FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES

Licenciatura en Psicopedagogía modalidad distancia

“La Intervención Psicopedagógica a través del juego; la importancia de las apreciaciones docentes en cuanto al uso del juego como estrategia en la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en los niños de 3 a 5 años”

Estudiante: Scilingo María Eugenia

Legajo: 32459

Director/es: Apellido/s, PhD. Carolina Rivela

Co-director/es:

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

2024

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

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

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

Autorizo la publicación de la obra:

Desde la fecha [ ]

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación [ ]

Otro plazo mayor detallar/justificar:

Lugar y fecha: Buenos Aires, abril 2024.

Firma y aclaración del autor:

Índice

Resumen……...6

Abstract…….....6

Introducción……7

Delimitación del Objeto de Estudio……..7

Planteo del problema……7

Objetivos: ……9

Objetivo general……9

Objetivos específicos……10

Supuestos Básicos de Investigación……...10

Fundamentación……...10

Estado del Arte ……13

Marco Teórico……...18

Método……38

Diseño……38

Participantes- Muestra……..38

Instrumentos……39

Procedimiento……..39

Consentimiento Informado……...40

Resultados……40

Discusión..……43

Conclusión……50

Aportes……52

Limitaciones……53

Líneas de investigación futuras……..54

Propuesta Superadora……...54

Referencias……59

Anexo 1

Formulario de Consentimiento Informado…….65

Anexo 2

Preguntas Entrevista a docentes de Nivel Inicial……66

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro Nro. 1 Propuesta de abordaje para la implementación de Ludoteca Terapéutica, Ludoteca Escolar y Ludoteca para Familias……..….56

Resumen

El presente trabajo titulado La Intervención Psicopedagógica a través del Juego: la importancia de las apreciaciones docentes en cuanto al uso del juego como estrategia en la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en los niños de 3 a 5 años se llevó a cabo bajo un enfoque cualitativo con diseño descriptivo. Su finalidad consistió en explorar las apreciaciones docentes de tres Instituciones privadas de nivel inicial en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y en la Provincia de Buenos Aires durante el año 2023/2024. Se planteó como objetivo general describir las apreciaciones docentes acerca de la intervención psicopedagógica en el Nivel Inicial utilizando el juego como estrategia para estimular en los niños los dispositivos básicos de aprendizaje. La muestra estuvo compuesta por 15 participantes, docentes de nivel inicial. Los datos se recopilaron mediante entrevistas semiestructuradas y se analizaron utilizando análisis de contenido. Los resultados de esta investigación arrojaron luz sobre la importancia del juego en la primera infancia como una estrategia facilitadora para la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, además de intensificar la intervención psicopedagógica en el ámbito escolar, buscando mejorar la calidad de la educación inicial en Argentina. A raíz de esta investigación se diseñó una propuesta de intervención basada en la implementación del espacio de Ludotecas en el Nivel Inicial.

Palabras clave: Intervención Psicopedagógica. Juego. Dispositivos Básicos de Aprendizaje.

Abstract

The present work entitled The Psychopedagogical Intervention through Play: the importance of teachers' appraisals regarding the use of play as a strategy in the stimulation of Basic Learning Devices in children from 3 to 5 years old was carried out under a qualitative approach with a descriptive design. Its purpose was to explore the teaching appraisals of three private institutions of initial level in the Autonomous City of Buenos Aires and in the Province of Buenos Aires during the year 2023/2024. The general objective was to describe teachers' appraisals of psychopedagogical intervention at the Initial Level, using play as a strategy to stimulate basic learning devices in children. The sample consisted of 15 participants, teachers at the initial level. Data were collected through semi-structured interviews and analysed using content analysis. The results of this research shed light on the importance of play in early childhood as a facilitating strategy for the stimulation of Basic Learning Devices, in addition to intensifying psychopedagogical intervention in the school environment, seeking to improve the quality of early education in Argentina. As a result of this research, an intervention proposal was designed based on the implementation of the Toy Libraries space at the Initial Level.

Key words: Psychopedagogical intervention. Game. Basic Learning Devices.

Introducción

Delimitación del Objeto de Estudio

A lo largo de esta investigación denominada, La intervención psicopedagógica a través del juego; la importancia de las apreciaciones docentes en cuanto al uso del juego como estrategia en la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en los niños de 3 a 5 años, se dieron a conocer los conceptos y conocimientos que las docentes de nivel inicial sostienen en cuanto a la importancia del uso del juego como facilitador para la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños, así como también la importancia de la intervención psicopedagógica, en la primera experiencia en el sistema educativo, como lo es el nivel inicial. El recorte geográfico son dos Jardines de Infantes Privados ubicados en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en los barrios de Caballito y Balvanera y uno ubicado en la Provincia de Buenos Aires, Localidad de Olivos. El principal objetivo es conocer la importancia de las apreciaciones docentes acerca del uso del juego como estrategia para la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en los niños de 3 a 5 años a través de la intervención psicopedagógica y poder brindar a los niños experiencias de aprendizajes significativos.

El presente estudio se enfocó en una línea de investigación de tipo empírico cualitativo de alcance descriptivo acerca de las apreciaciones docentes en cuanto al uso del juego como estrategia en la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje y la intervención psicopedagógica en el marco de la calidad educativa en el nivel inicial en Instituciones Privadas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y de la Provincia de Buenos Aires, en la localidad de Olivos durante el año 2023.

Respecto a esto Hernández Sampieri et al (2014) refiere que se emplea el enfoque cualitativo cuando se investiga y analiza cómo las personas perciben y viven los acontecimientos que los rodean, enfocándose en sus perspectivas, interpretaciones y significados.

Para la siguiente investigación se utilizó como instrumento de recolección de datos, la entrevista semiestructurada a las docentes de Nivel Inicial, específicamente salas de 3, 4 y 5 años, teniendo como muestra un total de 15 participantes.

Planteo del Problema

Etchegorry, (2017) plantea que es común observar que las investigaciones en el campo de la pedagogía se centran principalmente en los problemas de aprendizaje y en aspectos inherentes a la enseñanza tradicional, dejando de lado la relevancia del juego como herramienta facilitadora y constructora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Señala además que muchas veces las dificultades de aprendizaje en el jardín de infantes tienen que ver con las particularidades de cada niño, son muchas las causas, y se combinan en cada uno diferentes aspectos, sociales, vinculares, tiempos y espacios que determinan la subjetividad de cada sujeto en la primera infancia. La autora sostiene, además, que esta complejidad demanda siempre un trabajo en equipo interdisciplinario. Estas dificultades pueden ser en muchos casos prevenidas con una correcta observación, intervención, estimulación y capacitación de los docentes de nivel inicial, quienes pueden confiar esta labor de asesoramiento y orientación a los equipos interdisciplinarios para así adoptar medidas precautorias que favorezcan aprendizajes saludables a través del juego.

Esta investigación surgió del interés por indagar en Instituciones de Jardines de Infantes privados en La Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Olivos, Provincia de Buenos Aires, en el año 2023, las apreciaciones de las docentes acerca de la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje a la hora de jugar, comprendidos éstos por la motivación, atención, la memoria, la percepción y la habituación, como facilitadores a través del uso del juego para crear aprendizajes, pudiendo estimular de esta forma las habilidades académicas funcionales como el lenguaje y el pensamiento lógico-matemático.

Pitluk et al (2019) sostiene que el juego es una actividad que el docente ampliará con sus saberes y predisposición, será quien en ocasiones invite al juego y quien deberá enseñarlo siendo a su vez parte de ese juego y disfrutando de él. El docente será el facilitador del despliegue lúdico del niño. Además, sostienen los autores, que en el espacio del Nivel Inicial el juego tiene una dirección y es el docente quien debe tener la habilidad de promover, sugerir y acompañar sin modificar el curso del juego, manteniendo su espíritu libre y creativo al mismo tiempo que debe sostener el espacio para el aprendizaje y la enseñanza dando la posibilidad al diálogo que se da entre las interacciones con los niños.

En el proceso de esta investigación se tomaron en cuenta las apreciaciones de los docentes entrevistados, con el fin de orientarlos, se tomaron en cuenta sus experiencias personales y sus apreciaciones con respecto del uso del juego como dispositivo para lograr la estimulación en los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños. Se presentó, además una propuesta que busco acompañar y guiar hacia una transformación a la hora de jugar

sosteniendo y facilitando ese juego, favoreciendo la imaginación, resolviendo conflictos o problemas y ensayando posibles soluciones.

En el marco de la presente investigación y en concordancia con los lineamientos establecidos en el Diseño Curricular para la Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires, (2018 y 2022), y el Diseño Curricular para la Educación Inicial de La Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2019), se postula que el juego es un derecho que poseen los niños y que cuenta con un valor reconocido en lo que respecta a su bienestar subjetivo, la capacidad de resolver problemas, la imaginación y el desarrollo del lenguaje. Además, los tres Diseños Curriculares (2018, 2019, 2022), sostienen en sus ejes lúdicos, que los juegos son contenidos y estrategias en el nivel inicial, y por lo tanto son los recursos que hacen posible el desarrollo gradual de las Funciones Cerebrales Superiores y de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje para que los niños aprendan. El juego es una actividad incierta ya que no es posible anticipar las características que asumirá el proceso de jugar, su resultado o cierre. Esta cualidad sostiene el interés, alienta la búsqueda de alternativas para la resolución de problemas y las acciones, en sintonía con la dinámica del juego.

Zavattaro, (2021) sostiene que el proceso de aprendizaje a través del juego implica la incorporación de elementos como la naturalidad, la ingenuidad, la búsqueda, la innovación y la imaginación. Además, abarca la singularidad, la comprensión de enunciados, la ternura, el conflicto, el traspié, las vacilaciones, las sorpresas y los desencantos. Este enfoque de aprendizaje permite alterar lo antiguo, organizar lo nuevo y reformar lo diferente. En el contexto de las dificultades de aprendizaje, las experiencias de juego pueden variar en su naturaleza, siendo a veces satisfactorias y divertidas, mientras que en otras ocasiones pueden presentar dificultades. Es aquí en donde surgen los interrogantes: ¿Cuáles son las intervenciones psicopedagógicas que se dan a través del juego? Las apreciaciones que poseen las docentes respecto de las estrategias y los recursos para estimular a través del juego, los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, ¿influyen en sus prácticas y en la enseñanza que imparten a los niños?

Objetivos:

Objetivo general:

- Describir las apreciaciones de las profesionales docentes respecto de la intervención psicopedagógica para la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje a través del juego.

Objetivos específicos:

- Analizar las apreciaciones de las profesionales docentes respecto de estrategias y recursos en la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje.
- Diseñar un proyecto de intervención para favorecer la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje utilizando el juego como herramienta facilitadora.

Supuestos básicos de investigación

Las apreciaciones que poseen las docentes respecto de las estrategias y los recursos para estimular a través del juego, los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, influyen en sus prácticas y en la enseñanza que imparten a los niños.

Fundamentación

La presente investigación se enfocó en el análisis de la importancia de las apreciaciones docentes de nivel inicial de Instituciones Privadas de la Provincia de Buenos Aires y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires durante el año 2023 con respecto a, cómo perciben el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños mediante la utilización de recursos como el juego, para la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje. Se analizaron las apreciaciones docentes con respecto a la importancia de la intervención psicopedagógica en el Nivel Inicial, el juego como estrategia, lo que implican los dispositivos básicos de aprendizaje, el rol docente y la importancia del nivel inicial como primera experiencia escolar en los niños.

Zavattaro (2021), sostiene que el acto de jugar permite a los niños crear un mundo en el que se enfrentan a lo imprevisible e impredecible, partiendo desde la incertidumbre y embarcándose en la búsqueda de respuestas, conquistas y aventuras. En el ámbito de la intervención psicopedagógica, resulta fundamental prestar atención, escuchar y observar al niño para poder acompañarlo y comprenderlo adecuadamente. Este acompañamiento y comprensión servirá como base para establecer un andamiaje adecuado en el juego entre docentes y niños en el jardín de infantes. La oferta de diferentes escenarios lúdicos permitirá un encuentro singular y se tendrán en cuenta los matices que puedan surgir a partir de las

cualidades de cada sujeto en un momento particular. Durante el desarrollo del juego se ofrecerá libertad para jugar junto con el sostén necesario para llevarlo a cabo, realizando los ajustes necesarios a las posibilidades intelectuales y emocionales de cada sujeto. Así mismo, la autora sugiere que el juego con un adulto (docente, psicopedagogo/a) le exige al niño una menor coordinación que el que ha de entablar con niños de su misma edad. El adulto suele permitir que sea el niño quien establezca el contexto de juego y las regulaciones pertinentes. El rol del psicopedagogo favorece las condiciones para el desarrollo del juego y para lograr mayores niveles de plasticidad, reflexión, despliegue y aprendizaje.

Según el Diseño Curricular para Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires, (2022) sostiene que las experiencias de juego compartido ofrecen la oportunidad de construir lazos de confianza y amistad que constituyen marcos de referencia fundamentales para el desarrollo infantil. El juego puede promoverse en diversos ámbitos, y es en el nivel inicial donde es necesario asegurar que se cumplan ciertas condiciones para que el derecho al juego se realice plenamente. Así mismo, señala que el juego se configura como una actividad compartida desde los primeros meses de vida y progresivamente se van incorporando otros juegos de mayor dificultad que pueden ampliar los Dispositivos Básicos de Aprendizaje. Siguiendo la línea de este trabajo de investigación corresponde como parte de la intervención psicopedagógica orientar a los docentes a destinar un tiempo al análisis de las biografías de juego de las personas adultas, asumiendo que es una condición que direcciona el aprendizaje del juego como actividad social.

Según Azcoaga et al, (1985) los dispositivos básicos de aprendizaje son aquellas condiciones del organismo necesarias para llevar a cabo un aprendizaje cualquiera, incluido el aprendizaje escolar. Así mismo el autor menciona que estos dispositivos son; la memoria, la atención, la percepción, la habituación y la motivación. El autor define al aprendizaje como un proceso que afecta el comportamiento de un ser humano alcanzando a tener un carácter estable y que es elaborado frente a modificaciones del ambiente externo. Sostiene que el aprendizaje se va a producir en el ámbito de comportamiento como una forma de reorganización del mismo.

El juego es uno de los aspectos principales en el desarrollo del niño y contribuye a mejorarlo y potenciarlo. El Diseño Curricular para La Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires, (2022) sostiene que saber jugar es haber aprendido que los juegos se estructuran a través de múltiples relaciones y decisiones. Es válido afirmar que saber jugar es

comprender la estructura del juego, a partir de la cual es posible transformar la motivación o el deseo en una situación lúdica con otro par o adulto, comparar ideas y atribuir a los objetos significados pertinentes a cada juego. El juego se convierte en un espacio de aprendizaje, de creación y de imaginación. Desde lo afectivo, permite probarse, adquirir mayor seguridad, dado que en el juego las equivocaciones no tienen consecuencias, propiciando una mayor autoestima y posibilita procesar situaciones conflictivas. Es en este sentido que la intervención psicopedagógica es de suma importancia ya que, a través de diferentes situaciones lúdicas planteadas o espontáneas, se pueden observar cómo los niños/as resuelven diferentes situaciones y es posible detectar dificultades en la adquisición de los aprendizajes.

Casillas López (2012), sostiene que, para los niños, jugar es su actividad principal, tanto en su hogar como en la escuela. Desde este punto de vista la autora considera que el juego es tan vital como alimentarse o descansar. A través de él se potencia su desarrollo a nivel motor, perceptivo-cognitivo y por supuesto, afectivo-social. La autora manifiesta que el juego es el lenguaje principal del niño, por ser el primer método por el que va a poder comunicarse.

Zavattaro (2021), refiere que el juego es una actividad que le permite a los niños socializar, comunicarse, expresar sus deseos, sentimientos, intereses, desplegar la creatividad y el placer, entre otros; además guiado por la mirada e intervención efectiva del docente/psicopedagogo posibilita de manera preventiva que se promuevan y potencien los dispositivos básicos que dan lugar a los aprendizajes como así también estar atentos para detectar desviaciones o déficit en alguna función. De esta manera, la intervención psicopedagógica puede favorecer a los docentes a que realicen la estimulación de estos dispositivos a través de distintas experiencias brindando herramientas, materiales y juegos adecuados.

Fernández (2002), sostenía que:

> Es necesario para la psicopedagogía incluir el jugar, no solo como técnica del trabajo, sino como aquello que es el terreno desde donde podrá desatraparse la inteligencia. El jugar nos permite hacer la experiencia de tomar la realidad del objeto para transformarla o, lo que es lo mismo, de transformar la realidad aceptando los límites que nos impone. El pensamiento nace allí, tratando de resolver ese desafío. (p.172).

Estado del Arte

Tovar Torres (2018), realizó una investigación referente al juego como mediador en los procesos iniciales de lecto escritura. La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo de tipo de estudio documental, usando como instrumento las matrices de análisis. Los objetivos de su investigación se basaron en identificar las prácticas pedagógicas para el desarrollo de los procesos iniciales de la lecto escritura y realizar un análisis del rol del juego como mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura. En los resultados presentó los aportes encontrados respecto a habilidades de aprestamiento, motricidad, estrategias de enseñanza del juego, posturas epistemológicas del juego, el juego en el proceso de la lecto escritura y su relación con la creatividad. En la investigación se concluyó que en las prácticas pedagógicas en las cuales se emplea el juego como estrategia, favorecen el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, asimismo, que las docentes, al emplear el juego para la enseñanza del proceso lecto escritor, propicia en los niños un aprendizaje espontáneo.

En el informe de investigación, de base mixta (cualitativo-cuantitativo) elaborado por la Sección de Educación de la sede de UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Octubre 2018) Aprendizaje a través del juego, se describe la naturaleza de los servicios de educación preescolar dentro del concepto, más amplio, de aprendizaje temprano y se toma como eje central la contribución del juego en los aprendizajes, para crear personas que no dejen de aprender durante toda su vida y potenciar el desarrollo general de los niños y niñas. La importancia del aprendizaje temprano forma parte integrante de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que tiene por objetivo asegurar que de aquí a 2030 todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo de la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria. Este informe debería servir como punto de partida de cara a una reflexión y una labor de promoción que otorgue a la pedagogía centrada en el niño un papel clave en los sistemas de educación preescolar. Las políticas, los planes de formación docente, las asignaciones de recursos y las estrategias de aseguramiento de la calidad, deberían reflejar la evidencia creciente de que los entornos de aprendizaje temprano activos y basados en el juego proporcionan el fundamento básico más adecuado al desarrollo para el éxito tanto en la escuela como después de ella.

Tibanta y Yunga (2019), en su investigación de enfoque cualitativo La estimulación temprana como estrategia innovadora para el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años, sostienen como objetivo de la investigación que la estimulación temprana es uno de los ejes principales en el desarrollo del ser humano y luego de realizar su investigación basada en el análisis de diferentes autores y estudios realizados por pedagogos y psicólogos llegan a la conclusión de que la estimulación temprana potencia las habilidades y destrezas de los infantes y es primordial para desarrollar estas etapas contar con la guía necesaria de éstos. Además señalan que los diferentes autores analizados como Ibañez, (2014), Lorenz, (2018), Rojo, (2018) entre otros, han plasmado su idea en lo que respecta al desarrollo del lenguaje a través de la estimulación temprana, demostrando que la utilización del juego como actividad principal en el dispositivo básico de aprendizaje, como es la motivación, es invaluable, dado que este aspecto no solo desarrolla el lenguaje en su totalidad, sino que también desarrolla al infante de forma integral, logrando un ser autónomo con capacidades y habilidades.

Álvarez Ocampo et al. (2020), en su informe final- pregrado elaboran una propuesta de intervención pedagógica en Medellín, Colombia, denominada: Juego y Juguete: Una apuesta por el fortalecimiento de los dispositivos básicos de aprendizaje de niños y niñas. La propuesta de intervención pedagógica fue realizada con el fin de fortalecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA): memoria, motivación, atención, lenguaje y sensopercepción, teniendo en cuenta que son fundamentales en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas en la primera infancia, empleando el juego y el juguete como herramientas de enseñanza-aprendizaje, mediante el proyecto pedagógico de aula como sistema didáctico que parte de los intereses del alumnado y los involucra activamente. Se implementaron cinco micro proyectos pedagógicos que se vincularon a las necesidades de los niños y niñas de diferentes instituciones de la ciudad de Medellín, los mismos fueron: “Mi mundo: fortaleciendo los sentidos”, “Con mi lenguaje, juego exploro y aprendo”, “Jugando fortalezco mi memoria”, “Si juego y me divierto, soy feliz aprendiendo”, y “Aprendiendo me divierto”. La propuesta de intervención plantea el interrogante de cómo a través del juego y el juguete se logra fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje en niños y niñas. En la ejecución de lo propuesto, el uso del juego y el juguete cobran relevancia para dinamizar los procesos de enseñanza- aprendizaje, movilizando a los niños, ya que parten de sus intereses y confirmando que aprenden jugando, innovando en las estrategias metodológicas y promoviendo una participación activa. En conclusión, con respecto a los aprendizajes evidenciados en dicha propuesta, utilizando el juego y el juguete como estrategia para

fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje, los resultados fueron muy satisfactorios ya que gracias a la ayuda de estos se pudo integrar el aprendizaje en áreas como: lenguaje, pensamiento lógico-matemático, ciencias naturales y arte, pudiendo demostrar un resultado positivo en cuanto al fortalecimiento de los dispositivos básicos como la atención, la memoria y la motivación, dado que los niños no querían que las clases finalizaran.

Carrillo Ojeda (2020), publicó en la Revista Arbitrada Interdisciplinaria de Ciencias de la Educación, Venezuela, el artículo, El juego como motivación en el proceso de enseñanza- aprendizaje del niño, el presente trabajo investigativo tiene por objetivo analizar el nivel de interés y motivación de los niños de Educación Inicial en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de la implementación de juegos y videos didácticos basados en las TIC, la investigación se llevó a cabo bajo un paradigma descriptivo con enfoque no experimental. Como resultado se evidenció un alto nivel de motivación en los niños desde el inicio hasta el final de la jornada al emplear juegos y videos didácticos en el aula y por consiguiente desean que la actividad dure más tiempo. Se concluye entonces que el juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, el uso de los juegos didácticos será el camino que les haga más fácil el aprendizaje, sin que se torne un momento de desorden con escasas normas y reglas, por esta razón que los docentes deben adoptar estos métodos y herramientas para llegar a sus alumnos.

Bustos (2020), en su tesis, el juego como estrategia en el nivel inicial, sala de 3 años, plantea un enfoque cualitativo de carácter exploratorio con la finalidad de determinar las categorías y variables vinculadas al concepto de cómo se utiliza el juego en relación a la enseñanza de sala de tres años. Utiliza la técnica de recolección de datos de entrevista estructurada con cuestionario. Como conclusión a través de los datos obtenidos en la investigación se observa que los docentes de nivel inicial demuestran escasos conocimientos de cómo definir el juego en sala de 3 años, pero en relación a la función del juego se observa una idea más clara del concepto en esta línea. Los docentes plantean como eje fundamental el desarrollo, la autonomía, el aprendizaje, y la socialización. Esta investigación aportó la posibilidad de tener una mirada diferente sobre el juego, el adulto centrismo y la naturalización de distintas situaciones en la vida institucional poniendo principal atención en el replanteo sobre para qué y porqué se enseña.

Alonso Arija (2021), en su tesis doctoral en educación infantil El Juego Como Recurso Educativo, realizó una investigación teórica cualitativa con el objetivo de conocer

diversas formas de pensamiento, métodos, técnicas, didácticas, y teorías acerca del juego, para incitar a la reflexión, no solo acerca del juego, sino también sobre muchos otros aspectos educativos, como ser el rol del docente, la importancia de partir de los intereses de los niños o los beneficios del aprendizaje en el entorno natural. El juego facilita la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, actitudes y valores mientras el niño disfruta. Es una herramienta para el desarrollo integral del niño ya que sus beneficios abarcan todos los ámbitos, cognitivo, físico, socio-cultural y emocional. Es por esto que diversos autores como Piaget, (1945), Vygostky, (1979), Kaufman (1994), Bruner (1989), entre otros, sostienen que el juego debería estar presente en las instituciones educativas, no sólo en Educación Infantil, sino también en el resto de niveles más avanzados, siempre que estén adaptados a la edad, nivel, características y necesidades de los destinatarios.

Velo y Vittorini (2021), en su tesis abordajes e intervenciones del psicopedagogo en la elaboración de un dispositivo didáctico con fin alfabetizador, elaboran un proyecto de dispositivo lúdico “Abra palabra” brindando una herramienta original para posibilitar la construcción de aprendizajes con propósito alfabetizador. Utilizaron la técnica de recolección de datos de observación directa y participación activa con docentes, facilitadores y estudiantes. Desde el inicio del proyecto se tuvo en cuenta la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la persona en los primeros años de vida. Abra palabra nace como dispositivo lúdico, un juego que propone brindar la posibilidad de colaborar en el proceso de alfabetización de niños y niñas. La propuesta contempla que cada niño pueda participar siendo artífice de su aprendizaje como también del de sus pares. Partiendo de sus posibilidades podrá ir complejizando y enriqueciendo los conocimientos que dispone, cualquiera sea el nivel de alfabetización en el que se encuentre. Abra palabra es una propuesta lúdico-didáctica que propone flexibilidad a la hora de acompañar las diferentes etapas del proceso de alfabetización del niño. De esta manera se plantean diferentes formas de jugar que implican distintos niveles de complejidad. Los grados de dificultad están planteados desde las reglas del juego y el material que se utiliza. El juego habilita a que el docente/facilitador tome decisiones para complejizar o simplificar el juego en cada nivel según las características y necesidades del grupo. Se pudo observar que el juego en su propuesta, posibilitó albergar las diferentes modalidades de aprendizaje y de expresión, ya que los niños más activos podían encontrar en las actividades una vía habilitada para su expresión, como también los que preferían hacerlo de manera más pasiva. De todas maneras, el juego no dejaba de nuclear la atención de todos en forma sostenida.

Ríos Bayas et al (2021), publicaron en la revista Ciencia Digital, La estimulación temprana como base para los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil. Su trabajo investigativo tiene como objetivo reflexionar sobre las relaciones que se dan entre los procesos de enseñanza-aprendizaje y la estimulación temprana y los resultados significativos que se dan en ese proceso. Es un estudio descriptivo, no experimental arrojando como resultados la confirmación de que estos procesos son de gran importancia para la vida del niño dado que aplicando estos procesos de estimulación se pueden prevenir o compensar posibles anomalías en el aprendizaje, así como también se busca la estimulación integral de todas las áreas del desarrollo del niño en vínculo directo con el contexto socioeducativo y familiar. Como conclusión se considera un proceso altamente significativo y de gran importancia para el desarrollo exitoso del proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando se realice desde la visión del desarrollo integral del niño, contemplando la estimulación de todas las áreas. Su valía radica en lograr concebir éste desde posicionamientos multidisciplinares, equitativos e incluyentes.

Por su parte, Simone et al. (2023), realiza una investigación cualitativa sobre la Importancia del Nivel Inicial: evidencia, costos y desafíos pendientes, en donde plantean como objetivo principal, la importancia de la educación inicial como un derecho de los más pequeños y una responsabilidad indelegable de los adultos para la construcción de una sociedad más justa e inclusiva. Los autores destacan los resultados de la importancia de la asistencia al nivel inicial con un efecto positivo en las puntuaciones obtenidas posteriormente en las pruebas estandarizadas de lengua y matemática en tercer grado. Un año de educación en el nivel inicial incrementa las puntuaciones promedio en un 8 p.p. A su vez los autores encuentran que, a los 15 años, los niños que asistieron al nivel inicial tienen 27 p.p. más probabilidades de estar escolarizados que los que no (menores tasas de abandono escolar). Luego de hacer un análisis sobre los estudios que evalúan el impacto de las políticas de manera rigurosa en el nivel inicial, se puede destacar que: la construcción de jardines de infantes aumenta la asistencia a los mismos, la asistencia al jardín de infantes mejora los rendimientos en lengua y matemática en la primaria, aumenta las tasas de permanencia en la escuela, aumenta el número de años escolares completados, reduce las tasas de abandono escolar, aumenta la probabilidad de matricularse en la universidad, reduce la probabilidad de ser encarcelado, mejora la disciplina escolar, aumenta los ingresos en la adultez, a su vez, la capacitación docente en este nivel, mejora la cognición y el lenguaje y como conclusión, los

autores sostienen que los cambios en las estrategias pedagógicas pueden mejorar los resultados en matemática y lengua.

Marco Teórico

La Intervención Psicopedagógica

Müller (1987), sostiene que para comenzar a entender el concepto de psicopedagogía se debe entender que dentro de dicha disciplina se encuentra la confluencia entre las ramas de la psicología (el ser humano, su vida psíquica) y lo educacional (actividad específicamente humana, social y cultural). La autora señala que la psicopedagogía entonces se ocupará del sujeto en situación de aprendizaje. De este modo, pensar en la psicopedagogía es pensar en el aprendizaje como la inserción de cada sujeto al mundo de la cultura y de lo simbólico, mundo pre-subjetivo, que irá adquiriendo sentido con el ser humano y su aprendizaje. El psicopedagogo deberá acompañar al niño en la adquisición de esos aprendizajes, así como también en la inserción en el mundo cultural y simbólico. Así mismo, la autora sugiere que la preparación de un psicopedagogo se compone por el saber que sus operaciones producen un impacto en el otro, reconocer las estructuras de aprendizaje, su promoción y alteraciones, poseer una actitud investigadora, y reconocer el hecho de que hay cosas que suceden más allá de lo teórico. Los psicopedagogos son agentes investigadores, operativos, indagadores, que deben tener una personalidad formada. En este sentido la autora sostiene que la personalidad de un psicopedagogo es propiamente subjetiva y se compone de la historia personal grabada en su psiquis, en el carácter y el estilo de vida, en sus recuerdos, ansiedades, fantasías y terrores. Es importante también señalar que la autora considera a las identificaciones con otros significativos que permanecen inconscientes para cada uno, por medio de los cuales se fue construyendo la identidad y que incidieron en la elección profesional. En cuanto a los campos de la psicopedagogía, Müller afirma que la clínica se encuentra como área principal, como aquella que se encarga de las alteraciones del aprendizaje sistemático y asistemático, conocerlas y tratarlas.

Siguiendo con el planteo de la autora, los objetivos de la clínica psicopedagógica son: observar y entender el aprendizaje tanto individual como grupal, cuáles son las cualidades y perturbaciones que presentan los sujetos, acompañar y orientar a dichos sujetos para que aprendan conocimientos, reconozcan situaciones, sepan tomar decisiones, operar de un modo

instrumental para poder desenvolverse en la vida y no solo para cumplimentar un currículum escolar, saber aprender desarrollando la disposición por el aprender más allá de lo académico.

Por su parte, Pearson (2022), señala que sean cuales sean las dificultades con las que nos enfrentamos, todas son susceptibles de trabajo e intervención. La autora sostiene que las personas tenemos habilidades múltiples, además de las dificultades visibles contamos con millones de recursos para salir adelante a pesar de y con ellas. Señala la importancia de los procesos cognitivos, el desarrollo de habilidades y de estrategias compensatorias. Cada tratamiento psicopedagógico es guiado por reglas creadas por y para el equipo: empezar con un diagnóstico bien hecho, considerar al paciente en su totalidad, no trabajar funciones neuropsicológicas sino recursos para compensar la dificultad, generar autonomía en los aprendizajes, enseñar estrategias compensatorias de aprendizaje que permitan brindar herramientas para que los sujetos puedan compensar las dificultades, afirmarse en evidencia científica actualizada, usar programas de tratamiento basados en resultados de investigación, evaluar la evolución de manera continua, registro y seguimiento de la intervención y evolución del paciente. La tarea inquebrantable de la autora reside en revelar qué le sucede al paciente y en darle las herramientas para lograr alcanzar el alto potencial de aprendizaje que cada una de las personas posee, más allá de sus dificultades.

Baeza (2015), plantea que es importante repensar constantemente la teoría que forma parte del marco referencial del profesional psicopedagogo, como así también las prácticas que se llevan a cabo en contextos y subjetividades en constante cambio. Plantea que se requiere una nueva visión de la realidad en general y de la psicopedagogía en particular, por lo que es necesario sostener una nueva forma de mirar, entender, contextualizar, analizar, sintetizar y evaluar. (Baeza, citada en Velo y Vittorini, 2021).

Filidoro (2016), haciendo referencia al rol del psicopedagogo menciona como desde su rol puede dedicarse a describir de manera controlada, minuciosa y precisa al otro (niños, padres, escuelas, docentes), o, por el contrario, puede dejar un lugar para la emergencia de la novedad que lo cuestione en sus dichos, en sus saberes, que lo interpele en sus conocimientos y que lo desorganice en sus categorías. Pensar en la psicopedagogía como disciplina del aprendizaje, supone desde su nacimiento la idea de la influencia de la psicología como ciencia madre, de esta manera, su mismo nombre implica y alude a lo interdisciplinar, entendiendo el aprendizaje desde toda su complejidad. La psicopedagogía adquiere identidad

sin perder la capacidad de diálogo con otras ciencias que, sin duda, influyen en el desarrollo del ser humano y su posibilidad de aprender.

Azar (2017), manifiesta que la psicopedagogía se ocupa de las características del aprendizaje humano, cómo se aprende, cómo varía el aprendizaje, cómo y porqué se producen alteraciones en el aprendizaje, cómo promover esos procesos de aprendizaje, qué relación hay entre informarse y conocer, entre conocer y saber, cuáles son los dispositivos básicos para aprender. La psicopedagogía se pregunta sobre los factores y las condiciones que facilitan u obstaculizan el aprender del sujeto. La autora sostiene que el núcleo integrador de todo desempeño psicopedagógico debe ser la realización de acciones al servicio de posibilitar y optimizar el aprendizaje de las personas. Así mismo, manifiesta que el accionar del psicopedagogo debe permitir y posibilitar al sujeto construir su autonomía moral e intelectual. Desde la práctica psicopedagógica se promueve a partir del aprendizaje y sin negar los determinantes socioculturales, el desarrollo del sujeto autor de pensamiento y acción para posibilitar adaptaciones creativas, para ello ha sido de crucial importancia la consideración del método clínico de abordaje del sujeto, la ética del psicoanálisis traducida a una ética psicopedagógica lleva a reconocer la singularidad de cada sujeto. Considera, además, que la psicopedagogía es una disciplina que frecuentemente trabaja interdisciplinariamente, siendo una disciplina abierta al diálogo y al trabajo en conjunto con otras disciplinas. El objeto de estudio de la psicopedagogía, lo humano, el aprender del sujeto, no puede ser abordado desde una sola perspectiva disciplinar. El psicopedagogo es un profesional que está capacitado para ocuparse de la problemática del aprendizaje humano, particularizando su tarea en las personas, los grupos o las instituciones con las que trabaje.

Para Solé (1998), la intervención psicopedagógica es un recurso especializado al servicio de la orientación y de la acción educativa en su conjunto, cuya actividad fundamental tiene que ver con la manera en cómo aprenden y se desarrollan las personas, con las dificultades que se presentan cuando llevan a cabo nuevos aprendizajes y en general con las actividades especialmente pensadas, planificadas y ejecutadas para que los sujetos aprendan más y mejor. El trabajo psicopedagógico está estrechamente vinculado con el análisis, la planificación, el desarrollo y la modificación de procesos educativos. (Solé, citada en Velo y Vittorini, 2021).

Avendaño (1994), sostiene que la psicopedagogía se caracteriza como una disciplina social y humana con límites difusos, dado que el límite entre las ciencias sociales y las

humanas se muestra poco claro, construyendo su objeto de estudio en constante proceso de diálogo con la realidad social, histórica y humana y con otros campos disciplinares que aportan a la comprensión del sujeto en situación de aprendizaje. Afirma, además, que la psicopedagogía se ocupa de las características del aprendizaje humano, cómo se aprende, cómo varía el aprendizaje, cómo y porqué se producen alteraciones en el aprendizaje. El núcleo integrador de todo desempeño psicopedagógico debe ser la realización de acciones al servicio de posibilitar y optimizar el aprendizaje de las personas. (Avendaño, citada en Azar, 2017).

Por su parte, Fernández (2000) sostiene que toda intervención psicopedagógica puede referirse a construir espacios subjetivos y objetivos, donde la autoría de pensamiento sea posible. Hablar de intervención psicopedagógica es referirse a un conjunto de acciones profesionales realizadas en contextos educativos y de salud de cualquier modalidad cuyo objetivo es mejorar la calidad de los aprendizajes de los sujetos.

Intervención psicopedagógica, rol docente y juego

Sarlé y Rosemberg (2015), sostienen que una de las labores de los docentes es enseñar juegos, refiriéndose al juego como contenido a enseñar y específicamente a los que no ocurren espontáneamente. Un factor que se relaciona directamente con el rol del psicopedagogo son un tiempo y un momento para jugar respetando las particularidades de cada niño ya que todos tienen diferentes ritmos para entrar en el juego y desarrollarlo. A su vez las autoras sostienen que, para el docente, especialmente para los de sala de 5 años, preocupados por estar a cargo de la última sala de la etapa inicial de su educación, el tiempo de jugar aparece como opuesto al tiempo destinado a enseñar contenidos escolares. A veces el juego queda relegado a los espacios de recreo o patio y en pocas oportunidades es reconocido como una instancia necesaria para el aprendizaje de los niños en la cotidianidad de la vida escolar. Por otro lado, señala la autora, que al jugar el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación y su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar las formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta y también le permite construir conocimientos nuevos. El juego ayudará al niño a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social.

Durante décadas se han llevado a cabo diferentes teorías y ensayos sobre la importancia del juego en la educación inicial y la evolución en esos juegos que permiten el desarrollo integral del niño en cuanto a los esquemas básicos de aprendizaje y su socialización. Según Harf (1996), la importancia del nivel inicial en la vida de los niños ha ido cambiando de paradigmas a través de los años.

Harf (1996) sostenía que:

> Frente a una realidad social que demandaba la solución al problema de los niños antes de la escolaridad primaria, nos podríamos preguntar si la extensión del nivel se debió más a la toma de conciencia de su función educativa o si sólo se proveyó de niñeras de lujo. (p.26).

La autora señala, que en un principio se creía que los niños solamente concurrían al jardín de infantes a jugar un rato, a socializar y el papel y rol de las docentes quedaba desdibujado, mitificado, encerrado en el concepto erróneo de que en el Nivel Inicial no se aprende y los niños solo están al cuidado de adultos capacitados para desarrollar el rol de educadores satisfaciendo sus necesidades básicas de alimentación, higiene y sueño. Así mismo señala que "los mitos constituyen una síntesis de configuraciones sociales, culturales y pedagógicas, sustentando, conteniendo y al mismo tiempo generando determinadas creencias y prácticas docentes que se convierten en clásicos del Nivel Inicial" (pp.76-77). Al mismo tiempo se creía que la psicopedagogía no tenía competencia en niños de tan corta edad, por ser chicos y se creía innecesaria la intervención de un profesional en el área para tratar temas referentes a lo cognitivo, emocional, neuronal, lúdico.

Así mismo, la autora señala que, si el docente no juega, ¿para qué va al Jardín de Infantes? En general, se piensa que el docente juega en el Jardín, pero a esa primera respuesta la autora sostiene que la respuesta es rotunda e incluso provocativamente: "¡No, el docente no juega en el Jardín, el docente trabaja allí!". Considera que juego y trabajo o juego y estudio o juego y no juego son simplemente los polos extremos de una línea continua denominada actividad humana, donde son más los grises indeterminados que los blancos y negros bien definidos. Desde esta perspectiva, sostiene que el docente realiza en el Jardín de Infantes un trabajo que, con suerte, tiene un alto potencial lúdico, en la medida en que puede presentar en gran parte características tales como desafío, búsqueda y encuentro de placer, diversión, compromiso, comunicación, estrategias, libertad. Al decir que el docente no juega, se pone de manifiesto el lugar esencial que él tiene en el juego de los niños –soporte, andamio para el

juego de los pequeños, facilitador–. Cuando interviene es para apoyar ese juego “tomando el té” que le ofrece, prestándose a ser “operado”, mezclando y tirando cartas y dados, etcétera. Para jugar se debe “suspender” el mundo de lo cotidiano y entrar en el lúdico, el de la ficción; pero para el docente, como responsable de lo que sucede en la clase, el “como si” es “como si jugara” sin dejar de ser el maestro. Puede transformarse en un perro, pero nunca deja de ser quien es, ni de responder a las necesidades de seguridad, cuidado, higiene y enseñanza. Sólo cuando hay otro que se hace cargo de esta responsabilidad (otro compañero de sala, el docente de educación física, etc.) un maestro puede incluirse de lleno en una situación de juego. La autora señala que cuando vemos al maestro “jugando”, en realidad estamos viendo a un docente trabajando; a un docente cuyo trabajo es justamente esa disponibilidad, esa atención flotante, ese aprovechamiento de toda circunstancia lúdica en función de los objetivos educativos que se ha planteado. ¿Hay que jugar para no aburrirse? Uno de los argumentos habituales a favor de la introducción de lo lúdico en la escuela es, entre otros, no generar aburrimiento. Cuando alguien está interesado, no se aburre; cuando alguien se divierte, no se aburre; cuando alguien siente placer, no se aburre.

Afortunadamente en la actualidad, las percepciones docentes en cuanto al aprendizaje lúdico se han ido modificando dado que hay una amplia y variada información acerca del trabajo con niños en Nivel Inicial a través del juego y la importancia del rol psicopedagógico en conjunto con el rol docente para lograr que ese aprendizaje se logre. Malajovich (2008), sostenía que:

> La cuestión de la enseñanza de los contenidos, hoy tiene un lugar relevante para el nivel, ¿Cómo se articulan los contenidos del Diseño Curricular para la Educación Inicial con la necesidad de jugar de los niños?, ¿Se debe enseñar a través del juego?, ¿Todo es juego en el nivel inicial? El juego en el nivel inicial, ¿vale por sí mismo o porque provoca determinados aprendizajes que nos proponemos que los alumnos alcancen? (p.26).

Se pueden pensar respuestas a estos interrogantes y enfocar las distintas variables desde el desafío de plantear algunas ideas para pensar al juego en el nivel, otorgándole un tiempo y un espacio en la tarea cotidiana que satisfaga y no distorsione los reclamos de los niños/as, pero sin perder de vista el compromiso que tenemos con sus aprendizajes**.** El Diseño Curricular para la Educación Inicial del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, (2019), en su eje lúdico señalaba que:

> Para los niños y niñas pequeños/as el juego es una forma de aproximarse al mundo y pensar sobre él, de poner a prueba ideas, emociones e iniciativas y poder experimentar con ellas. Jugar representa su modo de construir sentidos sobre lo real. Es en la experiencia del jugar donde se pone de manifiesto el carácter de quien juega en cuanto conjunto de cualidades psíquicas, emocionales o afectivas, es decir, que lo/la muestran tal cual es (p.275).

El rol del psicopedagogo en trabajo en conjunto con los docentes del área es preciso en cuanto al abordaje de las necesidades que cada grupo etario requiere. Como la aproximación al juego es lenta, suele requerir momentos de decisión por parte de los/las jugadores/as. Asumir que no todos/as pueden jugar al mismo tiempo a las mismas cosas implica considerar una diversidad de propuestas posibles y otorgar márgenes de elección. Esto requiere respetar el proceso que supone aprender a jugar (Diseño Curricular para la Educación Inicial, 2019). Es fundamental el conocimiento de las teorías de aprendizaje y la importancia que cada autor le otorga a lo lúdico.

El Juego como Estrategia en la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje

Según la Real Academia Española (2014), algunas definiciones para la palabra juego son:

> "Acción y efecto de jugar por entretenimiento/ Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde/ Actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad/ Fiestas y espectáculos públicos que se celebraban antiguamente/ Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades".

Esta última acepción tiene relación también con el término ludus-ludi ya que en su uso se refería a los juegos en las fiestas populares romanas, siendo el juego la acción y efecto de jugar, encontrando así el vínculo que existe entre el juego y lo lúdico. De manera general la palabra juego implica diversión y pasatiempo.

Cangemi, (2019) sostiene lo importante de distinguir que, el jugar es una categoría existencial del ser humano, que nos acompaña desde los primeros meses de vida, favoreciendo nuestro desarrollo integral, en los aspectos sensorio-motores, afectivo-emocionales, expresivos, sociales, cognitivos y psíquicos. Así mismo la autora sostiene que el

jugar se constituye como actividad singular y vivencial, ya que solo es significativa para la persona que lo realiza; es espontánea y exploratoria, comenzada por propia iniciativa y que intenta saciar la curiosidad, satisfaciendo la capacidad de asombro. El juego es una manifestación eminentemente humana orientada a satisfacer las propias necesidades, es una construcción socio-cultural, siendo soporte y producto de la cultura. Está siempre cargado de representaciones, significados y valores. Es una forma de canalizar los deseos y necesidades imaginariamente, transformando hechos, objetos y relaciones.

El Diseño Curricular para la Educación Inicial, eje Lúdico (2019), señala que, jugar en el Jardín de Infantes condiciona al juego en cuanto al tiempo, el espacio, la presencia de pares, las formas de intervención de la persona adulta y los tipos de juegos propuestos. Estas variables escolares que modifican necesariamente el hecho de jugar, requieren ser tenidas en cuenta por el/la docente para garantizar que el juego aparezca.

Gutiérrez, et al (2013), sostiene que el juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas, el individuo logra relaciones más saludables en campos lúdicos, en la búsqueda de la propia identidad. Es un factor de acción continua sobre el equilibrio psicosomático, funciona como auto regulador y equilibrador de las tensiones y presiones del individuo (cuerpo-mente, relaciones sociales), es, además, un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento. En todo momento del desarrollo, el juego estimula la actividad combinatoria de la lengua y del pensamiento. El juego reduce la sensación de gravedad frente al error o al fracaso, actúa como desestructurante, ya que los niños no se sienten evaluados cuando juegan.

Winnicott (1985), sostiene que el juego, como otros procesos cognitivos superiores, se constituye a partir de las relaciones desde los vínculos tempranos y facilita el desarrollo de habilidades sociales, a la vez que se incorporan pautas culturales generando sentido de pertenencia a la persona. El juego se vuelve la actividad privilegiada que brinda la posibilidad al niño o adulto de ser libre a la hora de crear realidades diferentes. Para el autor, lo natural es el juego y jugar es hacer. El juego puede ser considerado desde diferentes perspectivas, es el origen de la experiencia cultural del hombre y el nacimiento de la función simbólica y el pensamiento. En el juego ciertas elecciones de los objetos se convierten en procesos intermediarios entre las representaciones internas y las expresiones externas de las emociones. El autor plantea que de esta manera se crea un espacio intermediario entre el mundo interior y exterior del sujeto. Es ese espacio transicional donde reina el cómo sí,

donde también a su vez se construye el sistema de pensamiento en un intermedio entre la realidad y la fantasía que sostiene sentido y despliega la creatividad que es única en cada sujeto.

Levin (1995), menciona que la niñez no es concebible sin la dimensión lúdica que entrelaza las representaciones de las cosas. Sostiene que no hay anudamiento ni aprendizaje ni desarrollo sin este espejo virtual que implica la producción lúdica. Es el juego la herramienta placentera que precede al niño y lo ayuda a conocer el mundo, crear ideas y desenvolverse en sus diferentes espacios. Es el juego que hace a un lugar donde prevalece la infancia y la disponibilidad lúdica para que se despliegue en su entorno y tenga más posibilidades de desarrollo.

Asimismo, Piaget (1991), sostiene que el juego se encuentra al servicio de la adaptación cognitiva, donde el niño asimila la realidad y se adapta a ella transformado la información del medio que lo rodea para poder dominarla desde sus experiencias. El autor explica que, al finalizar el periodo sensorio motor, alrededor de los dos años, emerge la función simbólica. Una de sus manifestaciones es el juego simbólico, “el apogeo del juego infantil” que cumple una función de asimilación de la realidad al yo, es decir, el niño se ve sometido constantemente a normas adultas a las que debido a su inmadurez les es imposible adaptarse; por lo tanto, el espacio del juego se convierte en un lugar donde el niño compensa necesidades no satisfechas, resuelve conflictos, libera y extiende su yo. Para que esto sea posible el niño tiene que haber adquirido previamente la noción de “permanencia de objeto”; el “como si” es una trasposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia. (Piaget, citado en Lapolla, 2017).

Vygotsky (2009), considera que el niño crea a través del juego un espacio imaginario en el cual amplía de manera autónoma su desarrollo próximo, donde el juego lo interpela a una situación imaginaria y también sujeta a la regla. El autor sostiene que el juego es una actividad guiada internamente a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede practicar diversas respuestas a situaciones complejas sin sentir miedo al fracaso, actuando por encima de las posibilidades que ese momento requiera. Esta situación imaginada le permite al niño desprenderse del significado real de los objetos, suspender la representación del mundo real y establecer una realidad alternativa posible en la construcción del “como sí”. El autor considera que la imaginación constituye un nuevo

proceso psicológico para el niño, que va a representar una forma específicamente humana de actividad consciente. (Vygotsky, citado en Lapolla 2017).

López Chamorro (2010), sostiene que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y seguirá desempeñando en la vida humana. En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes. Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego que producen relajación. Por su parte Groos (1898, 1901) define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

Así mismo, la autora manifiesta que los educadores influidos por la teoría de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo como evoluciona el concepto de moral social en el niño. Bruner y Garvey (1977), consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en la que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego. La autora sostiene que el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco

parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.

Camilloni y Nuñez (2019), manifiestan que, en la pedagogía de Loris Malaguzzi, implementada en las escuelas y nidos de infancia en Reggio Emilia, Italia, el aspecto lúdico es transversal, se posiciona en la dimensión estética y genera condiciones de aprendizaje e inclusión. La pedagogía de Reggio parte de la concepción del niño como un ser rico en capacidades y potencialidades que construye el conocimiento en relación con el otro. Según Malaguzzi, existen dos condiciones esenciales para el aprendizaje: la pedagogía de la escuela y las relaciones. De este modo mediante la construcción de ámbitos y escenarios de juegos espaciales, se procuran generar espacios-ambientes dinámicos, que alberguen y acojan la necesidad de todo ser humano de construir un espacio propio de juego, aventura y exploración. Desde esta concepción las autoras sostienen que es importante reivindicar el lugar del juego en la formación docente para que éstos puedan generar ámbitos estéticos educativos e inclusivos para la infancia. Las Escuelas Infantiles de Reggio Emilia son una red de escuelas municipales para niños llamadas *Asili Nido* (0 a 3 años) y *Scuola dell´Infanzia* (de 3 a 6 años de edad). Estas escuelas fueron surgiendo después de la segunda guerra mundial por impulso de la comunidad y luego apoyadas por el gobierno municipal, a través de un trabajo conjunto. Las escuelas de Reggio constituyen un cuerpo de pensamiento y práctica pedagógica, impregnado de valores culturales que hacen de éstas espacios sociales y políticos. El mentor y primer responsable de éstas escuelas municipales fue el pedagogo y psicólogo Loris Malaguzzi, quien llevado por su deseo de cruzar las fronteras de la pedagogía y encontrar nuevas relaciones y conexiones, propuso una pedagogía absolutamente transgresora basada en la imagen de un niño rico en capacidades y potencialidades, un niño activo, co-constructor de sus propios conocimientos, que utiliza la totalidad de sus sentidos para relacionarse con el mundo que lo circunda a fin de comprenderlo. Posicionado en la teoría socio-constructivista, Malaguzzi considera que el aprendizaje es un proceso de construcción, examen y reconstrucción de teorías, de creación constante de nuevo conocimiento. De esta manera el aprendizaje en sí mismo, es un tema de investigación que se hace visible por medio del proceso de documentación pedagógica, labor que es llevada a cabo por los educadores y consiste en hacer visible y dejar constancia de los aprendizajes de los niños. Se documentan de diversas maneras para que puedan ser compartidos, discutidos, puestos de relieve e interpretados de manera conjunta. El aprendizaje no es lineal, sino discontinuo, por lo tanto, se produce en cualquier momento no planificado de la educación

infantil, no es de carácter evolutivo ya que los marcos o modelos evolutivos aprisionan al educador y hace que éste descentre su mirada del niño y no lo vea como un sujeto provisto de capacidades y potencialidades. Este enfoque educativo acepta la duda, la contradicción, la provocación, las equivocaciones y los riesgos. Aceptar el riesgo, implica desde esta teoría, no exponer al niño en una situación formal en la que le presentemos los contenidos secuenciados o exhaustivamente programados, sino por el contrario, facilitar al niño su propio proceso de autoconstrucción de conocimientos, su propio proceso de aprendizaje.

Velo y Vittorini (2021), afirman que dentro de una propuesta de juego el psicopedagogo puede construir observables referidos a la estructura de pensamiento de los niños, a su posición subjetiva frente al aprendizaje, al conocimiento que tiene de los objetos y al modo de acercarse a estos. El juego no debe considerarse como una tarea escolar disfrazada con características lúdicas. El juego debe ser pensado como una herramienta con intención pedagógica para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje con autonomía y placer, siendo éste una actividad libre, donde el jugar sea un como sí, donde supere las expectativas de lo real y pase al plano de lo imaginario para poder crear algo único y significativo.

Lapolla (2017), propone reflexionar sobre el rol pedagógico del docente en la elaboración de las instalaciones que propicien el juego pre simbólico y simbólico. Las instalaciones son configuradas por un adulto que parte de unos principios de relación y que atañen a una actitud ética y estética. Desde la actitud ética, la autora entiende que estar con los niños, acompañarlos en sus necesidades, significa serenidad para mirarlos, observarlos e intervenir de una manera reflexiva y amorosa. Esto obliga al docente a elegir adecuadamente no solamente el espacio, sino los objetos, para ganar conciencia de nosotros mismos lo que conlleva una gran responsabilidad. Somos responsables de escuchar sus palabras, sus silencios, sus gestos, de las experiencias que hacen partícipes a los niños, de los ejemplos que dan con su propia acción, en conclusión, partir de una actitud ética nos embarca en la obligación de saber escoger, proponer y acompañar el desarrollo de cada una de las experiencias de juego.

Desde la actitud estética, la autora sostiene que el adulto facilitará entornos donde los colores, olores, sabores y objetos son elegidos y dispuestos con cuidado, atención y belleza. Teniendo en cuenta que los escenarios de juego estéticos deben ser una prolongación del resto de espacios de la escuela. El adulto dará legitimidad al juego de los niños, reconociendo

la importancia de su existencia. No será un buscador de resultados, sino un facilitador de los procesos en los que se instaura la infancia.

Según los lineamientos que plantea el Manual Para la Implementación de Espacios de Juego en Territorios, UNICEF (2021), el juego es la actividad principal en la vida de los niños y hoy en día se ha convertido en la principal estrategia de aprendizaje en los distintos espacios de desarrollo infantil y en las aulas. Los niños desarrollan su personalidad y se van formando a través del juego. El Manual hace mención a las ludotecas como espacios creados para seguir jugando una vez que se van del jardín, planteadas desde esta perspectiva, como un lugar donde podrán fomentar sus relaciones sociales y contribuir a su aprendizaje. Las ludotecas son espacios para la educación y el desarrollo integral de los niños y adolescentes a través del juego y lugares para el juego en familia. En las ludotecas se cultivan el civismo y la comunidad; el aprendizaje de valores fundamentales, como la solidaridad y la tolerancia, y el sentido de pertenecer a un lugar. Las ludotecas son un espacio para el despliegue del derecho al juego, existen distintas tipologías, en diferentes espacios y con diferentes materiales y equipamientos. Jugar es un derecho de la infancia, fundamentalmente porque la vida infantil no puede concebirse sin juego. Así lo señala la Convención sobre los Derechos del Niño, en su artículo 31. Esta Convención, al ser un tratado internacional, implica el compromiso de los Estados para cumplimentar el derecho al juego de la población infantil. Es decir, el Estado debe ser garante de ese derecho, y, por lo tanto, implementar diversas estrategias que avancen en su acceso y cumplimiento.

En concordancia con lo planteado por el Manual, es un hecho certificado por diversas investigaciones en todo el mundo que un niño que crece en ambientes ricos de estímulos tiene ampliamente favorecido su desarrollo intelectual. Cuando se habla de estímulos, no solo se refiere a los recursos materiales, sino que también se refiere a que la presencia de juegos, juguetes y tiempos de calidad con otros para la interacción lúdica son provocadores de la acción de jugar. Los primeros años de vida se caracterizan por un crecimiento y desarrollo muy rápido, y por la facilidad para incorporar transformaciones significativas, de allí la importancia de asegurarle al niño la promoción de dichas capacidades. Esta promoción requiere que los niños reciban cuidados y atenciones a través de una diversidad de actividades permanentes que comprometan tanto la estimulación sensorial, como la motriz, la estimulación socio emocional y del lenguaje, así como las condiciones básicas de salud, nutrición y afecto. La estimulación oportuna y cuidada en los primeros años de vida significa

proporcionar un ambiente de aprendizaje temprano, involucrando y asistiendo al entorno familiar y social más próximo como eje.

Continuando con lo planteado por el Manual, todos los niños juegan y si bien cualquier espacio puede transformarse en un espacio de juego, para que ello suceda es necesario que los adultos que acompañan garanticen condiciones de seguridad afectiva, libertad para desplegar el juego, disponibilidad de tiempo y espacio suficientes, así como también la presencia de materiales que inviten al niño a jugar. ¿Cuáles son los beneficios del jugar?, desde el manual se plantean los siguientes: el juego favorece el desarrollo infantil temprano, los avances de las neurociencias en los últimos años han permitido confirmar la complejidad del proceso del desarrollo humano. La primera infancia (desde el nacimiento hasta los ocho años) es el período más crítico en la formación del sujeto, dado que es en esta etapa cuando se estructuran las bases del desarrollo y la personalidad. Es en esta etapa cuando maduran las estructuras psicológicas y neurofisiológicas siendo clave la calidad y cantidad de estímulos que los niños reciban de su entorno familiar, social y cultural. Así mismo, el juego potencia el desarrollo de la subjetividad, el juego tiene un rol fundamental en el desarrollo afectivo-emocional del niño, la acción de jugar cumple un papel central e irremplazable en la constitución del niño como sujeto, en la medida que se expone a los niños a situaciones de juego, se estructura su propia subjetividad. El jugar es una manera de conocer el mundo que posibilita una representación personal de la realidad, constituyéndose así en una experiencia creadora constante. El juego estimula y desarrolla las habilidades comunicativas, es la primera forma de comunicación con los otros e involucra una dimensión esencial de los seres humanos. La lengua materna se aprende con mayor rapidez en una situación de juego, por eso son importantes para el desarrollo del lenguaje infantil las oportunidades que tenga el pequeño de jugar con el lenguaje. A través del juego se amplían las capacidades de imaginación, creatividad y representación simbólica. El juego promueve y mejora las habilidades sociales, desde las perspectiva de muchos autores como (Winnicott, Freud, Vygotsky, Bruner, Piaget) quienes ponen énfasis en el valor central del juego como actividad principal de la infancia y la niñez, quienes sostienen que el juego es central en la constitución de la subjetividad y a su vez es una actividad social, y es a partir de ella que se adquieren papeles y roles complementarios y a su vez se apropian de la realidad social y cultural que los rodea y pueden transformarla (Vygotsky). Los seres humanos somos en esencia seres sociales, necesitamos de la interacción con los otros para poder desarrollarnos y el juego nos ayuda a ello. Cuando jugamos, no solo se comparten juguetes, sino que, al realizar juegos de

roles, ayuda a conocer los propios sentimientos y los de los demás, así como también se comprenden los distintos roles y funciones sociales. Por último, el manual hace mención a que el juego favorece el desarrollo psicomotor, potenciando el desarrollo del cuerpo y los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo se desarrollan en la medida que la persona se ve involucrada en actividades lúdicas. Desde el nacimiento el bebé produce movimientos y sensaciones cambiantes para explorarse a sí mismo y a su entorno. Es así como todos los juegos de movimiento (de su propio cuerpo y de objetos) tienen un papel relevante en su desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo. A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices, tales como la estructuración del esquema corporal, el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, el desarrollo de las capacidades sensoriales, entre otras.

Dispositivos Básicos de Aprendizaje

Azcoaga, et al (1985), propone que los dispositivos básicos de aprendizaje son aquellas condiciones del organismo necesarias para llevar a cabo un aprendizaje cualquiera, incluido el aprendizaje escolar. Sostiene que los procesos de maduración escolar dependen de la estimulación y acompañamiento que haga el docente de estas habilidades básicas como son: la percepción, la atención, la memoria, la motivación y la habituación. Estas capacidades cognitivas referidas a los aprendizajes escolares están relacionadas estrechamente con la lectoescritura y el pensamiento lógico matemático.

Asimismo, Viramonte (2000), manifiesta que los procesos cognitivos básicos son aquellos que, como la percepción, la atención, y la memoria, se pueden producir sin la intervención consciente del sujeto y tienen una raíz biológica, pero esto no implica que el sujeto no pueda llegar a algún grado de control e intencionalidad en su realización. (Viramonte, citado en Chaparro Castañeda et al. 2018).

Banyard (1995), da un concepto enfático acerca del estudio de la cognición, considera que es importante incluir los sentidos internos además de los externos, puesto que se elabora una información que se ha conseguido a través de diferentes modalidades percibiendo de una forma particular dicha información. (Banyard, citado en Chaparro Castañeda et al. 2018).

Por su parte, Condemarín (1986), menciona que el mundo cognitivo del niño pequeño es rico, dispone desde muy temprana edad de destrezas y competencias perceptivo-cognitivas que están al servicio de la relación del niño con el mundo. (Condemarín, citado en Chaparro Castañeda et al. 2018).

Martínez et al (2018), sostienen que, dentro de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, la motivación es entendida como el estado de excitabilidad óptima para iniciar un condicionamiento del sistema nervioso central que hace posible comenzar un proceso de aprendizaje. Motivar para una determinada forma de aprendizaje escolar significa crear estímulos convenientes que despierten la atención tónica. Estos estímulos deberán de ser del tipo sensoperceptivos y adecuados para evitar que la monotonía y la habituación se transformen en aprendizajes negativos. Los autores a su vez manifiestan que entre los 1 a 3 años se manifiestan los comportamientos espontáneos de exploración y de juego que se agregan a los objetivos que dan lugar a la motivación, Posteriormente en la etapa de la educación inicial van a incorporarse objetivos de tipo social (juegos colectivos, afinidades, intereses de grupo) y cultural.

En cuanto a la habituación, los autores manifiestan que se puede considerar como un fenómeno de aprendizaje negativo, producto de ciertos estímulos auditivos monótonos, a medida que el estímulo va siendo repetitivo se atenúa la respuesta hasta que se inhibe totalmente. Por su parte, los autores se refieren a la memoria como reciente (corto plazo) y remota (largo plazo), manifiestan que la memoria de corto plazo esta mediada por la facilitación de las conexiones sinápticas de los circuitos cerebrales. La memoria de largo plazo determina un tipo específico de información evocando eventos del pasado mediante procesos neurobiológicos de almacenamiento y recuperación de la información, básica en el aprendizaje y en el pensamiento. Por último, los autores sostienen que la sensopercepción es un proceso complejo en el que cada estímulo constituye la parte de un todo funcional que puede a su vez ser nuevo o estar incorporado al individuo, para que se lleve a cabo es necesario que esté intacta la capacidad funcional sensoperceptiva.

Finalmente, Álvarez Espinoza, et al (2013), resalta a la motivación como un dispositivo fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante el cual, se pueden cambiar las actitudes de los niños para que éstos se encuentren más predispuestos frente a las actividades que se proponen realizar en el aula, además sostiene que el juego es una parte elemental para que los niños desarrollen destrezas, habilidades y competencias que les

servirán para poder enfrentar situaciones que se les presenten en la vida cotidiana. (Álvarez Espinoza et al. citado en Álvarez Ocampo, L. et al. 2020).

Rol Docente y Nivel Inicial; la importancia del nivel inicial en las trayectorias educativas

En este apartado se desarrollaron las concepciones de los tres diseños curriculares para la educación inicial, las ediciones 2018 y 2022 de la Provincia de Buenos Aires y la edición 2019 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Del análisis de los tres diseños se desprendió que, sostienen que la primera infancia es un periodo clave en la historia de cada niño y genera huellas que son relevantes para su trayectoria educativa y personal futura. El nivel inicial es la etapa donde se sientan las bases del desarrollo cognitivo, emocional y social que luego darán lugar a la estructuración de la personalidad de cada sujeto, de este modo la incorporación temprana de los niños al sistema educativo y con buenas experiencias, desde una finalidad esencialmente pedagógica, promueve el aprendizaje constante de saberes que les permite a los niños acrecentar el campo cultural a fin de que puedan desenvolverse dentro de la vida social, recuperando aprendizajes previos y promoviendo la construcción de nuevos conocimientos que se profundizan a lo largo de la trayectoria educativa. El Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires (2018), manifiesta que el inicio temprano de la trayectoria educativa de los niños en el Nivel Inicial genera mejores experiencias en relación con el aprendizaje y que se destacan notables diferencias entre aquellos niños que comienzan su escolaridad a los 3 años y quienes lo hacen a los 4 o 5 años. Los niños en el jardín de infantes inauguran y/o continúan procesos de aprendizaje que pueden ser definidos como “nucleares” en el desarrollo de sus capacidades y transforman parte de su experiencia cognitiva, afectiva y práctica de los sujetos. Se considera fundamental el paso del niño por el Nivel Inicial en tanto representa la inauguración de su escolaridad. Es importante que se constituya en una oportunidad única de transmitir una variedad de experiencias en las que los niños puedan problematizar la realidad, explorar soluciones, ensayar respuestas, compartir, cooperar, pensar y hacer con otros, habilitando modos de conocer y de vincularse con el conocimiento y con los otros que se seguirán desarrollando a lo largo de toda su trayectoria educativa.

Aprender a jugar y jugar para aprender

Continuando con los lineamientos que propone el Diseño Curricular para la Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires (2018), señala que el juego es un modo inexcusable de hacer y aprender y que se despliega en el jardín de infantes como la actividad

central, con el propósito fundamental de potenciar el desarrollo cognitivo, afectivo, estético, corporal y social de los niños. El diseño plantea que no solo se sostiene el juego como condición de aprendizaje, sino que lo plantea además como una práctica sociocultural, como objeto a enseñar como hecho que convoque la presencia de mediadores y la disponibilidad de ofrecer situaciones que optimicen su desarrollo. Jugar y aprender se plantean como algo inseparable al pensar y hacer la educación en el Jardín de Infantes.

López Chamorro (2010), sostiene que la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos, convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia 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. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; en el juego, el niño aprende con una facilidad notable porque 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 el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. 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. Según la autora, dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a:

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de los niños, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estimular y animar para hacer y aprender más.

- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas.
- Tiempo para continuar lo que iniciaron.
- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.
- Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.
- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

Rol Docente

Sosteniendo lo que plantean los Diseños Curriculares para la Educación Inicial, tanto de la Provincia de Buenos Aires (2018, 2022) y Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2019), en el momento de pensar una propuesta de enseñanza, el docente desde la expresión de los propósitos, define las intenciones educativas y se involucra en el proceso de enseñanza desde la comprensión de los procesos de aprendizaje. Esta propuesta de enseñanza debe tener en cuenta el desarrollo de diversas capacidades tales como, resolver problemas, pensar críticamente, comunicarse (escuchar, hablar, escribir), desarrollar capacidades expresivas personales, producir y crear con otros, explorar y ampliar saberes corporales y habilidades motrices en situaciones pedagógicas de construcción de conocimientos sociales significativos. A la hora de pensar una propuesta didáctica los docentes deberán organizar situaciones que puedan enmarcarse en los ámbitos de experiencias establecidas en el Diseño Curricular, decidirán acerca de los contenidos que pondrán en circulación dentro de las propuestas y definirán sus intervenciones didácticas en función de las capacidades que quieran trabajar.

Según Kaczmarzyk y Lucena, (2007), el nivel inicial en la Provincia de Buenos Aires, posee una importante tradición en relación con el lugar que le ha otorgado al juego en las prácticas cotidianas. Es imprescindible tener en cuenta que el juego es una capacidad innata en el niño, por lo tanto, para que esa capacidad se desarrolle es necesario otro que le de sentido a ciertas acciones que el niño pequeño realiza espontáneamente. Si bien la única finalidad del juego es el placer, las autoras afirman que jugando se producen los aprendizajes mas importantes: durante el juego los niños expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales, los confrontan con los de sus compañeros. Esto les permite rectificar lo que no es correcto o no sirve, o ratificar sus ideas acerca de lo

que conocen. Teniendo en cuanta la función educativa central que portan las instituciones del nivel inicial, es necesario un interlocutor que propicie y favorezca el desarrollo de estos aprendizajes. Este interlocutor debe ser el docente, quién desde una observación atenta y responsable de cada grupo de niños, debe prever espacios y tiempos, recursos y materiales para la habilitación de ese juego. Así mismo, las autoras manifiestan que los docentes como adultos, deberán poner el acento en actividades que generen aprendizajes posibles de ser sometidos a una evaluación homogénea. Los juegos invitan al encuentro comunicativo, lo que implica la correlación entre juego y lenguaje, ya que ambos contribuyen a la disminución progresiva del egocentrismo del niño; al jugar con otros, la necesidad de comunicarse y entenderse para llevar a cabo ese juego, dan sentido a la palabra. De este modo el jugar se constituye en un importante medio para la descentración infantil.

Sosteniendo lo que plantean las autoras, acerca de la intervención docente, éstas manifiestan que sería de mucha importancia pensar en la posibilidad de un Jardín de Infantes que esté dispuesto a que los niños tomen la palabra, donde el docente pueda ubicarse en un lugar de escucha, de observación atenta, para tomar esto como punto de partida de la organización de las diversas actividades. Supone tomar en cuenta el juego para darle el lugar que posee como muestra de lo que los niños conocen acerca del mundo, recuperar aquello que denominamos “los saberes previos” como generador de nuevos aprendizajes. El docente, por su parte, debe estar abierto a implicarse dentro del juego. De este modo las autoras plantean diferentes modos de intervención docente:

-Previamente al juego, la intervención se vincula con la planificación, con la previsión de tiempos y espacios de juego real, genuino y con la selección de ciertos materiales y elementos que puedan resultar interesantes o necesarios para que el juego pueda desarrollarse. Pueden preverse consignas y/o modos de invitación desde la palabra que favorezcan el despliegue del juego.

-Durante el juego el docente, puede tomar el lugar de observador para saber qué es lo que está sucediendo, qué es lo que hace falta e intervenir desde el juego, si es necesario, para potenciar y enriquecer la situación de juego y generar mayores aprendizajes. También para desestereotipar aquellas situaciones y/o roles que se presentan sin modificaciones y ofrecer otras oportunidades para lograr nuevos descubrimientos en los modos de jugar, de desempeñar roles, de armar escenarios. Así mismo, las autoras hacen referencia a que es importante realizar un registro de los juegos de los niños, los temas que en ellos aparecen, la

información que evidencian poseer de aquello a lo que juegan y lo que necesitan conocer para seguir jugando. Esto le permitirá al docente proyectar, planificar, proponer y formular nuevas actividades y/o juegos que resulten significativos para ese grupo de niños, y que aseguren la apropiación de nuevos conocimientos. Si el docente decide seleccionar temáticas a enseñar en "formato" de juego (dentro de una Unidad Didáctica, por ejemplo), necesariamente deben ser previstos materiales, espacios y tiempos de manera flexible y abierta, dejando lugar para el desafío y la incertidumbre.

Método

Diseño

En esta investigación, se empleó el método empírico cualitativo de alcance descriptivo, no experimental, resultando este método el más adecuado en relación al tema que fue investigado. En relación con este método, Vasilachis de Gialdino (2006) sostiene que se enfoca en la comprensión del mundo a través de la experiencia, el contexto y los procesos, la perspectiva de los participantes, sus sentidos, sus significados y su propia experiencia, conocimientos y relatos. Dado que se trata de una metodología interpretativa y reflexiva, se podrán utilizar métodos de análisis flexibles y sensibles al contexto social en el que los datos son producidos.

En relación a los estudios de alcance descriptivo, como lo fue esta investigación H. Sampieri et al. (2014), los describe como aquellos que buscan especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis, únicamente se pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre las variables a las que se refiere. Es útil para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de los fenómenos, sucesos, comunidad, contexto o situación.

Participantes- Muestra

Se trató de una muestra no probabilística de tipo homogénea, teniendo en cuenta a Hernández Sampieri et al. (2014), sostiene que en este caso la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un medio natural y en relación con su contexto, además sostiene que la elección no depende de la probabilidad, sino de motivos vinculados con aspectos de la investigación o

con objetivos y decisiones del investigador. Respecto al tipo de muestra homogénea, el autor menciona que las unidades que se seleccionan tienen perfil, características o rasgos similares. El objetivo de las mismas es centrarse en el tema por investigar y destacar sucesos o episodios en un grupo social.

La muestra estuvo conformada por 15 participantes, que ejercieron el rol docente durante el año 2023/2024 en dos Instituciones Privadas de Educación Inicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y una Institución de Privada Educación Inicial en la Provincia de Buenos Aires. Se tomó en consideración a docentes con edades comprendidas entre los 25 y 50 años, del sexo femenino, instruidas con niveles de educación terciario y universitario quedando excluidos de esta población el personal administrativo, directivo, familias y alumnos.

Instrumentos

La técnica de recolección de datos que se utilizó es la entrevista de tipo semiestructurada, definida según Valles (2007) como una técnica metodológica, que se convierte en parte de la sociabilidad a partir de un encuentro entre el entrevistador y el entrevistado. La forma más común de recolectar datos cualitativos es la entrevista. Generalmente se recurre a la transcripción, aunque el análisis puede efectuarse directamente a partir de la grabación. Janesick (1998) define a la entrevista como aquel instrumento que, a través de preguntas del entrevistador y respuestas del entrevistado, permite la comunicación y construcción conjunta de significados respecto a un tema. (Janesick citado en Hernández Sampieri, R. et al, 2014). En este caso, los instrumentos de recolección de datos fueron las entrevistas semiestructuradas. Hernández Sampieri et al. (2014), las define como aquellas que contienen una guía de asuntos o preguntas en la cual el entrevistador tiene la autonomía para agregar preguntas adicionales y así precisar conceptos y/o conseguir más información.

Procedimiento

Entre los meses de diciembre de 2023 y enero de 2024, se realizaron las entrevistas en las Instituciones Educativas de forma presencial, en los períodos libres que las docentes tenían durante su jornada escolar, cabe aclarar que las Instituciones en donde fue recolectada la muestra están abiertas durante todo el año por ser Instituciones de carácter asistencial y pedagógico y brindar sus servicios a Obras Sociales. Previamente a la realización de las entrevistas se le explicaron a cada una de las participantes los objetivos de la investigación y la suma importancia de participación y aporte. Luego se procedió, una vez tomada toda la

muestra, a desarrollar el análisis de los datos obtenidos, para lo cual se implementó un análisis cualitativo de los datos recabados.

Consentimiento Informado

Teniendo en cuenta los aspectos éticos, se presentó el formulario de consentimiento informado a la institución y a los participantes de la muestra, previamente se procedió a la lectura y firma del mismo. El uso del Consentimiento Informado explicita detalladamente en qué consiste la investigación y hace mención al respeto a la confidencialidad y derechos de los participantes (Losada, 2014).

Resultados

El presente apartado se centra en el análisis de datos y resultados de la investigación titulada "La intervención psicopedagógica a través del juego; la importancia de las apreciaciones docentes en cuanto al uso del juego como estrategia en la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en los niños de 3 a 5 años". El estudio tuvo como objetivo principal describir las apreciaciones de las profesionales docentes respecto de la intervención psicopedagógica para la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje a través del juego. Para lograr este objetivo se llevaron a cabo una serie de entrevistas a docentes de nivel inicial de tres Instituciones Educativas Privadas en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2) y en la localidad de Olivos (1), Provincia de Buenos Aires. En cuanto a los objetivos específicos le investigación detalla los siguientes: Analizar las percepciones de las profesionales docentes respecto de estrategias y recursos en la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje y el diseño de un proyecto de intervención para favorecer la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje utilizando el juego como herramienta facilitadora.

Analizar las apreciaciones docentes en relación a la intervención del psicopedagogo y a las estrategias y recursos utilizados mediante el juego para lograr la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA).

En general, de las 15 docentes entrevistadas, 13 reconocieron la importancia de la intervención psicopedagógica, mientras que las otras 2 restantes, al no contar con

psicopedagoga en la Institución, no pudieron dar cuenta de la importancia de las intervenciones del profesional. Se evidencia que la consideran un apoyo fundamental en el ámbito pedagógico, como así también en el manejo de conductas y socialización de los alumnos en el espacio áulico. Las docentes buscan apoyo en la figura del psicopedagogo cuando se ven enfrentadas a dificultades en cuanto a lo conductual /actitudinal o vinculado a la detección de posibles dificultades en la adquisición de los aprendizajes en los alumnos.

"La psicopedagogía es un acompañamiento fundamental en el nivel inicial ya que nos permite detectar a tiempo posibles dificultades en el aprendizaje que, tomadas a tiempo y con el correcto acompañamiento, logran resolverse". (Entrevistada 7, 2023). *"Es muy importante la intervención psicopedagógica ya que acompaña y guía a las familias en las dificultades que presentan sus hijos durante el proceso de aprendizaje".* (Entrevistada 1, 2023). *"El psicopedagogo actúa como apoyo y acompañamiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje".* (Entrevistada 2, 2023). *"El rol del psicopedagogo es de máxima importancia dentro del nivel inicial ya que permite realizar un abordaje integral del proceso evolutivo de los niños".* (Entrevistada 6, 2023). *"El psicopedagogo ayuda a crear condiciones y brinda diferentes herramientas para el proceso de aprendizaje".* (Entrevistada 4, 2023). *"Influye en la labor docente para ayudar a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de nuevos métodos y desarrollar nuevas habilidades".* (Entrevistada 5, 2023). *El Psicopedagogo nos permite favorecer la adquisición de nuevos aprendizajes desde la temprana edad brindando herramientas de intervención".* (Entrevistada 8, 2023). *"Es importantísimo, nos permite detectar posibles dificultades en el aprendizaje".* (Entrevistada 9, 2023). *"Acompaña a los niños y a los docentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje"* (Entrevistada 10, 2023). *"Su intervención es fundamental ya que los niños se encuentran constituyéndose como sujetos".* (Entrevistada 13, 2023).

El discurso de las participantes es convergente, en su mayoría.

Por otra parte, se encuentran divergencias en las respuestas de las entrevistadas 14 y 15, las mismas mencionan *"En mi jardín no poseemos psicopedagogo"* (Entrevistada 14, 2024) y *"En mi lugar de trabajo solo hay una psicóloga a la cual se le derivan casos que necesitamos orientación".* (Entrevistada 15, 2024).

Analizar las apreciaciones docentes con respecto a las estrategias y recursos que utilizan para la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje y la importancia del juego para lograr dicha estimulación en el nivel inicial.

Las docentes expresaron una comprensión clara y general acerca de su conocimiento sobre los Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA), sin embargo, se destacaron algunas limitaciones, como la falta de conocimiento por parte de algunas docentes sobre el tema DBA.

En relación a la importancia del juego en el nivel inicial y como herramienta para la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños, de las 15 entrevistadas, 13 coincidieron en que el juego es de suma importancia en la infancia y que es una herramienta fundamental a la hora de producir aprendizajes significativos en los niños.

"El juego es muy importante en la primera infancia porque permite el desarrollo de distintas habilidades como el lenguaje, habilidades sociales y motoras". (Entrevistada 1, 2023). *"Las experiencias lúdicas les permiten a los niños adquirir nuevos aprendizajes, en las cuales exploran y conocen sus capacidades cognitivas, motrices, perceptivas y creadoras. Estas experiencias les posibilitan también expresar sus emociones".* (Entrevistada 3, 2023). *"El juego es fundamental para el desarrollo de la primera infancia, a través de él pueden incorporar conocimientos"*. (Entrevistada 15, 2024). *"El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de los niños. Se vincula con el apego, las relaciones con los pares y el aprendizaje de habilidades".* (Entrevistada 10, 2023). *"El juego desde muy temprana edad permitirá desarrollar el pensamiento lógico, el lenguaje, la percepción, la persistencia, etc.".* (Entrevistada 7, 2023). *"El juego es la estrategia didáctica más importante que tenemos las docentes. Es fundamental en el desarrollo de la primera infancia".* (Entrevistada 6, 2023). *"A través del juego los niños desarrollan su pensamiento, construyen su subjetividad y comienzan a representar su mundo real".* (Entrevistada 11, 2023). *"Mediante el juego los niños pueden explorar y hacer apreciaciones del orden de lo subjetivo y simbólico".* (Entrevistada 12, 2023). *"El juego es fundamental para el desarrollo del niño y el aprendizaje de diferentes actividades".* (Entrevistada 8, 2023). *"El juego es importante en el desarrollo de la primera infancia ya que por medio de él pueden desarrollar el pensamiento y el lenguaje"*. (Entrevistada 9, 2023).

Dos entrevistadas manifestaron divergencias en sus respuestas, *"Las experiencias lúdicas cumplen un papel muy importante ya que permiten la interacción son sus pares. El juego en el desarrollo de la primera infancia es primordial, les permite expresar sus emociones y relacionarse con sus pares".* (Entrevistada 4, 2023). *"El juego es fundamental*

para el desarrollo de los niños, se lo vincula al apego, las relaciones con sus pares y les permite relacionarse y expresar sus emociones". (Entrevistada 5, 2023).

Discusión

En el presente estudio se recopilaron y analizaron entrevistas realizadas a docentes de instituciones educativas privadas de nivel inicial en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y en la Provincia de Buenos Aires, con el propósito de explorar sus apreciaciones en relación a la intervención psicopedagógica y la importancia de la utilización del juego como estrategia en la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje en niños de 3 a 5 años. Las entrevistadas proporcionaron una visión significativa sobre como perciben el rol del psicopedagogo y la eficacia en la utilización de las experiencias lúdicas para la estimulación de los DBA. Estas apreciaciones fueron de fundamental importancia para comprender el impacto y las mejoras en cuanto a las concepciones y paradigmas que sostenían los directivos de las instituciones de las cuales formaban parte las docentes.

Los resultados de las entrevistas sugirieron una variedad de percepciones sobre el rol del psicopedagogo y su labor en las instituciones y la importancia de utilizar el juego como estrategia facilitadora para estimular a que los niños aprendan. En definitiva, las docentes reconocieron la importancia del juego como estrategia para la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en los niños entre los 3 y 5 años de edad y la importancia de las intervenciones psicopedagógicas. Se destacó la importancia de trabajar de manera conjunta, docentes-profesionales-familias para lograr intervenir a tiempo en las detecciones de dificultades en los aprendizajes o dificultades conductuales, pero aun así existieron desafíos en cuanto a los paradigmas y concepciones educativas que sostenían las diferentes instituciones en las que fueron entrevistadas las docentes.

A continuación, se discutieron los hallazgos en relación con tres investigaciones previas realizadas, una en Medellín, Colombia, otra en la Provincia de Córdoba, Argentina, y otra en la Provincia de Buenos Aires, en la Localidad de San Martín, que abordaron temas similares.

En la investigación de Bustos (2020), se analizó la importancia del juego para los niños de sala de 3 años y definir las diferentes características del mismo en el nivel inicial. El interrogante que dio origen a esta investigación fue; ¿Cómo se utiliza el juego en relación a la

enseñanza en el nivel inicial, específicamente en sala de 3 años? Se analizó además la importancia del rol del docente a la hora de planificar sus actividades considerando al juego.

La investigación aportó diferentes miradas desde lo profesional y personal sobre la concepción del juego, el adulto centrismo y la naturalización de distintas situaciones en la vida institucional. Se replanteó el interrogante de por qué y para qué educar. La necesidad de cambiar paradigmas y estereotipos en relación a la concepción del juego y abordarlo desde un lugar de privilegio en las instituciones educativas, buscando y proponiendo desafíos con propuestas enriquecedoras que inviten y den ganas de aprender.

En comparación con este estudio, algunas de las respuestas de las docentes en las entrevistas reflejaron expectativas similares sobre la concepción del juego y su importancia a la hora de planificar actividades. Algunas entrevistadas lo consideraron como el principal instrumento para abordar los contenidos en el nivel inicial, como facilitador en el desarrollo de aprendizajes significativos.

"El juego y las experiencias lúdicas, desde mi punto de vista, resultan ejes fundamentales del nivel y deben ser transversales a todas las áreas, ya que a través de estas experiencias los niños lograran construir su propio aprendizaje". (Entrevistada 7, 2023). En esta respuesta la entrevistada manifestó la importancia de que el juego en el nivel inicial debe estar presente en todas las áreas a planificar. Destacó que mediante las experiencias lúdicas los niños logran construir aprendizajes. Por otro lado, señaló que *"en la planificación si bien lo primero que se piensa es el contenido a enseñar, el QUÉ, lo segundo que tenemos que tener en cuenta es el CÓMO. Es ahí donde enriquecemos ese contenido. Al tener el juego presente para plantear las actividades y propuestas, éstas resultan más atractivas y provechosas para los niños logrando acercarlos a nuevos contenidos desde una forma divertida y enriquecedora".* Aquí manifestó la necesidad de tener en cuenta los contenidos a enseñar, el cómo y el qué enseñar, expresó una precepción integral a la hora de planificar sus actividades para garantizar que sean atractivas y provechosas, divertidas y a la vez enriquecedoras. A su vez manifestó, *"el juego desde muy temprana edad permitirá desarrollar el pensamiento lógico, el lenguaje, la precepción, la persistencia, etc. Al compartirlo con otro también permitirá desarrollar las capacidades sociales como compartir, los tiempos de espera, la tolerancia y el respeto, entre otros."* En esta respuesta destacó la importancia del juego para la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje además de su importancia para la adquisición de las habilidades sociales. Su

percepción fue positiva, dejando de manifiesto la claridad en su pensamiento y la importancia que conlleva pensar en las actividades a la hora de estimular los DBA.

Tanto en la investigación de Bustos como en las entrevistadas se señala la importancia a la hora de planificar, de promover juegos que les permita a los niños construir significados, conocer sus posibilidades, compartir con otros, ampliar su participación en su comunidad de referencia. Plantear juegos que generen experiencias, que los puedan modificar, que los cambien, que tengan un impacto en ellos y los transformen en el acontecer o transcurrir del juego.

"Toda experiencia lúdica le permite al niño conocer, expresarse, sentir y relacionarse con el medio. El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales. Jugando se aprende, por eso es fundamental implementar una metodología en la cual los niños sean el centro del aprendizaje, en donde logren a través de diversos juegos, desarrollar sus habilidades cognitivas y su inteligencia emocional. A través del juego los niños logran desarrollar el pensamiento y el lenguaje siendo una experiencia indispensable para su aprendizaje". (Entrevistada 13, 2023). En esta respuesta la entrevistada expresó que mediante el recurso de las experiencias lúdicas utilizadas en la sala los niños logran construir nuevos aprendizajes. Así mismo, puso de manifiesto que los niños desarrollan sus habilidades cognitivas, motrices, perceptivas y mencionó la creatividad y la emocionalidad, dejando a las claras su percepción de que, mediante la estrategia de las experiencias lúdicas en el aula, pueden desarrollarse y estimular los DBA.

Por otro lado, en la investigación se menciona que, en muchas oportunidades, el juego en la sala de nivel inicial se lo ve como un recurso o un medio. En este sentido es de importancia enfocar en el cambio de paradigma en cuanto a la concepción del juego y replantearlo desde que otras maneras se puede concebir dentro de las salas, encontrando nuevas maneras de abordarlo y presentarlo en la cotidianeidad de la vida institucional, siendo el juego una actividad que las docentes ampliarán con su disposición y saberes. Esto también coincidió con varias de las expresiones que sostuvieron las personas entrevistadas.

"Las experiencias lúdicas les permiten a los niños adquirir nuevos aprendizajes en el cual exploran y conocen sus capacidades cognitivas, motrices, perceptivas y creadoras; aplicaría los DBA en situaciones de juego en donde la atención y la concentración de los niños sea primordial". (Entrevistada 3, 2023). La docente refirió una visión muy positiva

sobre la importancia del juego en la primera infancia, ella consideró que mediante las experiencias lúdicas los niños alcanzan habilidades para potenciar su desarrollo motor y cognitivo (DBA). Esta apreciación dejó en evidencia que la docente reconoce claramente la función e importancia del juego en la primera infancia para lograr la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje.

La investigación de Álvarez Ocampo (2020), se centró en una propuesta de intervención pedagógica con el fin de fortalecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA); memoria, motivación, atención, lenguaje y sensopercepción, teniendo en cuenta que son fundamentales en el proceso de aprendizaje de los niños en la primera infancia, empleando el juego y el juguete como herramientas de enseñanza-aprendizaje mediante un proyecto pedagógico de aula como sistema didáctico que parte de los intereses de los alumnos y los involucra activamente. El proyecto concluyó en que los aprendizajes evidenciados utilizando el juego y el juguete como estrategia para favorecer los DBA, fue una experiencia muy satisfactoria, ya que gracias a la ayuda de éstos se pudo transversalizar el aprendizaje en áreas como: lenguaje, pensamiento lógico-matemático, ciencias naturales y arte. Los alumnos se manifestaban con gran emoción por las actividades y no querían que las mismas concluyeran.

En relación con este estudio, algunas respuestas de las entrevistadas sostuvieron apreciaciones positivas en cuanto al uso del juego como estrategia para estimular los dispositivos básicos de aprendizaje, y pudieron ejemplificar que juegos y juguetes utilizarían para la correcta estimulación de los mismos, sin embargo, algunas respuestas reflejaron percepciones limitadas con respecto al conocimiento de los DBA. Algunas docentes dieron respuestas erróneas y otras desconocían el término específico. Esto pudo significar una falta de comprensión sobre el potencial de los DBA para abordar temas relacionados con los aprendizajes de los niños en su primera infancia y su entorno escolar.

Se destacaron algunas divergencias en las respuestas *"Los DBA son la motivación, la curiosidad, la memoria y la atención"* (Entrevistada 13, 2023). *"Los dispositivos básicos de aprendizaje son, la motivación, la atención, la memoria, las preguntas y la curiosidad"*. (Entrevistada 3, 2023). Si bien las respuestas son divergentes al resto de las brindadas por las demás participantes, coincidentemente señalan a "la curiosidad" como un DBA, demostrando claramente el desconocimiento puntual de los mismos.

Finalmente, en la investigación realizada por Velo y Vittorini (2021), en la cual se destacó la importancia de los abordajes e intervenciones del psicopedagogo en la elaboración de un dispositivo didáctico con un fin alfabetizador, quienes elaboraron un proyecto de intervención de dispositivo lúdico denominado "Abra palabra" con el fin de brindar una herramienta original para posibilitar la construcción de aprendizajes con propósito alfabetizador. El proyecto concluyó en que el juego en su propuesta posibilito albergar diferentes modalidades de aprendizaje y de expresión. La propuesta lúdica permitió flexibilidad a la hora de acompañar las diferentes etapas del proceso de alfabetización del niño.

En relación a este estudio algunas de las respuestas de las entrevistadas acerca de la intervención psicopedagógica a través del juego como recurso y estrategia para estimular los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños de 3 a 5 años, las docentes consideraron a la intervención psicopedagógica como un apoyo muy importante en cuanto facilitadora de estrategias y herramientas para abordar las posibles dificultades en los aprendizajes de los niños. Se enfatiza la necesidad de contar con su acompañamiento, lo que sugiere una visión positiva y un reconocimiento de la utilidad del profesional psicopedagogo en la Institución.

"Entiendo que un psicopedagogo/a aporta intervenciones a los docentes y trabaja con los niños que presenten dificultades en la adquisición de sus aprendizajes. Da apoyo a las docentes y también interviene con los padres de los niños que requieren apoyo externo para poder superar sus limitaciones en cuanto a los aprendizajes. Su labor influye de manera muy positiva, gracias a sus intervenciones se pueden mejorar propuestas de actividades y nos facilita el acercamiento a las familias que presentan dificultades en la vinculación con los niños o no saben cómo abordar los desafíos que éstos presentan. En relación al trabajo áulico las apreciaciones del psicopedagogo/a sirven para poder modificar objetivos y contenidos acercándonos propuestas e ideas para abordar al grupo e incluir a todos los niños en todas las actividades, ya sea que tengan dificultades en la conducta o en sus aprendizajes". (Entrevistada 11, 2023).

La entrevistada destacó la importancia del rol psicopedagógico como un apoyo esencial para los docentes y las familias de los niños. Ella expresó que el psicopedagogo/a propone ideas y acerca propuestas para abordar al grupo e incluir a todos los niños con o sin dificultad en sus conductas o aprendizajes. Su percepción es positiva y resalta la colaboración del profesional psicopedagogo y el equipo docente.

En relación a las familias de los niños, y a la intervención psicopedagógica, señaló que facilita el acercamiento a las familias con dificultades en la vinculación con los niños y los orienta para que puedan abordar los desafíos que presentan. *"Gracias a sus intervenciones se pueden mejorar propuestas de actividades y nos facilita el acercamiento a las familias que presentan dificultades en la vinculación con los niños o no saben cómo abordar los desafíos que éstos presentan"* En esta respuesta, describe la función fundamental de la intervención psicopedagógica y su rol, dado que da cuenta de que no sólo el abordaje es docente/alumno, sino que también es de fundamental importancia el abordaje de la familia. Esto evidenció que dicha entrevistada tuvo una comprensión clara de las funciones del rol y la intervención del psicopedagogo/a.

Por otra parte, otra entrevistada, presenta una divergencia en su respuesta y destacó lo siguiente, *"En mi jardín de infantes no poseemos un gabinete psicopedagógico, en mi lugar de trabajo solo hay psicóloga a la cual se le derivan casos que necesitamos orientación. Si bien no contamos con un gabinete psicopedagógico en la institución, supongo que un profesional psicopedagogo es un apoyo y compañía para abordar conflictos o dificultades que puedan surgir en contextos de aprendizaje"* (Entrevistada 14, 2023). Aquí se manifestó un cierto descontento con respecto a que en su institución no cuentan con profesionales de la psicopedagogía y deriva a los niños que cree observar con alguna dificultad a una psicóloga. La entrevistada sintió que no es de suficiente ayuda con lo cual manifestó que la presencia de un gabinete psicopedagógico en su institución sería de gran ayuda y apoyo para abordar los diferentes conflictos o dificultades que pudieran surgir.

Asimismo, recalca que *"el psicopedagogo debe ocuparse de estimular a los niños, especialmente en aquellas áreas en las cuales el niño tiene dificultades, guiando a los padres, sugiriendo las diferentes consultas en el caso de ser necesario con diferentes profesionales. Creo que es fundamental porque puede acompañar tanto al niño, familias y docentes con nuevas herramientas y recursos. El psicopedagogo acompaña y observa el proceso de aprendizaje y en los casos que surjan conflictos, proporciona estímulos y estrategias acordes a las necesidades individuales".*

En este sentido, quedó de manifiesto la creencia de que el profesional es el que posee el conocimiento necesario para trabajar con los alumnos que les son derivados, pero, sin embargo dejó expresado en su respuesta que es el profesional el único responsable de brindar las herramientas y recursos para trabajar con los niños que requieran atención especial,

dejando de lado la importancia de la labor docente, en este sentido, consideró que las docentes no se ocupan de la estimulación de los niños, quedando esa tarea delegada al profesional de la psicopedagogía. Su opinión es que debería haber un gabinete psicopedagógico en su institución para crear espacios más efectivos de trabajo.

Hasta aquí, se observaron una serie de apreciaciones sobre la importancia del juego como recurso y estrategia para estimular los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños, y de las intervenciones psicopedagógicas. Lapolla et al. (2017) sostiene que el adulto dará legitimidad al juego de los niños, reconociendo la importancia de su existencia, siendo un "facilitador" de los procesos en los que se instaura la infancia y no meramente un buscador de resultados.

La mayoría de las docentes valoraron de forma positiva dichas intervenciones, así como también la importancia de las experiencias lúdicas para estimular los dispositivos. *"Las experiencias lúdicas les permiten a los niños adquirir nuevos aprendizajes, en el cual exploran y conocen sus capacidades cognitivas, motrices, perceptivas y creadoras, estas experiencias les posibilitan también expresar sus emociones"* (Entrevistada 3, 2023). *"El desarrollo del juego cobra relevancia y es de vital importancia en el desarrollo de la primera infancia, ya que mediante los juegos los niños pueden explorar y hacer apreciaciones del orden de lo subjetivo y simbólico, para luego construir conceptos reales en relación a los conocimientos nuevos que se le van presentando a lo largo de la vida"* (Entrevistada 12, 2023). *"Toda experiencia lúdica le permite al niño conocer, expresar, sentir y relacionarse con su medio. El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales"* (Entrevistada 13, 2023). Algunas entrevistadas manifestaron que al no contar con psicopedagoga en la institución en la cual trabajaban no podían precisar con exactitud la intervención de la misma, sin embargo, manifestaron positivamente sus apreciaciones con respecto al rol del profesional. *"Si bien no contamos con un gabinete psicopedagógico en la Institución, supongo que un/a profesional psicopedagógico/a es un apoyo y compañía para abordar conflictos o dificultades que puedan surgir en contextos de aprendizaje".* (Entrevistada 15, 2024).

Estas respuestas mostraron una variedad de percepciones, opiniones y creencias sobre el papel del profesional psicopedagogo y su intervención en el contexto educativo. Cada docente mostró una perspectiva única basada en sus experiencias personales sobre la intervención psicopedagógica en las instituciones en las cuales se desempeñaban.

En general, la comparación de los resultados de las entrevistas con investigaciones previas, mostraron similitudes en cuanto a las apreciaciones de los docentes sobre la función del psicopedagogo y la importancia del trabajo interdisciplinario. Así como también se mostraron similitudes en cuanto a la importancia de la utilización del juego como estrategia para la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en niños de 3 a 5 años. Estos hallazgos también mostraron que persisten en algunas docentes percepciones tradicionales con respecto al uso del juego en la sala, y sobre el papel que debe ocupar el profesional psicopedagogo en las instituciones.

Además, se destacó la importancia de aclarar la función del psicopedagogo en el contexto escolar, para poder abordar de manera efectiva las necesidades de los niños y la comunidad educativa en su conjunto.

Conclusión

El presente estudio exploró las apreciaciones docentes sobre la importancia del uso del juego como estrategia en la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en niños de 3 a 5 años y la importancia de la intervención psicopedagógica para tal fin, en Instituciones privadas de Nivel Inicial de la Provincia de Buenos Aires, Olivos, y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Caballito y Balvanera, durante el año 2023. A través de entrevistas cualitativas se buscaron respuestas a las preguntas centrales de este trabajo: ¿Cuáles son las intervenciones psicopedagógicas que se dan a través del juego?, ¿Cuáles son las apreciaciones docentes con respecto a la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje?, ¿Qué importancia le dan a lo lúdico como herramienta y estrategia para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje?

El análisis de las entrevistas reveló una diversidad de percepciones y opiniones en torno al rol del psicopedagogo en el ámbito educativo. Si bien la mayoría de las respuestas fueron coincidentes, algunas percepciones influyeron en la dinámica de trabajo y prácticas pedagógicas de las docentes.

En primer lugar, se destacó la importancia de considerar el trabajo psicopedagógico en conjunto con el equipo docente. Algunas docentes sostenían que el psicopedagogo solo debía abordar a los niños con dificultades en sus aprendizajes o conducta de manera individualizada, y esto reflejó claramente una persistencia de concepciones tradicionales

sobre el rol que debe ocupar el psicopedagogo en las instituciones educativas. Esta expectativa podría generar desafíos en el trabajo interdisciplinario y la comprensión más amplia de cuáles son las funciones de los Psicopedagogos en el apoyo tanto a los docentes, como a los niños y a las familias.

A lo largo de esta investigación se vieron reflejadas diferentes posturas y acciones docentes con respecto a su quehacer pedagógico frente a los alumnos y a sus formas de enseñar y planificar, esto se podría identificar como un punto de interés y preocupación. Este hallazgo coincidió con investigaciones previas que resaltaron la utilización de diferentes recursos y herramientas para brindar la enseñanza adecuada de los contenidos en el aula, mediante proyectos de intervención, creaciones de dispositivos lúdicos para potenciar el desarrollo del lenguaje y los Dispositivos Básicos de Aprendizaje.

La comparación de los resultados de este estudio con investigaciones previas mostró similitudes en cuanto a la necesidad de mejorar la calidad de los contenidos a enseñar, la compresión de las funciones ejecutivas y los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, la importancia del juego en la construcción de aprendizajes significativos en la primera infancia y la función primordial que cumple la escolarización inicial para el futuro de los sujetos. Las investigaciones realizadas por Bustos (2020), Álvarez Ocampo (2020), y Velo y Vittorini (2021), también destacaron estas áreas de importancia y preocupación en el contexto de la escolarización inicial en Argentina y también en Latinoamérica.

El supuesto básico que guio este estudio fue que las apreciaciones que poseen las docentes respecto de las estrategias y los recursos para estimular a través del juego, los DBA, influyen en sus prácticas y en la calidad de la enseñanza que imparten a sus alumnos. Las docentes que mostraron conocimiento acerca de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje coincidentemente tendieron a mantener una visión más innovadora y actualizada en cuanto a la utilización del juego como recurso para su estimulación. Esta percepción podría crear desafíos en la implementación de un enfoque más actualizado y en concordancia con los intereses de los niños en su escolarización inicial.

Por otro lado, las docentes que presentaron escaso conocimiento o desconocían el término de Dispositivos Básicos de Aprendizaje, se podría interpretar como un punto crítico. Esta falta de conocimiento denotó poca actualización, lo que podría derivar en dificultar su labor a la hora de utilizar el juego para estimular los DBA. Al desconocer los mismo no estaría claro el enfoque y que juegos utilizar para cada cual.

Las apreciaciones docentes fueron de suma importancia para conocer la forma en la que perciben el aprendizaje, las experiencias lúdicas y la labor del psicopedagogo en las instituciones. Para abordar de manera efectiva las necesidades de las docentes, niños, familias y equipo profesional sería fundamental promover conocimientos más integrales acerca de estos conceptos en el ámbito educativo. Además de requerirse canales concretos de comunicación e información para brindar las estrategias y herramientas necesarias que beneficiarían a la comunidad educativa en general.

La presente investigación contribuyó en arrojar luz sobre este tema puntual y poder proporcionar información valiosa que pueda servir de guía y actualización para poder fortalecer el trabajo interdisciplinario y darle el valor que el juego se merece en la educación infantil, rompiendo las cadenas de los estereotipos y dejando en evidencia que las antiguas practicas educativas están logrando poco a poco ser cambiadas por nuevos paradigmas y nuevas formas de entender a la pedagogía. El desafío consistirá en alinear las expectativas, mejorar la comprensión de roles y funciones y fomentar los cambios en la concepción de la educación inicial para poder beneficiar el desarrollo y el bienestar emocional, social y cognitivo en los niños en la primera infancia.

Aportes

A continuación, se detallan los aportes de esta investigación en relación a los objetivos específicos y resultados obtenidos.

Objetivo específico 1: “Analizar las apreciaciones de las profesionales docentes respecto de estrategias y recursos en la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje”.

Los resultados revelaron que las apreciaciones docentes sobre las estrategias y recursos en la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje se centraron en la utilización del juego y las experiencias lúdicas a través de la planificación de sus actividades, para lograr crear aprendizajes significativos, valiosos y a su vez divertidos y novedosos.

Esto demostró que existe una apreciación predominante de que el juego cumple un lugar fundamental en la tarea docente, puesto que las planificaciones mismas están centradas en lo lúdico y no pensadas desde el obsoleto enfoque tradicional de educación.

Objetivo específico 2: “Diseñar un proyecto de intervención para favorecer la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje utilizando el juego como herramienta facilitadora”.

La investigación identificó una coincidencia entre las apreciaciones de las docentes y la función del juego como herramienta facilitadora para la estimulación de los DBA.

Esta coincidencia sugirió una clara necesidad de atribuirle al juego su lugar preponderante en las salas del Nivel Inicial y el enfoque con el que debe ser tenido en cuenta a la hora de realizar las planificaciones pedagógicas, lo que podría impactar en la colaboración efectiva entre los equipos directivos, docentes y profesionales psicopedagogos.

Resultado General: “Las apreciaciones docentes influyen en sus prácticas y en la calidad de enseñanza que imparten a sus niños”.

Este hallazgo resaltó la importancia de abordar las apreciaciones docentes como un factor clave a la hora de pensar en las mejoras en la enseñanza impartida en la primera infancia.

Sugirió la necesidad de diseñar estrategias de actualización y formación mediante proyectos de intervención que pudieran promover un entendimiento más preciso del papel del juego como herramienta y estrategia, y a su vez fomentar la colaboración e intervención del psicopedagogo como orientador.

La investigación también aportó una propuesta superadora que buscó abordar mediante la intervención psicopedagógica que el equipo docente de las instituciones pudiese logar un enfoque más integral en cuanto a sus concepciones de la enseñanza con respecto al juego y su funcionalidad. Rompiendo con esquemas de la vieja escuela y adoptando nuevas estrategias para lograr mejorar la calidad de la educación en las Instituciones de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y de la Provincia de Buenos Aires.

Limitaciones

Cabe reconocer que esta investigación presentó ciertas limitaciones que pudieron influir en los resultados y conclusiones obtenidas. Estas limitaciones incluyen:

Tamaño de la muestra: La investigación se centró en analizar las apreciaciones docentes de salas de una edad determinada, de 3 a 5 años, dejando de lado las apreciaciones de las docentes de las salas de jardín maternal (45 días a 2 años), esto limitó los hallazgos a un contexto de edad más amplio. Una muestra más grande y diversa podría haber proporcionado una perspectiva más completa.

Pese a esta limitación, la presente investigación presentó una gran base y un muy buen punto de partida para futuras investigaciones que podrían abordar este tema con mayor profundidad, detalle y alcance.

Líneas de Investigación Futura

Considerando la limitación mencionada, podrían existir diversas áreas de investigación futura que podrían enriquecer la concepción del juego como herramienta y estrategia para la estimulación de los DBA y la importancia de las intervenciones psicopedagógicas en el contexto de la educación inicial argentina:

- Comparaciones Regionales: Examinar si las apreciaciones docentes con respecto al uso del juego como estrategia para la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje a través de la intervención psicopedagógica se podrían diferenciar en distintas regiones de la C.A.B.A y de la Provincia de Buenos Aires considerando la diversidad socio-cultural, socio-económica y geográfica.
- Formación y Capacitación Docente: Investigar cómo la formación, capacitación y desarrollo profesional docente podrían influir en sus apreciaciones con respecto a la colaboración con el quehacer del profesional psicopedagogo en el Nivel Inicial.
- Experiencia del Psicopedagogo: Explorar las experiencias y desafíos desde la perspectiva del propio psicopedagogo, lo que podría dar una mirada más amplia y completa acerca de las barreras y oportunidades que enfrentan en el desarrollo de su función.

Propuesta Superadora

En base a los resultados y aportes obtenidos en esta investigación se propusieron una serie de acciones y estrategias para poder abordar las diferentes perspectivas de las apreciaciones docentes con respecto a la utilización del juego como herramienta y estrategia para estimular los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en niños de 3 a 5 años a través de la intervención psicopedagógica como punto de apoyo para su rol docente. Estas propuestas tuvieron como objetivo promover una comunicación y trabajo más colaborativo entre los

equipos docentes-directivos-psicopedagógicos para efectivizar y mejorar la calidad de la educación inicial en la región:

Programas de Formación Profesional:

- Desarrollar programas de formación específicos para docentes y equipos directivos que aborden el rol del Psicopedagogo en profundidad en el Nivel Inicial.

- Con estos programas se buscará enfatizar la importancia de la colaboración y el trabajo en equipo entre Docentes y Psicopedagogo.

- Incluir módulos de perfeccionamiento docente que permitan a los mismos comprender y mejorar las necesidades de los niños y cómo los equipos de Psicopedagogos podrían contribuir en el proceso educativo.

Establecer Encuentros de Mejora Institucional:

-Establecer encuentros regulares con docentes, equipo directivo y psicopedagógico para discutir casos de alumnos que requieran apoyos en su desempeño escolar.

- Fomentar la comunicación abierta y el intercambio de ideas en un entorno de respeto mutuo.

- Diseñar planes de acción claros de colaboración que describan los roles y responsabilidades de los docentes y de los profesionales de la psicopedagogía.

Observación y Retroalimentación:

-Promover la observación y participación en clases por parte de los docentes hacia el psicopedagogo para poder comprender la dinámica de trabajo en la sala.

- Elaborar un proyecto de retroalimentación pedagógica entre los docentes y los psicopedagogos para que puedan compartir experiencias y sugerencias con el fin de mejorar la dinámica de trabajo Docente-PSP.

Elaboración de Proyectos de Ludotecas

-Implementar como estrategia de intervención proyectos de Ludoteca con el fin de crear espacios lúdicos con propuestas enriquecedoras que favorezcan el aprendizaje de los niños y estimulen los Dispositivos Básicos de Aprendizaje. Teniendo en cuenta la diversidad de situaciones que atraviesa la infancia y la importancia del derecho al juego, se implementarían ludotecas pensadas en diversas modalidades.

- Brindar apoyo directo a los docentes, en la implementación de estos proyectos, de manera que sean experiencias prácticas, creativas y enriquecedoras que contribuyan a su quehacer pedagógico.

Propuesta de abordaje para la implementación de Ludoteca Terapéutica, Ludoteca Escolar y Ludoteca para Familias

Existen muchos criterios para clasificar las ludotecas, según donde se ponga el eje del análisis, los objetivos que persiguen, la organización o duración, el lugar donde funcionen, la gestión y la población a la cual se destinan. Mas allá de la diversidad de formas que asuma un dispositivo lúdico y de los objetivos que se propongan, todas tienen como eje principal el poder destinar a la infancia un tiempo y un lugar para llevar a cabo el juego.

FIGURA 1

	PROPÓSITOS	CAPACIDADES	INDICADORES DE AVANCE	ACTIVIDADES
Ludoteca Terapéutica	Brindar atención a algún aspecto de salud mental o física de la población asumiendo el juego una función mediadora.	Trabajo con otros. Compromiso y responsabilidad.	Apropiarse y reconocer particularidades sobre la población.	- Juegos de ejercicio, sensoriales y de ejercicio motor. - Juegos de armado y construcción. - Juegos de roles y de representación.
Ludoteca Escolar	Incorporar el juego en la cotidianeidad escolar para favorecer el aprendizaje significativo y con sentido.	Trabajo con otros. Compromiso y responsabilidad.	Renovar las prácticas de enseñanza.	- Organizar rincones temáticos. - Juegos y juguetes lógico matemáticos, cartas, rompecabezas, fichas de madera, juegos de mesa. - Juegos estético-expresivos con lenguaje plástico visual: masa de sal, papel maché,

				plastilinas, revistas, papeles etc.
Ludoteca para familias	Fortalecer el vínculo adulto-niño dinamizando espacios de juego.	Trabajo con otros. Compromiso y responsabilidad	Aprender a aprender.	- Juegos estético-expresivos con lenguaje sonoro musical, realización de cotidiáfonos, Títeres, disfraces. - Compartir lecturas de cuentos, relatos y leyendas. - Juegos dramáticos y juegos motrices, Zancos, bolos, tiro al blanco, sogas, elásticos, etc.

Cuadro Nro. 1

Fuente: Elaboración propia

Evaluación y Autoevaluación Continua:

-Realizar evaluaciones periódicas con respecto a la colaboración docente-psicopedagogo, teniendo en cuenta aspectos significativos como la dinámica grupal en el aula y la influencia positiva/negativa de incluir espacios lúdicos en las actividades planificadas para estimular los DBA.

- Realizar autoevaluaciones del desempeño docente-psicopedagogo y utilizar esos resultados para ajustar y mejorar las estrategias utilizadas.

Comunicación con las Familias:

-Invitar a las familias a ser parte de los proyectos de Ludoteca para que puedan compartir con la comunidad educativa momentos de juego y disfrute.

- Involucrar a las familias en los proyectos de manera tal que colaboren con juegos y juguetes de su infancia para incorporarlos en la Ludoteca y generar momentos de intercambio con los niños mejorando los vínculos y la calidad de la enseñanza.

Monitoreo y Seguimiento:

-Establecer un sistema de registro y seguimiento de las acciones implementadas, asegurar que se cumplan los objetivos pautados y garantizar que se produzcan mejoras significativas en el trabajo entre docentes, directivos y psicopedagogos pensando en el bienestar de los niños y en sus experiencias y trayectorias educativas.

Esta propuesta buscó abordar el conocimiento de las docentes ante los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, cómo los implementaban en sus planificaciones, cómo concebían el concepto de aprendizaje y de qué forma acudían al apoyo e intervención del psicopedagogo en las Instituciones, promoviendo una comprensión mucho más específica de los roles y responsabilidades compartidas. A través de la implementación de estas acciones, se esperó que los docentes, directivos y PSP, trabajaran juntos, de manera integral y armónica, rompiendo con viejos esquemas de la educación tradicional, para el beneficio de los niños de las Instituciones Privadas de Nivel Inicial de la Provincia de Buenos Aires y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Referencias

Alonso Arija, N. (2021). *El Juego Como Recurso Educativo: Teorías y Autores De Renovación Pedagógica.* [Trabajo final de grado en Educación Infantil]. Facultad de Educación de Palencia, Universidad de Valladolid.

https://uvadoc.uva.es

Álvarez Ocampo, L. (2020). *Juego y Juguete: Una apuesta por el fortalecimiento de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en niños y niñas.* [Informe final-pregrado]. Tecnológico de Antioquia Institución Universitaria. Medellín, Colombia. https://dspace.tdea.edu.co

Azar, E. (2017). *Psicopedagogía: una introducción a la disciplina.* 1° ed. EDUCC-Editorial Universidad Católica de Córdoba.

https://www.studocu.com

Azcoaga, J. Derman, B. y Iglesias, A.P. (1985). *Alteraciones del aprendizaje escolar. Diagnóstico, fisiopatología y tratamiento*. Editorial Paidós.

https://es.scribd.com

Bustos, A. (2020). *El juego como estrategia en el nivel inicial, sala de 3 años.* [Tesis de grado]. Universidad Católica de Córdoba, Córdoba, Argentina.

https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar

Camilloni, M.L. y Nuñez, J. (2019). *El juego, una posibilidad de aprendizaje e inclusión.* Anuario digital de Investigación Educativa, 25. Universidad Nacional de Villa María. Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Humanas. https://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar

Cangemi, A. (2019). *Dossier de Profundización Teórica sobre el Juego en el Nivel Inicial,* Profesorado de Educación Inicial.

https://ens9002-infd.mendoza.edu.ar

Carrillo Ojeda, M. (2020). El Juego Como Motivación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Niño, Fundación Koinonía, *Revista Arbitrada Interdisciplinaria de Ciencias de la Educación, Venezuela*.

https://www.researchgate.net

Casillas López, V. (2012). *El juego en atención temprana.* Universidad Camilo José Cela. España.

https://es.slideshare.net

Chaparro Castañeda, P., Arciniegas Muñoz, P. Villamizar Ordoñez, J. y Gutiérrez Salas, L. (2018). *Fortalecimiento de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje y la comprensión de texto narrado mediante la literatura infantil en niños de 3 a 6 años.* [Tesis de licenciatura en Educación]. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes. Bucaramanga.

https://repository.unab.edu.co

De Simone, M., Nistal, M. y Sáenz Guillén, L. (2023). *La importancia del nivel inicial: evidencia, costos y desafíos pendientes.* Observatorio de Argentinos por la Educación. https://argentinosporlaeducacion.org

Dirección General de Cultura y Educación Provincia de Buenos Aires, (2018). *Diseño Curricular para la Educación Inicial.*

https://abc.gob.ar

Dirección General de Cultura y Educación Provincia de Buenos Aires, (2022). *Diseño Curricular para la Educación Inicial.*

https://abc.gob.ar

Etchegorry, M. (2017). *VII Congreso Nacional de Educación y Salud: Lo lúdico- expresivo en el marco de las intervenciones.* Colegio Profesional de Psicopedagogos de la Provincia de Córdoba.

https://xpsicopedagogia.com.ar

Fernández, A. (2002*). Poner en juego el saber. Psicopedagogía clínica: propiciando autorías de pensamiento.* Nueva Visión (pp. 172-173).

https://es.scribd.com

Filidoro, N. (2016). *Prácticas profesionales y ética. I Jornada de educación y psicopedagogía. Pensar la clínica.* Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires. Argentina.

https://publicaciones.filo.uba.ar

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Ministerio de Educación, (2019). *Diseño Curricular para la Educación Inicial- Eje Lúdico-* (pp. 275 – 278). https://buenosaires.gob.ar

Gutiérrez, F., Falcón, Y. y Moreno, I. (2013*). Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños de II nivel de Educación Inicial del Colegio "El Principito" de la ciudad de Estelí. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua Unan Managua*. [Tesis de licenciatura]. Repositorio de la Facultad Regional Multidisciplinaria Farem-Esteli.

https://repositorio.unam.edu.ni

Harf, R. (1996). *Nivel Inicial, Aportes Para una Didáctica,* El Ateneo.

https://es.scribd.com

Harf, R. (2016). *Educar con coraje*, Noveduc.

https://www.perlego.com

Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, R. y Bautista L., P. (2014). *Metodología de la investigación.* Mc. Graw Hill.

https://www.uncuyo.edu.ar

Kaczmarzyk, P. y Lucena, M. (2007). *Juego en el Nivel Inicial.* Circular N°5/2007 Nivel Inicial. https://www.abc.gov.ar

Lapolla, P., Mucci, M., y Arce, M. (2017). *Experiencias artísticas con instalaciones. Trabajos interdisciplinarios de simbolización y juego en la escuela infantil*. Noveduc. https://www.perlego.com

Levin, E. (1995). *La infancia en escena: constitución del sujeto y desarrollo psicomotor*. Nueva Visión.

https://estebanlevin.com

López Chamorro, I. (2010) *El juego en la educación infantil y primaria.* Autodidacta, revista de la educación en Extremadura ISSN: 1989-9041, 19-26.

https://issuu.com

Losada, A. V. (2014). Uso en Investigación y Psicoterapia del Consentimiento Informado. En B. Kerman, & M. R. Ceberio (Comps.). *En búsqueda de las ciencias de la mente. Investigación en Psicología sistémica, cognitiva y neurocientífica* (pp. 159-167). Ediciones Universidad de Flores.

https://www.researchgate.net

Malajovich, A. (2008). *Recorridos Didácticos en la Educación Inicial*. Ed. Paidós.
https://bdu3.siu.edu.ar

Martínez-Suárez, P. Arístides-Palacio, O. y Montánchez-Torres, M. (2018). *Juan Enrique Azcoaga (1925-2015): pionero de la Neuropsicología del aprendizaje: In Memoriam*. CienciAmérica 2018, Vol. 7. ISSN 1390-9592.

https://cienciamerica.edu.ec

Müller, M. (1987). *Aprender para ser.* Editorial Bonum.

https://www.scribd.com

Pearson, M. R. y Equipo Jel Aprendizaje (2022). *Una forma diferente de aprender. Tratamiento psicopedagógico.* Paidós, 3° edición.

https://erevistas.uca.edu.ar

Pitluk, L (coord.). (2019). *La centralidad del juego en la educación inicial: diferentes modalidades lúdicas.* Homo Sapiens Ediciones.

https://laurapitluk.com.ar

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (edición del tricentenario). https://dle.rae.es/jugar

Ríos Bayas, R.S., Coral Padilla, S.J., Carrasco coca, O.R., y Espinoza Regalado, C.E. (2021). *La estimulación temprana como base para los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil.* Ciencia Digital, 5(1), 252-271.

https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v5i1.1543

Riviere, A. (2003). *Interacción precoz. Una perspectiva Vigotskiana a partir de los esquemas de Piaget*, en: Riviere, A. Obras Escogidas. Volumen II. Panamericana.

https://sedici.unlp.edu.ar

Sarlé, P., Rosemberg, C. (2015). *Dale que… El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños.* Homo Sapiens Ediciones.

https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar

Tibanta, C. y Yunga, L. (2019). *La estimulación temprana como estrategia innovadora para el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años.* [Tesis de licenciatura]. Universidad Estatal de Milagro. Facultad Ciencias De La Educación, Ecuador. Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro.

https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4845

Tovar Torres, M. (2018). *El juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición: estado del arte*. [Tesis de licenciatura]. Universidad de Santo Tomás, Colombia. Repositorio de la Universidad de Santo Tomás. https://repository.usta.edu.co

UNICEF, Equipo Nacional de Primera Infancia (2021). *Manual para la implementación de espacios de juego en territorios. Las ludotecas como espacios para el desarrollo del juego infantil.*

https://www.unicef.org/paraguay

UNICEF, Sección de Educación, División de Programas 3 (2018). Aprendizaje *a través del Juego*, The LEGO Fundation, en apoyo de UNICEF.

https://www.unicef.org

Vasilachis de Gialdino, I. (coord.). (2006). *Estrategias de Investigación Cualitativas*, Capítulo 7, Biblioteca de Educación, Ed. Gedisa.

https://investigacionsocial.sociales.uba.ar

Valles, M.S. (2007). *Entrevistas Cualitativas* (Vol. 32) CIS.

https://es.scribd.com

Velo, C.I. y Vittorini, M.P. (2021). *Abordajes e intervenciones del/la Psicopedagogo/a en la elaboración de un dispositivo didáctico con fin alfabetizador.* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de San Martín. Escuela de Humanidades. Repositorio de la Universidad Nacional de San Martín.

https://ri.unsam.edu.ar/handle/123456789/1811

Vygotsky, L. (2000). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Capítulo VII, "El Papel del Juego en el Desarrollo del Niño" (p. 142). Primera edición en Biblioteca de Bolsillo, CRÍTICA.

https://www.fre.uy

Winnicott, D. (1972). *Realidad y juego*, Capítulo III. Gedisa.

https://es.scribd.com

Zavattaro, A. (2021). *¿Qué es y para qué jugar en la clínica psicopedagógica?* Apuntes de cátedra, Clínica de la niñez y adolescencia. Biblioteca IES N° 1 Alicia M. de Justo. https://ies1-caba.infd.edu.ar