvida, y también podemos nombrar a la psicología histórico social de Vigotsky, quien, como buen visionario, toma al juego como una práctica donde los niños y niñas incorporan contenido de la cultura.

Es una forma de alcanzar la imaginación, pero también crear significados, fundamental para el progreso de los procesos de pensamiento superiores (Harf, Ruth, Viamonte Rosa, 2002). El uso de la fantasía, el juego simbólico, y el "hacer como" son actividades naturales propias del desarrollo evolutivo (Fuentes Oppliege, 2013).

La disociación cultural entre el juego y el trabajo es un conflicto que inhibe la formación de espacios lúdicos dentro del ámbito de la enseñanza, por tal motivo, como refieren Gandulfo de Granato, Taulamnet de Rotelli y Lafont Batista (1992), las experiencias de muchos docentes, que han sido alumnos, a partir de esquemas subyacentes, alejan la posibilidad de enseñar con una metodología activa que promueva la iniciativa de lo lúdico y creativo. Todo cambio actitudinal, moviliza y produce resistencias, reconocer estas resistencias es requisito para salir del aislamiento áulico y establecer el cambio.

Las propuestas que se piensan y se desarrollan a partir de un juego, proviene de lo que cada uno puede poner en acción, desde la invención, apertura docente en este caso, libertad, los elementos, e integrantes con los que se llevan a cabo.

De acuerdo con distintos autores, se sostiene el desarrollo del juego como estrategia didáctica, permitiendo que los estudiantes puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo (Contreras Ampuero, 2015). De esta forma, se presentan diferentes tipos de posibilidades para la creación y desarrollo de juegos didácticos. Como toda estrategia didáctica, esto

implica necesariamente considerar algunas cuestiones claves, por ejemplo, que el planteamiento del juego tenga como punto de partida los objetivos (conocimientos, habilidades y capacidades) que se pretenden alcanzar; que el problema, obstáculo o conflicto que los alumnos deberán resolver jugando, este organizado en función a los conocimientos previos y las habilidades personales y sociales que posee el grupo con el cual se va a trabajar.

Al utilizar el juego como estrategia de enseñanza puede emplearse desde distintos ángulos, disciplinas y en forma transversal, es lo que se considera relevante que esté presente en las practicas docentes. Si incluimos el juego dentro de las actividades motivadoras previas al desarrollo de las clases, puede constituirse como una herramienta para determinar los conocimientos previos que tienen los estudiantes respecto al tema a tratar; como así también podría establecerse en un elemento potenciador del aprendizaje significativo; y si se emplea como parte de las actividades finales o de cierre, podría servir para medir el nivel de comprensión alcanzado por los estudiantes, como la zona de desarrollo real, zona de desarrollo próximo y zona de desarrollo potencial (Harf, Ruth, Viamonte Rosa, 2002). Finalmente, combinar la enseñanza con la diversión que proporciona el juego, convierte al aprendizaje en divertido, motivador e interesante.

Para utilizar el juego como estrategia didáctica es necesario organizar el mismo, para ello es importante: una buena preparación técnica desde el docente, teniendo conocimiento sobre lo lúdico acorde a las distintas edades. Tener objetivos claros y precisos, pudiendo planificar el logro inmediato que se desea a través del juego elegido y una actitud lúdica.

3.4. *El juego en la adolescencia*

El valor del juego no está limitado por edad. Al contrario, con los adolescentes, adultos, se descubren potencialidades, habilidades, procesos de aprendizajes, que permiten conectar con el niño interno de cada uno, más allá de la edad en la que se juegue. Esto permite desempeñar distintos roles, desesteriotipados.

A partir de los 11, 12 años, los juegos tienen un cambio, como en las demás características de esta etapa evolutiva. Los juegos que atraen deben mostrar cierta excitación, dificultad que despierten la competencia, el razonamiento y la atención. Como refieren Medina y Vega (1991) en este periodo prevalece el interés en los juegos de reglados, sin dejar de tener en cuenta por los otros tipos por los que pasan en la evolución, como son el juego reglado y simbólico.

“Los adolescentes y el juego libre en el recreo”, de autoría de Luisa Carolina Rodríguez Sánchez, constituye un importante aporte pedagógico sobre la representación del juego libre desde una perspectiva sociocultural. El análisis de algunos juegos practicados por adolescentes identifica su incidencia en el desarrollo colectivo e individual de los estudiantes

y en el favorecimiento de la convivencia escolar. El juego libre es un ejemplo, ya que da cuenta de cómo cada educando pone en práctica sus valores, creencias y percepciones, además de cómo refleja sus formas de entender el juego, sus modos de interacción y ejecución de normas asociados a su vida cotidiana.

El juego sigue siendo importante en la adolescencia, pero cambia en su naturaleza y función. A medida que los adolescentes crecen y maduran, los juegos que les interesan y las formas en que los usan pueden cambiar. Algunas formas en que el juego puede ser utilizado en la adolescencia es:

Juegos deportivos: los deportes son una forma popular de juego entre los adolescentes, ya sea en equipos o de manera individual. Los deportes no solo fomentan la actividad física y la salud, sino que también pueden ayudar a los adolescentes a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como el trabajo en equipo, la competencia saludable y la gestión del estrés.

Juegos de estrategia: pueden disfrutar de juegos de estrategia, como juegos de mesa, juegos de cartas o videojuegos. Estos pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la planificación estratégica.

Juegos de simulación: los juegos de simulación, como los juegos de rol o los juegos de simulación de vida, pueden ayudar a los adolescentes a explorar situaciones y roles diferentes, lo que les puede ayudar a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la resolución de conflictos y la toma de decisiones.

Juegos creativos: los adolescentes también pueden disfrutar de juegos creativos, como la música, el arte o el teatro. Estos juegos pueden ayudar a los que transitan esta etapa a desarrollar habilidades artísticas y creativas, así como a fomentar la autoexpresión y la autoconfianza.

Juegos en línea: los juegos en línea, como los videojuegos multijugador, son una forma popular de juego entre los adolescentes. Aunque pueden tener algunos riesgos asociados, como el acoso en línea o la adicción, los juegos en línea también pueden ayudar a los adolescentes a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la comunicación, la colaboración y la resolución de problemas.

El juego sigue siendo importante en la adolescencia, y puede tener un papel en el desarrollo social, emocional, cognitivo y creativo de los mismos. Los juegos deportivos, los juegos de estrategia, los juegos de simulación, los juegos creativos y los juegos en línea son algunas de las formas en que los adolescentes pueden disfrutar de lo lúdico y desarrollar habilidades importantes.

Jugando se pueden acercar a lo nuevo sin temor. El juego alivia tensiones y les permite elaborar situaciones que les producen miedo e incertidumbre. Además de posibilitarles incorporar alternativas y desplegar habilidades para dominar o atenuar estas

situaciones. Mientras se juega se dicen cosas que aún no se pueden expresar con las palabras. El juego es un lenguaje. Una escucha y mirada atenta, posibilitará conocer mucho de lo que les está pasando, conocer qué situaciones las y los preocupan o angustian, saber de su mundo, gustos, deseos y conflictos, por eso es sustancial que los adolescentes tengan acceso a actividades lúdicas seguros y apropiadas para su edad, y que los padres y educadores se involucren en guiarlos.

Si planteamos el juego del adolescente en el ámbito educativo, es necesario plantear que como Huizinga (1972) dice que la cultura surge en forma de juego y que, al principio, la cultura se juega (Ruiz de Velasco Gálvez y Abad Molina, 2016). Jugar e imaginar, más allá de la forma que eso adquiera, es algo muy importante, para poder soportar el peso significativo de la vida (Rocha, 2015). Hoy en día, transitando varios años de la sanción de la Ley de Educación Nacional N° 26.206 se vislumbran diferentes iniciativas escolares, jurisdiccionales y nacionales que promueven un cambio en la tradicional manera de pensar y mirar la noción del juego, sus lugares, sus formas y sus edades en todos sus niveles y modalidades de educación sea esta formal, no formal, común, especial, etc.. Desde la orientación vocacional -entendida como prácticas subjetivantes (Rascovan, 2016)- se propician instancias donde los estudiantes pasen desde un estado en el que no pueden jugar, a uno en el que sea posible hacerlo (Winnicott, 1971). Guillermo Ariel Zerva (2017) Algunas escuelas secundarias, vienen construyendo caminos mediante los cuales ofrecer espacios donde el jugar es cosa seria y se posibilita la elaboración de los avatares de las adolescencias que circulan en las instituciones, y desde allí “ensayan” diferentes roles para la construcción de los proyectos personales de vida. Se juega con el desafío de utilizar los obstáculos como alternativas.

Mediante el juego, los adolescentes despliegan múltiples procesos de pensamiento, de interpretación y elaboración de la realidad, de cuestionamiento de la misma y de asumir actitudes críticas frente al pasado, y al presente desde el horizonte de la construcción del futuro. Pueden distanciarse de los “destinos marcados socialmente”, como sucede a menudo en las escuelas rurales y crear formas originales de incorporarse al entorno, constituyéndose en artífices de sus elecciones. En el juego los sujetos pueden crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona cuando se muestra creador (Winnicott, 1971).

En el juego, los adolescentes despliegan sus miedos, ansiedades, angustias, expectativas, dudas, inseguridades. En el jugar se enlazan diferentes aspectos de la vida del sujeto cuya actitud es de búsqueda.

3.5. *El juego en el aprendizaje constructivo*

El aprendizaje constructivo es una teoría pedagógica que defiende que el

conocimiento no se transmite de forma pasiva de un docente a un alumno, sino que el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante construye su propio conocimiento a través de la reflexión, la experiencia y la exploración. En este sentido, el juego puede ser una herramienta valiosa para fomentar el aprendizaje constructivo.

Cuando los estudiantes juegan, tienen la oportunidad de experimentar y explorar diferentes situaciones, resolver problemas y tomar decisiones. Estas experiencias les permiten desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, así como construir conocimientos y desarrollar habilidades en diferentes áreas.

Por ejemplo, un juego de rol puede permitir que los estudiantes experimenten diferentes roles y situaciones, aprendan sobre diferentes culturas o periodos históricos y desarrollen habilidades sociales y emocionales, como la empatía y la resolución de conflictos. Un juego de construcción puede permitir a los estudiantes explorar principios matemáticos y científicos, como la geometría y la física, y desarrollar habilidades en la resolución de problemas y la creatividad.

Además, el juego puede ser utilizado para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, ya que muchos juegos requieren que los jugadores trabajen juntos para alcanzar un objetivo común. Esto es especialmente importante en el aprendizaje constructivo, ya que se considera que el trabajo en equipo y la colaboración son habilidades esenciales en el mundo laboral actual.

Las propuestas lúdicas pueden ser una herramienta valiosa para fomentar el aprendizaje constructivo, de una manera dinámica y participativa. Al fomentar el juego en el contexto educativo, contribuye a un aprendizaje significativo y duradero.

Los juegos proporcionan una manera agradable de construir el aprendizaje, porque no se descuida un aspecto antropológico distintivo del ser humano como es el jugar. Durante mucho tiempo no se le dio al mismo el lugar que le corresponde dentro del sistema educativo. Según refiere Medina y Vega (1991) en los últimos años, se intenta revalorizar al juego, considerándolo como método para lograr los objetivos deseados en todos los niveles y modalidades en el ámbito educativo. Ante la construcción del aprendizaje el juego facilita el logro del mismo.

El juego es considerado como la forma más adecuada para lograr el desarrollo en todas las áreas de maduración de las personas. Es una forma diferente de aprender. Una planificación de juegos tiene que estar adecuada a los intereses, gustos y necesidades de los alumnos.

El aprendizaje es la adquisición de conocimiento por el estudio o la experiencia y constructivo significa ordenado de acuerdo a las reglas de la construcción, si se conjugan ambos conceptos: el aprendizaje constructivo, sería la adquisición de conocimientos edificados y ordenados por el estudio o la experiencia de acuerdo a las reglas de la

construcción (Medina, 1991). Relacionándolo con el juego son conceptos que forman parte de una teoría pedagógica, tomando a la didáctica operativa, implicando la revalorización de lo lúdico como método para objetivos educacionales. Aunque en el sistema educativo se establecen algunas resistencias por parte de docentes en la implementación de esta estrategia. Varios autores como Ruth Harlf, Medina, Vega, Müller, entre otros, postulan que si los docentes se dan la libertad, si se permite jugar y se preparan para seleccionar los juegos de acuerdo con los objetivos que pretenden lograr en sus alumnos y los trabajan en forma práctica antes de implementarlos con los mismo, es posible que se pueda concretar una enseñanza constructivista, dando posibilidad al desarrollo pleno de las personas, sin caer en una pedagogía tradicional donde los contenidos son impartidos en una forma rígida, preestablecida, sin interpretación, tomando al alumno como tabula rasa.

El juego es un elemento activo que desata la potencialidad expresiva en todas sus formas, dispara el desarrollo en todos sus sentidos. Permite la expresión como punto de partida que posibilita la construcción y acuerdos de metas comunes, generación de potencial creativo, revisión crítica y capacidad de transformar la realidad interna y externa (Gandulfo de Granato, Taulmet de Rotelli, Lafont Batista 1992)

3.6. *El juego en la actualidad*

Hoy por hoy se ha y se han evidenciado nuevas concepciones en las que el juego se torna un acto social, hace parte importante de la vida de todas las personas e impacta en los distintos contextos de la educación formal y no formal. La intervención favorece la construcción de relaciones de amistad, ya que, en la producción de cultura lúdica, tanto niños, jóvenes y adultos, crean redes sociales en los tiempos de ocio y consumo. Esto se hace posible a través de diversos juegos, como aquellos que circulan en Internet o los juegos de azar. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación, según Tizuko Morchida Kishimoto, aplicadas a la creación de juegos y a su uso, son un claro ejemplo de estas nuevas tendencias marcadas por la versatilidad, la rapidez y la simultaneidad del tiempo-espacio que ofrecen a sus usuarios. Estas características, han motivado cada vez más la práctica del juego en Internet a través de la interacción con innumerables equipamientos y programas, que ofrecen a las personas, en tiempo real, la obtención de información, además de la posibilidad de discutir, comunicarse y jugar.

En la actualidad, el juego sigue siendo una actividad fundamental para la vida de las personas de todas las edades. Desde los juegos de mesa hasta los videojuegos, pasando por los juegos deportivos y de ocio.

Los videojuegos han evolucionado mucho en las últimas décadas, convirtiéndose en una industria presente en varios ámbitos. Se han convertido en una forma de entretenimiento muy popular entre personas de todas las edades, y también se han

transformado en una herramienta educativa y de entrenamiento en muchas áreas, como la medicina, la aviación, la seguridad, y principalmente en la educación en todos los niveles.

El impacto de las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación, en especial en el campo de la web, y la aparición de formas lúdicas definidas conceptualmente como gamificación (del inglés gamification), ludificación (del francés ludification) y ludicización (del francés ludicisation) (Gutiérrez Ríos & Pérez Morales, 2015)

El significado de gamificación o ludificación consiste en usar el estado del espíritu y el mecanismo del juego en la resolución de problemas.

La autora Virginia Gaitán (2019), desarrolla que la Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El modelo de juego funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.

Escalado de niveles: se define una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.

Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de colección.

Regalos: bienes que se dan al jugador o equipo de forma gratuita al conseguir un objetivo.

Clasificaciones: clasificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.

Desafíos: competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.

Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Algunas de las técnicas

dinámicas más utilizadas son: la recompensa, el estatus, el logro y la competición. En función de la dinámica que se persiga, se deberán explotar más unas técnicas mecánicas que otras.

La idea de la Gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

En el mercado hay muchas plataformas que simulan entornos con distintas mecánicas, los cuales pueden facilitar poner en práctica estas técnicas, o bien se puede crear las propias reglas, se puede implementar en todas las áreas dentro de lo educativo como Matemática, Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Inglés, entre otras.

En la plataforma EDUCACION 3.0 presentan algunos ejemplos de herramientas de gamificación:

AhaSlides: Permite crear encuestas atractivas, cuestionarios divertidos, concursos y juegos, siguiendo cinco pasos: crear una cuenta gratuita, diseñar las preguntas eligiendo el tipo de respuesta (de opción múltiple, con texto, con imagen, abierta...), escoger la configuración (juego en equipo, individual...), invitar al alumnado y, por último, jugar. Para hacer el proceso más sencillo, la plataforma también dispone de plantillas prediseñadas sobre diferentes temáticas listas para completar y usar en el aula.

Poll Everywhere: Gratuita y fácil de usar, a través de esta herramienta los docentes pueden proponer una pregunta o un tema para que los estudiantes participen de manera anónima, sin necesidad de crear ninguna cuenta y mediante sus dispositivos móviles, tabletas u ordenadores. Para ello, primero, el docente debe crear un poll (encuesta) que genera un enlace al que los estudiantes acceden para responder. Se pueden crear diferentes tipos de encuestas: de opción múltiple, de respuesta abierta, una competición

Elever: Gamificación, metodología y evaluación inteligente es lo que ofrece esta aplicación móvil que se centra en la 'microeducación'. Su objetivo es convertir su uso en un hábito diario para que el aprendizaje de los alumnos se consiga con ejercicios breves pero de forma continua. La app tiene varias versiones destinadas a los diferentes roles dentro del aula, así los alumnos tienen una con la que avanzan con los ejercicios y los juegos, y los profesores otra con la que monitorizan el trabajo de sus alumnos en temas de ciencias naturales, sociales, tecnología o salud.

Ta-tum: Se trata de una plataforma para el fomento de la lectura. Disponible para iOS, Android y Chrome, propone acercar la lectura a los estudiantes a través de la gamificación: ingresarán en la Escuela Avante, formada por seis detectives que guiarán a los alumnos hasta convertirse en investigadores literarios. Tendrán acceso a una biblioteca con multitud de títulos y podrán personalizar e interactuar con los libros.

Ciencia divertido Quiz Juego: Esta app reúne una serie de preguntas tipo test relacionadas con la ciencia y adaptadas a distintos niveles de dificultad. Cada cuestión

ofrece cuatro respuestas posibles, siendo una de ellas la correcta. Cada vez que se acierta se suman puntos en el perfil del estudiante, motivando su aprendizaje.

Knowre: un videojuego que tiene como objetivo la enseñanza de matemática, pero que siendo un juego lo principal que obtenemos de él es la diversión. Es una plataforma de gamificación que incluye retos sobre álgebra y geometría, y que busca ser un accesorio para la clase más formativa y tradicional. Primero la explicación del profesor y luego a jugar para afianzar los conocimientos. Se trata de una plataforma online disponible a través de web y para dispositivos iPad.

Existen muchas más alternativas para poder aplicar en las aulas.

Los juegos de mesa también han experimentado un resurgimiento en popularidad en los últimos años. Los modernos son más complejos que los tradicionales y se han categorizado en una actividad social muy popular en todo el mundo.

En el ámbito educativo, el juego sigue siendo una herramienta valiosa para la enseñanza y el aprendizaje. Los juegos educativos, los simuladores y los juegos serios se utilizan cada vez más en las aulas y en la formación profesional para enseñar conceptos y habilidades de manera lúdica y efectiva.

También podemos nombrar los juegos terapéuticos que se utilizan para mejorar la cognición, la memoria y la concentración, y también se utilizan para tratar trastornos como la depresión, la ansiedad y el trastorno de estrés postraumático.

Tomando como referente a Tizuko Morchida Kishimoto (2015) hay dos aspectos a tener en cuenta uno es que es preciso constatar que el siglo XXI implementa una nueva forma de concebir el conocimiento sobre el juego, a diferencia de la modernidad que daba lugar al binarismo y a las oposiciones. En segundo lugar, en la actualidad, se busca llegar a las integraciones, a las mediaciones y quebrar las configuraciones fijas, que llevan como resultado de estas lógicas, de que el juego emerge con una fuerza nunca antes vista y se difunde por todas las áreas del conocimiento, de esta forma se puede hacer una articulación de los conocimientos de las distintas áreas.

El juego debe visibilizarse y conceptualizarse desde un sentido pedagógico, didáctico, sigue siendo una actividad fundamental en la sociedad actual, con múltiples aplicaciones en el entretenimiento, la educación, la formación y la terapia, puede ser una herramienta valiosa para mejorar la calidad de vida de las personas y fomentar su desarrollo personal y profesional.

3.7. *El juego en escuelas rurales*

Para desarrollar este punto, es importante primero establecer que es una escuela rural: son instituciones educativas ubicadas en áreas rurales o agrícolas, lejos de las zonas

urbanas más densamente pobladas. Estas escuelas se encuentran en comunidades rurales donde la población es generalmente más dispersa y las condiciones socioeconómicas pueden ser diferentes a las de las áreas urbanas. Las características de las escuelas rurales varían según la región y el país, pero algunas características comunes incluyen:

Tamaño reducido: Las escuelas rurales tienden a tener un número menor de estudiantes en comparación con las escuelas urbanas. Esto puede deberse a la baja densidad de población en áreas rurales.

Multigrado: Debido a la baja cantidad de estudiantes, es común encontrar escuelas rurales con aulas multigrado, donde un solo maestro imparte clases a estudiantes de diferentes grados en la misma sala.

Conexiones comunitarias: Las escuelas rurales suelen estar estrechamente vinculadas a la comunidad local. Pueden desempeñar un papel importante en la vida de la comunidad, organizando eventos y actividades que involucran a los residentes locales.

Enfoque en la educación agrícola: Dado que las áreas rurales suelen tener una economía agrícola, algunas escuelas rurales pueden centrar su currículo en la educación agrícola y las habilidades relacionadas con la vida rural.

Desafíos de acceso y recursos: Las escuelas rurales pueden enfrentar desafíos en términos de acceso a servicios y recursos educativos. Pueden tener limitaciones en infraestructura, transporte, acceso a Internet y disponibilidad de materiales educativos.

A pesar de los desafíos, estas escuelas desempeñan un papel fundamental al brindar educación a las comunidades rurales, contribuyendo al desarrollo de habilidades, conocimientos y oportunidades para los estudiantes que viven en estas áreas.

El uso del juego como estrategia didáctica en estas instituciones puede ser especialmente importante por varias razones:

Motivación y participación: El juego es una forma divertida y motivadora de aprender. En un entorno rural, donde los recursos pueden ser limitados y los desafíos socioeconómicos pueden influir en el compromiso de los estudiantes, el juego puede despertar su interés y entusiasmo por aprender. Los juegos activos y creativos pueden fomentar la participación activa de los estudiantes y hacer que se sientan más comprometidos con el proceso educativo. Como así también confeccionar los juegos con materiales reciclados. Desde las Tics, ya que muchas veces los alumnos solo tienen acceso a las mismas solo en estas instituciones.

Aprendizaje por medio de la experiencia: Los juegos proporcionan experiencias prácticas y concretas que permiten a los estudiantes aprender de forma práctica. En un entorno rural, donde los estudiantes pueden tener un mayor contacto con la naturaleza, la agricultura u otras actividades relacionadas con el entorno local, los juegos pueden vincularse con estas experiencias y permitir que los estudiantes apliquen sus conocimientos

en situaciones reales. Esto fortalece su comprensión y les ayuda a conectar lo que aprenden en el aula con su entorno cotidiano.

Desarrollo de habilidades sociales: Los juegos en grupo fomentan la colaboración, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales. En las escuelas rurales, donde la interacción social puede ser limitada debido a la dispersión de la población, los juegos pueden proporcionar oportunidades para que los estudiantes interactúen entre sí, fortalezcan sus habilidades de comunicación, resolución de problemas y toma de decisiones, y desarrollen relaciones positivas entre ellos.

Adaptabilidad y recursos limitados: En un entorno rural con recursos limitados, los juegos pueden ser una estrategia flexible y adaptable. No requieren grandes inversiones en tecnología o materiales costosos. Los juegos pueden ser diseñados con materiales simples y accesibles, utilizando recursos naturales o materiales reciclados. Esto hace que el aprendizaje a través del juego sea accesible incluso en contextos con limitaciones de recursos.

Valorización de la cultura local: Los juegos tradicionales y las actividades culturales propias de la comunidad rural pueden integrarse en la estrategia educativa. Esto ayuda a valorizar la identidad y el patrimonio cultural local, permitiendo que los estudiantes se conecten con su entorno y fortalezcan su sentido de pertenencia.

También, como se desarrolla en el documento técnico sobre juego y crianza del ministerio de desarrollo social de la Argentina y secretaria nacional de niñez, adolescencia y familia (2022) no podemos dejar de exponer que el juego es un derecho de todas y todos. Para poder fortalecer el sistema de protección integral de derechos, es habilitar oportunidades y espacios para que el derecho al juego y los bienes culturales se despliegue, se promueva y se garantice, la escuela es uno de los ámbitos privilegiados para poder llevar a cabo estas prácticas, principalmente en el contexto rural. La República Argentina, en su última Convención Constituyente de 1994, incorporó los tratados internacionales a su Constitución a través del artículo 75.

Uno de los tratados que estableció con carácter mandatorio para el Estado fue la Convención sobre los Derechos del Niño/a y adolescentes, allí, en su artículo 31 establece: 1. "Los Estados Parte reconocen el derecho del niño/a, adolescentes al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas apropiadas a su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes"; 2. "Los Estados Parte respetarán y promoverán el derecho del niño/a adolescentes a participar plenamente de la vida cultural y artística y estimularán la creación de oportunidades adecuadas, en condición de igualdad, para que participen de la vida cultural y artística". Estos principios y obligaciones son retomados luego de más de diez años por la Ley N°26.061 de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Dicha Ley incorpora el derecho al juego en su artículo 20: "Derecho al

deporte y juego creativo. Los Organismos del Estado con la activa participación de la sociedad, deben establecer programas que garanticen el derecho de todas las niñas, niños y adolescentes a la recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes, debiendo asegurar programas específicos para aquellos con capacidades especiales”. Estos derechos y obligaciones a las cuales se compromete el Estado Argentino necesitan de políticas públicas que desplieguen acciones concretas para poder garantizarlos. En este sentido, desde la psicopedagogía y desde la educación se pueden llevar a cabo en intervenciones comunitarias tendientes a garantizarlo y protegerlo en el marco del paradigma de la protección integral de los derechos.

Para ir finalizando el uso del juego como estrategia didáctica en una escuela rural, principalmente, puede mejorar la motivación, el aprendizaje experiencial, el desarrollo de habilidades sociales, la adaptabilidad y la valorización de la cultura local. Ayuda a crear un entorno educativo más dinámico, participativo y relevante para los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y enriquecedor.

4. METODO:

El trabajo es diseñado bajo el planteamiento metodológico del método cualitativo descriptivo, teniendo en cuenta a Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2010) se aspira a especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice, por medio del mismo describir características fundamentales de lo planteado, referir propiedades del objeto en estudio, por medio de la descripción de la variable fundamental, que en este caso es el juego, utilizado como estrategia didáctica.

4.1. Participantes-Muestra: La unidad de muestreo se conforma con 7 (siete) docentes, del ciclo básico y superior de la Escuela de Educación Secundaria rural de Lozano, que trabajan también en otras instituciones educativas de General Las Heras, es no probabilística, ya que según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2010), por medio de esta última se logra obtener los casos que interesan al investigador y dan gran riqueza de datos, la elección de la muestra es por la causa y propósito del investigador. Las muestras son tipo homogéneas, Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2010) por qué se eligen teniendo un mismo perfil y/o características, en este caso son docentes de la misma escuela, viven también en la misma localidad, siendo el propósito centrarse en el tema de investigación, el juego como estrategia didáctica.

Las edades de los docentes rondan en la franja etaria de 30 a 47 años, cada uno es de distintas disciplinas curriculares (Prácticas del lenguaje, Matemática, Ciencias Sociales, Geografía, Ciencias Naturales y Educación Física) son cuatro docentes de sexo femenino y tres masculinos, dos tienen 5 años de antigüedad trabajando en la escuela secundaria rural

de Lozano, Gral. Las Heras, otros cuatro 10 años de antigüedad, y uno 13 años en dicha institución. Todos son Profesores de nivel secundario, uno de cada área específica nombradas anteriormente.

4.2. Instrumentos – Procedimiento: El instrumento utilizado para obtener información es la entrevista cualitativa, que es flexible, dentro de las mismas en este caso se lleva a cabo la no estructurada, abierta, según refieren Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2010) son las primeras que se realizan piloto y luego se van estructurando a medida que avanza el trabajo, el propio investigador tiene una guía general del contenido que se quiere indagar, también teniendo la flexibilidad de ir manejándola. Enfocándose en la interacción, el tipo de preguntas: se planifica desde las más generales, a las más complejas, teniendo en cuenta también las de cierre.

Los docentes entrevistados, son contactados por la entrevistadora, quien asiste a la escuela donde trabajan, para explicar el propósito de la entrevista, coordinar día y horario de la misma, que se lleva a cabo en forma presencial y se asegura confidencialidad, por tal motivo se utiliza el consentimiento informado.

El análisis de datos se realiza a partir del objetivo principal que es describir la importancia que le otorgan los docentes de la escuela secundaria rural al juego como estrategia didáctica, para esto se obtienen los datos de las respuestas de las entrevistas de los siete docentes, que se revisan, organizan, se establecen categorías, encontrando similitudes y diferencia entre las respuestas, patrones, relaciones para poder describir el tema planteado.

4.3. Constancia de la utilización del consentimiento informado:

Teniendo en cuenta los principios éticos de la investigación, se implementa el consentimiento informado, a los docentes que se entrevistan de la Escuela de educación secundaria rural, de Lozano, Gral. Las Heras, el mismo se realiza en forma escrita, teniendo presente los derechos de los entrevistados, como refiere Losada, A. V. (2014), dándoles información del tema de investigación, cuya participación es voluntaria. En cuanto a la privacidad, las respuestas son confidenciales, solo tendrán acceso a las mismas, el investigador y el equipo que asesore al mismo en el trabajo final integrador. La información, y resultados del trabajo son presentados en la facultad, UFLO, pero preservando la identidad de los entrevistados. Los resultados del trabajo final integrador (TFI) serán proporcionados si lo solicitan y en caso de que tengan alguna pregunta acerca del estudio, podrán contactarse con la responsable del TFI.

5. RESULTADOS:

Partiendo de los objetivos del presente trabajo, que es describir la importancia que le otorgan los docentes de la escuela secundaria rural al juego como estrategia didáctica, para llevar a cabo sus prácticas y fomentar un aprendizaje significativo, el supuesto básico que se

planta es a partir de que los docentes de la escuela secundaria rural de Gral. Las Heras, consideran relevante al juego como estrategia didáctica en sus prácticas docentes. Teniendo en cuenta las diversas entrevistas realizadas, a docentes de diferentes áreas, de la escuela rural de General Las Heras, provincia de Buenos Aires, podemos observar que se corrobora lo planteado, ya que la mayoría de los profesores expresan que utilizan el juego como estrategia didáctica, sumadas a otras, que en algunos casos son más tradicionales: como la explicación por parte del docente, el dictado, copia del pizarrón, guías de lecturas o guías a partir de manuales o textos, evaluaciones memorísticas, plantean que el juego puede ser una estrategia de aprendizaje que se puede utilizar para que el alumno adquiera algún conocimiento desde otro punto de vista o hasta incluso como una herramienta de trabajo para que los alumnos se conozcan entre sí durante el inicio de clases, también refieren que les da posibilidades para lograr su desarrollo de las propuestas de las distintas clases de las diferentes áreas: como investigar, crear, divertirse, descubrir, fantasear o ilusionarse. Una de las docentes entrevistadas, del área de Prácticas del lenguaje relata que utiliza el recurso lúdico, finalizando la clase, para revisar, repensar temas vistos, pero no como eje central, ya que considera que es importante esta práctica antes del proceso lúdico, plantear el tema a trabajar, explicarlo, realizar guías de estudio y luego si proponer el juego. Como referencia, nombran que los libros y textos que se utilizan tendrían que contar con recursos lúdicos para implementar en el aula, ya que la mayoría no da dicha herramienta, siguen siendo en cierta forma tradicionales, donde se encuentra el tema desarrollado, imágenes y guías de preguntas. También por lo dicho por los entrevistados, hay páginas donde pueden planificar juegos, o links donde los alumnos pueden acceder. Pero esto último no es lo más trabajado.

La mayoría expresa que, mediante esta estrategia de utilización del juego, se logran aprendizajes significativos, aunque todavía se sigue asociando esta modalidad a materias como Educación Física y Arte, sintiendo que hay que trabajar para generar nuevos espacios a paradigmas que nos plantea la sociedad actual, donde los alumnos cuentan con acceso a la información inmediata, y lo tradicional no muestra buenos resultados. También surge el tema de la supervisión de los directivos, dicen que deberían tener como eje el desarrollo las clases y de qué manera se están tratando algunos temas en el aula, porque realmente la escuela para muchos alumnos resulta un espacio aburrido, y eso tiene que ver no solo con el contexto general, también como se están desarrollando las clases. Las supervisiones del equipo directivo no están presentes, por estar afectados a tareas administrativas, que actualmente son solicitadas por inspectores, demandan tiempo, y hace que la guía y orientación para la actualización de las practicas docentes no se de cómo se debería. La escuela no cuenta con equipo de orientación escolar (E.O.E), que también forma parte de herramientas del trabajo conjunto con otros actores educativos como: Orientadora de

Aprendizaje, Orientadora educacional (muchas veces ejercido por psicopedagogos), Orientadora social, y Fonoaudióloga. La mirada holística e interdisciplinaria de estos actores favorece la innovación. Las acciones llevadas a cabo por el equipo para promover un enfoque pedagógico actualizado, adaptado a las necesidades de los estudiantes, del sistema educativo, de los docentes, según el contexto, incentivando la participación en proyectos de invención educativa. Hacen labores investigativas que han permitido identificar tendencias emergentes en el campo de la educación y adaptarlas al contexto escolar. Esta escuela rural puede contar con el recurso del equipo interdisciplinario distrital, esto significa que los profesionales acuden a la escuela solo cuando es solicitado en forma escrita por el equipo directivo, mayoritariamente en casos de proyectos de inclusión, convivencia, o situaciones familiares, no por asesoramiento de prácticas pedagógicas, ya que es un equipo que trabaja en las escuelas donde no se cuenta con E.O.E., que son las instituciones rurales, en cambio las que son urbanas todas tienen dicho recurso. Tiene que ver el contexto donde se encuentra la institución, siendo rural, se enfrentan una serie de desafíos y realidades únicas que pueden influir en el accionar del equipo de los docentes y en la implementación de estrategias innovadoras de enseñanza, ya que por ejemplo si llueve no se puede acceder a la escuela por sus caminos de tierra, las clases tienen que ser virtuales: vía WhatsApp mayoritariamente, porque es la plataforma con que cuenta el alumnado, o las familias, la conectividad y el acceso a Internet son limitados o inexistentes en los hogares de la mayoría de los alumnos, entonces la implementación de la gamificación se tiene que llevar a cabo en la escuela que si cuenta con wifi.

A pesar de estos desafíos, las escuelas rurales también cuentan con fortalezas, como un sentido de comunidad fuerte, la oportunidad de aprender en contacto directo con la naturaleza y la posibilidad de fomentar el liderazgo y la autonomía entre los estudiantes. Es importante que los profesores reconozcan estas fortalezas y trabajen en colaboración con la comunidad para superar los desafíos y promover un ambiente de aprendizaje inclusivo y enriquecedor.

Realizando una articulación de las entrevistas con los antecedentes y marco teórico desarrollado, en esta triangulación se denota la necesidad de la presencia del juego en la educación, en todos los niveles. Recordamos que lo lúdico mayoritariamente está asociado a edades más tempranas, y a medida que los estudiantes van avanzando en sus trayectorias educativas, esta estrategia se va desvaneciendo. Como se desarrolla en el marco teórico, las entrevistas coinciden con lo que plantea la siguiente autora en el libro “Los adolescentes y el juego libre en el recreo”, de autoría de Luisa Carolina Rodríguez Sánchez, constituye un importante aporte pedagógico sobre la representación del juego libre desde una perspectiva sociocultural. El análisis de algunos juegos practicados por adolescentes identifica su incidencia en el desarrollo colectivo e individual de los estudiantes

y en el favorecimiento de la convivencia escolar. El juego libre es un ejemplo, ya que da cuenta de cómo cada educando pone en práctica sus valores, creencias y percepciones, además de cómo refleja sus formas de entender el juego, sus modos de interacción y ejecución de normas asociados a su vida cotidiana.

El juego sigue siendo importante en la adolescencia, pero cambia en su naturaleza y función. A medida que los adolescentes crecen y maduran, los juegos que les interesan y las formas en que los usan pueden cambiar. Pero también se muestra con este trabajo, que hay un cambio que está vigente, los docentes toman la importancia del juego, teniendo presentes los cambios sociales y las necesidades que se van presentando en lo que refiere al proceso de enseñanza aprendizaje.

Hay investigaciones que han explorado el uso del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de los alumnos, también coinciden con lo expuesto en el presente trabajo, que mejora del compromiso y la motivación de los estudiantes. El aprendizaje significativo se presenta ante lo lúdico, al proporcionar contextos auténticos para la aplicación de conceptos y habilidades. Un estudio realizado por Gee (2003) encontró que los juegos pueden promover un aprendizaje más profundo al permitir a los estudiantes experimentar y explorar conceptos en un entorno interactivo.

En su libro "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy" (Lo que los videojuegos nos enseñan sobre el aprendizaje y la alfabetización), James Paul Gee explora cómo los videojuegos pueden ofrecer poderosos modelos de aprendizaje y motivación para los estudiantes. Gee argumenta que los videojuegos tienen características que los hacen efectivos como herramientas de aprendizaje, como la provisión de contextos auténticos, la oportunidad de participar en prácticas sociales y la retroalimentación inmediata y frecuente.

Gee también destaca cómo los videojuegos pueden proporcionar desafíos significativos que involucran la resolución de problemas complejos y la toma de decisiones. Además, señala que los videojuegos a menudo fomentan una mentalidad de "prueba y error" que es fundamental para el aprendizaje efectivo. Los tecnológicos y videojuegos son los menos nombrados por los docentes.

En este sentido, como plantean los profesores entrevistados, falta orientación en la temática, y guía por parte de los directivos e inspectores. Aquí también se puede nombrar el rol del psicopedagogo, donde en el ámbito educativo es quien tiene una participación importante a la hora de trabajar en forma coparticipativa con todos los actores educativos, para implementar estas herramientas de esta nueva era de la educación.

Los entrevistados nombran el desarrollo de habilidades cognitivas, donde los juegos pueden ayudar en una variedad de habilidades cognitivas, como resolución de problemas, pensamiento crítico y toma de decisiones.

En la colaboración y habilidades sociales, también pueden promover el trabajo en equipo entre los estudiantes. Los docentes han mostrado que los juegos multijugador pueden fomentar la colaboración, la comunicación y el desarrollo de habilidades sociales.

En cuanto a la adquisición del conocimiento, los profesores denotan que los estudiantes que jugaron un juego de simulación de laboratorio virtual, por ejemplo, adquieren, recuerdan más información y demostraron un mejor entendimiento de los conceptos científicos en comparación con aquellos que solo participaron en actividades tradicionales de laboratorio.

En general, la investigación sugiere que el uso de juegos como estrategia didáctica puede tener varios beneficios para el aprendizaje de los alumnos, incluyendo el aumento del compromiso, la motivación, el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

Mediante el juego, los adolescentes despliegan múltiples procesos de pensamiento, de interpretación y elaboración de la realidad, de cuestionamiento de la misma y de asumir actitudes críticas frente al pasado, y al presente desde el horizonte de la construcción del futuro. Pueden distanciarse de los “destinos marcados socialmente”, como sucede a menudo en las escuelas rurales y crear formas originales de incorporarse al entorno, constituyéndose en artífices de sus elecciones.

Se considera importante la expresión de uno de los docentes entrevistados del área de geografía que dice “...vivimos en un mundo cambiante y en un mundo que demanda otra calidad de clases en las escuelas, que es una realidad. El alumno necesita no aburrirse en la escuela sino pasar un buen tiempo de trabajo...”

6. DISCUSIÓN:

Investigar el uso del juego como estrategia didáctica puede brindar aportes valiosos para futuras investigaciones de este tema en varios aspectos. A partir de los resultados, el marco teórico, entrevistas y antecedentes, se concluye que futuras investigaciones en el área pueden abarcar la centralidad en la efectividad del juego como estrategia de aprendizaje, viendo en qué medida el uso del juego mejora el proceso de aprendizaje, en comparación con otras estrategias didácticas más tradicionales. Esto implica examinar los resultados académicos, la retención de conocimientos, la motivación y el compromiso de los estudiantes al utilizar el juego como herramienta educativa. Como plantea Perry (2006), la curiosidad implícita en el juego favorece a la exploración y el descubrimiento, por lo tanto, se gatillan en él sensaciones de gozo y placer que favorece la repetición de la conducta. La repetición supone alcanzar la maestría y el dominio de nuevas habilidades y mayor confianza en sí mismo, que se utiliza para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo que se aprende jugando no se olvida, y también podemos nombrar a la psicología histórico social

de Vigotsky, quien, como buen visionario, toma al juego como una práctica donde los niños y niñas incorporan contenido de la cultura, coincidiendo con lo expresado por los entrevistados, quienes plantean que por medio de lo lúdico han notado la motivación positiva de los alumnos.

También se encontró un punto en común con lo indagado y los antecedentes que se presentan en el trabajo, ya que se aplicó por ejemplo el juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias, que permite inferir que su efectividad no sólo está en el fin que se propone, que es el aprendizaje, sino que durante el proceso también intervienen factores que influyen en otros aspectos del sujeto como las emociones, lo cual permite elevar la motivación de quien lo realiza y tener como resultado una mayor disposición para aprender (López V. Mayra, García Verónica, 2020). En la construcción del juego y su significado podemos nombrar a Winnicott, Freud, Melanie Klein (1921) postulan que, jugando, el niño habla y dice toda clase de cosas que tienen el valor de asociaciones genuinas, que con la técnica de juego se pueden lograr los mismos resultados que en el análisis de adultos. Considera que el juego es un medio de expresión simbólica, de fantasía, deseos y experiencias, por este medio el niño elabora situaciones traumáticas y siente alivio de presiones superyoicas. Es una proyección de imágenes, que podemos aplicar en la adolescencia, etapa en la cual es dificultosa la expresión oral y con estas alternativas, el arte, son formas de poder expresar lo que pasa en una forma indirecta.

Otro punto de indagación es la adaptabilidad y personalización del juego, permitiendo explorar cómo los juegos pueden adaptarse a diferentes contextos educativos y a las necesidades específicas de los estudiantes en escuelas rurales. Investigar cómo diseñar y adaptar juegos para diferentes edades, niveles de habilidad y temas curriculares, de manera que se promueva una educación inclusiva y equitativa, como así también el Impacto del juego en habilidades socioemocionales como puede influir en este aspecto, como la colaboración, la empatía, la resolución de conflictos y la autorregulación emocional. Examinar cómo los juegos pueden promover la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la construcción de relaciones positivas entre los estudiantes y docentes. El contexto rural tiene sus particularidades que son necesarias analizar para planificar lo que se enseña y en qué forma.

También la evaluación de la implementación del juego en el aula, cuales son los desafíos y las mejores prácticas para la implementación exitosa del juego como estrategia didáctica en el entorno escolar. Esto incluye examinar la formación y apoyo necesario para los docentes, la organización del tiempo y los recursos disponibles, y la participación de la comunidad educativa en la implementación del juego en el currículo.

Los aspectos culturales y juegos tradicionales, pueden integrarse de manera efectiva en la estrategia didáctica.

Explorar cómo el juego puede contribuir a la preservación y valorización del patrimonio cultural local, promoviendo el respeto y la comprensión intercultural, en lo rural.

A partir de las entrevistas, marco teórico y antecedentes encontramos que en la educación, hay dos enfoques fundamentales que han dominado el panorama pedagógico: la pedagogía tradicional y la pedagogía basada en el juego, constructivista. La pedagogía tradicional se caracteriza por la transmisión de conocimientos a través de la instrucción directa, el énfasis en la memorización y la evaluación mediante exámenes estandarizados.

Por otro lado, la pedagogía basada en el juego aboga por el aprendizaje a través de la experiencia, el juego y la exploración activa. Hay ventajas y desafíos de ambos enfoques, así como su impacto en el desarrollo de los estudiantes.

La pedagogía tradicional se encuentra presente actualmente en las aulas, aunque cada vez menos, pero una de las docentes de Practicas de Lenguaje expresa que su organización de las clases es desde una base de esta pedagogía, aunque combinada con el juego, para tener en cuenta este ha sido el paradigma dominante en la educación durante décadas, los cambios llevan tiempo y movilización social. Se basa en un modelo centrado en el maestro, donde el conocimiento se transmite de forma unidireccional desde el docente hacia los estudiantes. Este enfoque se caracteriza por la enseñanza magistral, el uso extensivo de libros de texto y la evaluación mediante exámenes escritos. Si bien este método ha demostrado ser eficaz para la transmisión de información factual y la adquisición de habilidades básicas, tiene varias limitaciones.

Una de las críticas principales a la pedagogía tradicional es su falta de enfoque en el desarrollo integral del estudiante. Al centrarse principalmente en la memorización y la repetición de información, este enfoque puede limitar el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas de los estudiantes. Además, el énfasis en la evaluación estandarizada puede reducir el interés intrínseco de los alumnos por aprender y promover una mentalidad de "enseñanza para el aprobar".

En contraste, la pedagogía basada en el juego adopta un enfoque más holístico y centrado en el estudiante para el aprendizaje, ya que es dable aclarar que este último es un proceso que consiste en la adquisición o transformación de conocimientos, aptitudes, comportamientos, creencias u orientaciones a través de la experiencia, es un cambio relativamente estable, derivado de una experiencia única, o su repetición. Los docentes en la actualidad se están capacitando y trabajando desde esta perspectiva. Este enfoque reconoce el juego como una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. Al involucrar a los mismos en actividades lúdicas y experiencias prácticas, la pedagogía basada en el juego fomenta la exploración activa, la colaboración y el descubrimiento.

Una de las principales fortalezas de la pedagogía basada en el juego es su

capacidad para promover un aprendizaje significativo. Al permitir que los estudiantes experimenten conceptos en un contexto relevante y práctico, este enfoque facilita una comprensión más profunda y duradera de los conceptos. Además, el juego fomenta el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la resolución de problemas, la comunicación y el trabajo en equipo, que son fundamentales para el éxito en la vida.

En conclusión, tanto la pedagogía tradicional como la pedagogía basada en el juego tienen sus propias ventajas y desafíos. Si bien la pedagogía tradicional puede ser eficaz para la transmisión de conocimientos y habilidades básicas, puede limitar el desarrollo integral de los estudiantes. Por otro lado, la pedagogía basada en el juego promueve un aprendizaje activo, significativo y centrado en el estudiante, pero puede requerir más tiempo y recursos para implementarse de manera efectiva. En última instancia, la elección entre estos enfoques dependerá de los objetivos educativos, las necesidades de los estudiantes y el contexto específico de enseñanza y aprendizaje.

Focalizando en la etapa evolutiva del nivel secundario, el juego del adolescente en el ámbito educativo, es necesario plantear que como Huizinga (1972) dice que la cultura surge en forma de juego y que, al principio, la cultura se juega (Ruiz de Velasco Gálvez y Abad Molina, 2016). Jugar e imaginar, más allá de la forma que eso adquiera, es algo muy importante, para poder soportar el peso significativo de la vida (Rocha, 2015). Un aspecto relevante en esta etapa son los juegos virtuales y la gamificación, la autora Virginia Gaitán (2019), desarrolla que la Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. Pero al analizar las entrevistas, encontramos que hay poco o nulo uso de esta herramienta, a partir de la bibliografía consultada esto puede darse por diferentes factores: falta de conocimiento de esta modalidad de juego, muchos educadores pueden no estar familiarizados con el concepto de gamificación o pueden no entender cómo implementarlo de manera efectiva en el aula, también la falta de capacitación y recursos pueden ser que sean unas de las causas de no llevarlo a cabo al intentar integrarla en su enseñanza.

También la preocupación de la efectividad, algunos docentes pueden dudar de los resultados de la gamificación como herramienta educativa. Pueden percibirlo como una distracción o creer que no tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes.

Las limitaciones Tecnológicas y de Recursos, la implementación exitosa de la gamificación a menudo requiere tecnología y recursos adicionales, como dispositivos

digitales, software especializado o incluso acceso a internet. Las escuelas con presupuestos limitados pueden no poder permitirse estos recursos.

También puede presentarse una resistencia Institucional, donde las políticas y estructuras educativas tradicionales pueden resistir el cambio hacia métodos de enseñanza más innovadores como la gamificación. En una de las entrevistas un docente expresa el deseo de que los directivos sean guías y orienten en este sentido y la necesidad de contar con mayor acompañamiento para la implementación de este tipo de herramientas, la burocracia y la resistencia al cambio dentro de las instituciones educativas pueden dificultar la adopción de nuevas prácticas.

La falta de orientación en las prácticas educativas puede tener diversas consecuencias negativas tanto para los docentes como para los estudiantes y la institución educativa en general, puede producir estancamiento profesional, ya que los docentes pueden quedarse estancados en sus métodos de enseñanza y no tener la oportunidad de desarrollar nuevas habilidades o explorar enfoques pedagógicos innovadores, como lo es el juego. Esto puede llevar a una falta de motivación y compromiso profesional. También se suma la falta de alineación con los objetivos institucionales, resultar en una desconexión entre las prácticas educativas de los docentes y los objetivos institucionales de la escuela o el sistema educativo. Esto puede afectar negativamente la coherencia y la calidad del proceso educativo. Se puede plantear un desarrollo deficiente de habilidades pedagógicas, la orientación es fundamental para el desarrollo de habilidades pedagógicas efectivas. Sin ella, los docentes pueden no recibir retroalimentación sobre su desempeño en el aula ni oportunidades para mejorar sus técnicas de enseñanza, lo que puede limitar su capacidad para atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Esto se ve en el Impacto en el rendimiento estudiantil, que puede traducirse en prácticas educativas menos efectivas, lo que a su vez puede afectar el rendimiento académico de los estudiantes. Los estudiantes pueden experimentar dificultades para comprender los conceptos, falta de motivación o desinterés en el aprendizaje si no reciben una instrucción de calidad. Se puede generar un ambiente escolar negativo: o caracterizado por la desmotivación, la falta de colaboración entre el personal docente, y la insatisfacción tanto de los docentes como de los estudiantes.

Las orientaciones por parte de los directivos pueden fortalecer las prácticas pedagógicas por varias razones, proponer claridad de objetivos, pueden proporcionar una visión clara de los objetivos institucionales y pedagógicos. Al orientar a los docentes, aseguran que todos estén alineados con las metas educativas de la institución, dar apoyo y recursos que pueden identificar las necesidades de los docentes y proporcionarles el apoyo y los recursos necesarios para mejorar su práctica pedagógica. Esto puede incluir materiales didácticos, capacitación adicional o acceso a tecnología educativa, la gamificación. El feedback constructivo, los directivos pueden ofrecer retroalimentación constructiva a los

docentes sobre su desempeño en el aula. Esta retroalimentación ayuda a los profesores a identificar áreas de mejora y a desarrollar habilidades pedagógicas más efectivas. También la orientación puede incluir oportunidades de desarrollo profesional, como talleres, conferencias o cursos de actualización. Estas oportunidades les permiten a los docentes mejorar continuamente sus habilidades y conocimientos pedagógicos. Estos aspectos generan una cultura escolar positiva, cuando los directivos muestran interés y apoyo hacia los docentes, se crea un ambiente escolar positivo y colaborativo. Esto puede aumentar la motivación y el compromiso de los profesores, lo que a su vez beneficia a los estudiantes.

Del mismo modo el temor al fracaso, los profesores pueden tener miedo de probar nuevas estrategias por temor al fracaso o a la reacción negativa de los estudiantes, padres o tutores.

La implementación del juego en las clases puede ser una estrategia efectiva para involucrar a los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje. Algunas formas en que los docentes pueden integrar el juego en sus clases pueden ser

Seleccionar juegos apropiados: Los docentes pueden elegir juegos que estén alineados con los objetivos de aprendizaje y el contenido curricular.

Integrar juegos en el plan de estudios: Los profesores, pueden planificar actividades de juego como parte integral del plan de estudios. Esto podría implicar la introducción de un juego al comienzo de una lección para despertar el interés de los estudiantes, o la incorporación de juegos como actividades de consolidación al final de una unidad de estudio.

Adaptar juegos existentes: se pueden adaptar para que se ajusten a los objetivos específicos de aprendizaje. Por ejemplo, podrían modificar las reglas de un juego de mesa para enfocarse en conceptos matemáticos o utilizar juegos de rol para explorar temas históricos o literarios.

Crear juegos personalizados: Los docentes también pueden crear sus propios juegos personalizados para abordar objetivos de aprendizaje específicos. Esto podría implicar el diseño de juegos de tablero, actividades de resolución de problemas o juegos de roles que estén directamente relacionados con el contenido curricular.

Fomentar la reflexión: Después de jugar, los profesores pueden facilitar discusiones reflexivas para que los estudiantes analicen su experiencia de juego y hagan conexiones con los conceptos de la lección. Esto ayuda a consolidar el aprendizaje y a profundizar la comprensión de los estudiantes.

Proporcionar retroalimentación: Se puede aprovechar el juego como una oportunidad para proporcionar retroalimentación a los estudiantes sobre su desempeño y comprensión del material. Esto puede incluir comentarios individuales durante el juego o una discusión posterior sobre los conceptos claves que surgieron durante la actividad.

Para poder llevar a la práctica lo planteado en este trabajo, sobre el juego como estrategia didáctica también podemos tomar como referente a la autora Gvits Silvina, que plantea que las practicas pedagógicas y el tipo de escuela que tenemos en la actualidad se construye a partir de un recorrido histórico y cultural:

No es posible decir en qué momento las cosas comenzaron a ser como son ni, mucho menos, por qué. Pero cuando nuestra propias producciones han sufrido una cosificación, estas se nos aparecen como fuera de nuestro alcance; y cambiarlas – incluso cuestionarlas – aparenta ser algo imposible (Gvitz, Silvina, Grinberg, Silvia, Abregú, Victoria, 2009).

El desafío, entonces, nos anima a desnaturalizar nuestras concepciones y a intentar, como propone Jorge Larrosa, —suspender la evidencia de nuestras categorías y de nuestros modos habituales de pensar y de describir las prácticas pedagógicas por el mero recurso de intentar pensarlas de otro modo, a otra escala, con otras conexionesll (1995:13). De esta forma desde los actores educativos es que se puede cambiar la practica desde una mirada integral y con propuestas innovadoras, considerando que a medida que una sociedad se vuelve más compleja y posee más saberes, el proceso educativo requiere otras miradas e intervenciones.

Para superar estas barreras, es importante proporcionar a los educadores capacitación adecuada sobre cómo integrar la gamificación de manera efectiva en el aula, así como recursos y apoyo tecnológico. Además, es esencial demostrar a través de investigaciones y estudios la efectividad de la gamificación en el aprendizaje y el compromiso de los estudiantes. La colaboración entre educadores, administradores y desarrolladores de juegos también puede ser clave para diseñar y adaptar enfoques d e gamificación que se ajusten a las necesidades y contextos específicos de cada aula.

Otros componentes de gran importancia para tener en cuenta en el análisis de las prácticas educativas son los propios saberes, transmitidos y considerados socialmente significativos y necesarios, y además, el destinatario de esos saberes. Así, proponemos que las formas que asumen las prácticas educativas, queden establecidas, por un lado, según el qué y, por otro, según el a quiénes, y las posibles combinaciones que surgieran entre ambos componentes y que arman los diferentes modelos (Gvitz, Silvina, Grinberg, Silvia, Abregú, Victoria, 2009). Por eso la importancia de poder focalizar las características de los alumnos, sus necesidades, sus formas de aprender, que el ambiente educativo es heterogéneo, y así tener clases innovadoras favoreciendo lo significativo del aprendizaje.

La educación plantea la necesidad de asumir una finalidad de formación, adoptando una visión de mayor amplitud, y con una concepción de integridad; en la actualidad se requiere educar la capacidad de adaptación al cambio y posibilitar a su vez alumnos que tengan la capacidad de aceptar y producir cambios, posibilitar a su vez la

incorporación activa a la construcción social.

Por medio del juego también es posible trabajar desde la interdisciplina, donde los contenidos de las diferentes áreas no queden aislados y se permita la articulación para poder llevar a la práctica conocimientos diversos. La constitución de un objeto a su vez interdisciplinaria, polidisciplinaria y transdisciplinaria permite crear el intercambio, la cooperación y la policompetencia (Morin, 1998), esto está asociado a la implementación del juego interdisciplinario. El uso del juego en la educación interdisciplinaria puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al fomentar el pensamiento crítico, promover el trabajo en equipo, integrar múltiples disciplinas, motivar el aprendizaje y fomentar la creatividad.

Estos son solo algunos posibles aportes que pueden surgir para investigaciones futuras sobre el uso del juego como estrategia didáctica en escuelas rurales. Cada estudio puede proporcionar información valiosa para mejorar la práctica educativa y fortalecer el aprendizaje en entornos rurales y urbanos, ampliando el quehacer psicopedagógico fuera de la consulta clínica

7. APORTES Y CONTRIBUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

A partir de la lectura sobre la temática, las entrevistas, antecedentes se puede decir que el uso de juegos como estrategia didáctica en el nivel secundario puede ser muy efectivo para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje. Algunos aspectos relevantes de la investigación sobre este tema, se nombran a continuación:

Mejora de la motivación y el interés: los juegos pueden ayudar a aumentar la motivación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje. Los juegos suelen ser divertidos y desafiantes, lo que puede hacer que los estudiantes estén más dispuestos a participar y aprender. Lo importante es tener en cuenta el grupo, sus características, la finalidad y la edad de los estudiantes.

Fomenta la participación activa: los juegos pueden ser una forma efectiva de fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los juegos pueden requerir que los estudiantes trabajen en equipo, discutan ideas, tomen decisiones y resuelvan problemas, lo que puede ayudar a mejorar su participación y compromiso.

Desarrollo de habilidades sociales y emocionales: pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos. Estas habilidades son importantes para el éxito en la vida y en el trabajo.

Aplicación práctica de los conceptos aprendidos: los juegos pueden ayudar a los estudiantes a aplicar los conceptos y habilidades aprendidos en la vida real. Los juegos

pueden simular situaciones del mundo real y hacer que los estudiantes apliquen lo que han aprendido en un entorno seguro y controlado. Lo que se denota aprendizaje significativo por la utilización del mismo como estrategia didáctica.

Diversión y aprendizaje lúdico: los juegos pueden ser una forma divertida y lúdica de aprender. Los estudiantes pueden disfrutar jugando y al mismo tiempo aprender conceptos y habilidades importantes.

En conclusión, el uso de juegos como estrategia didáctica en el nivel secundario puede ser muy efectivo para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje. Los juegos pueden ayudar a mejorar la motivación y el interés de los estudiantes, fomentar la participación activa, desarrollar habilidades sociales y emocionales, aplicar los conceptos aprendidos y hacer que el aprendizaje sea divertido y lúdico, llegando a un aprendizaje crítico, significativo, exploratorio. Como así también la implementación en el área psicopedagógica como proceso diagnóstico, como implementación en tratamientos y en guías y orientaciones para prácticas pedagógicas, mejorando en proceso de aprendizaje de los alumnos.

8. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN:

Se puede considerar que en la investigación se presentan limitaciones, para tener en cuenta:

El tamaño de la muestra: Si la muestra utilizada en la investigación es pequeña, los resultados pueden no ser representativos de la población en general. Esto limita la capacidad de generalizar los hallazgos a un contexto más amplio.

Limitaciones de tiempo y recursos: Las restricciones de tiempo y recursos pueden influir en el diseño y alcance de la investigación, lo que a su vez puede limitar la cantidad de datos recopilados o la extensión de los análisis realizados.

Sesgo de respuesta: Algunos participantes pueden tener una tendencia a responder de manera socialmente deseable o sesgar sus respuestas de alguna manera. Esto puede influir en la precisión de los datos recopilados y sesgar los resultados.

9. LINEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURAS:

Como aspectos relevantes para poder seguir investigando, se considera importante analizar los aprendizajes a través del juego, que diferencias presentan a los saberes adquiridos en forma tradicional. Cuáles son sus diferencias en el proceso, en la comprensión, un comparativo para poder proyectar estrategias didácticas que articulen los factores necesarios para la mejor calidad, de aprendizaje, sin dejar de lado el aspecto emocional y vincular, teniendo presente que somos seres biopsicosociales.

Posicionándose en un paradigma de la diversidad, no homogeneizador, buscando alternativas de construcción colectiva, enseñanzas desde el descubrimiento, y aprendizajes significativos. Desnaturalizando cuestiones tradicionales naturalizadas.

10. PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN:

La psicopedagogía utiliza al juego como medio para favorecer el proceso de aprendizaje. A partir del trabajo basado en el juego como estrategia didáctica para la enseñanza, se plantean propuestas de intervención desde nuestra área psicopedagógica que planifique, desarrolle y gestione proyectos generando espacios de ludotecas en las instituciones educativas, de todos los niveles, y en espacios públicos.

Ludotecas comunitarias, barriales, y para el ámbito de salud, en estos espacios que se nombran anteriormente, es necesaria la presencia de una profesional en psicopedagogía, quien oriente, guíe, clasifique, catalogue según edad, intereses y necesidades, como así también poder implementar juegos, animaciones lúdicas, en talleres planificados y organizados a partir de un cronograma pensado según la necesidad del barrio y/o comunidad, donde, se actúa facilitando el juego en lugar de dirigirlo, prestando especial atención a la creación de una atmósfera de inclusión y a un ambiente que estimule la creatividad, la diversión, elevando el nivel de desarrollo de la persona. También desde este rol profesional, para los espacios terapéuticos el juego en las niñas y los niños, adolescentes se transforman no solo en relación a su cuerpo sino también en su relación con la realidad, es una forma de comunicar lo que muchas veces no se realiza verbalmente, es el canal más directo para establecer una relación, un vínculo .

Desde el ámbito pedagógico/psicopedagógico, Montessori, refiere que el juego es el principio fundamental de la educación, Piaget suma que influye en el desarrollo de la inteligencia, y Ausubel que es un instrumento para que los docentes logren aprendizajes significativos.

Esta propuesta está dirigida a toda institución abierta a las necesidades y a los cambios, donde se trabaje para lograr que los niños/as, adolescentes alcancen un equilibrio emocional, sensible e intuitivo, fortalecido para enfrentar en un futuro próximo la inserción a la sociedad. Se puede trabajar desde la articulación, corresponsabilidad con las escuelas de la zona más cercana, o llevando este espacio directamente en la institución educativa.

Utilizando como modelo la biblioteca convencional, para el manejo de los juegos como préstamo, esto significa un proceso de movimiento de los juegos de una ludoteca para facilitar al usuario su uso fuera de la institución donde lo solicita. Se considera como un contrato tácito por el que la escuela/lugar permite a un usuario la utilización de un juego durante un período de tiempo determinado. Desde el ámbito psicopedagógico puede ser utilizado por los profesionales para la hora de juego en el proceso diagnóstico, por ejemplo, teniendo en cuenta lo que plantea Aberastury en su aporte de relevancia al estatuto teórico y clínico del juego en el contexto de la psicoterapia y del proceso psicodiagnóstico, con sus señalamientos respecto de la Hora de Juego Diagnóstica sobre la base de la técnica del juego kleiniana ,Aberastury (1969) comprendió que el juego constituye el modo privilegiado

de conexión con el niño el diagnóstico inicial; considera que en la primera hora de juego el niño comunica su fantasía inconsciente de enfermedad y de curación, su propio motivo de consulta, el lugar que otorgará al analista en el proceso terapéutico, para lo cual es fundamental la actitud receptiva, abstinente y no intrusiva del analista. (Bardi, Jaleh, & Luzzi, 2011), permitiendo que este ambiente favorezca este proceso.

Los juegos en una ludoteca pueden estar organizados en diferentes sectores o áreas temáticas para facilitar la selección, disfrute y necesidades de los usuarios. A continuación, se da una descripción de algunos posibles sectores:

-Sector de juegos de mesa: Este sector está dedicado a los juegos de mesa tradicionales y modernos. Puede incluir juegos como el ajedrez, damas, Monopoly, Scrabble, Ticket to Ride, Catan y muchos otros. Este sector promueve el pensamiento estratégico, la competencia amistosa y el desarrollo de habilidades cognitivas.

-Sector de juegos de construcción: Aquí se encuentran juegos como bloques de construcción, LEGO, Mega Bloks y otros sets de construcción. Este sector fomenta la creatividad, el desarrollo de habilidades motoras y la imaginación de los niños.

-Sector de juegos de habilidad: Este sector incluye juegos que requieren destreza física o mental. Pueden estar presentes juegos de habilidad manual como el Jenga, el cubo de Rubik, juegos de equilibrio, rompecabezas y laberintos. Este sector desafía la concentración, la coordinación y la paciencia de los jugadores.

-Sector de juegos de simulación: Aquí se encuentran juegos que permiten a los usuarios simular situaciones o roles específicos. Puede incluir juegos de cocina, tiendas, hospitales, bomberos, trenes, aviones y más. Este sector promueve el juego de roles, la imaginación y el aprendizaje temprano sobre diferentes profesiones.

-Sector de juegos de mesa gigantes: En este sector, los juegos de mesa se amplían en tamaño para que los jugadores puedan interactuar de manera más física. Por ejemplo, pueden estar presentes tableros de ajedrez gigantes, dominó gigante, juegos de carreras de fichas y otros juegos que implican movimiento y cooperación.

-Sector de juegos electrónicos: Este sector incluye consolas de videojuegos y computadoras con juegos apropiados para diferentes edades. La gamificación, puede haber diferentes áreas para consolas de diferentes generaciones, como Nintendo Switch, PlayStation, Xbox, y se pueden incluir juegos de diferentes géneros, como deportes, aventuras, puzzles y más.

-Sector de construcción de juegos, con material reciclable, para la creación propia de lo lúdico.

-Sector de juegos tradicionales: son aquellos que se han transmitido de generación en generación y forman parte de la cultura y tradiciones de diferentes países y regiones. Estos juegos suelen ser sencillos, no requieren de equipos sofisticados y promueven la interacción social, reflexionando sobre sus orígenes.

-Sector de juegos por áreas curriculares: Matemática, Cs. Sociales, Cs. Naturales, Arte, Prácticas del Lenguaje, Música.

-Sector de estimulación cognitiva: Existen juegos específicos diseñados para estimular diferentes áreas cognitivas, como la memoria, la atención, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Estos juegos pueden incluir rompecabezas, laberintos, juegos de memoria o sudokus. Ayudan a desarrollar habilidades cognitivas y promueven el pensamiento crítico.

- Sector de juegos de estimulación temprana: plastilina, materiales de distintas texturas, cuentos, cubos, puzzles, cajón de arena.

Estos son solo algunos ejemplos de posibles sectores de juegos en una ludoteca, la variedad y cantidad de sectores dependen del espacio disponible, los recursos y el enfoque de la ludoteca en particular. El objetivo es proporcionar una amplia gama de opciones de juego para satisfacer los intereses, necesidades de todos los visitantes y profesionales que necesiten su uso.

Esto genera estímulo en el aprendizaje, la comprensión, la lectura, escritura, vínculos saludables, cooperativos y colectivos. Siendo que esta investigación está focalizada en contexto rural, el espacio de ludoteca se tiene que formar en la escuela, que es referente en este tipo de lugares, partiendo de las necesidades que presente la comunidad.

11. REFERENCIAS

Aguilar A. M., Bize B. Rebeca. (2003). *Pedagogía de la diversidad*. Virtual edición. Chile. Aletha y Slter. (2013). *Juegos que unen*. Edit: Omega.

Benjamin, S.(2013). *Educar jugando: Actividades creativas y divertidas*. Edit. Robinbook.

Bardi, Daniela; Jaleh, Marcela; Luzzi, Ana María (2011) *La conceptualización psicoanalítica del juego en la obra de algunos autores argentinos* *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, vol. 8, núm. pp. 77-85 Universidad Nacional de Mar del Plata Mar del Plata, Argentina.

Brites de Vila, G, Müller, M.(1990). *Un lugar para jugar, el espacio imaginario*. Edit. Bonum.

Castillo, S. E. A., Castillo-Ruiz, O., De León, J. A. R., Marín, R. M. U., & de la Cruz, G. V. (2018). Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria. *CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva*, 25(2).

- Casullo, A. (2002) *Psicología y Educación*. Editorial Santillana. Bs. As.
- Chacón, P (2001) *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Universidad pedagógica Experimental Libertador. Instituto pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial.
- Contreras Ampuero, G. M. (2015). Artículo: *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*. Ministerio de Educación de Perú.
<http://repositorio.cultura.gob.pe/handle/CULTURA/311>
- <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/gamificacion1/>
- Etchegorry, Mariana (2017) *VII Congreso Nacional de Educación y Salud : lo lúdico-expresivo en el marco de las intervenciones /* compilado por Mariana Etchegorry. - 1a ed. - Córdoba : Colegio Profesional de Psicopedagogos de la provincia de Córdoba. Libro digital, DOCX
- Freire, P. (2004). *El grito manso*. Edit. Siglo XXI. Bs. As.
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía*. Edit. Siglo XXI. Bs. As.
- Fuentes Oppliege, V. (2013). *La alfombra mágica*. Edit.: LOM. Bs. As.
- Gandulfo de Granato, M.A. Taulament de Rotelli, M. R. Lafont Batista, E. *El juego en el proceso de aprendizaje*. Edit. Humanitas. Bs. As.
- Gamboa de Vitelleschi, S. (2007). *Juegos para convivencias*. Edit. Bonus. Bs. As.
- Gvirtz, S. (2009) *La educación ayer, hoy y mañana: el ABC de la pedagogía*. Aique Grupo Editor. Bs. As.
- Harf, Ruth, Viamonte, Rosa. (2002). *Las Teorías del aprendizaje: Relación con la enseñanza*. Centro de Formación Constructivista. Bs. As.
- Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, R. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc. Graw Hill.
- Herrera-Valencia, F. (2021). *El Juego Como Estrategia Didáctica Para la Comprensión Lectora y Motivacional Generador de Alto Rendimiento Académico en Educación*

Secundaria, en el Grado Once de la Institución Educativa fe y Alegría Aures de Medellín.

- Herrero Vázquez, M., Torralba Burrial, A., & Moral Pérez, M. E. D. (2020). *Revisión de investigaciones sobre el uso de juegos digitales en la enseñanza de las ciencias de la vida en primaria y secundaria. Enseñanza de las Ciencias, 38.*
<https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/53585>
- Imma, M. (2018). *Jugamos*. Edit. Paidós. Bs. As.
- Kanett Ginsburg, y Comité sobre Aspectos Psicosociales de la Salud Infantil y Familiar. (2007). *La importancia del juego para promover un desarrollo infantil saludable y mantener fuertes lazos entre padres e hijos. Pediatría, 119 (1), 182-191.*
- Losada, A. V. (2014). *Uso en Investigación y Psicoterapia del Consentimiento Informado*. En Kerman, B y Rodríguez Ceberio, M. E. En búsqueda de las ciencias de la mente. Buenos Aires: Editorial Universidad de Flores.
- López V. Mayra, García Verónica. (24 de enero 2020). *El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias: matemáticas y química.*
<https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/view/214/718>
- Marin Sanchez, L. E. (2021). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la producción de cuentos escritos.*
- Medina, R.E. Vega, M.C. (1991) *El juego en el aprendizaje constructivo*. Edit. Braga. Buenos Aires.
- Morin, Edgar. (1998) *Articular los saberes*. Edit. Universidad del Salvador. Buenos Aires
- Murillo, MI (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Narcisa del Carmen Párraga Salvatierra, Fredy Orley Vera Arcentales, Nancy Azucena Bazarro Briones, Alejandro Magno Mendoza Castro, Marcelo Fabian Barcia Briones(2021). *El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media*. Ciencias de la Educación Artículo de investigación. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol 7, núm. 1 DOI:

<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747>

- Piaget, J. (2000) *Seis estudios de Psicología*. Edit. Del Bolsillo. Bs. As.
- Pineda, E. Alvarado, E. y Canales, F.(2000). *Metodología de la investigación*. 2º Edic. Edit.: Organización Panamericana de Salud, Washingto. Unidad VII.
- Rodriguez, Mausi B.(2008).*Juegas y técnicas de recreación*. 4º Edicc. Edit.:Bonum. Bs. As.
- Rosales Ojeda, J. N. (2021) *Tesis: “Juego de roles y su relación con las habilidades sociales en estudiantes de 1º año de secundaria de la I.E. Manuela Tovar Soyan”* la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, de la Facultad de Educación. Perú.<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/5317>
- Sabino, C. (1996). *El proceso de investigación*. Lumen, Bs. As.
- Salca Cliver , J. (2022), *Tesis: “Practica de juegos tradicionales en estudiantes del VI ciclo de las instituciones educativas del distrito de San Pedro de Punita Punco”*. Universidad Nacional del Altiplano de Perú.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/17919>
- Santana, J. F (2021.) *Estrategia lúdica para mejorar el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de secundaria*. UCE Ciencia. Revista de postgrado. Vol. 9(3). Universidad Central del Este. San Pedro de Macorís. República Dominicana.
- Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia. Programa Nacional Primeros Años (2014) Documento Asistencia Técnica. *La perspectiva de género en los Primeros Años*. CABA. Argentina
- Torres-Toukoumidis, A. y Romero-Rodríguez, L. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula en García-Ruiz, R. Pérez-Rodríguez, A. y Torres-Toukoumidis, A. (Eds.) *Educación para los nuevos medios* (pp. 61-72). Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Valverde Reyes, T. E. (2021). *El juego lúdico, en alumnos de 1er año de secundaria de zona rural*.
- Waichman, P. (1993) *Tiempo libre y recreación*. Edit. Waichman. Bs. As.
- Zapata Vargas, A. M. (2021). *El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje*

de la Educación Cultural y Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela "Alfonsina Storni" (Master's thesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi: UTC.)

12. ANEXO/S:

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Me ha sido explicado que, como alumna, María Graciela Stevens de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad, desea investigar y conocer sobre la temática juegos como estrategias didácticas. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar sobre el juego y su influencia en la estrategia como didáctica. Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de la entrevista que se me entregará a continuación. La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto. Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento. Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de la UFLO y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326. Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a sinvestydes@uflo.edu.ar (o equipo responsable). Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:

Firma Profesional Informante:



Aclaración:

Aclaración: Stevens, María Graciela

DNI:

DNI:27704231

Fecha:

Protocolo N°:01

Modelos de entrevista sobre el juego como estrategia didáctica

Se informa que la presente entrevista se lleva a cabo con el fin de investigar la temática del juego como estrategia didáctica en el nivel secundario.

Datos de Filiación: