Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

El juego como facilitador de aprendizajes en infantes

Stefano, Aldana D.

Legajo N°: 26613

Ciclo de Licenciatura en Psicopedagogía

Instructora/a Temático: Lic. Melisa Denise Zilberman

Instructor/a Metodológico: Lic. Gabriela Calderón

Año 2020

Resumen

La Educación Infantil es uno de los procesos educativos más delicados y de mayor importancia en cualquier sistema educativo, ya que es en este nivel donde realizarán todas las actividades que contribuirán a un mejor y mayor desarrollo integral.

Es por eso, que este trabajo estuvo abocado a analizar el rol y la importancia del juego en el nivel inicial, en relación al aprendizaje, desarrollo y socialización de los niños/as, al inicio de la trayectoria escolar. Se llevó a cabo en el Jardín N°55 de Ingeniero Huergo, Río Negro, tomando como referencia niñas y niños de edades de 3 a 5 años. Se consideró importante el rol del cuerpo docente en este trabajo, quienes también participaron de las entrevistas propuestas y la diversidad de materiales utilizados durante la actividad recreativa y/o lúdica, como mediadores.

Tal como dice Ana Licona Vega, en el artículo "La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico", el niño construye sus conocimientos mediante el juego, que siendo una actividad cuyo fin es el placer de jugar, el niño la ejerce con gusto y satisfacción, de ahí que sea el juego un recurso metodológico por excelencia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Se argumenta esta postura investigando la influencia del juego como herramienta y a la vez, acompañar al estudiante en el proceso de adquisición de logros cognoscitivos y sociales, implementando diversos juegos, por ejemplo de reglas y colectivos, concebidos como recurso o medio educativo para aprender contenidos curriculares en el nivel inicial.

Abstract

La presente investigación buscó analizar el rol y la importancia del juego en el nivel inicial, en relación al aprendizaje, desarrollo y socialización de los niños/as, al inicio de la trayectoria escolar. En concreto se trató de una investigación de tipo cualitativa, ya que se procuró recolectar, analizar y expandir datos, mediante la observación y entrevistas, permitiendo así realizar ajustes a la muestra tomada. Dicha muestra contó con un total de 83 participantes, entre niños/as y docentes de sala. El objetivo principal fue identificar la influencia del juego en el desarrollo y la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial.

El trabajo realizado permitió dar cuenta del lugar central, privilegiado y preponderante que las docentes le otorgan al juego para la adquisición del aprendizaje y el desarrollo de los niños/as en el nivel inicial.

Índice

El juego como facilitador de aprendizajes en infantes 0
Resumen 1
Abstract 2
Introducción 4
Marco teórico 6
- **El juego** 7
- **Características del juego** 11
- **Importancia del juego en el aprendizaje** 11
- **El juego en el desarrollo y socialización** 14
- **¿Cómo se utiliza el tiempo en el jardín?** 18

Antecedentes 21
Planteamiento del problema 26
- **El problema** 26

Método 28
- **Diseño** 28
- **Participantes** 28
- **Técnicas de recolección de datos** 29
- **Procedimiento** 30

Cronograma 32
Resultados 33
- **El juego** 33
- **Rol del juego** 33
- **Importancia del juego en el aprendizaje** 34
- **El juego en el desarrollo y socialización** 34
- **Cómo se utiliza el tiempo en el jardín** 36

Discusión 37
Conclusiones 41
Propuesta 43
Referencias 44
Anexos 46
Entrevista 46

Introducción

En la actualidad, en la escuela, se utilizan diversos recursos pedagógicos, principalmente el juego, a fin de obtener resultados óptimos en el proceso de enseñanza- aprendizaje con niñas y niños pequeños, ya que, a través de esta actividad, se desenvuelven aptitudes, habilidades y capacidades, que le permitirán el desarrollo y madurez de todas sus áreas psico-sociales, motoras, afectivas y cognoscitivas.

A través de este trabajo se intentó dar cuenta de la importancia y el rol que cumple el juego en el nivel inicial, en niños/as de 3 a 5 años, como herramienta privilegiada de los docentes para el aprendizaje de los infantes, desarrollo y socialización de los mismos, como medio de expresión e interpretación de la realidad, actividad creadora, lenguaje no verbal, resultado de la creatividad de los niños/as, forma de propiciar la curiosidad e indagación y forma de conocer.

Tuvo como objetivo general **identificar la influencia del juego en el desarrollo y la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial.**

El juego es una actividad que se realiza con fines recreativos o de diversión, que supone el goce o el disfrute de quienes lo practican. A su vez, se utiliza como herramienta para el docente, en el desarrollo y aprendizaje de los niños/as, y supone la construcción de la subjetividad de los mismos.

Ciertos autores desde sus marcos teóricos acompañaron este recorrido tanto de práctica, como de escritura, entre ellos/as se destacan Patricia Sarlé, Noemí Aizencang, Víctor Feld, Paulina Lapolla, Inés Moreno, María Regina Öfele y Javier Abad. Se tomaron en consideración categorías teóricas que hablan sobre el juego, aprendizaje, enseñanza, vínculos, educación infantil, entre otros, teniendo en cuenta las variables con las que se iba a trabajar.

Cabe destacar que dicha investigación iba a desarrollarse dentro del Jardín de infantes elegido. Sin embargo, al comienzo del año 2020 se produjo la pandemia del virus Covid-19, que modificó el trabajo en presencialidad debido a su alto contagio, lo que llevó a todo el sistema educativo, incluyendo al nivel inicial a sumergirse en un trabajo innovador: implementar las clases virtuales. Para ello, las docentes debieron recurrir a actividades de tipo más creativas, motivadoras y dinámicas, trabajar mediante plataformas virtuales, modificar tiempos y espacios, incluir a las familias como sostén en el hogar en las actividades propuestas, entre otros, lo que motivó a que desde esta investigación se introdujeran preguntas que tienen que ver con el juego en este contexto nuevo de virtualidad, para llevar adelante las entrevistas a las docentes.

Marco teórico

No toda actividad humana es juego,

pero cualquiera puede serlo.

Inés Moreno (2005)

La intervención del Psicopedagogo se dio en el marco de analizar la importancia que tiene el fenómeno lúdico como principio de aprendizaje de niños/as del nivel inicial, en correlación al trabajo con el desarrollo y socialización de los mismos, considerándose éste como una forma para trabajar la subjetividad, las emociones, los conocimientos, la creatividad, el ser y el reconocimiento, la autoría y la escucha. A su vez, le permite al sujeto enriquecer el aprendizaje, expresarse de forma espontánea, libre y natural. Pero, para poder adentrarnos un poco más en la temática, comenzaremos por explicar algunos interrogantes que nos surgen, como por ejemplo ¿qué es jugar?

Jugar es una actividad primordial de la niñez, es un aspecto tradicional de las prácticas de enseñanza en el Jardín de Infantes, es un concepto fundante de la educación infantil. Quien juega puede transformar cualquier actividad en juego, sólo cambiando la intencionalidad. Al jugar, se finge dominar habilidades que todavía no se tienen y permite introducirse a mundos desconocidos. Nadie puede obligar a una persona a jugar. Entrar y salir del juego necesita de cierto nivel de libertad, compromiso y exposición (Licona, 2000). Jugar continuamente cansa y aburre, por tal motivo se debe encontrar un punto medio, un equilibrio, ya que nadie puede jugar si realmente no lo desea.

Sin embargo, los autores elegidos para esta investigación, coinciden en que no hay un concepto elegido para el juego. Es por eso que Sarlé (2001), citando a Garvey (1985), expresa: “Durante el último decenio, se ha ido viendo cada vez más claramente que resulta

imposible definir el juego como un tipo o una serie particular de acciones. Saltar, arrojar una piedra, perseguir a alguien, incluso dirigir una pregunta o imitar el modo de hablar o los movimientos de otra persona, son actividades que pueden realizarse como juego, pero que también pueden efectuarse, desde luego, de un modo no lúdico y sin intención de jugar…" (Garvey, 1985, p. 16).

El juego

El juego es comunicación, por lo tanto, nos transmite lo que el jugador dice y lo que es. Requiere delimitar espacio y tiempo para "ser" de una manera diferente. En la educación infantil es importante incorporar el juego como un recurso pedagógico, dice Licona (2000), con el fin de obtener buenos resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje. El niño/a adquiere y construye conocimientos a través del juego, pero aunque el objetivo sea el aprendizaje, también lo ejerce con gusto y placer por jugar. Al transitar cada etapa de juego (sensomotor, simbólico, de construcción, de reglas), el niño/a desarrolla habilidades cada vez más complejas.

Para reforzar dichas habilidades es necesario que durante la actividad recreativa se puedan brindar experiencias con diversidad de materiales, por ejemplo no estructurados, ya que éstos permitirán expresar sentimientos y emociones, desarrollar multitud de roles, contribuir a la formación, desarrollo, crecimiento y maduración y permitir representar con imaginación y creatividad una situación. Para lograr este cometido, se apunta a que estos materiales estén relacionados con la realidad de los niños/as y en la actualidad, sumar recursos digitales, como videos y otro tipo de recursos audio-visuales, que puedan favorecer al educando en la utilización de los mismos, fortaleciendo los lazos entre ellos, la socialización y la expresión de emociones.

Sarlé (2001) explica una conceptualización de juego, desde el punto de vista de Vigotsky y desde una perspectiva sociocultural, diciendo que el origen del juego es la acción, y que, al dominarla, el niño es capaz de hacer más cosas de las que comprende. Para él, el juego refiere a juego simbólico o de representación. Es decir, puede utilizar un palo, imaginando que es un caballo, entonces es la acción que realiza la que le asigna el significado al objeto. Este tipo de juego es una respuesta del niño frente a los requerimientos del mundo de los adultos, porque es una de las maneras en las que puede revelar y "expresar" lo que tiene guardado en su interior.

"El niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño, representa una forma específicamente humana de actividad consciente. Al igual que todas las funciones del conocimiento, surge originariamente de la acción (…) la imaginación es un juego sin acción" (Vigotsky, 1988, p. 142-143). Siguiendo por la misma línea, dicho autor reconoce dos tipos de juego infantil: la creación de una situación imaginaria y la presencia de reglas.

Cuando se habla de reglas se hace mención al juego en la escuela, ya que es allí y por medio de la actividad lúdica donde se aprende a respetar lugares, turnos, opiniones y también modificar estas reglas para jugar con otros. Las transformaciones que sufren las situaciones lúdicas y no lúdicas a partir de la aparición de las reglas, llevan a replantear la importancia de analizar en qué condiciones el juego continúa siendo juego en la escuela. Si bien un mismo juego asume diferentes características según el contexto en el que se dé (Sarlé, 2001), no se puede jugar sin respetar las normas y sin conocerlas, porque eso provocaría un conflicto entre pares.

Sarlé (2014) manifiesta que en cualquier proyecto o lugar se busca contribuir a la interacción entre sujetos. Los niños/as son considerados sujetos activos, participativos, que se relacionan y vinculan entre sí. Para que este diálogo entre ellos comience a fluir, es necesario presentar propuestas motivadoras y atractivas, como imágenes audiovisuales, diversos materiales y texturas, sonidos, objetos, aromas, actividades dinámicas, orientación de la acción a través de preguntas. Se invita a los niños/as a realizar una actividad de cierre que les permita acercarse a los contenidos abordados y a poner en tensión y diálogo lo trabajado durante el día, participando de manera creativa y recibiendo la mirada y aportes de los demás.

En la educación infantil es importante asumir el desafío de enseñar de maneras más flexibles, para que los infantes puedan reaprender a percibir el mundo y construir la realidad, ya que son los niños/as los que están comenzando a conocer y tomar conciencia del contexto en el que están insertos, se inician en el modo de representación simbólica, de expresión, de dar sentido a sus vivencias. Es por ello que la forma en que se planifiquen las propuestas educativas influirá en sus modos de ver y estar en el mundo con otros y consigo mismos. (Sarlé, 2014).

Está claro que en la escuela es el docente quien planifica y propone actividades para habilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindando ciertos tiempos y espacios que se deben respetar. Podríamos destacar entonces, que el juego requiere de los sujetos para que ellos pongan a caminar la libertad y logren adquirir cosas nuevas en el camino a la autorrealización. Para Öfele (2014), el juego es encuentro, genera vínculos con los otros, establece comunicación, permite el desarrollo de la imaginación, el ponerse de acuerdo con otros. Concibe el jugar como disfrute y ciertamente cuando ya no se disfruta e invade la angustia y el malestar, se abandona el juego.

La autora Öfele (2014) refiere que el juego siempre estuvo presente en la niñez. Una vida sin juego es una mecanización, una repetición automática de rituales para sobrevivir. Es importante reconocer los cambios que la infancia ha sufrido a lo largo de la historia, empezando por los juguetes, incorporándose materiales electrónicos que influyen en el juego y muchas veces resultan más atractivos que otros. Es en la primera infancia donde el sujeto conoce el mundo, construye y desarrolla su personalidad, sus sentimientos y emociones, su socialización y por eso es importante que experimente con diversos materiales.

Es en el mundo donde los espacios de juego, de encuentro y para la ternura, se ven cada vez más restringidos al sufrirse cambios de estructura, en los juguetes, en los materiales que los componen, en los diversos juegos que emplean, en los roles que ocupan, entre otros, por ello es imprescindible habilitar otros lugares para poder llevar adelante el proceso lúdico y estos tres pilares que se ven entrelazados. Un lugar disponible para esto es el Jardín de Infantes, lugar donde el espacio se convierte en instalación, según Lapolla (2016), compuesto por paredes, muros, techo, una entrada, suelo, textos, objetos, materiales y luz, lo que supone la comprensión de un espacio determinado y un tiempo particular. La autora explica que el juego debe incluir el arte, ya que trabajando el mismo en cooperación, en equipo, en grupos se genera una conciencia creadora, permitiendo así que los niños sean los encargados de un proyecto propio de juego, desarrollando la creatividad, la toma de decisiones, la capacidad de trabajo cooperativo, planteando así desafíos, y la construcción de vínculos, propiciando la conciencia de grupo. Es desde esta perspectiva que el docente se convierte en mediador, en andamiaje, en puente; guiando, orientando, organizando y acompañando el trabajo de los niños.

Características del juego

El juego no es un comportamiento específico, sino una situación en la cual ese comportamiento adquiere una significación específica, un carácter diferente. Por eso, se requiere que el docente agudice la mirada, para poder descubrir las situaciones de juego. A su vez el juego es una actividad libre, es decir, no hay posibilidad de imponerlo. Si no es libre, no es juego, porque depende de la intencionalidad del jugador. Es una situación ficticia, "de mentira". Las acciones llevadas a cabo no son de verdad, no es literal, no son reales. Todo juego supone reglas, que pueden ser implícitas (como en el juego dramático) (Sarlé, 2001).

Estas reglas se construyen desde la propia acción de la actividad lúdica, pero también se encuentran las reglas explícitas en otros tipos de juegos, que se transmiten a través del uso de materiales y en la forma de jugar. La actividad recreativa es desinteresada, se juega porque simplemente se quiere jugar. Es una actividad incierta, es decir, se sabe cómo empieza, pero no cómo se va a desarrollar, o terminar. Esta característica permite que uno siempre tenga ganas de volver a experimentar o repetir el juego. Es un espacio de creatividad, donde siempre suceden cosas nuevas. En esta instancia hay sorpresa, por lo que brinda la posibilidad de entusiasmarse con el juego (Malajovich, 2018).

Importancia del juego en el aprendizaje

Aprender es un proceso continuo que no acaba nunca, incluso los profesionales aprendemos de nuestros pacientes, de nuestro propio trabajo/práctica, de estudiantes, compañeros, entre otros. En el jardín de infantes, los niños/as avanzan mediante el acompañamiento de otro más competente, ya sea docente o compañero. Estos otros funcionan como andamiaje, como conciencia vicaria, hasta lograr que el niño/a pueda tomar conciencia y controle su propio accionar. Se intenta visualizar hasta qué punto es útil el juego para las

prácticas de enseñanza, ya que es propuesto como una herramienta pedagógica y metodológica del maestro, que articula el conocimiento con el jugar.

Cuando el docente recrea o inventa un juego donde puede trabajar cualidades de su planificación va acompañando en la estructuración del mismo, repite las reglas para recordárselas a los niños/as, ayuda a resolver la consigna, brinda orientaciones. Muchas veces sucede que los niños/as juegan el tiempo total de la propuesta, pero su atención decae rápidamente, por lo que no queda claro si jugaron o cumplieron la consigna del docente. Moreno (2005) aclara que, cuando el formato de juego no es conocido y dominado por los niños/as, es difícil darle carácter de juego a la actividad. Construir una propuesta lúdica, no es sólo atender a características del juego.

Un aspecto importante que cabe resaltar es que, para el docente, parece ser más fácil evaluar contenidos a través del juego, en lugar de enseñarlos. Puede ser que esto se deba a que no sepan cómo intervenir en situaciones de juego, reconociendo esta intervención como una manera de frenar el juego. Una intromisión fuera de lugar, podría desatar un “bloqueo” a lo largo del proceso lúdico, obstaculizando y reprimiendo la libre expresión del niño/a. Pero si se toma otra postura frente a ello, se lo podría considerar como una forma de crecer. Si se logran abordar, se considerarán parte de la propia maduración de los sujetos.

En ocasiones puede confundirse el no saber jugar con un bloqueo, pero en realidad se componen por características muy diferentes. El bloqueo afecta aspectos cognitivos, perceptivos, culturales y emocionales. A diferencia de éste, el no saber jugar, también es una forma de jugar. Los niños utilizan el juego como una forma de enseñarle al otro, sin considerar sus equivocaciones, es una forma de colaborar y comprender la situación. El juego habilita un espacio donde se permite el no saber o el equivocarse, es terapéutico, renueva

energías, permite tomar riesgos, favoreciendo a los niños la ampliación de sus conocimientos (Rogoff, 1993; Vigotsky, 1988).

Para beneficiar la ampliación de dichos conocimientos y llevar adelante prácticas de buena enseñanza, se requiere saber tomar decisiones referidas a: presentar una actividad con sentido, plantear problemas, plantear elementos de la realidad a explorar, saber qué tipo de apoyo se requiere para construir conocimientos, cómo retomar el problema y analizar las posibles respuestas. (Mercado, 1996). Por otro lado, elegir desde el juego no garantiza el éxito de la enseñanza, más bien se necesita un monitoreo constante de las diferentes actividades lúdicas para saber qué se está enseñando y cómo. Si aprender es tratar de lograr una modificación en la conducta de alguien, el juego pasaría a tener un rol muy importante.

El juego habilita y genera un espacio de actividad donde las herramientas escolares pueden ser muy significativas, ya que colaboran con la resolución de necesidades y conflictos que en él se generan (Aizencang, 2012). Es oportuno señalar que la actividad lúdica posibilitaría una forma de acceder a los conocimientos, al igual que se verían favorecidos y beneficiados con nuevas intervenciones pedagógicas, que a su vez atraen al niño/a y se la consideraría así una situación desafiante, placentera y cotidiana. La autora apuesta a que enseñar en y para el juego, facilitaría el trabajo con niños/as con dificultades en el aprendizaje, en otras propuestas escolares.

Pero, según Aizencang (2012) es evidente que la actividad pedagógica dentro de la sala denota e incluye siempre rasgos del tono lúdico, con una intención de hacer de las instancias de aprendizaje, escenas parecidas a las situaciones de juego. En este sentido, la autora denomina este formato de actividad como un disfraz lúdico, un “como sí” que habilita a la transformación de la realidad y a ocultar parte de ella, escondiendo elementos que la conforman. Es ineludible que los niños/as conozcan la realidad y el contexto en el que se

encuentran insertos en su totalidad, para que de esta manera puedan jugar con dichas realidades, reelaborando situaciones que le son complejas.

Según el Diseño Curricular de la Provincia de Río Negro, se le otorga al juego un lugar central dentro del Nivel Inicial, con el objetivo de que los niños/as logren adquirir aprendizajes de manera gratificante, interesante y pensando en obtener conocimientos que le sean de utilidad para el resto de su vida. Subyace la idea de que cuanto más se juega, más fácil es la construcción del conocimiento. Sin embargo, se debe diferenciar entre el aprender a jugar, aprender juegos y aprender a partir del juego. En la primera idea se indica el modo en que se juega, comprometiendo el disfrute, la complicidad, la curiosidad, el intercambio y la comunicación. En el caso de aprender juegos, se habla de adoptar un repertorio lúdico, la posibilidad de dramatizar, de interpretar roles, de soñar libremente, de escenificar, de descargar, de ensayar, de sentir y pensar. Respecto de aprender a partir de juegos, se hace hincapié en la posibilidad de comprender, consolidar contenidos, buscar estrategias, resolver problemas, elaborar, asimilar, organizar, descubrir. Entonces es significativo resaltar que el juego se utiliza de manera transversal, estructurándose como contenido cultural y medio para enseñar otros núcleos de aprendizaje dentro del Nivel Inicial.

El juego en el desarrollo y socialización

A partir de los 2 años y medio surge el juego simbólico, donde el niño/a logra enriquecer su lenguaje y la comunicación, por lo que exterioriza y manifiesta sus sentimientos, emociones, sensaciones y vivencias, a través de la acción, pero también logra acercarse a otros, comenzando a socializar, lo que lo beneficia en el desarrollo intelectual, la autonomía e identidad. Para lograr con satisfacción lo mencionado anteriormente, es importante que los materiales más utilizados sean personajes, vehículos, edificios, accesorios de la vida adulta,

muñecas/os, vestuarios, material de dibujo, marionetas, disfraces, títeres, etc. (Moreno, 2005).

Quienes sean mediadores (docente, familia) durante el juego, posibilitarán la imitación a través de objetos, imágenes, grafismos, gestos y movimientos. Con esto se busca que el niño/a pueda reproducir acciones, acontecimientos, roles, frases, ruidos, ritmos, instrucciones/reglas, que le permitirán el desarrollo de la memoria visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa, para poder recordar una experiencia vivida. El niño/a requerirá utilizar símbolos y signos para percibir, recibir, procesar, internalizar y exteriorizar información. Dicha actividad mental influirá en la adquisición de un aprendizaje, o en la ejecución de una tarea, también en el rendimiento académico del mismo. (Aizencang, 2012).

La misma autora menciona que el juego es incorporado dentro de la sala o fuera de ella, comenzando con el juego de roles, lo que permite la integración de otros niños/as, llevando adelante un diálogo entre ellos y un juego de manera conjunta, respetando las reglas que se pautan para que, a lo largo del intercambio con los demás, logren coordinar sus acciones y así poder comunicarse. El objetivo del juego reglado es la colaboración entre pares, así se da la comunicación y el intercambio de los distintos puntos de vista, también algunos niños le enseñan a otros, lo que les permite llevar a cabo más acciones de las que conocen.

Dentro de la sala del jardín, la mayoría de los materiales son de todos, lo que se busca con ello es generar un clima comunitario para todas las actividades propuestas, así se favorece el trabajo, el orden, el cuidado y el intercambio entre los niños/as. La presencia de los otros también supone una heterogeneidad en el rendimiento, explica Moreno (2005) y para continuar este juego, cada jugador debe incorporar en sí mismo, la tolerancia ante esas diferencias. Cuando se producen situaciones cooperativas y de compartir, se genera en ellos

una visión totalizadora y la necesidad de alcanzar los objetivos con mayor ayuda y contribución del grupo.

En relación a lo destacado anteriormente, Abad (2014) manifiesta que los espacios son instalaciones que se conciben a partir del encuentro con otros, lo que conlleva a un diálogo sostenido y mediado por un lugar y objetos, que habilita y favorece el juego simbólico en un contexto relacional. En Nivel Inicial se pretende conformar un ambiente bello, armonioso, amable, con una intencionalidad del espacio de juego, que atrape a los infantes desde lo visual, la posibilidad de transformación a través del juego espontáneo y libre, donde los niños/as pueden expresar su imaginario simbólico, accediendo el encuentro, entendimiento y colaboración con otros, el rol docente como referente afectivo, como quien propone, presenta, media, observa y acompaña. En este encuentro se favorecen múltiples situaciones de aprendizaje, que se van dando de manera espontánea y se liberan a partir del juego por imitación, exploración, apropiación y transformación del espacio y los objetos, portadores de ideas. El educador debe planificar y dar intencionalidad, organizando con objetivos y contenidos las propuestas lúdicas que se dan en la sala, sin modificar la esencia del juego, también construir ámbitos donde las familias puedan participar, jugar y encontrarse con otros, sus hijos/as. (Medina, 2007).

Si bien en el jardín de infantes se puede jugar solo, siempre es necesario la presencia de otros, ya sea para dialogar o para aprender y/o enseñar lo que uno sabe y el otro no. Es una capacidad social desarrollada con el juego y que permite mostrarse sin temor a equivocarse, como parte de la misma situación lúdica. Cuando los niños/as invitan a jugar, en realidad están invitando a hacer y ser, a transformarse, a explorar, a aventurarse, a zambullirse en la propuesta. La estima y el reconocimiento grupal, ayudan a aumentar la autoconfianza, la

autonomía, el desenvolvimiento, la socialización y aceptación al error y el juego con otros prepara para la vida cotidiana.

Los juegos cooperativos desarrollan valores, son presentados con la finalidad de poder compartir todos/as el mismo juego, no para excluirse entre los participantes. Es crear un juego que permita liberar la conducta destructiva. Feld (2015) resalta que el juego es un recurso motivador para el trabajo en grupos, permitiéndoles calmarse y reunirse. Asimismo expresa que, el docente al enseñar a jugar amplia las experiencias de los niños que se abren a otros juegos y brinda más tiempo para que se pueda jugar, varias veces, estos juegos con otros. Es clave para el docente brindar experiencias y dar espacio para jugar, ofrecer objetos, tiempos y "otros" con quienes jugar.

Feld (2015) señala que en un espacio histórico cultural el juego forma parte de un proceso interpersonal para transformarse en intrapersonal, a partir de la vida social. El juego es esencial para el desarrollo del niño, pero es el docente y/o cualquier otro adulto en cualquier sitio, quien habilita el espacio para que el juego se haga presente. Este autor, toma las palabras de Tonucci cuando sostiene que: "el niño desde que nace hasta que ingresa a la escuela, todo lo que aprende lo aprende jugando", descubre todo jugando, sólo cambia de estrategias, se descubre él, descubre al mundo y a los otros, lo que permite su desarrollo integral. Los niños/as tienen derecho a jugar, a elegir con qué jugar y con quién jugar.

Feld (2015) reconoce ciertas características del juego que influyen en el desarrollo del niño, como el desarrollo de la creatividad, de la imaginación, de la capacidad de anticipación, de la planificación, de ponerse de acuerdo con los otros, de regular la conducta en esa relación con los otros, de resolver problemas sin tener consecuencias. Todo esto es habilitado a través del juego. El juego es vida, es saludable. El autor reconoce que entre el juego y el jugar, es indiscutible elegir quedarse con el jugar, ya que es ahí donde el niño/a encuentra un

mundo distinto, donde muchas cosas se permiten. Es ese mundo fantástico e imaginario donde se puede ser lo que uno quiera.

"Jugar es lo que les pasó a ustedes, divertirse, imaginar, soñar, es saberse poner en el lugar del otro, es crear, anticipar, saber perder y saber ganar, es comunicarse, saber negociar, el juego es aprendizaje, aprender a acordar y respetar los acuerdos" (Feld, 2015, p. 67). Se considera un desafío poder recuperar el espacio y las prácticas de juego en la educación, ya que se han ido perdiendo con el tiempo y resultan de gran importancia para fomentar el desarrollo de la creatividad y la búsqueda de estrategias para lograr un fin determinado (Valiño, 2006)

¿Cómo se utiliza el tiempo en el jardín?

El tiempo en el jardín es uno de los mediadores de la situación de enseñanza aprendizaje. Está claro que un niño/a pasa alrededor de 3 a 4 horas en el jardín, pero ¿todo ese tiempo es dedicado al proceso de adquisición del conocimiento? En los rituales estructurados que se ofrecen desde que llegan hasta que se van, como saludar a la bandera, colgar las mochilas al ingresar a la sala, tener educación física o música (40 minutos por día aproximadamente), desayunar o merendar (otros 15 o 20 minutos), se visualiza el juego libre en el patio, en el arenero o en diferentes sectores, con una duración de hasta 30 minutos.

En este momento es cuando el docente casi no interviene, evitando dar consignas o indicaciones. Se intenta mirar con otros ojos al juego, dice Sarlé (2010), privilegiándolo como práctica de enseñanza en las instituciones educativas y con niños pequeños. En las salas, el juego aparece como **recurso**, permitiendo cubrir los huecos de tiempos de espera o para cambiar de actividad. También, como **juego-trabajo**, parte de los rituales propios de cada jardín, donde se ofrece un lugar especial del ambiente. El juego-trabajo supone una

estructura multitarea, llevando a cabo varias tareas a la vez (Bossert, 1977), lo que implica un trabajo individual o en grupos.

Esta forma permite dividir la sala como más guste, habilitando diversos espacios para desarrollar el juego, permitiéndole al niño pensar, proyectar, ejecutar, evaluar y compartir. El docente se dispone ante la solicitud de cada grupo y se posiciona, como dice Sarlé (2010) desde una postura facilitadora, sin interferir en la acción. Las preguntas que surgen son: ¿seguirá siendo el juego el punto de partida para la definición de prácticas de enseñanza centradas en el niño? ¿Qué es lo propio de la Educación Inicial? Se deberá visualizar cuáles son las intenciones y momentos en los que el docente introduce el juego en el Jardín.

En el Jardín, el juego es el nexo, la conexión entre lo que se pretende enseñar y las formas de hacerlo. Malajovich (2018) propone que el docente debe revisar sus propias prácticas e ideas, para lograr así modificar-se y re-construirse, parándose desde otro lugar, con el fin de acompañar y calmar las apetencias de los niños por aprender y jugar, respetando el derecho a la educación y al juego. El docente debe planificar el juego en función de lo que pretende que los niños/as aprendan del mismo, teniendo en cuenta cómo organizar el espacio, para que el mismo invite a jugar, qué materiales se propondrán, qué tiempos se brindarán, cuál será su intervención (habilitar, crear el clima, brindar pautas, enseñar a jugar), si se otorgarán consignas o no, etc. El Jardín de Infantes, continúa Malajovich (2018), se construyó sobre una idea de juego e infancia ideal, pero el juego se desvirtúa en función de usarlo como una forma en la que los niños/as no se dieran cuenta de que estaban aprendiendo. Es una manera de confirmar que para que el niño/a aprenda, hay que engañarlo.

Muchas veces pasa que quienes ingresan a las salas de 3, 4 y 5 tienen dificultades para jugar, ya que hay abuso de la tecnología. El docente debe mirar, para saber cómo impulsar el juego en los niños. En la historia del nivel, el juego fue y es utilizado como estrategia y/o

recurso para despertar la atención de los niños/as, intentando que dicho juego se convierta en un objetivo. El Nivel Inicial tiene una idea particular y potente, dice Malajovich (2018) citando a Sarlé, que se basa en una textura y marco lúdico, que se conforman y configuran por los elementos que están presentes, por el clima que se genera dentro de la sala, por la forma en la que el docente se dirige a los niños, etc. Es importante que el adulto observe las situaciones de juego para descubrirlas.

Antecedentes

Un estudio que cabe destacar fue el realizado por Ana Malajovich (2000), quien se basó en un diseño de teoría fundamentada, tomando varios autores de referencia para desarrollar las distintas posturas sobre el juego. El objetivo de su trabajo fue volver a pensar el juego en el nivel inicial, otorgándole un tiempo y un espacio en la tarea docente cotidiana, sin perder de vista el compromiso que se tiene con los aprendizajes de los niños. El tipo de estudio que se realizó fue, por un lado cualitativo, y utilizó como técnica de recolección de datos las observaciones en las instituciones y por otro lado cuantitativo, citando una investigación donde hablaba de porcentajes y cifras en base a entrevistas realizadas a docentes.

La población muestra fueron los infantes del nivel, sin especificarse lugar y cantidad. La autora arribó al resultado de que el juego es un aliado para "endulzar" los difíciles aprendizajes, socializar con otros, como premio a los esfuerzos realizados y cumple con la función de aprendizaje y desarrollo para el/la niño/a. Se pudieron visualizar las variables, tanto ordinal (el nivel inicial), como nominal (socialización, aprendizaje y desarrollo). Concluyó con que lo esencial del juego es la intencionalidad: sólo hay juego cuando los sujetos deciden convertirse en jugadores creando la situación de juego.

Otro trabajo de investigación realizado en los últimos años por Maureen Meneses Montero y María de los Ángeles Monge Alvarado (2001) pretendió dar generalidades de lo que es el juego, su importancia para el educador, teorías del juego y sus propulsores, así como la clasificación de los mismos, que a su vez formaron parte de las variables utilizadas. El tipo de investigación fue cualitativo, recolectando información de sobre el juego desde diversos teóricos. No se especificó la población exacta, pero el material hacía referencia a niños/as de Jardín de Infantes.

Arribaron al resultado de que la educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona a los infantes beneficios para el desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

En el siguiente artículo, Carmen Minerva Torres (2002) investigó sobre el juego como una estrategia importante para conducir al alumno en el mundo del conocimiento. Dicho trabajo fue de tipo descriptivo y de campo, su objetivo fue proponer estrategias donde el juego fuese el elemento principal. La investigación fue de tipo cualitativa y se llevó a cabo en un aula con microclases de aprendizaje como una forma diferente a la que utilizaban los docentes, con un grupo de estudiantes y docentes universitarios en Venezuela, sin especificar cantidad de alumnos. La técnica de recolección de datos utilizada fueron las observaciones realizadas al mismo.

Las variables fueron el juego, la estrategia y las microclases. En esta investigación la autora indagó sobre las estrategias que utilizan los docentes para afianzar el conocimiento, si se utiliza el juego como una forma de aprender, cuales juegos se adaptan mejor al aprendizaje en las distintas etapas educativas, etc.

Por otro lado, los hallazgos de los estudios realizados por María del Carmen Rímoli, Alicia Spinello (2005), en base a las ideas que desarrolla Sarlé en su libro “Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil”, tuvieron como objetivo esclarecer las situaciones lúdicas observadas en las escuelas, para establecer ideas capaces de generar polémica y despertar inquietudes. Esto evidenció un tipo de estudio cualitativo y diseño de teoría fundamentada, en lo que respecta al análisis de datos comparativos constantes, entrevistas y entrecruzamiento con el análisis de contenidos de la planificación didáctica del docente y los supuestos teóricos.

Se llevaron a cabo observaciones a niños y maestros en la actividad lúdica, su investigación se enmarcó en el paradigma de la comprensión, dentro de los llamados enfoques etnográficos. La población utilizada fueron niños y docentes de instituciones educativas, sin especificar lugar y cantidad. Se analizaron propuestas de juegos característicos en el jardín de infantes: el juego trabajo, propuesta "multitarea", "juego libre en rincones" para plantear una nueva postura. Las variables fueron: el desarrollo de habilidades/actitudes para el aprendizaje, las características de la infancia, la socialización y el juego.

Una investigación llevada a cabo por Mariela Andrea Acosta, Marisel Caricato, Graciela Carpinacci, Rosana Egle Corrado (2012); en base a las ideas que desarrolla Sarlé en su libro "Lo importante es jugar…Cómo entra el juego en la escuela", tuvo como objetivo pensar el juego en la Educación Inicial, aportando diversas y "nuevas" miradas sobre el juego y otorgándole un lugar de privilegio en las prácticas cotidianas de nuestras instituciones educativas. El tipo de estudio fue cualitativo, ya que se partió de una investigación previa, de análisis documental. Se utilizaron documentos y registros para la recopilación de datos.

Se realizó un análisis acerca de qué eran y para qué servían los juegos digitales. Las variables utilizadas fueron la centralidad del niño, su desarrollo cognitivo, el valor del juego como factor motivacional, el intercambio, la socialización y la enseñanza-aprendizaje, en una población de niños del jardín de infantes y considerando el rol docente como "ludo-educador". No hubo cifras exactas de la cantidad de participantes. Para esta investigación se tuvo en cuenta el ambiente, los materiales y las actividades de la sala. A su vez, abrió el camino para el juego como método de enseñanza para los niños pequeños.

En los últimos años, María Regina Öfele (2014) investigó sobre la transformación histórica de la infancia y su influencia en el juego de los niños que, al mismo tiempo, fue el

objetivo de esta investigación seleccionada. Para ello implementó un estudio de tipo cualitativo y de diseño teoría fundamentada, utilizando diversos ejemplos al referirse sobre los tipos de juegos. Asimismo, la población muestra fueron niños y madre/adulto. No hubo cifras exactas de la cantidad de participantes. No se especificó lugar de la investigación. La autora explicó que el juego es encuentro (de la madre y el hijo) en un vínculo de confianza. Jugar genera vínculos con los otros y establece comunicación. Allí se produce un intercambio que funda las bases del compartir, de la socialización.

Se utilizaron entrevistas para la recolección de datos, documentos y registros, arribando al resultado de que en el jugar, atravesado por la ternura, se genera ese encuentro tierno y amoroso, se generan vínculos con el hijo, lo que implica dejarse sorprender por las posibilidades del niño, su desarrollo, sus aprendizajes, permitiendo así el crecimiento. La conclusión del trabajo fue que en la primera infancia es cuando se establecen las bases de todo sujeto, de su personalidad, de su desarrollo, de su afectividad y de su socialización. Éstas formaron parte de las variables utilizadas en el trabajo.

Por otro lado, la siguiente investigación fue realizada por Carmen Martínez González (2019) basándose en los tipos de juegos en los infantes que influyen en el desarrollo y lenguaje de los mismos. Fue una investigación cualitativa, basada en el libro de B. Bettelheim "No hay padres perfectos", publicado por Drakontos en 1994. Algunas de las variables fueron los diversos tipos de juegos, la creatividad, las habilidades para la vida, los sentimientos, la perseverancia y la confianza, tomando para dicho trabajo una población de niños/as de Jardín de Infantes, sin especificar lugar y cantidad.

La autora arribó a la conclusión de que todos los/as niños/as tratan de huir a un mundo de fantasía cuando no pueden manejar la realidad, y el juego es un puente entre ambos mundos,

por eso hay que evitar inundarlos en fantasías externas y en materiales audio-visuales (video juegos, películas) para no asfixiar la creatividad.

Asimismo, Juan Pablo Sánchez-Domínguez, Sara Esther Castillo Ortega y Betzaida Marimel Hernández López (2020) realizaron una investigación sobre el juego en representación del signo en niños/as preescolares desde un enfoque sociocultural, que tiene su origen en el intercambio que se realiza con otros. A su vez, el objetivo de su investigación fue describir el juego infantil como medio para la representación de signos e importancia para el desarrollo en una población de 45 niños/as de edad preescolar. El enfoque utilizado fue cualitativo, adoptando una modalidad de estudio interpretativo.

Las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron observaciones a infantes dentro del aula y entrevistas semiestructuradas a docentes y equipo directivo. En esta investigación dieron a conocer que dentro del aula es importante que sea el docente quien planifique estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños/as.

Planteamiento del problema

Esta investigación se enfocó en estudiar el lugar que ocupa el juego como medio estimulador de aprendizaje y como estrategia didáctica del docente a la hora de ampliar la experiencia del niño, buscando enriquecer el desarrollo integral y la socialización de los mismos en el nivel inicial. En el juego, los niños comparten no sólo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando. Se considera juego a partir de la acción, dice Sarlé (2001) y cuando logran dominar la misma, le otorgan significado a los objetos utilizados en la actividad.

Según Licona (2000) el juego permite la comunicación, es una herramienta pedagógica, que obtiene óptimos resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los niños construyen conocimientos mediante la actividad recreativa, haciéndolo también con placer. Se requiere brindar en el juego variedad de materiales, permitiendo de esta forma que los niños expresen emociones, ayude al desarrollo, crecimiento, socialización y permita representar con imaginación determinadas situaciones. A su vez, el juego es un aliado para "endulzar" los difíciles aprendizajes y se emplea como medio para socializar con otros (Malajovich, 2018).

En relación a lo expuesto, el objetivo fue: **identificar la influencia del juego en el desarrollo y la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial.** Esta situación que genera el objetivo, obliga al investigador a buscar situaciones de juego dentro del Jardín de Infantes y en las salas, que se utilicen para la adquisición de conocimientos y para el intercambio con otros. Con esto se intenta que el docente pueda visualizar la importancia del juego para enseñar y aprender, pero también para jugar por jugar.

El problema

En atención a lo expuesto, se plantea como pregunta central **¿Cuál es la influencia del juego en el aprendizaje y desarrollo integral de los/las niños/as?**

El problema planteado requiere de otros interrogantes:

- ¿De qué manera se relacionan los niños entre pares y con los docentes?
- ¿Cuáles son los materiales más convenientes para la adquisición del aprendizaje de los/las niños/as de 3 a 5 años?
- ¿De qué manera se distribuye el tiempo dentro del Jardín?

Método

Diseño

Se llevó a cabo una investigación de tipo cualitativa, ya que dicho trabajo no siguió una línea fija, sino que se procuró recolectar, analizar y expandir datos, mediante la observación y entrevistas, permitiendo así realizar ajustes a la muestra tomada. El diseño utilizado fue Estudio de Caso propuesto por Stake (1994), ya que el objetivo era abordar de forma intensiva una unidad, en este caso una institución educativa, con el fin de intentar comprender su complejidad y lograr un mayor aprendizaje del caso en estudio, con muestras pequeñas ya que permitió analizar y entender relaciones humanas en contextos singulares (Serrano, 1995). Se realizó un abordaje ideográfico, que permitió una amplia y profunda descripción del caso. El investigador realizó una observación de los sujetos en contexto virtual, con una mente abierta, flexible y facilitando que surjan de esta manera, las relaciones entre ellos. La teoría seleccionada emergió de datos empíricos relacionados con la vida cotidiana de los sujetos, tal como la viven, con autenticidad.

Participantes

La muestra empleada para esta investigación constó de 83 participantes. De los cuales 20 pertenecían a la sala de 3 años, siendo 12 nenas y 8 varones. La sala de 4 años contaba con 22 alumnos, entre ellos 9 nenas y 13 varones. Otros 19 pertenecían a una de las salas de 5 años, dividiéndose en 10 varones y 9 nenas y el resto, 18 niños/as pertenecientes a la otra sala de 5 años, siendo 9 nenas y 9 varones. Además se sumaron las 4 docentes de cada una de las salitas. Todos pertenecientes a Ingeniero Huergo, ciudad donde se llevó a cabo la investigación. Se realizó una entrevista individual a cada docente de sala mediante la aplicación Meet, y se observó a cada grupo de niños/as en situación de juego a través de la pantalla.

Estos sujetos fueron seleccionados en base a la investigación y análisis que se quería desarrollar, en relación a la importancia del juego para la adquisición del aprendizaje y desarrollo en dicho nivel. El análisis de los datos comenzó en el mismo momento que se recogió la información, la misma fue registrada mediante escritos descriptivos-narrativos, complementando la misma con fotos y videos sobre la realidad investigada, incluyendo la mayor cantidad de detalles posibles.

Técnicas de recolección de datos

Con la intención de conocer y comprender la postura de las docentes de sala sobre la importancia del juego en el Nivel Inicial, se utilizó una entrevista semi-estructurada, iniciando con preguntas abiertas, según las variables empleadas a lo largo de la investigación, llevadas a cabo mediante video llamadas debido al contexto de ASPO por la pandemia de Covid-19 que afecta al mundo. Asimismo, las preguntas se orientaron hacia temáticas sobre la organización, los tipos de juegos utilizados, la socialización de los infantes, su desarrollo, entre otros. Se pretendió inferir las teorías y el conocimiento práctico de las maestras sobre el juego, entender cómo ellas lo contemplan y lo promueven en su cotidianeidad, siendo ésta la sala o una pantalla en la actualidad.

Se procuró seguir una lógica de temas para estructurar la entrevista. Se partió de preguntas donde las docentes pudiesen explicar de forma directa la importancia, las posibilidades y limitaciones que observan en el juego en el Jardín de Infantes. Finalmente se trataron una serie de temas con los que se consideró que se podía inferir la importancia del juego en el aprendizaje, materiales convenientes, organización de tiempo y espacio, organización del juego, socialización entre los participantes y el rol del adulto en los juegos. Algunas de las preguntas formuladas fueron:

1- ¿Qué rol tiene el juego en el nivel inicial?

2- ¿Qué aprendizajes se pueden lograr a través del juego?

3- ¿Qué vínculos se consiguen/se logran?

4- ¿Cómo se organizan los espacios para fomentar la socialización?

5- ¿Cuál es el rol del adulto mientras los infantes juegan?

6- ¿De qué manera se trabaja con el juego hoy desde la virtualidad?

También se empleó la observación participante como otra forma de recopilar información, participando de las video llamadas de clases entre docentes y estudiantes, cumpliendo un rol de observador completo, es decir, observando la situación que acontecía, sin participar del escenario. Los datos recolectados mediante dicha observación y la entrevista, fueron registrados como notas de campo que luego se organizaron y analizaron.

Procedimiento

Una vez que el investigador decidió que su trabajo estaría basado en la importancia de la actividad recreativa como facilitadora de aprendizaje en infantes, comenzó a buscar una Institución Educativa, específicamente un Jardín de Infantes que estuviese dispuesto a embarcarse en el proceso de dicha investigación. El investigador, en un primer momento, se contactó con las autoridades del Jardín N°55 de Ingeniero Huergo, Provincia de Río Negro, mediante video llamada, debido al ASPO por el Covid-19 que afecta al mundo, quienes consultaron a sus docentes sobre la propuesta, de las cuales cuatro de ellas accedieron a participar del proyecto.

Para esta investigación era necesario contar con docentes de salas de infantes de 3, 4 y 5 años, ya que el proyecto se orientó a dichas edades y no a una específica. Después de presentar el objetivo de la investigación, se pactó un día para realizar la toma de contacto con el campo/virtualidad y así presentar de forma detallada cuál sería la participación de las docentes en dicho trabajo. Luego de tomar contacto, se pautó en conjunto cuáles serían los

días para participar de la entrevista y realizar las observaciones pertinentes, quedando estipulado 3 días a la semana de manera rotativa, con una carga horaria de 2 horas cada día, durante tres semanas.

En un segundo momento, el investigador participó de las video llamadas de clases entre las docentes y los estudiantes, con el fin de que se conocieran y fueran conscientes de su presencia durante determinados días. Poder participar de esos espacios, permitió crear un vínculo de confianza entre las partes posibilitando su naturalidad en las observaciones y sinceridad en la entrevista. Una vez finalizada esa etapa, se continuó con la planificación y puesta en marcha de los interrogantes para la entrevista a las docentes. Se envió una ficha de consentimiento informado, constituyéndose un procedimiento mediante el cual se garantiza que el sujeto ha expresado voluntariamente su intención de participar en una investigación, después de haber comprendido la información. Acceso a los permisos y entrevistas en: https://drive.google.com/drive/folders/198Z_oV_ei2ImSWMxiKE9AKzCcj0PDRP2?usp=sharing

Finalizadas las mismas, se recopiló todo el material investigado y se procedió al análisis. Posteriormente se llevó a cabo una puesta en común con las cuatro docentes de sala, para hacer un cierre y dar por finalizada la participación del investigador en dicha institución.

Cronograma

El siguiente gráfico ilustra la organización del tiempo utilizado para la realización de la investigación:

Actividad	**2020**				
	8	**9**	**10**	**11**	**12**
Revisión Bibliográfica	X	X	X	X	X
Elaboración de Marco Teórico	X	X			
Redacción de Antecedentes	X				
Armado de Objetivos		X			
Desarrollo del Método y ajuste de los instrumentos de recolección		X			
Recolección de datos en campo		X	X		
Análisis de datos			X		
Discusión y referencias				X	
Entrega de Tesina				X	X

Resultados

En este apartado se presentan los principales resultados a los que se arribó en la investigación tras el análisis de los datos obtenidos. Cabe aclarar que éstos fueron divididos en sub-apartados que coinciden con las variables utilizadas en el proceso de análisis con el objetivo de poner de manifiesto cuál es la influencia del juego en el aprendizaje y desarrollo integral de los/las niños/as según las docentes entrevistadas.

El juego

En el análisis de las categorías espacio de interacción con otros y rol central del juego en Nivel Inicial, según las respuestas de las entrevistadas se puede inferir que el 75% acordó que el juego es una forma de expresión que tienen los infantes, un derecho, que es inherente a la infancia, que consta de un espacio que permite la interacción con otros, brinda la oportunidad de aprender la vida a través del disfrute y la diversión, permite introducirse a un mundo imaginario, de creación, mejorando las experiencias, interacción con otros, con objetos o sin objetos y convirtiéndose en un espacio para enriquecer-se. Solo el 25% manifestó que el concepto de juego es atravesado por diversas teorías y enfoques.

Rol del juego

Tomando como categorías de análisis construcción del conocimiento y variedad de materiales, la totalidad de las entrevistadas manifestó que el juego funciona como herramienta pedagógica y diagnóstica, de interacción social y comunicacional, se consolida como pilar de la enseñanza, motor del aprendizaje, es preponderante y central. También, resaltaron y observaron varios aspectos positivos del juego, entre ellos la socialización, experimentación e interacción con otros, la afectividad a través del acompañamiento, permitiendo la comunicación, el desarrollo del lenguaje y la resolución de conflictos. En lo que respecta a la categoría aspectos del aprendizaje por medio del juego, el 50% de las

entrevistadas no vieron aspectos negativos, sí lo hizo el 50% restante, resaltando que en la cotidianeidad, se le resta importancia al juego. Dado el contexto de Aspo /Dispo por Covid-19, fue necesario pensar y observar las categorías vínculos con otros y fortalecimiento de vínculos desde la virtualidad. ya que, tanto la comunicación como el sostenimiento de los vínculos fueron sumamente necesarios para el aprendizaje, desarrollo y socialización de los sujetos. La observadora pudo visualizar que, en cada encuentro mediante video-llamadas con las familias e infantes, se fortalecía el vínculo y la comunicación, produciéndose un intercambio, habilitando la socialización y la posibilidad de compartir.

Importancia del juego en el aprendizaje

Respecto a las categorías aprendizaje y diversos escenarios/espacios lúdicos, todas las entrevistadas acuerdan en que con el juego se aprende, se afianza y enriquece lo aprendido, promueve la construcción y enriquece la experiencia porque se da con un otro. A su vez, comentaron que el juego requiere de la construcción de un tiempo y espacio lúdico, que le permitan al niño expresar su subjetividad, elegir el material con el que desea jugar y con quien compartir el espacio. Por ende, el 100% de las entrevistadas coincidió en que el juego es mediador de las propuestas de enseñanza, permitiendo la exploración, construcción del conocimiento y es generador de aprendizajes significativos, permitiendo la autonomía y el intercambio. Se observó en los encuentros virtuales que si los espacios de juego se generan con una intención pedagógica, la experiencia de jugar se enriquece.

El juego en el desarrollo y socialización

La categoría analizada fue la contribución del juego a la educación, donde se arribó al resultado de que el 100% de las entrevistadas manifestó que el juego es un recurso para el desarrollo y socialización de los infantes. A su vez, la observadora evidenció que en los encuentros no se dio una consigna específica, permitiendo la libre circulación de la

comunicación y acción, posibilitando que se construyan vínculos afectivos sanos y fuertes entre pares y docentes. Asimismo, se percibió que las docentes organizaron distintos escenarios lúdicos, para llevar adelante sus encuentros de manera digital. La observadora estuvo presente al momento en que se brindaron propuestas para fortalecer los vínculos y la comunicación, como por ejemplo juegos cooperativos con las familias, enviar audios a las docentes contando una novedad de la semana, filmarse jugando, entre otros, manteniéndose el hilo de la enseñanza-aprendizaje, y complicidad entre alumnos y docentes.

Dentro de este sub-apartado se tomó como otra categoría de análisis la inclusión de las familias dentro de las propuestas virtuales y rol de las familias en pandemia, el 100% de las entrevistadas coincidió en que lo importante era mantener y sostener el vínculo virtual con las familias, ya que fueron ellos los responsables de lograr que se juegue en casa, de asistir a los niños/as y acompañarlos en el proceso de adquisición del aprendizaje. Para las docentes fue esencial resaltar la importancia que las familias hayan vuelto a jugar juegos como las escondidas, cantar canciones populares, inventar adivinanzas, ensuciarse las manos, recortar y construir objetos con diversos materiales, ubicando al juego como herramienta de fortalecimiento vincular y desarrollo cognitivo y social.

Por otra parte, cabe destacar la categoría rol del adulto e intervención del adulto en el juego, donde se evidenciaron discrepancias entre las entrevistadas, un 50% expresó que el rol puede ser de observador, participante activo, facilitador de aprendizaje, un 25% expresó que sólo se interviene cuando se cree necesario, para mediar y el otro 25% dijo que el docente interviene sólo cuando los niños lo soliciten o requieran algún objeto, pero siempre hay un por qué, una intencionalidad en ese accionar. En lo que respecta a la intervención de las docentes en el juego virtual, se observó que fue clave para que se dé un aprendizaje significativo y se logre la transformación.

Cómo se utiliza el tiempo en el jardín

Analizando las categorías tiempo y juego en contexto pandémico, el 75% de las entrevistadas coincidió en que el juego es el protagonista de las jornadas, también se logró visualizar en las clases virtuales que el juego se da la mayor parte del tiempo, que puede ser libre o de rutina, por ejemplo realizaron juegos de adivinanzas con fotos, jugaron a la búsqueda de objetos, realizaron recortes de canciones populares que los infantes debían adivinar, entre otros. Sin embargo, el 25% restante opinó que el tiempo depende de muchos factores, que van desde la disposición del espacio, los elementos seleccionados y las energías de los chicos. La observadora percibió que las docentes utilizaban diversos materiales para las actividades que se proponían, como recursos diversificables, materiales no estructurados, exploración de la naturaleza, y acceso con facilidad a elementos caseros, los juegos de ingenio con diversos elementos, dependiendo de la intencionalidad del jugador y del adulto que observa.

Discusión

En relación a los resultados presentados en el apartado anterior, se presenta la discusión del pensamiento de las docentes sobre la influencia del juego en el aprendizaje y desarrollo integral de los/las niños/as del Nivel Inicial, donde se pudo validar que las docentes recurren al juego como un recurso muy valioso en los aprendizajes, se convierte en protagonista de las jornadas, el cambio de contexto de la presencialidad a la virtualidad, introdujo en las docentes el desafío de re-pensar modos de comunicar y enseñar a los infantes y de reforzar el vínculo con las familias.

Es interesante comenzar el debate con un intento de retomar las teorías nombradas con anterioridad en el marco teórico sobre el juego. Se puede decir que respecto a las teorías clásicas y modernas citadas, las docentes coinciden con algunas de ellas, como la mencionada por la autora Sarlé (2001), ya que expresa el **concepto de juego** desde una perspectiva sociocultural de Vygotsky, manifestando que el juego es acción, es una forma de expresión, imaginación y en las entrevistas las docentes afirman que para ellas el juego es un momento donde los niños/as socializan e interaccionan entre sí, se conocen, aprenden a convivir, a respetar reglas, es pensado para ellas como motor de **desarrollo** en las actividades, configurándose en un **tiempo y espacio lúdico** determinado, contando con **diversidad de objetos**, que le permiten al niños/a **imaginar, crear y compartir**, así también lo expresa Malajovich (2018) en el marco teórico. Concuerdan en que el juego es el protagonista de la sala.

Además, en las observaciones realizadas a las clases mediante video llamadas, se pudo visualizar que es un momento donde los infantes interactúan continuamente entre ellos y con los objetos sugeridos por las docentes, como elementos de la naturaleza, **materiales no estructurados o no convencionales**, entre otros y donde existen una serie de reglas que es

necesario que se respeten. Para Öfele (2014), el juego es encuentro, genera **vínculos** con los otros, establece **comunicación**, permite el desarrollo de la imaginación, el ponerse de acuerdo con otros. Concibe el **jugar como disfrute**. En relación a ello, la autora Sarlé (2001) hace mención al surgimiento del **juego simbólico**, que funciona al otorgarle un significado al objeto, al lugar, a la acción. Las docentes expresaron en las entrevistas que para ellas el juego implica ciertos procesos simbólicos, representación, pensamiento, creatividad, imaginación, y tiene que ver con todas esas las funciones para poder **aprender disfrutando** y generar **aprendizajes significativos**. Como dice Licona (2000), en la educación infantil es importante incorporar el juego como un **recurso pedagógico**, con el fin de obtener buenos resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje. El niño/a adquiere y construye conocimientos a través del juego, pero aunque el objetivo sea el aprendizaje, también lo ejerce con gusto y placer por jugar.

Se profundiza en los aspectos que más resaltan en las entrevistas a las docentes y en el marco teórico. Esto tiene que ver con lo que expresa Abad (2014) sobre la importancia de **generar espacios**, que son concebidos como tales a partir del encuentro con otros, lo que conlleva a un **diálogo sostenido** y mediado por un **lugar, tiempo y objetos**, que habilita y favorece el **juego simbólico** en un **contexto relacional**. Las docentes concuerdan en que el juego es el espacio para enriquecer el acto de **jugar con otros**, se configuran diferentes **escenarios lúdicos** dentro de la sala, con objetos o sin ellos, se pone el cuerpo a disposición, todo ello depende de la **intencionalidad pedagógica**. También, hacen hincapié en la importancia de generar **espacios de juego**, con el fin de habilitar los **nuevos aprendizajes**, pero además afianzar los que ya se tienen.

El juego es esencial para el desarrollo del niño, comenta Feld (2015), pero es el docente y/o cualquier otro adulto en cualquier sitio, quien **habilita el espacio** para que el juego se

haga presente. Este autor, toma las palabras de Tonucci cuando sostiene que: “el niño desde que nace hasta que ingresa a la escuela, todo lo que aprende lo aprende jugando”.

Tanto las docentes como Abad (2014) y Lapolla (2016) concuerdan en que en el Nivel Inicial se busca conformar un ambiente bello, armonioso, amable, con una intencionalidad del espacio de juego, que atrape a los infantes desde el principio, brindando la posibilidad de transformación a través del juego espontáneo y libre, donde los niños/as pueden expresar su imaginario simbólico, accediendo el **encuentro y colaboración con otros**. En este sentido, las docentes comentan que intervienen como **referentes afectivos**, como quien propone, media, observa y acompaña, permitiéndole al infante la capacidad de **autonomía, confianza** y libre **desarrollo del juego**.

En las observaciones se destacó el **rol docente** como educador que debe planificar y dar **intencionalidad**, como observador, participante activo, acompañando el acto de jugar, poniendo el cuerpo, jugando, organizando las clases con objetivos y contenidos de propuestas lúdicas, sin modificar la esencia del juego. También, como dice Medina (2007) es indispensable que las docentes construyan ámbitos donde las **familias** puedan participar, jugar y encontrarse con otros, sus hijos/as. Es aquí donde se pudo observar que las docentes brindan el espacio a las familias para jugar y acompañar a sus hijos/as en el juego, reforzando los **vínculos afectivos y** la **comunicación** entre ellos.

Las docentes expresaron en las entrevistas que en la actualidad, trabajar de manera virtual con las familias y alumnos ha sido considerado un desafío, ya que no se logra observar el juego y las acciones en su totalidad, es difícil poner el cuerpo y mantener una comunicación fluida y respetando turnos en una video llamada. Sin embargo, se destaca el compromiso y tiempo de las familias por **acompañar y sostener el juego** en el hogar, a partir de las **actividades dinámicas** brindadas por las docentes. A su vez, se observó que la virtualidad les

permitió a las docentes pensar y descubrir el juego como un recurso para la re-vinculación y trabajar cuestiones de la comunicación que antes en la sala no se usaban, se corrió del lugar de juego trabajo.

En base a ello, Sarlé (2014) manifiesta que los niños/as son considerados sujetos activos, participativos, que se relacionan y vinculan entre sí. Para que se dé un diálogo fluido entre ellos, es necesario presentar propuestas motivadoras y atractivas, como imágenes audiovisuales, diversos materiales y texturas, sonidos, objetos, aromas, actividades dinámicas, orientación de la acción a través de preguntas. En la educación infantil es importante asumir el desafío de enseñar de maneras más flexibles, para que los infantes puedan reaprender a percibir el mundo y construir la realidad, ya que son los niños/as los que están comenzando a conocer el contexto en el que están inmersos. Es por ello que la forma en que se planifiquen las propuestas educativas influirá en sus modos de ver y estar en el mundo con otros y consigo mismos. (Sarlé, 2014).

Conclusiones

A partir de los emergentes que aportaron las técnicas de recolección de datos utilizadas en esta investigación, tanto la Observación como las Entrevistas realizadas a las docentes, se puede reconocer que:

-Las docentes recurren al juego como un recurso muy valioso en los aprendizajes.

-El cambio de contexto de las prácticas cotidianas, de la presencialidad a la virtualidad, introdujo en las docentes la resignificación de los modos de comunicar y enseñar a los infantes.

-El juego se convierte en el protagonista de las jornadas virtuales y contribuye hoy a que las familias hayan vuelto a jugar y a vincularse.

Si bien jugar es una práctica compleja, es importante poder analizar el juego hoy, lo que implica reflexionar sobre el lugar que ocupa.

Las docentes lo definen como una forma de expresión, un proceso que permite el disfrute, una herramienta didáctica central en la enseñanza inicial, un espacio de interacción que enriquece el desarrollo de los infantes permitiendo el intercambio y socialización. Consideran que a través del juego se aprende, se construye, se afianza lo aprendido y se enriquecen las experiencias. Es importante destacar que a su vez reconocieron que el juego tiene más aspectos positivos que negativos, como por ejemplo que: ofrece la posibilidad de resolver conflictos, logra la comunicación y el aprendizaje a través del disfrute, beneficia la socialización, mejora vínculos, explota la creatividad, sirve como mediador, complementa las carencias de los infantes, permite enlazar contenidos de diversa índole, fomenta y fortalece los valores, el trabajo en equipo, la cooperación, la socialización, la solidaridad, la tolerancia y permite la interacción con las familias desde la virtualidad. Es importante mencionar que un

juego bien planificado integra tanto los contenidos a trabajar como los ejes transversales de una manera placentera. Al realizarse dicha integración, los infantes van reconociendo que aprender es fácil y divertido y que en ese proceso pueden desarrollar creatividad, deseo, disfrute, respeto por el otro, atender y respetar reglas, empatía, capacidad de escucha, lenguaje fluido y una mejor expresión.

Siguiendo por esta línea, se evidenció que las docentes buscaron constantemente nuevas actividades que les sirvieran para mejorar sus encuentros, utilizando diversidad de materiales, como la naturaleza, materiales no estructurados y diversificables, saliéndose de los trabajos rutinarios y poco incentivadores, para dar paso a clases más dinámicas y divertidas, pero con un trasfondo pedagógico, permitiendo la adquisición de aprendizajes ajustados a los ritmos, intereses y edades de los infantes, logrando aprender disfrutando. El rol del adulto fue clave considerando la intención pedagógica del mismo, a veces se manifestaba como participante activo, construyendo y transformando con los infantes, realizando un acompañamiento afectivo a los mismos y otras veces posicionándose sólo como observador, interviniendo cuando lo consideró necesario, con el fin de mediar o estimular. Asimismo, se pudo visualizar la necesidad de una construcción situada del conocimiento, debido a la importancia que surge entre ellas de realizar intercambios y retroalimentación, con el objetivo de desarrollarse personalmente.

El fin de re-pensar y reinventar las propias prácticas docentes en el contexto de virtualidad permite darle continuidad al aprendizaje y reforzar los vínculos con las familias y los docentes.

Propuesta

Una propuesta de trabajo sería investigar si la temática de juego se considera un eje transversal en los planes de estudio de los institutos de formación docente de nivel inicial. Con dicha propuesta se pretende atender a la temática de juego como ordenador de la infancia y de la práctica profesional-docente.

Otra propuesta de investigación, siguiendo la línea del tema elegido en este trabajo, puede ser realizar una comparación en Jardines Maternales, en infantes de 0 a 3 años, con el fin de conocer cómo se modifica el concepto de juego en los docentes según las edades.

Referencias

Abad, J. (2014). Contexto de simbolización y juego. La propuesta de las instalaciones. *Revista Aula de Infantil, 77*, 11-15. Madrid.

Aizencang, N. (2012). *Jugar, aprender, enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.

Diseño Curricular para la Educación Inicial. Versión 1.0. (2019). Ministerio de Educación y Derechos Humanos. Gobierno de Río Negro.

Feld, V. (2015). *Enseñar a jugar para crecer. Miradas a la infancia.* CABA: Noveduc.

Lapolla, P. (2016). *Experiencias artísticas con instalaciones. Trabajos interdisciplinarios de simbolización y juego en la escuela infantil.* CABA: Ediciones Novedades Educativas.

Licona, A. L. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Revista de Medios y Educación, 14*, 13-21. https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61141

Malajovich, A. (2018). *El juego en la infancia: derecho de los niños o estrategia* docente [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=u6ntXYMw0bA

Martínez González, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria, 83*. España. https://www.redalyc.org/jatsRepo/3666/366661025001/index.html

Medina, A (2007). Observación y configuración de entornos y prácticas educativas. *Revista Aula de Infantil, 40*, 5-10. Madrid.

Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, M.A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación, 2*, 113-124. Costa Rica. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210

Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere, 19*, 289-296. Venezuela. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907

Moreno, I. (2005). *El juego y los juegos.* Buenos Aires: Lumen.

Öfele, M.R. (2014). Juego, ternura y encuentro. Fundamentos en la primera infancia. *Revista de educación, 24*, 71-80. Buenos Aires. https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539806006.pdf

Sánchez-Domínguez, J. P, Castillo Ortega, S.E y Hernández López, B.M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista educación*, *2*, 1-21. Costa Rica. https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44062184041/index.html

Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil.* CABA: Ediciones Novedades Educativas.

Sarlé, P. (2010, 2016). *Lo importante es jugar. Cómo entra el juego en la escuela.* Rosario, Santa Fe: Homo Sapiens Ediciones.

Sarlé, P. (2014). *Arte, educación y primera infancia: sentidos y experiencias*. Madrid, España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Anexos

Entrevista

1- ¿Puede definir juego?

2- ¿Qué rol tiene el juego en el nivel inicial?

3- ¿Con el juego se aprende? Justifique

4- ¿Qué aprendizajes se pueden lograr a través del juego?

5- ¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos del aprendizaje por medio del juego?

6- ¿Qué vínculos se consiguen/se logran?

7- ¿Qué tipo de materiales/juguetes son los más indicados para el desarrollo del infante?

8- ¿Cómo se organizan los espacios para fomentar la socialización?

9- ¿Cuál es el rol del adulto mientras los infantes juegan?

10- ¿En qué momento debe intervenir el docente en el juego?

11- ¿Cuánto tiempo debe dedicarse al juego en la sala?

12- ¿Qué ventajas y desventajas tiene, a su criterio, el juego en este sistema de comunicación (virtual)?

13- ¿De qué manera se trabaja con el juego hoy desde la virtualidad?

14- ¿Cómo se atiende a la importancia de los vínculos y la comunicación entre los infantes en tiempos de confinamiento?

15- ¿Cuál es el rol de los padres/ familia en estos tiempos?

16- ¿Cree que el juego en casa, en familia, es una contribución, un aporte a la educación de los/las niños/as? Justifique.

Acceso a permisos y entrevistas: