

**“El juego como estrategia didáctica  
y el aprendizaje significativo de  
alumnos de 1° grado de la escuela  
Pablo Haimés de la ciudad de  
Concepción Tucumán”.**

**Estudiante:** Campero, Mariana Gabriela

**Legajo:** 32673

**Director/es:** Adan, Mariel

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:**

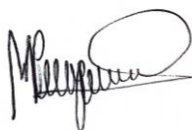
Desde la fecha [ ]

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación [ ]

Otro plazo mayor detallar/justificar:

Lugar y fecha: Buenos Aires, 08 de Febrero de 2024

Firma y aclaración del autor: Mariana Gabriela Campero



## RESUMEN

La presente investigación se centra en la aplicación del juego como estrategia didáctica para fomentar un aprendizaje significativo en alumnos de 1° grado de la Escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción, Tucumán. Se adopta un enfoque empírico cualitativo, con el objetivo de analizar el papel del juego en el proceso educativo, evaluar su impacto en la creación de aprendizajes significativos y proponer estrategias dinámicas impactantes.

Los instrumentos de recolección de datos incluyen observación directa, entrevistas abiertas a docentes y revisión de documentos relacionados con el tema de estudio. Los resultados y análisis obtenidos conducen a discusiones y conclusiones, culminando con una propuesta de intervención destinada a docentes de 1° grado.

La investigación invita a reflexionar sobre la transformación de la educación, desafiando lo convencional y motivando a docentes y alumnos a disfrutar activamente del proceso de enseñanza y aprendizaje a través del juego.

**Palabras Claves:** Juego, estrategia didáctica, aprendizaje significativo, motivación.

## ÍNDICE

TÍTULO .....	1
2. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO .....	1
2.1 Planteo de Problema .....	1
2.2 Objetivos: .....	3
2.3 Supuestos básicos de investigación .....	3
2.4 Fundamentación .....	4
3. ANTECEDENTES .....	5
4. MARCO TEORICO .....	10
4.1 Definición Del Juego: .....	10
4.2 El juego como estrategia didáctica .....	15
4.3 Aprendizaje Significativo .....	26
4.4 Primer Grado .....	32
5. MÉTODO .....	39
5.1 Muestra .....	40
5.2 Instrumentos de recolección de datos .....	40
5.3 Procedimiento .....	41
5.4 Resultados .....	42
6. DISCUSIÓN .....	53
7. CONCLUSIÓN .....	57
8. APORTES Y CONTRIBUCIONES DE LA INVESTIGACION .....	61
9. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION .....	62

10. LINEAS DE INVESTIGACION FUTURA .....	62
11. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	62
Proyecto de Intervención: Taller para docentes: "Innovación Pedagógica: Integrando el Juego en la Enseñanza" .....	63

REFERENCIAS

ANEXOS

## TÍTULO

“El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de alumnos de primer grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción Tucumán”.

### 2. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

Esta investigación tiene como finalidad desarrollar la aplicación del juego como estrategia didáctica. Además, demostrar lo importante que es el juego para lograr un aprendizaje significativo, ya que por medio del mismo se desarrollan innumerables habilidades, destrezas, capacidades cognitivas y sociales.

La investigación se realiza bajo un enfoque empírico cualitativo, reuniendo información para conocer los beneficios de las actividades lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

A su vez, se pretende que la misma sea de gran aporte para las prácticas docentes y psicopedagógicas, beneficiando de manera directa a los niños en la adquisición de nuevos aprendizajes significativos, y presente como principal alcance favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés, de la ciudad de Concepción – Tucumán.

#### 2.1 Planteo de Problema

Se ha observado que en el cotidiano desarrollo de las clases prevalece un modelo tradicionalista, donde se visualiza la ausencia de estrategias y dinámicas innovadoras que ocasionan en los alumnos poco interés, compromiso y disfrute. Y por otra parte, la ausencia del juego en 1° grado que también lleva a analizar y reflexionar sobre la

monotonía de las prácticas educativas que aún permanecen. Frente a ello, se ha decidido realizar esta investigación.

Por su parte, sería importante que los educadores pudieran replantear el modo de enseñar a los niños y poder aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. Por esta razón, se destaca la importancia de integrar el juego y crear entornos que fomenten la exploración y el aprendizaje práctico como base de los programas de educación.

El juego representa una de las vías más cruciales a través de las cuales los niños adquieren conocimientos y habilidades esenciales. Es importante apreciar su valor, ya que esto determinará cómo fomentar y conectar con el proceso educativo.

Reconocer el valor del juego implica comprender que cuando el proceso de aprendizaje resulta atractivo, divertido y se alinea con los intereses de los niños, se potencia su motivación para explorar, descubrir y aprender de manera más efectiva.

Por consiguiente, sería muy importante que la actividad lúdica estuviera presente en el aula desde el primer día de clase y en ella donde también el docente se involucrara.

Considerando dicha realidad de la educación formal y la importancia que tiene el juego en el desarrollo y en el aprendizaje, se observa que la actividad lúdica no es valorada como una estrategia de aprendizaje sino como una forma de entretenimiento usada en los tiempos libres.

A raíz de la problemática observada surge la siguiente pregunta de observación:

¿Podría el juego actuar como una estrategia didáctica para el proceso de enseñanza y aprendizaje en alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés en la ciudad de Concepción - Tucumán?

## **2.2 Objetivos:**

### **Objetivo general:**

- Describir el juego como estrategia didáctica y facilitador de aprendizajes significativos en alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción – Tucumán.

### **Objetivos específicos:**

- Analizar el papel del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Considerar la implicancia del juego en la creación de aprendizajes significativos.
- Enunciar estrategias didácticas que impactan en los aprendizajes de 1° grado.

## **2.3 Supuestos básicos de investigación**

Mediante el juego se obtienen grandes beneficios en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Jiménez y Muñoz (2011) destacan que el juego es un contexto de experimentación y descubrimiento que permite entrenar multitud de habilidades en desarrollo referidas a todos los ámbitos: físico, cognitivo, lingüístico, emocional y social.

El estudiante al participar activamente del juego, emplea sus habilidades personales logrando el disfrute y placer ante las diversas tareas que esté realizando. Seleccionar actividades lúdicas es una forma de motivar a los alumnos y generar instancias de aprendizajes significativos en las aulas.

El docente tiene la facultad de tomar decisiones que favorezcan la formación y desarrollo del niño, por tal motivo, se deben implementar nuevos métodos, que se



encuentren ligados a estrategias lúdicas que dinamicen el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## **2.4 Fundamentación**

Pensar al juego como estrategia didáctica y su impacto favorecedor en el proceso de enseñanza – aprendizaje, lleva a repensar las prácticas educativas donde por muchos años, han centrado su acción en la transmisión de saberes culturales, socialmente aceptados, de acuerdo a la época y al contexto. Los distintos acontecimientos históricos han ido formando y reformulando el concepto de aprendizaje; reemplazando ciertos rasgos de la educación que reflejan una práctica pedagógica que concibe al alumno como ser pasivo en su aprender, un mero receptor.

Lewin (2020) destaca que la exclusiva dependencia del docente para impartir una clase expositiva carece de sentido si los estudiantes salen del aula sin retener o recordar apenas nada. Tradicionalmente, se ha tendido a considerar al profesor como el centro de la clase, con todo girando en torno a su figura. Sin embargo, la realidad actual es que el docente ya no es la única fuente de conocimiento. En la actualidad, el conocimiento se construye no solo a través de su guía, sino también mediante debates y conversaciones entre los alumnos, el trabajo en proyectos y la incorporación de dispositivos tecnológicos.

Como señala Freinet (2005, citado por Monteagudo, 2014) el aprendizaje auténtico ocurre cuando el niño se involucra activamente en la apropiación y construcción del conocimiento. Es a través de la observación y experimentación en entornos motivadores y colaborativos donde se sientan las bases para el trabajo escolar. Estos enfoques fomentan el desarrollo de la creatividad y la autonomía de los estudiantes, ya que les brindan la oportunidad de explorar y descubrir por sí mismos.

A partir de lo expuesto, se indaga al juego como estrategia didáctica con el

propósito de identificar elementos que permitan elaborar propuestas pedagógicas innovadoras. Es por esto necesario que los docentes de la educación infantil se cuestionen acerca de sus prácticas educativas y consideren el fundamental beneficio de la enseñanza lúdica a la hora de planificar las actividades, ya que forma parte de la vida del niño y de sus intereses.

Es por ello que la presente investigación fue pensada para manifestar la importancia del juego como relevante a la hora de tener que planificar en el ejercicio docente para poder enseñar y que, a su vez, los alumnos del nivel primario puedan vincular y conectar con sus aprendizajes y/o conocimientos de manera placentera.

### **3. ANTECEDENTES**

Referentes interesantes que aportan al proyecto, es la investigación realizada por Londoño Díaz, Pérez Roche y Valerio Martínez (2018) "*El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo*" de tipo cualitativo, el objetivo del trabajo fue diseñar estrategias pedagógicas que permitan el desarrollo de un trabajo por medio del juego con niños y niñas de preescolar de 5 a 6 años de la institución educativa Jhon F. Kennedy en San Marcos, Guatemala y así, aplicar acciones que contribuyan al aprendizaje significativo. Utilizaron la observación participante y la entrevista como técnicas de recolección de datos. Los resultados mostraron que el juego es una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas de preescolar, y que su implementación en el aula puede contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

Continuando con la revisión, Guevara Delgado (2018) desarrolló su tesis titulada "*Motivación escolar y aprendizaje significativo en estudiantes de nivel primaria de la I. E. Virgen de Fátima – Ventanilla, 2018*" en Perú. En esta investigación se buscó determinar

la relación entre la motivación escolar y el aprendizaje significativo en estudiantes de quinto grado de primaria. Se empleó un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, con un diseño no experimental de corte transversal. La población estudiada consistió en 150 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 108 mediante un muestreo probabilístico.

Para recopilar datos, se utilizó una encuesta que incluyó cuestionarios validados por expertos y evaluados por su confiabilidad mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach.

Los resultados revelaron que el 58.3% de los estudiantes calificaron su motivación escolar como nivel regular, mientras que el 42.6% demostró que su aprendizaje significativo también estaba en un nivel regular. Se concluyó que existe una compensación positiva alta entre la motivación escolar y el aprendizaje significativo en los estudiantes de quinto grado de primaria en la Institución Educativa Virgen de Fátima 5051 - Ventanilla en 2018.

Sidorenko (2018) llevó a cabo una investigación sobre *“La importancia de utilizar el juego como una estimulación en el proceso de enseñanza- aprendizaje para docentes y alumnos del nivel primario EGB de escuelas públicas en la Ciudad de Buenos Aires”*, en Argentina. El estudio fue cualitativo y no experimental, observando fenómenos en su entorno natural. Participaron 30 docentes y se observaron 60 alumnos de diversas escuelas primarias.

El objetivo del estudio fue examinar cómo se utiliza el juego como recurso pedagógico en el aula y su eficacia. Para la recolección de datos, se utilizó un cuestionario autoadministrado a los docentes, que incluía preguntas claras y específicas sobre sus prácticas pedagógicas relacionadas con el juego. Además, se llevaron a cabo observaciones directas de los alumnos durante actividades de juego en el aula para comprender cómo reaccionaban ante estas actividades.

Los resultados mostraron que el juego se emplea con mayor frecuencia en el área de matemáticas y que los juegos con material concreto no estructurados resultaron ser los más motivadores. Además, se descubrió que el mismo se utiliza durante la enseñanza de contenidos y que los alumnos responden positivamente a estas actividades. El estudio concluyó que el juego es una estrategia efectiva que puede utilizarse en cualquier nivel educativo y para enseñar diversos contenidos, siempre y cuando se utiliza de manera adecuada y con un propósito educativo claro.

En el estudio de Chamorro Reyes y Yupanqui Cruzado (2019) titulado "*El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207 en Trujillo Perú*". Se llevó a cabo una investigación experimental con una muestra de 26 niños de un aula llamada "Armonía" dentro de una población total de 50 estudiantes. Se emplearon técnicas de observación, una rúbrica para recopilar datos sobre la variable independiente y una guía de observación para la variable dependiente.

Los resultados obtenidos a través de pruebas estadísticas demostraron que el juego como estrategia tuvo un impacto significativo en la mejora de la socialización de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 207. La diferencia entre las calificaciones promedio en el pre-test y el post-test fue de 4,42 puntos. Además, se observaron mejoras en la autoestima, el comportamiento y la identificación de los niños, con un porcentaje mayor en los niveles de "bueno" en comparación con los niveles "regulares".

Oviedo (2019) llevó a cabo un trabajo de investigación denominado "*Juego didáctico y Aprendizaje de la lectura de alumnos de primer grado en escuelas públicas de Capitán Sarmiento*" en Argentina. Se utilizó un enfoque de investigación cuantitativa no experimental, con un diseño transversal correlacional-causal. La muestra incluyó a 60 docentes de diversas escuelas públicas en la ciudad, y se recopiló información a través de cuestionarios que abordaban el uso de juegos didácticos en la enseñanza de la lectura.

Los resultados del estudio indicaron la importancia de implementar juegos didácticos en el proceso de enseñanza de la lectura, ya que estos juegos promovieron un aprendizaje significativo y resultaron ser estrategias atractivas para los alumnos de las escuelas públicas de Capitán Sarmiento.

El estudio destacó que el juego, cuando se emplea de manera adecuada, no solo es una fuente de diversión para los niños, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades como la acción, la toma de decisiones, la interpretación y la socialización. En el contexto de la enseñanza y aprendizaje de la lectura, se considera una estrategia metodológica valiosa para fomentar el aprendizaje efectivo y desarrollar habilidades relacionadas con la lectura, la comprensión auditiva, la producción oral y escrita.

Por su parte, Lastra et. al. (2020) llevaron a cabo un trabajo de investigación denominado *“El juego como sistema de aprendizaje en el aula y su implicancia en la neuropsicología”* en la Universidad Viña del Mar, Chile. El diseño de la investigación fue de tipo cualitativo. El objetivo fue mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, considerando que a través del juego se exploran diversas experiencias y puede abordarse desde diferentes puntos de vista, siendo uno de ellos el educativo. En dicho trabajo se describe la neuropsicología como método de activación y su relación con las categorías del uso del juego.

En resumen, a partir de la recopilación de información, entre ellas la entrevista semiestructurada, observación participante, notas de campo, se pudo apreciar mediante los resultados que el juego puede ser utilizado como un sistema de aprendizaje en el aula y que su uso puede tener aplicaciones en la neuropsicología, ya que permite las activaciones de diferentes áreas del cerebro y el desarrollo de habilidades cognitivas socioemocionales en los estudiantes.

Alonso Arijá (2021) elaboró un trabajo de grado final de base empírica cualitativa, titulado *“El juego como recurso educativo”* en Palencia, España. Realizó un recorrido

histórico sobre la introducción y la presencia del juego en las instituciones educativas. El objetivo propuesto, fue el de analizar diferentes teorías y pedagogías que hablan sobre el juego y su empleo en el ámbito educativo, permitiendo descubrir diversas clasificaciones y formas de juego, teniendo como finalidad reflexionar sobre la importancia del mismo para el desarrollo del niño.

En este estudio se llega a una conclusión mediante la comparación de las diferentes posturas investigadas sobre el juego, destacando tanto sus semejanzas como sus diferencias. Señalan que el juego facilita la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, actitudes y valores mientras el niño disfruta, considerándolo como un elemento que potencia el desarrollo físico, psíquico y emocional del estudiante.

A su vez, Díaz y Gambarte (2021) realizaron un proyecto de investigación denominado *“Juego y detección temprana de dificultades de aprendizaje en el nivel inicial”* en Argentina, de tipo cualitativo. El objetivo fue conocer el beneficio del juego en la detección temprana de indicadores de riesgo en el aprendizaje en nivel inicial.

Señalan que el juego es la actividad principal que atraviesa la infancia y que los escenarios lúdicos ofrecen información valiosa respecto al desarrollo y aprendizaje de los niños. Los resultados de este proyecto indican que el juego puede ser una herramienta efectiva para la detección temprana, a su vez, subrayan la importancia de la formación docente del nivel inicial respecto a los indicadores de alerta y posible identificación y detección temprana de los mismos a través del juego.

Por otro lado, Galindo y Torres (2022) llevaron a cabo *“El juego, como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero”* en el colegio distrital Charry en Bogotá Colombia, de tipo cualitativo, el objetivo de este trabajo fue desarrollar una propuesta lúdica que permita el fortalecimiento de dichas habilidades en estudiantes de primer grado. Se tomó en cuenta un marco teórico conceptual donde abarcaron diferentes categorías del juego y autores principales que

hablan sobre la importancia de dicha actividad. Las investigadoras utilizaron como instrumentos las encuestas, observaciones y actividades para recopilar información. Los resultados indicaron que los estudiantes conseguían lograr aprendizajes significativos a través del juego, mostrando un mayor interés y motivación por el aprendizaje, lo que se tradujo en un mejor desempeño académico y una mayor participación en el aula.

Por último, Choque Quispe (2023) en su tesis *“El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación democrática en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana”* en Perú, adoptó un enfoque cualitativo de naturaleza descriptiva. El objetivo principal de esta investigación fue describir hechos, eventos, situaciones y características relacionadas con un grupo de estudiantes de primer grado, centrándose en el juego como estrategia didáctica para promover la participación democrática. Se utilizaron dos técnicas, la observación semiestructurada y la entrevista. Para validar los instrumentos se consultó a dos especialistas en el tema, asegurando así su calidad académica y técnica.

Los resultados de este estudio destacan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, motor, social, emocional, psicosocial y físico de los niños. Además, se observa que el juego fomenta la participación, ya que los niños comparten la actividad lúdica y la adaptan a sus capacidades individuales. Sin embargo, se señala que el juego se utiliza principalmente en las áreas de matemáticas, comunicación y social personal, lo que plantea el desafío de su implementación en todas las áreas curriculares y en otros contextos educativos más allá de la enseñanza formal.

## **4. MARCO TEÓRICO**

### **4.1 Definición Del Juego:**

El término "juego" según Gallardo y Fernández (2010) puede definirse desde una

variedad de perspectivas. Sin embargo, al examinar su origen etimológico, los expertos afirman que deriva de dos palabras latinas, "iocum" y "ludus-ledere", que hacen referencia al entretenimiento y están estrechamente relacionadas con cualquier actividad lúdica.

Aizencang (2005) sostiene que el concepto del juego experimenta cambios a lo largo de su evolución en la historia del ser humano. Diversos enfoques centrados en el estudio del juego han generado una amplia variedad de ideas acerca de su origen, propósito y sus posibles conexiones con varios aspectos cognitivos y sociales, tales como la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje del lenguaje, la educación escolar, la construcción de roles sociales, entre otros.

Piaget (1946, citado en Aizencang 2005) precursor de este enfoque, sostiene que el juego es una expresión fundamental del pensamiento infantil. La abundancia de varias teorías explicativas sobre el fenómeno del juego desarrollado hasta ahora ilustra la resistencia de este fenómeno a ser completamente comprendido desde una perspectiva causal. Sin embargo, esta resistencia podría deberse a la tendencia a tratar el juego como una función aislada, lo cual distorsiona el problema al buscar soluciones específicas. El pasaje de la inteligencia práctica a la representativa se ve influenciado por la participación en actividades lúdicas, ya que el juego, en particular el juego simbólico, permite al niño abandonar sus patrones de pensamiento egocéntrico y progresar en la construcción de modalidades lógicas más avanzadas. Esto se relaciona con el hecho de que el juego es solo un componente de una actividad más amplia, de manera similar a cómo la imaginación está vinculada al pensamiento. El autor considera que el juego es una de las manifestaciones más significativas del pensamiento infantil, ya que a través de la creatividad y la acción transformadora en situaciones lúdicas, el niño impulsa su pensamiento y razonamiento.

La autora, Aizencang (2005) al interpretar dicha posición refiere que el juego no



solo constituye una forma de entretenimiento, sino también es una herramienta importante para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. A través del juego, los niños pueden experimentar con diferentes roles, resolver problemas, practicar habilidades sociales, emocionales, y desarrollar su imaginación y creatividad. Además, Piaget y García (1998) definen el juego como un proceso de asimilación pura, donde la realidad se adapta y se moldea de acuerdo a la estructura cognitiva del niño. En este contexto, la asimilación prevalece sobre la acomodación, ya que durante las actividades lúdicas, el niño ajusta o modifica la información que recibe del entorno en función de sus experiencias previas, personalizando así el juego según sus propias necesidades.

Según Vigotsky (1977) el juego desempeña un papel crucial en la inserción del niño en su entorno sociocultural, lo que a su vez facilita su desarrollo. Lo describe como la unión de factores sociales, personales y culturales, y considera que es una herramienta valiosa para entender los cambios en la conciencia individual. Argumenta que esta perspectiva respalda la teoría psicológica que conecta los comportamientos con los procesos mentales. Continuando con la visión de Vigotsky (citado en Fass 2018) destaca que el juego es una fuerza dinámica que impulsa el desarrollo mental de los niños. En el contexto del juego, las actividades cognitivas como la concentración, la memorización de reglas, y otras operaciones mentales se realizan de manera natural y placentera. Además, señala que al jugar con otros niños, expanden constantemente su "zona de desarrollo próximo", lo que aumenta su capacidad para comprender la realidad social en la que están inmersos.

Esta "zona de desarrollo próximo" se refiere a la diferencia entre el nivel de desarrollo real de un niño y su nivel de desarrollo potencial. En este espacio, a través del juego, los niños tienen la libertad de practicar y adquirir nuevos conocimientos sin restricciones, contribuyendo a la construcción de su realidad sociocultural. Baquero

(2001) subraya desde la perspectiva de Vygotsky que el juego es una de las actividades primordiales en la vida de un niño. Esto implica que no solo cumple funciones de ejercicio funcional, expresión o desarrollo, sino que desempeña un papel central en la vida del niño. En segundo lugar, ve el juego como una forma en la que los niños participan en la cultura, es su actividad cultural característica, de manera análoga al trabajo que realizarán como adultos. Desde este enfoque, el juego se convierte en una actividad cultural, especialmente cuando está regulado por la misma cultura. Esto no limita las diversas formas de juego de un niño, pero se centra en aquellas en las que desempeña un papel esencial en el desarrollo y en la creación de zonas de desarrollo próximo.

De igual manera, Vigotsky (1988, citado en Baquero 2001) destaca la amplitud del juego al afirmar que, a diferencia de la relación entre la instrucción y el desarrollo, el juego proporciona un contexto mucho más extenso para los cambios en las necesidades y la conciencia del niño. Implica la acción en un mundo imaginario, la creación de objetivos voluntarios y la formación de planos de vida reales, así como la expresión de impulsos de la voluntad. Estos elementos se manifiestan a lo largo del juego, convirtiéndolo en la fase más avanzada del desarrollo preescolar. En esencia, el niño progresa principalmente a través de la actividad lúdica. Solo en este sentido se puede considerar el juego como una actividad rectora, ya que influye en la evolución del niño.

Winnicott (1993) aporta dos conceptos esenciales que son fundamentales para comprender la actividad lúdica infantil: el "objeto transicional" y el "fenómeno transicional". Estos conceptos constituyen las bases de las experiencias del juego en el niño. El cual posee un carácter terapéutico, y motivador. Además, se establece una relación intrínseca entre el juego y el bienestar, ya que promueve el crecimiento y fomenta las interacciones grupales. El autor percibe el juego como una forma de comunicación en el contexto terapéutico, ya que la superposición entre el juego del niño y el juego de otra persona abre la puerta para la introducción de elementos

enriquecedores.

El acto de jugar es universal, una forma natural de comunicación, es saludable y proporciona una vía de autocuración. Es una experiencia constantemente creativa, una vivencia que se desarrolla en un continuo espacio-tiempo, y constituye una forma elemental de vida. En este contexto, el juego no solo fomenta el crecimiento, sino que también promueve la salud y facilita la interacción en grupos.

Según Castro y Robles (2018) es una actividad placentera, natural e innata y que, repercute en el desarrollo de la infancia, según las etapas evolutivas del ser humano.

A su vez, Gallardo (2018) define al juego como una acción primordial para el desarrollo del niño. Además, fomenta los valores, respeto de reglas y disposición para el aprendizaje.

En la opinión del Ministerio de Desarrollo Social (2022) se entiende al juego como una actividad fundante, necesaria y propia del ser humano. Postulan el gran impacto que genera en la socialización de los niños, donde a través del mismo adquieren normas, valores y costumbres propios del contexto en el que viven y juegan.

El juego para Sarle (2006) se presenta como una actividad esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite explorar, experimentar, aprender y desarrollar habilidades sociales y cognitivas de manera lúdica y significativa. Destaca que el juego no solo es divertido, sino que también es una forma natural de aprendizaje, ya que los niños adquieren conocimientos y habilidades a través de la interacción con su entorno y con otros niños.

Por su parte, Filidoro et. al. (2018) destaca que en las prácticas psicopedagógicas no es la acción en sí misma lo que define el juego, sino el contexto en el que se lleva a cabo. El juego, al ser un espacio sin riesgos, permite a los niños explorar posibilidades, crear, experimentar, poner a prueba, enfrentar obstáculos y cometer errores, brindándole la oportunidad de exploración, la cual es esencial en el proceso de

aprendizaje y especialmente beneficioso para niños que enfrentan dificultades en la construcción y adquisición de conocimientos escolares.

El juego, al proporcionar un ambiente libre de riesgos y sin consecuencias significativas para el individuo, un espacio que no se preocupa por la utilidad ni por los resultados que se pueden medir o evaluar, se convierte en un terreno especialmente propicio para la generación de novedades y la comprensión de significados, lo que denota que se vuelve fundamental en el proceso de aprendizaje.

#### **4.2 El juego como estrategia didáctica**

Citando a Anijovich y Mora (2021) el término "estrategia de enseñanza" es común en la literatura relacionada con la didáctica, pero en ocasiones carece de una definición clara, lo que puede llevar a interpretaciones ambiguas. A lo largo de la historia y en diversos enfoques teóricos, se ha asociado este concepto de diferentes maneras. En algunos casos, se ha relacionado con técnicas de enseñanza, que se perciben como una serie de pasos o procedimientos mecánicos. En otros textos, se ha usado de manera intercambiable con "estrategia de aprendizaje". Además, en ocasiones, se ha vinculado la estrategia tanto a las acciones de los estudiantes como a las tecnologías que el profesor incorpora en su enseñanza. Por su parte, las autoras definen las estrategias de enseñanza como las decisiones que toma el docente para guiar su enseñanza con el propósito de facilitar el aprendizaje de sus alumnos. Estas estrategias comprenden orientaciones generales sobre cómo impartir un contenido específico en una disciplina, teniendo en cuenta qué se espera que los estudiantes comprendan, así como las razones y los objetivos detrás de la enseñanza.

Según Camilloni (1998, citado en Anijovich y Mora, 2021), es esencial que los

docentes presten atención no solo a los contenidos que deben incluirse en los programas educativos y que se deben abordar en clase, sino también a la forma más adecuada en que estos temas pueden ser abordados por los estudiantes. La conexión entre los temas y la estrategia de enseñanza es tan estrecha que se puede afirmar que ambos están intrínsecamente relacionados y no pueden separarse.

Las estrategias de enseñanza, según Anijovich y Mora (2021) tienen un profundo impacto en la educación. Estas influyen en los contenidos que un docente transmite a los alumnos, en el nivel de trabajo intelectual que estos realizan, en los hábitos y valores que se fomentan en el aula, así como en la comprensión de diversos contenidos, como los sociales, históricos, científicos, artísticos y culturales, entre otros.

Es crucial reconocer que las estrategias de enseñanza abarcan dos dimensiones fundamentales. La primera es la dimensión reflexiva, que engloba la planificación del docente, su proceso de pensamiento, el análisis del contenido disciplinario, la consideración de las circunstancias situacionales relevantes y la generación de alternativas de acción. La segunda dimensión es la de la acción, que involucra la implementación de las decisiones previamente tomadas durante la planificación.

Litwin (2012) destaca que el principal desafío al planificar actividades atractivas para los estudiantes reside en lograr que la enseñanza de los conceptos fundamentales sea interesante y que las actividades estimulantes y desafiantes sean consistentes en el tratamiento de los temas. Para abordar esto, sugiere emplear estrategias que involucren prácticas originales y divertidas, como la introducción de elementos humorísticos y la exploración de enfoques innovadores para desarrollar el contenido. En la enseñanza, especialmente en los niveles dirigidos a niños y jóvenes, no se debe limitar únicamente a las disciplinas y sus dificultades, sino comprender también los aspectos relacionados con los ciclos de vida, las subjetividades, las emociones y los deseos de los estudiantes.

La risa, el juego y el placer deben incorporarse como componentes esenciales en

este proceso. En relación con lo mencionado, Calmels (2004) destaca que el juego corporal se presenta como un fenómeno atrayente y distintivo en la práctica psicomotriz y, de hecho, en cualquier enfoque educativo que considere el juego como una vivencia creativa. Este juego corporal implica el enfoque en el cuerpo y sus expresiones, donde se convierte tanto en el sujeto como en el motor del juego. Esta actividad se desarrolla en el contexto dinámico de la vida orgánica y se manifiesta a través de una variedad de expresiones corporales, como la mirada, el oído, el contacto físico, la gestualidad, el rostro, la voz, las acciones motoras, la postura, entre otros. Desde el punto de vista de Bettelheim (1987) a través del juego, los niños comienzan a comprender el funcionamiento de las cosas. Cuando juegan con otros niños, también aprenden acerca de las reglas de la casualidad y la probabilidad, así como las normas de comportamiento que deben seguir para que otros participen en el juego.

Entre las lecciones valiosas que los niños pueden extraer del juego, una de las más significativas es la capacidad de manejar la derrota sin considerarla como algo catastrófico. Los juegos son una especie de "camino real" que lleva al mundo consciente e inconsciente. A través del juego, los niños expresan lo que a menudo les resulta difícil comunicar con palabras, lo que permite comprender cómo ven e interpretan el mundo que les rodea.

Es importante destacar que no juegan sin motivo. Sus elecciones están motivadas por procesos internos, deseos, problemas y ansiedades. El juego es un lenguaje secreto a través del cual los niños expresan sus pensamientos y emociones. Encuentran satisfacción intrínseca, ya que disfrutan de la capacidad de funcionar y explorar sus cuerpos.

El juego estimula tanto su crecimiento intelectual como la adquisición de hábitos importantes, como la perseverancia. Los niños necesitan un amplio espacio y tiempo para mover tanto sus cuerpos como sus mentes, así como la libertad para experimentar y

explorar ideas sin restricciones.

Por otro lado, Garaigordobil (1998) destaca que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral del niño, ya que contribuye de manera positiva a diversos aspectos de su proceso de crecimiento. Se considera un agente que estimula el crecimiento del cerebro, dado que al nacer, las fibras nerviosas no están completamente desarrolladas, y el juego actúa como un estímulo que promueve la evolución del sistema nervioso. En cuanto al aspecto psicomotor, favorece el desarrollo del cuerpo y los sentidos. Las actividades lúdicas ayudan al niño a fortalecer su fuerza, control muscular, equilibrio, percepción y confianza en el uso de su cuerpo.

Desde una perspectiva cognitiva o intelectual, el juego crea oportunidades de aprendizaje, ya que mientras juega, el niño adquiere nuevas experiencias, permitiéndole cometer aciertos y errores, aplicar sus conocimientos a situaciones específicas, resolver problemas y fomentar su capacidad creativa.

En el ámbito social, el juego facilita la interacción del niño con sus compañeros, lo que le ayuda a conocer a las personas que lo rodean y a aprender normas y reglas de comportamiento que le permiten adaptarse a diferentes contextos. A través de estas interacciones, el niño comienza a descubrirse como un individuo autónomo.

En lo que respecta a lo afectivo-emocional, el juego proporciona placer, satisfacción, alegría y la oportunidad de expresarse libremente para los niños. Les permite liberar tensiones, lidiar con problemas y enojos, y canalizar sus energías de manera positiva. Además, actúa como un refugio frente a las dificultades que los niños encuentran en la vida, permitiéndoles reconfigurar sus experiencias de acuerdo a sus necesidades, lo que lo convierte en un importante factor de equilibrio emocional y autocontrol.

Litwin (2012) agrega que las estrategias lúdicas se presentan como la mejor manera de abordar las actividades para niños, ya que a través del juego se fomenta la

adquisición de habilidades sociales, la formación de hábitos de conducta y la comprensión de normas de trabajo. El juego entre pares se considera un enfoque privilegiado para promover la cooperación, enseñar la solidaridad, la fraternidad, una convivencia armoniosa y la asistencia mutua.

Se plantea la idea de considerarlo como una estrategia educativa que puede hacer que el proceso de aprendizaje sea gratificante. Tanto la enseñanza como el aprendizaje requieren un tiempo adecuado para implementar propuestas de alta calidad, diseñar actividades enriquecedoras, explorar diversas fuentes y generar interés y atracción en diversos temas.

Aizencang (2005) señala que las actividades lúdicas, en la mayoría de los casos, se limitan a ser un estímulo para la participación, una herramienta que facilita la adquisición de contenidos del plan de estudios y una influencia para fomentar hábitos considerados esenciales en el contexto del aula. En todo momento, el objetivo principal es el aprendizaje a través del juego y la inducción indirecta de los conocimientos escolares que se integran en la propuesta, ya que se reconocen como las verdaderas razones detrás de la actividad. En este proceso, surge una nueva categoría de juego conocida como "juego didáctico", que se asocia con principios pedagógicos destinados a innovar el trabajo educativo en el ámbito escolar.

La introducción de conceptos y habilidades adicionales en un entorno de juego podría facilitar la convergencia entre las formas de actividad que el niño ya conoce y elige y aquellas que son introducidas por prácticas educativas. En otras palabras, se trata de pasar del interés inicial del niño hacia un nuevo interés, lo cual podría considerarse como una norma. Las propuestas de juegos pueden promover la conexión con estos nuevos intereses escolares siempre que los contenidos y métodos de enseñanza se integren de manera adecuada para abordar las necesidades del alumno.

Chacón (2008) aporta que en el ámbito educativo, es crucial que se considere la



diversión como un objetivo para los docentes. La actividad lúdica resulta motivadora, atrayendo la atención de los estudiantes hacia cualquier tema que quiera abordar, independientemente del área de estudio. Los juegos fomentan la comunicación y activan los mecanismos de aprendizaje. Al introducir elementos lúdicos en el aula, se crea un ambiente que permite a cada alumno desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. A través del juego, los docentes pasan de ser el centro de la clase a ser facilitadores del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo el trabajo en pequeños grupos o parejas.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfocar en el aprendizaje memorístico, sino en la creación de un entorno que estimule a los alumnos a construir su propio conocimiento y dar sentido a lo que aprenden. El docente tiene el papel de guiar gradualmente a los estudiantes hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y comunidad que respalda y enfatiza todas las adquisiciones.

En tanto que, Moreno (2002) menciona que el juego es crucial en la educación infantil ya que proporciona una fuente de aprendizaje y desarrollo para los niños. Su valor psicopedagógico permite un crecimiento armónico de la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Es importante que los niños tengan oportunidades seguras y diversas para jugar, lo que contribuye significativamente a su aprendizaje y desarrollo. El juego puede surgir naturalmente o ser implementado de manera estructurada, siempre y cuando se respete el principio de la motivación.

Edo et. al. (2016) consideran al juego como una poderosa herramienta educativa debido a su capacidad para motivar a los estudiantes. Para que sea efectivo, debe ser divertido y desafiante. Los educadores deben seleccionar juegos que se alineen con las motivaciones de los estudiantes y crear un entorno que fomente la participación voluntaria. El éxito de los juegos educativos se desarrolla en dos ejes: por un lado, el

grupo de niños a los que se desea involucrar, que deben ser comprendidos y estimulados con desafíos motivadores; por otro lado, los formadores, que deben encontrar la manera de explicar los juegos de tal forma que creen una experiencia que los niños deseen llevar a cabo voluntariamente.

Desde la posición de Bañeres (2008) el juego es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explica que el mismo constituye una estrategia muy útil didácticamente.

Entonces, el juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los estudiantes, brindándoles los recursos necesarios y que estén al alcance, para emplear la combinación perfecta con otras actividades educativas, logrando así aprendizajes llenos de situaciones motivadoras y divertidas.

Siguiendo con lo expresado por Minerva Torres (2002) un docente innovador y actualizado entiende la importancia de proporcionar a los niños oportunidades seguras y diversas para jugar, ya que esto contribuye significativamente a su aprendizaje y desarrollo.

La autora señala el rol y conocimiento previo primordial que el docente debe tener a la hora de planificar y llevar a la práctica la estrategia del juego. También, expresa que fomenta la participación activa al despertar el interés de los jugadores estimulando una competencia sana. Destaca que si el interés en el juego disminuye, es recomendable cambiar de actividad.

A su vez, resalta la importancia de crear estrategias de enseñanza que permitan al estudiante disfrutar de su experiencia de aprendizaje en el aula. Si se planifican juegos y actividades acordes con los conocimientos que el estudiante debe adquirir, su edad,

intereses y ritmo de aprendizaje, el alumno no solo se sentirá motivado y comprometido con su educación, sino que también disfrutará del proceso de aprendizaje. Además, para el docente, esta experiencia puede ser muy gratificante, ya que ver a los estudiantes comprometidos y disfrutando de su trabajo en el aula es una señal de que está haciendo un buen trabajo y que está llegando a ellos de manera efectiva.

Ausubel (2002) identificó dos tipos de estrategias que se emplean tanto para adquirir nueva información como para recuperarla posteriormente:

**Estrategias cognitivas:** Estas estrategias consisten en pasos que mejoran la capacidad de aprender y recordar información. Ejemplos de estas estrategias incluyen repetir en voz alta el material, identificar las ideas principales, resumir la información o crear imágenes visuales que faciliten la retención de la nueva información.

Además, afirmó que el aprendizaje cooperativo favorece el aprendizaje significativo. Esto se debe a que el trabajo en equipo permita a los estudiantes compartir sus conocimientos previos y, a partir de ahí, aclarar las dudas que puedan surgir al introducir nuevos conceptos. Las tareas colaborativas no solo ayudan a adquirir nuevos contenidos, sino que también permiten la internalización de estrategias de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo tiene el beneficio adicional de elevar el nivel intelectual de los estudiantes, ya que involucra una serie de habilidades metacognitivas relacionadas con la interacción cooperativa entre los estudiantes.

Por su parte, Bernabeu y Goldstein (2009) argumentan que incorporar actividades lúdicas en todos los niveles educativos tiene múltiples ventajas:

- Facilita el aprendizaje.
- Aumenta la motivación de los estudiantes.
- Fomenta la cohesión grupal y la solidaridad.
- Estimula la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional.

- Mejora la autoestima y la responsabilidad.

A través de juegos libres y placenteros, los niños aplican sus conocimientos previos y desarrollan estrategias para resolver desafíos. Mientras juegan, exploran situaciones imaginarias que les permiten descubrir aspectos de la realidad y de sí mismos de manera lúdica, lo que los lleva a abordar los desafíos con una mentalidad interdisciplinaria y transversal.

La relevancia del juego en el desarrollo completo de las capacidades humanas y su función esencial como facilitador del aprendizaje llevan a concluir que debe ser un componente significativo en la educación. Promover una mentalidad lúdica desde la escuela contribuye a que las personas sean más creativas, tolerantes y libres a lo largo de sus vidas, lo que en última instancia, las hace más felices.

Continuando con lo expresado por Mequé Edo et. al. (2016) el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo y el aprendizaje de los niños al permitirles explorar y aprender de manera significativa. Cuando se presentan actividades atractivas y variadas, el juego se convierte en una forma natural de aprender. Los niños extraen conclusiones de sus experiencias lúdicas y aplican estos nuevos conocimientos en diferentes situaciones, sin temor a cometer errores, lo que promueve un aprendizaje continuo y significativo.

Cuando las actividades lúdicas se alinean con las motivaciones de los niños, se puede observar su concentración, la duración espontánea de la actividad y su entusiasmo por repetirla, lo que indica un aprendizaje efectivo. Durante el juego, la docente puede adoptar un papel de observación activa, aprendiendo sobre las individualidades de los niños, sus pensamientos, sus intereses y sus necesidades. Este conocimiento personalizado le permite establecer vínculos afectivos sólidos con cada niño.

Como lo hacen notar García Casaus et.al. (2021) quienes consideran que el juego

tiene la capacidad de eliminar el estigma asociado al error, lo que a su vez reduce la presión y el estrés experimentado por los estudiantes. En contraposición a las enseñanzas tradicionales, donde cometer errores era sancionado, se ha demostrado que el error es en realidad un componente esencial del proceso educativo y que equivocarse conlleva a un aprendizaje significativo.

En este sentido, el uso del juego en entornos educativos ayuda a normalizar la idea del error y brinda la libertad necesaria para experimentar, transformando la concepción tradicional de la enseñanza al resaltar que el aprendizaje se logra a través de la manipulación y la vivencia de experiencias sensoriales.

Según Unicef (2018) las oportunidades de juego ayudan a los niños a comprender mejor los conceptos académicos y al mismo tiempo fomentan su deseo de aprender.

Consideran que puede ayudar a los niños a aprender, crecer, desarrollar habilidades motoras, de comunicación y resolución de problemas. Sugieren incorporar el aprendizaje a través del juego en el aula mediante la utilización de objetos manipulativos, la realización de actividades educativas al aire libre, la elección de diversas técnicas y actividades para mejorar esos procesos.

A su vez, expresan que en educación primaria la aplicación del juego puede convertir a los estudiantes en sujetos activos del proceso enseñanza aprendizaje al eliminar el rol autoritario del maestro, quien pasa a ser facilitador del proceso. Permite abordar los contenidos de manera flexible y atrayente, despertando el espíritu investigativo, la curiosidad y la significatividad.

Por otro lado, Minedu (2013) argumenta que proporcionar al niño oportunidades para acceder y participar en una variedad de espacios, que ofrecen diferentes recursos, tamaños y formas, junto con un ambiente afectivo seguro, contribuirá significativamente a su aprendizaje y crecimiento integral. Esta perspectiva se alinea con la idea de Calmels (2004), quien destaca que para que la actividad lúdica promueva el aprendizaje, es

necesario que exista un entendimiento, ya sea explícito o implícito. La forma en que los adultos y los niños se relacionan a través de interacciones corporales y actividades lúdicas puede servir como un modelo adecuado para desarrollar enfoques de intervención corporal aplicables en entornos profesionales. En este contexto, se reconoce que el entorno físico y emocional seguro, como el mencionado por Minedu (2013) son fundamental para permitir que las interacciones lúdicas y el desarrollo de habilidades motrices, aludidas por Calmels (2004) florezcan de manera efectiva en el proceso educativo del niño.

Aizencang (2005) sostiene que en el contexto educativo, la introducción del juego como herramienta didáctica tiene principalmente el propósito de facilitar la enseñanza de los contenidos del plan de estudios. Se elige la actividad lúdica entre una variedad de recursos y herramientas pedagógicas debido a sus cualidades percibidas como beneficiosas para el aprendizaje de los estudiantes. En esencia, se espera que este enfoque permita a los docentes recuperar la motivación de sus alumnos, teniendo en cuenta sus necesidades de desarrollo. Esto se traduce en la capacidad de generar interés, mantener la atención durante períodos más prolongados y cultivar una actitud positiva hacia el aprendizaje escolar. Además, se considera que el uso del juego crea un espacio de actividad que se supone requiere menos esfuerzo por parte de los estudiantes, añade un componente de diversión y placer, y disminuye algunas de las tensiones asociadas a las tareas escolares.

Unicef (2018) enfatiza que el desarrollo y el aprendizaje son procesos complejos y completos, y el juego puede ser una herramienta efectiva para estimular todos los aspectos del desarrollo, incluyendo habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. En las experiencias lúdicas, los niños involucran una variedad de habilidades simultáneamente. Aprenden de manera práctica, adquiriendo conocimiento a través de la interacción lúdica con personas y objetos. Además, el juego satisface una

necesidad fundamental de expresar la imaginación, la curiosidad y la creatividad, todas ellas habilidades esenciales en un mundo impulsado por el conocimiento. Estas capacidades permiten afrontar desafíos, disfrutar de experiencias y aplicar la capacidad para imaginar e innovar. Bernabeu y Goldstein (2009) argumentan que la mente creativa tiene la capacidad de explorar la realidad de manera abierta a todas las posibilidades. Puede generar ideas originales al combinar las existentes y seleccionar la mezcla más adecuada en cada momento. La mente creativa se caracteriza por ser optimista, curiosa, flexible e imaginativa. Está dispuesta a aceptar desafíos y evitar prejuicios, tolerando la ambigüedad y reconociendo que todo está interconectado, permitiendo el aprendizaje de diversas fuentes.

En el contexto educativo, la escuela no debe centrarse únicamente en el desarrollo de la lógica y la racionalidad, sino que también debe prestar atención a las emociones y los sentimientos de los estudiantes. Esto implica fomentar la intuición y la creatividad. Para lograrlo, es esencial identificar las estrategias que ayuden a cultivar actitudes creativas en los individuos y proporcionar un entorno y tiempo adecuado para desarrollar estas habilidades.

### **4.3 Aprendizaje Significativo**

Este apartado está destinado a describir los rasgos tradicionalistas y constructivistas que intervienen en las aulas y que impactan en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

Freinet (2005, citado por Monteagudo, 2014) considera que la escuela tradicional adjudica a los alumnos como imperfectos e ignorantes y que la tarea del maestro es enseñarlo todo mediante la rigidez y memorización sin consideración de estrategias

innovadoras que fomenten los aprendizajes significativos. Expone abandonar el autoritarismo de la vieja escuela, para hacer de la misma una herramienta participativa, que dé paso a la expresión libre y permanente, en la cual el niño pueda dar rienda suelta a sus necesidades intelectuales, afectivas y sociales.

Por su parte, el constructivismo es una teoría del aprendizaje que sostiene que el conocimiento se construye a través de la experiencia y la interacción con el entorno.

Arancibia et. al. (2008) toman como base los aportes de Piaget y destacan que el aprendizaje significativo se origina a través del proceso de asimilación, en el cual tanto la estructura receptora del nuevo conocimiento como el propio conocimiento se ven transformados, dando lugar a una nueva estructura de conocimiento. El análisis del desarrollo cognitivo aporta significativamente a la educación, ya que proporciona una comprensión de las habilidades y limitaciones de los niños en diferentes edades. La teoría es particularmente relevante en este sentido, al dividir el proceso de desarrollo cognitivo en etapas con estructuras lógicas cualitativamente distintas, que influyen en las capacidades y restricciones de los niños.

La psicología cognitiva concede a los estudiantes un papel activo en su proceso de aprendizaje. Esto implica que factores como la motivación, la atención y el conocimiento previo del estudiante pueden ser manipulados para favorecer un aprendizaje más exitoso. Además, al asignar un papel más destacado al estudiante, se logra desplazar el enfoque desde un aprendizaje memorístico y mecánico hacia la comprensión y estructuración de los conocimientos en función del significado que tienen para el estudiante. Por otra parte, el estudio del desarrollo cognitivo posibilita la adaptación de la instrucción a las capacidades cognitivas del alumno, mejorando así la efectividad del proceso de aprendizaje.

Baquero (2001) señala que el aumento relativo de los trabajos educativos relacionados con la perspectiva de Vygotsky refleja un intento de otorgar a las prácticas



de enseñanza en las escuelas una legitimidad renovada y basada en una teoría psicológica diferente de la tradicional. Según esta perspectiva, la educación puede ser vista como el proceso artificial de desarrollo en los niños, donde se ejerce un control ingenioso sobre los procesos naturales de desarrollo. La educación no solo influye en ciertos aspectos del desarrollo, sino que reestructura esencialmente todas las funciones del comportamiento. Desde la óptica de Vygotsky y otros enfoques, es hablar válido de un "impacto" cognitivo de la escolarización y de un sesgo particular en los procesos de desarrollo que se forman en el contexto de las prácticas escolares.

De acuerdo con Bruner (1966, citado en Arancibia et. al. 2008), el aprendizaje involucra un procesamiento activo de la información, y cada individuo lo lleva a cabo de manera única. Según su perspectiva, las personas seleccionan la información, la procesan y organizan de manera personalizada. Él define el aprendizaje como un proceso de reorganización o transformación de datos de modo que permita alcanzar una comprensión nueva. Además, propone una teoría de la instrucción que considera cuatro elementos esenciales: la motivación para aprender, la estructura del conocimiento a adquirir, la secuencia de presentación y el refuerzo del aprendizaje. Su enfoque subraya la relevancia de descubrir el conocimiento para que este sea auténtico y beneficioso para el aprendiz.

En línea con esto, Ausubel (1978) se enfocó en analizar las condiciones necesarias para que un estudiante pueda llevar a cabo un descubrimiento de importancia. En su teoría, aporta elementos que complementan parcialmente las ideas de Bruner, ya que subraya la importancia de contar con conocimientos previos en la mente del alumno que le permitan interpretar y asimilar la nueva información. Propone una perspectiva cognitiva del aprendizaje, que considera factores emocionales como la motivación. Según el autor, el proceso de aprendizaje implica la organización e integración de información en la mente del individuo. Su enfoque se dirige hacia el

aprendizaje en contextos educativos, especialmente en el entorno del aula y la dinámica escolar habitual.

Pogré (2001) señala que en las últimas cinco décadas, la psicología cognitiva ha introducido diversos términos como "aprendizaje auténtico," "comprensión," y "aprendizaje significativo" para describir lo que los profesores desean lograr en sus aulas, es decir, un aprendizaje genuino. Estos conceptos desafían las prácticas tradicionales de enseñanza y los paradigmas en los que se basa la educación.

La autora destaca tres desafíos importantes que la psicología cognitiva plantea a la enseñanza:

El aprendizaje se concibe como un proceso complejo en el que cada individuo interpreta y construye su propia comprensión de la realidad de manera única. Este enfoque rompe con la idea de que el aprendizaje es una posesión estática que se tiene o no se tiene y cuestiona la noción de homogeneidad en la enseñanza.

La comprensión implica la habilidad de aplicar el conocimiento de manera flexible, resolver problemas novedosos y utilizar la información de manera creativa y productiva, lo que se traduce en un conocimiento activo y versátil.

Este proceso de aprendizaje no siempre es visible de manera superficial, lo que contradice la perspectiva conductista que se centraba en comportamientos observables, sin tener en cuenta la mediatización, la inferencia y la valoración por parte de educadores y estudiantes.

Según Ferres (2000, citado por Bernabeu y Goldstein, 2009) plantea que los educadores deben ajustarse a las necesidades actuales y conectarse nuevamente con sus estudiantes. Esto implica adoptar un enfoque metodológico que estimule la motivación en el aula y promueva un aprendizaje continuo más allá de sus confines. Además, destaca la importancia de incorporar una variedad constante de técnicas pedagógicas. En la actualidad, el entorno social demanda una actualización de los

métodos de enseñanza, orientándose hacia la sustitución de las prácticas tradicionales por enfoques más estimulantes, diversos y participativos.

Lewin (2022) indica que la escuela no puede quedar al margen de las actualizaciones constantes dadas en la sociedad y mucho menos en la educación. Considera a los cambios como parte del proceso, como también lo es, conocer al alumno junto a sus intereses y necesidades. Lo que lleva a repensar las prácticas desde un paradigma constructivista, utilizando diversos recursos, estrategias y selección de metodologías que atrapen a los alumnos.

Se sostiene la importancia de planificar las clases a partir del uso de diferentes materiales con el objetivo de propiciar aprendizajes dinámicos y divertidos que potencien la concentración y despiertan entusiasmo en los alumnos.

La nueva educación debe estar centrada en el aprendizaje significativo, la colaboración, la creatividad y la innovación. Para ello, es necesario que los docentes actúen como facilitadores del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar, descubrir y construir su propio conocimiento.

Enseñar en este contexto implica, como señala Sarle (2004), proporcionar al niño experiencias e instrumentos variados, cada vez más ricos y complejos, para que construya aprendizajes significativos, de acuerdo con su nivel evolutivo y con el contexto sociocultural en el que vive. De ahí la necesidad de resituar las expectativas de logro y la consideración de sus necesidades e intereses.

El aprendizaje significativo, según Ausubel (1980) se da cuando la nueva información se conecta con las ideas relevantes que ya existen en la estructura cognitiva del aprendiz. El autor describe este proceso como una interacción entre la nueva información que se está adquiriendo y una estructura específica de conocimiento previo. El aprendizaje significativo implica que la nueva información se enlace con los conceptos o proposiciones integradoras que ya están presentes en la estructura cognitiva del

alumno.

Distingue tres tipos de aprendizaje significativo: representacional, de conceptos y proposicional. El aprendizaje representacional implica asignar significado a símbolos, como palabras, al relacionarlos con sus referentes, es decir, objetos, eventos o conceptos. El aprendizaje de conceptos implica la identificación de patrones en eventos u objetos y se representa mediante símbolos o categorías que abstraen atributos esenciales de los referentes. Por último, en el aprendizaje proposicional, la tarea no es simplemente comprender el significado de conceptos individuales en una proposición, sino entender el significado de la proposición en su totalidad.

El proceso de asimilación, es crucial para el aprendizaje significativo, ya que permite que la nueva información se conecte con los conceptos relevantes en la estructura cognitiva del alumno. Esto requiere un enfoque dinámico en el que tanto la nueva información como los conceptos preexistentes se modifiquen de alguna manera.

Además, enfatiza que las nuevas ideas solo pueden ser completamente aprendidas si se relacionan con conceptos existentes en la estructura cognitiva del aprendiz, ya que estos proporcionan conexiones adecuadas. Si la nueva información no puede conectarse con dicha estructura debido a la falta de conceptos integradores, no se retendrá ni se aprenderá. En estos casos, el profesor debe organizar la secuencia del conocimiento de manera que se puedan construir estos conceptos ausentes. También es fundamental que el aprendiz participe activamente en este proceso, identificando dónde puede incorporar la nueva información en su estructura cognitiva.

Anijovich y Mora (2021) destacan que las buenas prácticas de enseñanza se definen como aquellas que, en el proceso de acción y reflexión, elaboran, ejecutan y evalúan estrategias variadas para abordar los contenidos a enseñar. Estas estrategias se concretan a través de las actividades propuestas por los profesores y realizadas por los estudiantes. La planificación de las estrategias educativas tiene como objetivo principal

estimular aprendizajes significativos y debe ser precisa y transparente para involucrar a profesores y alumnos en una tarea compartida. Los alumnos deben participar activamente y asumir una creciente responsabilidad por su aprendizaje.

Se promueve la creación de tareas auténticas y la resolución de problemas reales dentro de cada disciplina para conectarse con el mundo real. También se alienta el uso de una variedad de materiales y fuentes para obtener información y producir diferentes tipos de comunicaciones.

Además, se desafía a los alumnos con tareas que van más allá de sus habilidades y conocimientos actuales, lo que implica ofrecer actividades que puedan resolver con su base de conocimientos actuales y otras que requieran la búsqueda de nueva información y enfoques de resolución. Se fomenta la generación de múltiples soluciones.

Se promueven diferentes enfoques para el uso del tiempo, el espacio y la organización de grupos. También se destaca la importancia de la evaluación continua, que involucra la autoevaluación, la evaluación entre pares y la evaluación por parte del docente. Las mismas deben incluir instancias de metacognición, lo que significa que los estudiantes deben reflexionar sobre sus propios métodos de aprendizaje y sobre lo que han aprendido.

Las características de cada disciplina y la concepción personal de cada docente sobre el conocimiento y cómo se adquiere influyen en el tipo de estrategia que se desarrolla y aplica en sus prácticas de enseñanza.

En resumen, el constructivismo destaca la importancia del aprendizaje activo, la interacción social y la construcción del conocimiento significativo por parte del estudiante.

#### **4.4 Primer Grado**

Según el Ministerio de Educación de la Nación (2004) se inició un proceso de

construcción de acuerdos curriculares para la Educación Inicial, Primaria y Secundaria en Argentina, en colaboración con las 24 jurisdicciones del país. Este esfuerzo tenía como objetivo principal unificar un sistema educativo nacional fragmentado y desigual, mediante la identificación de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP). El propósito era garantizar igualdad educativa sin imponer uniformidad, reconociendo la función pública de la escuela y asegurando que todos los ciudadanos, independientemente de su origen social o geográfico, adquirieran competencias y conocimientos equivalentes.

Empleando las palabras del Ministerio de Educación de la Nación (2004) un núcleo de aprendizajes prioritarios en el contexto escolar se refiere a un conjunto fundamental de conocimientos que son esenciales, relevantes y significativos. Estos conocimientos se integran como elementos clave en el proceso de enseñanza para ayudar a los estudiantes a desarrollar, construir y ampliar sus habilidades cognitivas, expresivas y sociales. Esto se logra al enriquecer su experiencia personal y social a medida que interactúan con la cultura en su entorno.

Este núcleo de aprendizajes prioritarios desempeña un papel crucial al actuar como un elemento organizador en la enseñanza. Su objetivo es fomentar diversos y enriquecedores procesos de adquisición de conocimientos. Al mismo tiempo, se adapta para dar lugar a los ritmos y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes, creando múltiples ambientes y condiciones para que este proceso sea efectivo.

Siguiendo la perspectiva de Litwin (2012), si consideramos que el docente es el encargado de diseñar el currículo, su primer deber es identificar los asuntos de mayor relevancia dentro del mismo. Una vez que haya hecho esta selección, su objetivo será determinar las ideas clave que se deben transmitir a través de estos temas. Después, examinará los temas centrales en el contexto político y cultural actual, las preocupaciones que están en constante debate, tanto a nivel local como internacional, y, por último, evaluará la posibilidad de establecer conexiones entre el contenido curricular y las

inquietudes actuales.

El Ministerio de Educación de la Nación (2004) establece expectativas específicas para el primer grado en diversas áreas educativas:

**Matemáticas:** Los estudiantes deben desarrollar habilidades que incluyen la resolución de problemas, la defensa de sus opiniones, la interpretación de información en varios formatos, la comunicación de resultados, la comparación de enfoques para resolver problemas, la exploración de afirmaciones y la identificación de datos y números naturales. También deben comprender la organización decimal de los números y utilizar operaciones matemáticas en la resolución de problemas, así como reconocer relaciones espaciales, figuras geométricas y diferenciar magnitudes.

**Lengua:** Se espera que los estudiantes comprendan las funciones de la lectura y escritura a través de su participación en diversas actividades, respeten y muestren interés en las producciones de otros, ganen confianza en su capacidad de expresión oral y escrita, desarrollen el interés por la lectura y la comunicación, escuchen y comprendan géneros poéticos, produzcan narraciones, descripciones y exposiciones, lean varios tipos de textos y reflexionen sobre aspectos gramaticales y textuales. También deben ampliar su vocabulario.

**Ciencias Sociales:** Los estudiantes deben comprender el proceso de construcción de la identidad nacional y respetar la diversidad cultural. Deben reconocer ideas, prácticas y valores que promuevan la convivencia en la sociedad argentina, conocer diferentes formas de organización de espacios geográficos, identificar problemas ambientales y territoriales, y entender cómo las personas organizan su vida diaria en diferentes contextos. También se espera que sean capaces de buscar información en diversas fuentes.

**Ciencias Naturales:** En esta área, se espera que los estudiantes cultiven la curiosidad, realicen observaciones y las registren en diversos formatos, participen en

exploraciones guiadas, realicen actividades experimentales, cuiden de sí mismos y del entorno, y utilicen estos conocimientos y habilidades para resolver problemas cotidianos.

Educación Física: Se busca fomentar la exploración y experimentación motriz en situaciones lúdicas problemáticas. Estas involucran la aplicación de habilidades motrices básicas, como desplazamientos, saltos, giros, trepas, suspensiones, balanceos, transportes, empujes, tracciones, apoyos y equilibraciones. Además, se promueve la variación de posturas y posiciones corporales, la comprensión de nociones de ubicación y dirección, la lateralidad y la capacidad para calcular la trayectoria de objetos y personas.

Se busca que los estudiantes identifiquen, reproduzcan e inventen estructuras rítmicas, ya sea con o sin elementos. También se promueve la exploración y creación de acciones corporales ludomotrices con un propósito expresivo y comunicativo.

En relación con las prácticas corporales ludomotrices en interacción con otros, se espera que los estudiantes participen en juegos colectivos de cooperación y/u oposición, donde comprendan la estructura del juego, las reglas, los roles y las funciones. También se alienta la participación en juegos colectivos donde reconozcan y cuiden a sus compañeros de juego.

Educación Tecnológica: Se espera que los estudiantes muestren curiosidad e interés en hacer preguntas y buscar respuestas sobre los productos y procesos tecnológicos, examinando cómo las personas realizan tareas utilizando tanto sus habilidades físicas como la ayuda de dispositivos técnicos. También deben ser capaces de reconocer los cambios y continuidades en los métodos de hacer cosas en diferentes contextos y culturas. Además, se espera que comprendan la diversidad de tecnologías que coexisten en su entorno social y cultural. Los estudiantes deben desarrollar su creatividad y confianza en sus habilidades para comprender y resolver problemas relacionados con medios y procesos tecnológicos, anticipando lo que van a hacer y cómo lo harán.



Educación Artística: Se estima que los estudiantes construyan su identidad a través de la comprensión, valoración, respeto y disfrute de las expresiones artísticas que forman parte del patrimonio cultural local y regional. También deben aprender progresivamente los elementos que componen cada lenguaje artístico a través del juego, la exploración y la experimentación utilizando su voz, cuerpo y una variedad de materiales, instrumentos y técnicas. Además, se busca que desarrollen gradualmente su autonomía y autovaloración en relación con su capacidad para expresarse y comunicarse utilizando los lenguajes artísticos, ya sea en el ámbito visual, musical, corporal o teatral.

Artes Visuales: Se anticipa la participación de los estudiantes en proyectos personales o grupales relacionados con los aspectos visuales del lenguaje, como el color, la textura, la forma y el espacio en dos o tres dimensiones, en situaciones que involucran: la creación de representaciones basadas en la experiencia sensorial diaria, utilizando el tacto, el olfato, el gusto, el oído y la vista como medios de expresión de conocimientos y sensibilidad estética. La elaboración de imágenes personales o grupales que transmiten pensamientos, sensaciones, fantasías y emociones mediante diversas técnicas de arte bidimensional (como dibujo, estampado, pintura, entre otros) y tridimensional (como modelado, construcción, relieves, ensamblajes, etc.). La introducción al uso de herramientas, materiales, técnicas y procedimientos tanto convencionales como no convencionales, específicos de cada región o externos a ella, en diferentes procesos creativos. La recuperación de conocimientos previos relacionados con la creación de imágenes en formato tecnológico.

Música: Se propone la comprensión y aplicación de los elementos del lenguaje musical, involucrando la capacidad de escuchar de manera reflexiva y la experimentación con diversos enfoques en contextos que exigen una serie de habilidades y conocimientos.

En primer lugar, se requiere la habilidad de evocar, explorar y organizar sonidos

del entorno natural y social de forma creativa, descubriendo así las posibilidades expresivas que estos ofrecen. Esto implica la capacidad de percibir y utilizar sonidos de manera consciente, ya sea para crear música o para entender mejor el mundo sonoro que nos rodea.

Además, es esencial la capacidad de identificar fenómenos sonoros en función de sus características sensoriales y espaciales, así como reconocer relaciones de complementariedad entre ellos. Esto incluye conceptos como la duración (largo-corto), la altura (alto-bajo), la intensidad (fuerte-débil) y la textura (liso-rugoso), entre otros. Estas habilidades permiten una apreciación más profunda de la música y la comunicación efectiva en el ámbito musical.

Asimismo, se fomenta la escucha activa y la interpretación vocal, lo que implica no solo escuchar obras musicales de diferentes géneros y estilos, sino también identificar y comprender las estructuras musicales que las conforman.

Por otro lado, el cuerpo y el movimiento se utilizan como herramientas de aprendizaje en situaciones que requieren imitar, explorar y ejecutar movimientos relacionados con la música escuchada. Esto promueve la conexión entre la expresión corporal y la experiencia musical, permitiendo a los estudiantes sentir y comprender la música a un nivel más profundo.

Teatro: En el ámbito del lenguaje teatral, se busca el entendimiento de sus componentes esenciales, como la acción, los personajes, el conflicto, el entorno y la trama, en diversas situaciones lúdicas que implican: la capacidad de identificar estos elementos en juegos dramáticos basados en las directrices proporcionadas por el docente, la progresiva distinción entre el espacio y el tiempo ficticios y la realidad, mediante la exploración del concepto del "como si"; y la exploración y reconocimiento de diversas formas teatrales, como el teatro de títulos o de objetos, entre otros.

En relación con la práctica del lenguaje teatral, se fomenta la comprensión de las

capacidades expresivas y comunicativas del cuerpo y la voz como herramientas fundamentales en el teatro, en contextos que implican: la exploración y apreciación de las propias capacidades expresivas y las de los demás. La experimentación con el movimiento, el ritmo, los gestos, las actitudes corporales, los sonidos y la voz para construir significado en el contexto del juego dramático, y la participación en juegos de comunicación no verbal que buscan superar estereotipos.

Además, se promueve la participación en proyectos teatrales colectivos que involucran: la exploración de los elementos teatrales en juegos dramáticos guiados por el docente para expandir el mundo simbólico y la habilidad de representación teatral, el desarrollo de la atención, observación, imaginación y percepción en propuestas con y sin objetos, el disfrute de las producciones teatrales creadas en colaboración con el grupo, la reflexión y valoración del proceso de aprendizaje con la guía del docente utilizando diversos medios de expresión, y la construcción de lazos de solidaridad y respeto a través de actividades lúdico-dramáticas que fortalecen el tejido grupal.

Artes del movimiento: En relación con las artes del movimiento, se busca que los estudiantes reconozcan los componentes clave, como el cuerpo, el espacio, el tiempo y el ritmo, en situaciones que involucran: la identificación tanto de la imagen total como de segmentos del propio cuerpo y los de sus compañeros, la exploración de las posibilidades de movimiento en el espacio, la exploración y descubrimiento de diversas formas de movimiento en danza, ya sea individual, en parejas, en grupos o de manera colectiva, y la experimentación con cambios en la dinámica del movimiento, como la variación entre movimientos lentos y rápidos, fuertes y suaves, entre otros.

En cuanto a la práctica de las artes del movimiento, se promueve la participación en proyectos relacionados con el movimiento corporal, ya sea de forma individual, en pareja, en grupo o de manera colectiva, en contextos que implican: la exploración de las posibilidades del movimiento. Cuerpo en relación con el movimiento expresivo, y el

reconocimiento de diferentes cualidades de movimiento al investigar aspectos como el tiempo, la energía y el espacio.

Además, se fomenta el desarrollo de la sensibilidad estética, la imaginación, la creatividad y la comunicación a través de proyectos grupales que requieren: el fortalecimiento de la atención, la observación, la imaginación y la percepción, tanto con cómo sin objetos; la participación en rondas infantiles que implican la coordinación de movimientos basados en esquemas y figuras, así como en respuesta a estímulos sonoros.

Por último, en relación con la construcción de la identidad y la cultura, se enfatiza la participación y la apreciación de manifestaciones corporales danzadas, lo que implica: la asistencia a espectáculos y encuentros donde los estudiantes puedan disfrutar de diversas formas de arte del movimiento a nivel local, regional y nacional, tanto dentro como fuera de la escuela, y la reflexión guiada por el docente sobre las experiencias vividas en estas manifestaciones artísticas y culturales.

## **5. MÉTODO**

La presente investigación se define como un estudio de tipo empírico cualitativo cuyo objetivo principal es describir el juego como una estrategia didáctica y facilitador de aprendizajes significativos en alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción – Tucumán.

Según Hernández Sampieri (2014) la investigación cualitativa se basa en una perspectiva interpretativa que se enfoca en comprender el significado de las acciones realizadas por seres vivos. En lugar de indagar respuestas precisas y cuantificables, se busca explorar la experiencia y la comprensión subjetiva de los individuos, lo que permite recopilar información centrándose en la interpretación de respuestas abiertas de las

docentes, que luego serán objeto de discusión.

Se hace uso del enfoque empírico cualitativo, ya que permite conocer las situaciones, el proceso de enseñanza y aprendizaje, y los recursos utilizados durante las clases. La descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas es esencial en este estudio.

De acuerdo con Vasilachis (2013) la investigación cualitativa se caracteriza por ser interpretativa, inductiva y reflexiva. Su objetivo principal es comprender y ofrecer nuevas perspectivas sobre lo que se conoce a través de la descripción y explicación de fenómenos.

## **5.1 Muestra**

Se seleccionó la muestra de casos tipo, Hernández Sampieri (2014) refiere que a partir de la misma se prioriza la riqueza, profundidad y calidad de la información sobre la cantidad y estandarización. El objetivo es seleccionar participantes que puedan aportar perspectivas enriquecedoras y representativas que permitan identificar patrones, características comunes, variaciones y posibles explicaciones sobre el tema de estudio.

La muestra total para esta investigación está compuesta por 12 docentes que trabajan en 1° grado en la escuela Pablo Haimés, un establecimiento educativo urbano de gestión pública en la modalidad de educación común en el nivel primario ubicado en el Departamento Chicligasta de la provincia de Tucumán.

La misma está conformada por participantes de sexo femenino, con una edad aproximada de 27 a 45 años.

## **5.2 Instrumentos de recolección de datos**

Para la recolección de información en esta investigación, se emplearon

instrumentos seleccionados según los objetivos y el tipo de estudio. Hernández Sampieri (2014) destaca que los datos se recopilan con el propósito de examinarlos y comprenderlos, abordando así las preguntas de investigación y generando nuevo conocimiento. La observación directa se utilizó para observar y registrar detalladamente los comportamientos, acciones y situaciones relevantes en el contexto de estudio, lo que permite al investigador participar activamente y obtener una comprensión más profunda de los fenómenos estudiados.

Asimismo, se llevaron a cabo entrevistas abiertas, las cuales se basaron en una guía general de preguntas, brindando flexibilidad al entrevistador para adaptarla según sea necesario.

Además, se utilizaron documentos para obtener información sobre los antecedentes del entorno y las experiencias y situaciones que ocurren en él. Estos instrumentos en conjunto permitieron recopilar datos valiosos y generar hallazgos significativos.

### **5.3 Procedimiento**

Para llevar a cabo la recolección de datos utilizando los instrumentos detallados, se realizaron los trámites necesarios para obtener los permisos pertinentes en la institución educativa. Se estableció una comunicación con la directora de la institución para solicitar su autorización y acceso a la misma.

Además, se mantuvo un diálogo con las docentes encargadas de dicho grado, como así también, con las docentes de áreas especiales y con docentes de apoyo a la inclusión escolar, con el propósito de coordinar la realización de las entrevistas abiertas. Al estar de acuerdo en participar, se les proporcionó el formato del consentimiento informado. Este documento contiene toda la información necesaria sobre el estudio,

incluyendo los objetivos, la metodología empleada, la fecha de realización, los posibles beneficios, las incomodidades y riesgos potenciales, así como el número de visitas, entrevistas o pruebas adicionales a las que los participantes podrían ser sometidos. Según Mendoza Romo, et al. (2003 citado en Losada, 2014), el consentimiento informado para la investigación debe contener al menos esos elementos. Asimismo, se destaca que la participación en el estudio es voluntaria y que los participantes tienen plena libertad para retirarse en cualquier momento, sin ningún tipo de consecuencia negativa.

**Observación directa:** Se llevó a cabo una observación detallada de las interacciones, se registraron cuidadosamente las expresiones verbales y opiniones que fueron surgiendo, con el objetivo de analizar y comprender mejor el desempeño docente.

**Entrevistas abiertas:** Para recopilar información sobre las opiniones, experiencias y percepciones de las docentes respecto al juego como estrategia didáctica, se administraron preguntas abiertas. Brindando a las docentes la oportunidad de expresarse libremente y responder en sus propias palabras. El objetivo fue analizar las estrategias que utilizan en el aula y cómo las implementan, en particular si utilizan el juego como herramienta principal de enseñanza con el fin de fomentar un aprendizaje significativo en los niños.

**Documentos:** Se recopilaron y analizaron diversos textos relacionados con el tema de estudio, como planificaciones y material didáctico utilizado durante las clases y otros documentos relevantes. Estos textos se examinaron para obtener información adicional sobre cómo se incorpora el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje y cómo se percibe su impacto en los alumnos.

## **5.4 Resultados**

Después de llevar a cabo entrevistas abiertas con las docentes de 1° grado de la

escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción Tucumán, se procede a detallar las respuestas obtenidas a partir de dicho instrumento.

### **¿Podrías compartir un poco sobre cómo te desenvuelves en el aula?**

La primera docente enfatiza su manejo con autonomía, manteniendo un entorno ordenado y fomentando la participación a través del juego. Por otro lado, otra docente manifiesta que en primera instancia sintió temor al enseñar en 1° grado, lo que la llevó a realizar capacitaciones y trabajar en equipo con una paralela, quien contaba con años de experiencia. Esto la ayudó a desplegarse con mayores conocimientos y herramientas, logrando disfrutar de la libertad en 1° ciclo escolar. Adapta su planificación según las necesidades del grupo, asegurando un enfoque personalizado.

Las docentes de inclusión escolar detallan el inicio del proceso conociendo al alumno. Estableciendo vínculos e identificando necesidades y preferencias. Se prioriza la construcción de un vínculo antes de seleccionar contenidos y adaptaciones. Otra estrategia incluye el trabajo en equipo para desarrollar actividades adaptadas a las necesidades específicas del niño, garantizando un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo con el respaldo del acompañamiento. Una de las señoras destaca que trabaja a partir del juego pero con grupos reducidos para facilitar la atención de todos los alumnos. Otra maestra resalta la utilización de métodos variados como ejercitación en el pizarrón, diálogo constante, donde se indaga si recuerdan lo realizado la clase anterior, lo que permite convertirse en un disparador para el nuevo tema a tratar. También, trabaja con talleres, afiches, materiales concretos y cuadernos, abordando dudas y reforzando conceptos.

Además, una docente destaca que trabaja con actividades lúdicas al inicio de la jornada extendida, seguidas por la introducción de contenidos y la selección de



actividades para consolidar lo aprendido. Otra de ellas, expresa que en sus clases se toman como base principal los conocimientos del niño, aplicando estrategias de torbellino de ideas, implementación de juegos de lectoescritura y numeración.

En última instancia, una docente expresa que se desenvuelve utilizando estrategias nuevas, le gusta innovar y explorar, basándose en referentes de la educación que brindan sus aportes y en la medida de lo posible, intenta aplicarlo en el aula, usando principalmente el juego, ya que manifiesta que lo que se aprende desde el mismo no se lo olvida. Finalmente, la última docente entrevistada motiva la clase mediante la música y videos relacionados con el tema del día.

### **¿Qué recursos y/o herramientas utilizas para incorporar en la enseñanza y el aprendizaje de tus alumnos?**

Las docentes emplean una variedad de herramientas y recursos para enseñar a sus alumnos, adaptándose a diferentes estilos de aprendizajes y buscando la participación activa. Entre las herramientas mencionadas se encuentran:

En primer lugar, hacen uso de libros enviados por el ministerio de educación, complementando con obras de teatro, canciones, videos, cuentos y poesías. Además, incorporan material concreto, como tapitas para sumar, grillas numéricas y tablas pitagóricas, tablero de ajedrez, ruletas, máquina para sumar, así como cartulinas, afiches, cartones y felpones, proporcionando una comprensión práctica de los conceptos.

En el ámbito de las matemáticas y lengua destacan la importancia de los materiales concretos, utilizando juegos de dados para desarrollar la lógica, juegos de palabras y números, como bingo numéricos, domino, bingo silábico y de palabras y cubo cuenta cuentos para formar historias. También se fomenta la participación activa de los estudiantes, quienes son involucrados en la creación del material didáctico, como letras

móviles con tapitas, generando un sentido de comunidad y colaboración.

Una de las docentes resalta su preferencia por comenzar las clases con la lectura de cuentos protagonizados por personajes de edades similares a las de sus alumnos, buscando así establecer una conexión más cercana. A partir de estos relatos, se generan situaciones lúdicas que se consideran fundamentales en la fase inicial de aprendizaje.

Otra de las docentes destaca la diversidad de recursos que emplea, incluyendo soporte visual y audiológico, videos, revistas e imágenes cuidadosamente seleccionadas.

Por último, se utilizan las tics, como computadoras y proyector para trabajar con videos, como por ejemplo las efemérides.

### **¿Qué piensas acerca de usar juegos como parte de tus clases?**

La docente del área de lengua manifiesta que el juego es una estrategia excelente para la enseñanza y aprendizaje, ya que no solo ayuda sino que también motiva significativamente a los alumnos.

Las docentes de apoyo a la inclusión sostienen que el juego posibilita un aprendizaje más dinámico, facilitando una mejor asimilación de los conocimientos y proporcionando una alternativa valiosa al enfoque tradicional basado en “hoja y papel”. Consideran que, el niño necesita aprender a través del juego y más cuando se trata de alumnos con NEE. Es una herramienta muy importante ya que el alumno aprende jugando.

Varias docentes destacan que el juego va más allá de la diversión, ya que también enseña valores esenciales como compartir y respetar turnos. En la primera etapa, consideran fundamental establecer bases sólidas que influyan en el desenvolvimiento diario de los niños en el aula. A su vez, destacan que el juego es fundamental, ya que logra atraer la atención de los alumnos de manera efectiva,

envolviéndolos en la dinámica de la clase y permitiéndoles desenvolverse de manera activa y participativa. Otro aspecto resaltado por una de las docentes es que el juego no solo contribuye al proceso de adquisición de conocimientos, sino que también estimula áreas importantes como la motricidad, la expresión y la verbalización.

Finalmente, una de ellas argumenta que aunque el juego es crucial en el aula, es indispensable planificarlo considerando diversos factores como el contexto, el horario, la cantidad de alumnos, la alimentación, la predisposición, y la perspectiva de los padres hacia el juego, ya que estos elementos desde su experiencia, condicionan la implementación efectiva del mismo.

**¿Has usado juegos en tus clases? Si es así, ¿puedes compartir algunos ejemplos específicos de cómo lo has hecho?**

Las respuestas de las docentes ante la pregunta sobre el uso de juegos en sus clases varían:

Mientras una de ellas destaca haber empleado el juego de Tutti Frutti para trabajar con sustantivos y verbos, otra señala no haber incorporado juegos en sus clases.

Una docente utiliza juegos con dados, creando historias a partir de personajes inventados en cada cara del dado, y también incorpora juego de emociones para explorar el aspecto emocional de los estudiantes. Asimismo, se vale de juegos de embocar, utilizando bidones y caritas para abordar el valor posicional de los números.

Otros incluyen el uso de rompecabezas, loterías con palabras y juegos con encastres. Algunas docentes prefieren juegos en parejas, utilizando dados y loterías de palabras, observando que esta dinámica fomenta una mayor concentración.

En el ámbito de las matemáticas, se utilizan cartas y el juego de la rayuela para practicar la multiplicación y la suma. En horas extendidas, otras docentes trabajan con

juegos de mesa, dados grandes y dinámicas como escaleras y serpientes.

Se destaca el aprovechamiento del espacio exterior, como el patio de la escuela, para incorporar juegos que integran contenidos de lengua y matemáticas. Además, algunas docentes adaptan juegos clásicos, como el Ta-Te-Ti, para practicar sumas y restas.

Por último, una docente utiliza el baile como herramienta lúdica, moviéndose y cantando para dinamizar el aprendizaje.

### **¿Crees que los juegos ayudan a los estudiantes a aprender de manera más significativa?**

Las respuestas de las docentes resaltan la importancia del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Indican que ayuda a motivar a los estudiantes, fomenta la participación activa, y facilita la comprensión y retención de los contenidos, generando un nivel de interés y participación que supera a métodos más convencionales. Resaltan que los estudiantes muestran una preferencia marcada por el juego en comparación con actividades que involucran una escritura continua.

Destacan que a través del juego, los niños se involucran de manera significativa, se sienten partícipes y autores de sus aprendizajes. Además, señalan que el aspecto lúdico no debe ser descuidado, ya que tanto los niños como los adultos encuentran beneficios en el juego, como la alegría en el aprendizaje, el trabajo en equipo y la colaboración.

Las docentes han observado que los conceptos aprendidos a través del juego son recordados con facilidad incluso después de transcurridos varios días. La asociación entre el juego y el contenido facilita la retención a largo plazo. Se menciona que, a través del mismo, los estudiantes asimilan contenidos de manera inconsciente. Este método de

"aprendizaje encubierto" contribuye a una retención más efectiva y a la aplicación exitosa de los conocimientos en situaciones futuras.

Por otra parte, una de las docentes reconoce la importancia del juego en los primeros ciclos, pero señala la dificultad de mantener la atención y seguir el ritmo de todo el grupo. Lo que se convierte en un desafío específico en la implementación del juego en estos niveles.

Sin embargo, las docentes concluyen que el juego no solo motiva a los estudiantes, sino que también aumenta su predisposición general hacia el aprendizaje, lo que contribuye a un proceso educativo más efectivo.

**¿Has observado algún aspecto específico en los niños cuando participan en juegos que te haya sorprendido o te haya hecho repensar tus métodos de enseñanza?**

Las docentes manifiestan que si han observado aspectos específicos en los niños y varias de ellas vivenciaron situaciones que las llevaron a repensar sus métodos de enseñanzas.

Destacan la necesidad de incorporar incentivos, como premios, para estimular la participación, ya que los estudiantes muestran un fuerte deseo de ganar. Además, observan que la introducción de juegos aumenta la atención y participación, conectando a los estudiantes de manera más significativa con el contenido.

Aunque una docente inicialmente evita los juegos competitivos, reflexiona sobre la realidad de la vida y considera la posibilidad de incorporarlos para preparar a los estudiantes a saber ganar y perder.

Otra seño ejemplifica el éxito de la enseñanza de figuras geométricas a través de la creación conjunta de cuerpos 3D, destacando la participación voluntaria de todos y el aprendizaje significativo resultante.

Otra experiencia destacada es la de adaptación de juegos específicos para un estudiante con poco interés en actividades convencionales, logrando su entretenimiento y predisposición, así como la adquisición de conocimientos básicos.

Una docente comparte la importancia de aprender a ponerse en el lugar de los alumnos, utilizando juegos como herramienta para entender sus frustraciones, miedos y manifestaciones complejas de situaciones vividas en casa. Destaca que tuvo experiencias en la que todo comenzó como un juego y terminó con un descubrimiento de aspectos que angustiaban a sus alumnos.

A pesar de la competencia en el primer ciclo, una docente encuentra que adaptar juegos según las edades y el contexto es crucial para atraer a los estudiantes, permitiendo que el proceso fluya naturalmente. Una docente destaca cómo los juegos facilitan la expresión de estudiantes tímidos e introvertidos.

Otra docente expresa que, el entusiasmo de los alumnos lleva a seguir implementando e innovando el uso de estrategias. Cuando se logra generar ese entusiasmo, se comprende que los estudiantes están realmente aprendiendo, ya que en ausencia del mismo, podrían manifestar rechazo o desinterés, lo que lleva a la necesidad de replantear las prácticas docentes.

### **¿Qué reacciones has notado en tus estudiantes cuando participan en juegos educativos?**

Las docentes expresan que los estudiantes muestran una marcada competitividad, buena motivación y un claro gusto por enfoques dinámicos en el aprendizaje. Sin embargo, para algunos, este representa diversión y disfrute, mientras que para otros puede generar situaciones conflictivas (espacios para gritar, empujar, pelear, discutir.)

La diversidad de respuestas incluye aquellos que siguen paso a paso las

instrucciones del juego, mientras que otros lo interpretan como libertad para explorar otras actividades, mostrando resistencia a adaptarse a juegos reglados. El interés de los estudiantes varía según el tipo de juego, requiriendo la disponibilidad de alternativas e instrumentos para mantener su compromiso. En general, la mayoría responde de manera positiva, demostrando entusiasmo y disfrute.

Durante la hora de juego, las docentes observan motivación y entusiasmo, pero también expresan que se presentan actitudes competitivas, individualismo y cierta impulsividad, especialmente en la búsqueda de ser el primero en completar desafíos. A pesar de ello, los estudiantes muestran actitudes más positivas y participativas en clases lúdicas, donde se conectan con la materia y se interesan activamente por el tema.

**¿Tienes alguna experiencia memorable que quieras compartir sobre el uso de juegos en tu clase, una situación que haya tenido un impacto significativo en el ambiente del aula y en la motivación de los niños?**

Experiencia con alumnos autistas y el uso de instrumentos musicales: En una experiencia significativa, dos alumnos autistas, enfrentaron dificultades en la lectura, experimentaron notables avances al participar en juegos musicales. Al tocar el órgano y la batería, transformaron una poesía en una canción, logrando avances notables y, finalmente, logrando la adquisición de la lectura.

Juego en equipo para aprender suma y resta: Se implementó un juego en equipo donde todos participaron activamente. Centrado en sumar y restar con porotos, captando el interés de todos, generando una participación significativa y una atención sostenida.

Transformación de poesía en rap: Entre las diversas experiencias, una de las docentes destacó la transformación de una poesía en rap. Este enfoque no solo fue memorable para los exalumnos, sino que también dejó un impacto duradero en sus

procesos de aprendizaje.

Desarrollo del trabajo cooperativo y empatía: destaca el notable corazón solidario de los alumnos. Más allá de la competencia saludable, logró fomentar el trabajo cooperativo. Actualmente, observa que si un compañero enfrenta dificultades, los estudiantes se brindan ayuda mutua, demostrando un aprendizaje valioso sobre el trabajo en equipo.

Enfoque en la inclusión: Una experiencia significativa fue durante el mes de la discapacidad, donde abordaron el tema de manera integral. Utilizando el juego como herramienta, los estudiantes comprendieron la importancia de la inclusión y aceptación equitativa. Esta experiencia dejó en claro el tema y promovió el desarrollo de la empatía entre los estudiantes.

**Si tuvieras que dar algún consejo a otros maestros que quieren usar juegos en sus clases de 1° grado, ¿qué les dirías?**

Las docentes brindan los siguientes consejos:

"Constantemente les recomiendo a mis colegas que implementen el juego en sus clases", ya que trae consigo numerosos beneficios y se presenta como una opción excelente.

"Les recomiendo incorporarlo, especialmente en el 1° ciclo, para que los estudiantes aprendan de manera más rápida y divertida. Personalmente, planeo ponerlo en práctica con mayor frecuencia".

"Es fundamental animarse a integrar el juego, ya que creo que es la forma ideal de comenzar. Insto a que no se queden atrapados en la monotonía, ya que todo se vuelve aburrido y los niños necesitan innovación constante". Otra colega destaca la importancia de implementar el juego, indagando y adaptándolo según los intereses del



grupo.

“Recomiendo el uso del juego, pero subrayo la necesidad de una planificación previa, considerando el contexto, el grupo, los recursos económicos y el tiempo disponible, ya que no siempre es sencillo aplicarlo de manera generalizada.”

Otra docente subraya que es sumamente enriquecedor utilizar el juego, pero es esencial evaluarlo cuidadosamente de antemano, fomentando también la imaginación y la improvisación con los diversos recursos disponibles. El juego activa al niño y brinda una gran motivación. La enseñanza no se limita a hojas y papel; los niños pueden jugar, reírse, disfrutar y aprender al mismo tiempo. También quiere transmitir dicho mensaje a los padres, ya que a veces se asustan cuando los niños llegan sin nada escrito en el cuaderno, pensando que no han aprendido nada. El juego es una parte valiosa del proceso de aprendizaje.

Por su parte, una de las señoras sugiere utilizar el juego de manera estratégica, teniendo en cuenta el grupo clase y las situaciones específicas en las que se aplica. Expresa que no todas las áreas son adecuadas para ser abordadas mediante el juego, por lo que es necesario delimitar esto antes de planificar.

Otra docente expresa que les diría a sus colegas que utilizar el juego es ir por el camino correcto, ya que es primordial y mucho más significativo. Es crucial que lo apliquen, ya que existen muchas escuelas en las que no se observa su uso, y los niños llegan con expectativas y entusiasmo que no deben desaprovecharse.

Finalmente, una de las señoras alentaría a que lo apliquen porque es realmente valioso y los estudiantes aprenden de manera significativa. Su consejo es que jueguen y jueguen, reduciendo el uso del cuaderno. Sueña con el día en que se pueda aprender sin depender tanto de la escritura, ya que en muchas ocasiones el cuaderno limita. Destaca que se puede aprender mucho sin necesidad de lápiz y papel.

## 6. DISCUSIÓN

A partir de las entrevistas realizadas a las docentes de 1° grado, donde se obtuvo una experiencia muy significativa y una comunicación fluida sobre sus prácticas diarias, se logró un feedback valioso para comprender sus opiniones sobre el juego y su uso en el aula. Durante estas conversaciones, las docentes compartieron que, en sus clases, suelen conocer primero al grupo de alumnos para planificar y ofrecer diversas formas de aprendizaje.

Se pudo observar en la gran mayoría una mirada positiva hacia el uso del juego en sus clases, resaltando experiencias significativas con diferentes grupos de alumnos, incluyendo aquellos con dificultades de aprendizaje. Las comparaciones realizadas en relación a la reacción de los niños ante propuestas lúdicas resaltaron la significatividad con la que posteriormente recordaban los temas vistos.

Se destaca la recepción positiva hacia el uso de juegos en clases, lo cual coincide con la idea de Aizencang (2005) quien destaca la relevancia del juego como una actividad intrínseca y esencial para el desarrollo infantil. Su propuesta radica en enriquecer esta experiencia lúdica al integrar conocimientos y herramientas pedagógicas. Se presenta como un entorno que estimula la iniciativa y la creatividad del estudiante, desempeñando un papel crucial en la generación de aprendizajes y el desarrollo integral de la persona.

Además, se exploró también, el impacto fundamental que tiene la motivación generada a través del juego, proporcionando placer y diversión. Los alumnos tienden a participar activamente en actividades que les resultan agradables y entretenidas, estimulando su curiosidad y fomentando un deseo de participación.

Chacón (2008) señala que en el ámbito educativo, la actividad lúdica resulta atractiva y motivadora, atrayendo la atención de los estudiantes hacia cualquier tema que

quiera abordar, independientemente del área de estudio. Los juegos fomentan la comunicación y activan los mecanismos de aprendizaje.

A pesar de la predominante visión positiva, otras docentes difieren en algunos aspectos, si bien, se encuentran de acuerdo en que el juego puede funcionar positivamente como estrategia didáctica, pero subrayan la importancia de una planificación adecuada y el conocimiento profundo de las realidades de los alumnos para obtener respuestas favorables. La falta de control sobre la libertad con la que los estudiantes abordan el juego puede generar frustración, según lo afirmado por algunas docentes.

Es fundamental señalar, de acuerdo con las perspectivas teóricas de los autores estudiados durante el desarrollo de este trabajo, que definir el tipo de juego a utilizar es esencial. Ante este desafío, Edo et al. (2016) exploran la complejidad de definir el juego, ya que no siempre es claro establecer límites entre el juego y otras actividades en las que los niños participan con gran pasión. Proponen la idea de concebir el juego como una actividad situada en una dimensión que varía según el grado de libertad de los participantes. En un extremo de esta dimensión se encuentra la actividad completamente libre, mientras que en el otro extremo se sitúa la actividad más estructurada o dirigida.

Ante este desafío, es esencial determinar la forma en que se llevará a cabo el juego y qué recursos se utilizarán, se considera un punto importante para la planificación docente y la organización del grupo. Sin embargo, la libertad y espontaneidad con las que los niños se conectan al juego facilitan una mayor motivación, lo que puede generar un mejor rendimiento frente a nuevos aprendizajes.

Ante lo expuesto, se coincide con las ideas propuestas por Filidoro (2018) quien resalta que la dinámica de juego con reglas impone una regularidad establecida por el grupo, requiriendo un espíritu de cooperación. En este tipo de juego, la interacción con otros participantes es esencial, y las reglas regulan las relaciones entre los jugadores

más que las relaciones con los objetos. A pesar de la discusión sobre los límites, Mequé Edo et al. (2016) sugieren que una actividad deja de ser considerada juego cuando se convierte en una propuesta obligatoria. Filidoro (2018) describe el juego como un entorno sin riesgos, donde los niños tienen la libertad de explorar diversas oportunidades, crear, experimentar, poner a prueba, enfrentarse a obstáculos y cometer errores, todo esto sin consecuencias, ya que, por supuesto, ocurre en el contexto del juego.

Además de la coincidencia expuesta con estos enfoques, se destaca la idea de que el uso del juego va más allá de lo estructurado, buscando romper con patrones tradicionales para fomentar la innovación educativa, explorando nuevas formas de enseñar. Se busca despertar el interés, la exploración, la creatividad y fomentar el trabajo cooperativo, ofreciendo beneficios que van más allá de las metodologías tradicionales, como el uso exclusivo del cuaderno y lápiz de forma repetitiva que en muchas oportunidades tiende a desmotivar a los alumnos.

Las respuestas positivas obtenidas en relación con el juego como estrategia didáctica sugieren que esta metodología va más allá de la mera diversión. La motivación significativa observada entre los estudiantes refleja el potencial del juego en el aprendizaje y en la participación activa de los niños en el aula.

Una docente menciona que utiliza el juego como un disparador inicial, para luego dar paso a la actividad del día. En este caso, el juego no está siendo aprovechado de manera beneficiosa para todo el proceso de aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos, ya que no se utiliza como un medio para que se generen aprendizajes mediante lo lúdico, sino solo como actividad de inicio. Es crucial dejar de ver al juego como un pasatiempo o como un momento de descanso, ya que puede formar parte de las clases de manera activa, brindando múltiples aprendizajes al involucrar a los alumnos de manera activa. Esto facilita la retención de información y el entendimiento de conceptos de manera más profunda, generando un aprendizaje significativo al vincular conceptos

con vivencias prácticas.

Las experiencias compartidas por las docentes muestran cómo el juego puede tener un impacto significativo en el aprendizaje y la conexión emocional de los estudiantes con el contenido, considerándolo como una estrategia didáctica clave.

Por otra parte, se coincide con lo expresado por las docentes y autores citados en cuanto a cómo el juego puede actuar como una ventana que nos brinda información sobre realidades actuales de los alumnos que vivencian en casa. Además, revela de qué forma aprenden mejor, cuáles son sus gustos, intereses, miedos, entre otros aspectos.

Las docentes destacan que el juego también puede revelar aspectos emocionales y sociales de los alumnos, proporcionando información valiosa en cuanto a historias particulares, frustraciones, miedos, baja autoestima, inseguridad, situaciones vivenciadas en casa, las cuales inician como un simple juego y culminan en la revelación de aspectos complejos que conforman la realidad de los niños en su entorno familiar. Como lo señala Bettelheim (1987) los juegos se presentan como una especie de "camino real" que lleva al mundo consciente e inconsciente. A través del juego, los niños expresan lo que a menudo les resulta difícil comunicar con palabras, lo que permite comprender cómo ven e interpretan el mundo que les rodea.

Desde este lugar, el juego no solo enriquece la comprensión de su desarrollo académico, sino también de su bienestar emocional y social.

Las docentes invitan a sus colegas a adoptar el juego como estrategia didáctica, resaltando las diversas experiencias positivas generadas a partir de esta práctica, que contribuyen al disfrute en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

La exploración de las experiencias compartidas por las docentes y las perspectivas teóricas presentadas muestran la complejidad y la riqueza que el juego aporta al entorno educativo. Aunque algunas voces plantean inquietudes sobre la planificación y el control en la implementación del mismo, la mayoría destaca como el

juego potencia y transforma el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El juego no solo fomenta el conocimiento, sino que también fortalece la conexión emocional y social de los alumnos con el contenido, enriqueciendo así su experiencia educativa.

En este contexto, es esencial cambiar la percepción del juego como un simple pasatiempo y reconocer su potencial influencia en la formación de los estudiantes. La invitación de las docentes a sus colegas para utilizar el juego como estrategia didáctica resalta la importancia de aprovechar estas herramientas de manera activa y consciente en el aula.

En última instancia, la integración cuidadosa del juego no solo contribuye a un aprendizaje más significativo y motivador, sino que también permite comprender diversas situaciones complejas de la vida de los estudiantes fuera del aula. En este equilibrio entre diversión y conocimiento, el juego estimula la creatividad, fomentando la participación activa y enriqueciendo las experiencias que dan forma al crecimiento integral de los estudiantes.

## **7. CONCLUSIÓN**

El presente trabajo tuvo como objetivo principal describir el juego como una estrategia didáctica y facilitador de aprendizajes significativos en alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción Tucumán.

La investigación se llevó a cabo con la finalidad de indagar el impacto del juego en el proceso de aprendizaje, dado que en la práctica psicopedagógica cotidiana es utilizado con frecuencia, mostrando notables resultados, como el nivel de conexión e información que brinda respecto a las particularidades de cada niño, así como su adaptabilidad y motivación para abordar contenidos.

En la labor psicopedagógica, se promueven y gestionan situaciones de aprendizajes, y el juego está vinculado a las posibilidades de aprender. En la psicopedagogía, el juego ocupa un lugar central, y la intervención, adaptada al contexto y objetivos específicos, impulsa a investigar sobre su aplicación en otros entornos como el escolar, indagando sobre el valor y la utilización que hacen de él los docentes.

A través del análisis de diversos aportes teóricos y de las experiencias significativas de las docentes, se llega a la conclusión de que el juego funciona como una estrategia didáctica que potencia los aprendizajes de los alumnos. El mismo invita, en primera instancia, a repensar las prácticas educativas tradicionales para dar paso a aprendizajes significativos, donde el alumno se convierte en un participante activo y creador de sus propios conocimientos. Además, brinda a las docentes la oportunidad de realizar autoevaluaciones minuciosas de sus planificaciones y ajustarlas según consideraciones relacionadas con contextos, grupos, gustos e intereses.

Litwin (2012) plantea la idea de considerar el juego como una estrategia educativa que puede hacer que el proceso de aprendizaje sea gratificante. Tanto la enseñanza como el aprendizaje requieren un tiempo adecuado para implementar propuestas de alta calidad, diseñar actividades enriquecedoras, explorar diversas fuentes y generar interés en temas atractivos.

Se pudo observar que en las prácticas de dicha escuela, el juego es considerado como una estrategia que permite motivar a los alumnos, obteniendo resultados beneficiosos de sus aprendizajes, los cuales son recordados y disfrutados. A su vez, las docentes expresaron que el juego no solo les brinda un momento de diversión, sino que también les permite conocer a sus alumnos en su totalidad, tanto a nivel intelectual, social, emocional, afectivo y cognitivo.

Como subraya Unicef (2018) el juego es una herramienta integral para estimular el desarrollo en áreas como habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. A

través del juego, los niños adquieren destrezas sociales, resuelven desafíos cognitivos y establecen las bases para competencias clave. Estas habilidades, como la capacidad para relacionarse, compartir y resolver conflictos, son esenciales en un mundo basado en el conocimiento, permitiendo a los niños afrontar desafíos, disfrutar de experiencias y desplegar su imaginación e innovación.

Las perspectivas teóricas exploradas en este trabajo respaldan la idea de que el juego va más allá de la mera diversión, siendo una herramienta integral para el desarrollo académico, emocional y social de los estudiantes. Se destaca la necesidad de cambiar la percepción del juego como un simple pasatiempo y reconocer su gran influencia en la formación de los estudiantes. En este contexto, los profesionales en psicopedagogía, poseen la capacidad y responsabilidad de potenciar y guiar a los docentes y familias en la implementación de juegos, considerando siempre las particularidades de cada contexto, objetivos y etapas evolutivas, destacando los significativos aportes que esta práctica conlleva.

En el ámbito educativo, resulta esencial fomentar la inclusión del juego, dados que sus innumerables beneficios pueden transformar una intervención educativa tradicional. En un entorno donde el alumno prevé lo que acontecerá durante el día, donde en muchas oportunidades se siente desmotivado, o donde los contenidos no se internalizan reflexivamente, el juego invita a aprender de manera significativa, a disfrutar del proceso facilitando la creación de nuevos aprendizajes de manera innovadora.

Por ende, una responsabilidad central radica en asesorar a los docentes sobre el uso del juego en el aula. A su vez, como se subrayó a lo largo de esta investigación, la incorporación del juego en el aula proporciona la oportunidad de explorar a fondo los gustos, intereses, deseos, conflictos, aspectos emocionales de los alumnos. Esto, a su vez, permite identificar funcionalidades y posibilidades y desde esa comprensión profunda, promover cambios que beneficien el rendimiento y desarrollo integral de los



niños.

Edo et al. (2016) argumentan que el juego actúa como un medio para cultivar las habilidades cognitivas, generando áreas de desarrollo potencial. Funciona como un estímulo para la atención y la memoria. Además, el juego fomenta la imaginación, la creatividad y contribuye al desarrollo del lenguaje. Los niños se comunican e interactúan con sus pares, mejorando su capacidad de expresión. La capacidad de cooperar se desarrolla de manera espontánea, y el juego también desempeña un papel en la evolución moral al enseñar normas de comportamiento.

Esta investigación sobre el juego como estrategia didáctica ha servido como una mirada profunda a la dinámica educativa, desafiando prácticas tradicionales y apostando por un cambio de paradigma, explorando la eficacia pedagógica del juego y el gran impacto que genera en la construcción de aprendizajes significativos.

Como indica Lewin (2022) la escuela no puede quedar al margen de las actualizaciones constantes dadas en la sociedad y mucho menos en la educación. Considera a los cambios como parte del proceso, como también lo es, conocer al alumno junto a sus intereses y necesidades. Lo que lleva a repensar las prácticas desde un paradigma constructivista, utilizando diversos recursos, estrategias y selección de metodologías que atrapen a los alumnos.

Es importante reflexionar sobre cómo el juego, cuando se integra de manera consciente y planificada en el aula no solo desarrolla la adquisición de nuevos conocimientos sino que también estimula la creatividad, la autonomía y la conexión emocional de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Así, al finalizar este estudio, no solo se destaca la importancia del juego en las aulas, sino también se reflexiona sobre cómo la educación puede transformarse y adaptarse, desafiando lo convencional, despertando la curiosidad y motivación de los alumnos. Aprender debe ser algo más que memorizar, debe ser una experiencia

emocionante y significativa que inspire a los niños a explorar, descubrir y, sobre todo, a disfrutar del proceso de enseñanza y aprendizaje a través del juego.

## **8. APORTES Y CONTRIBUCIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

Este estudio resalta el papel fundamental del juego como estrategia didáctica, ofreciendo valiosas perspectivas teóricas. Su contribución principal consiste en proporcionar a las docentes herramientas lúdicas e innovadoras para enriquecer sus prácticas educativas. Al fomentar el uso creativo del juego como recurso motivador y facilitador del aprendizaje, se logra la creación de ambientes educativos más significativos, donde los estudiantes se convierten en participantes activos y creadores de conocimiento.

Además, la investigación promueve la construcción de vínculos positivos entre docentes y estudiantes al integrar el juego como una herramienta clave para conocer y comprender a los alumnos en su totalidad. También impulsa la adaptabilidad de las prácticas educativas alentando a los docentes a ajustar sus enfoques según las características individuales de los estudiantes, contextos y necesidades específicas. Esta flexibilidad conduce a una enseñanza más personalizada y efectiva.

Un cambio fundamental logrado por esta investigación es la transformación de la percepción del juego. De ser visto como un simple pasatiempo, se destaca su potencial como una herramienta didáctica valiosa para la formación integral de los estudiantes.

Finalmente, la investigación motiva la continuación de estudios en el campo de la educación lúdica, generando interés y conciencia sobre la importancia de esta perspectiva en la formación académica, cognitiva, social y emocional de los estudiantes.

## **9. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

Se identificaron obstáculos y limitaciones metodológicas durante la investigación. La realización de entrevistas a las docentes se vio afectada por la limitación de realizarlas únicamente fuera del aula, durante los recreos, horas libres o especiales, lo que condicionó el tiempo disponible. Además, la ausencia de algunas docentes también generó demoras en la recopilación de información.

## **10. LINEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURA**

En futuras investigaciones, se podría indagar sobre la comparación de estrategias lúdicas en distintos niveles educativos, evaluando su efectividad y explorando posibles adaptaciones para niveles superiores. Además, sería importante investigar cómo involucrar a los padres en actividades lúdicas y comprender el impacto de esta participación en la experiencia educativa de los estudiantes. Investigar esto ayudaría a entender mejor cómo el juego puede adaptarse a diferentes entornos y fortalecer la colaboración entre todos los involucrados en la educación.

## **11. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

Desarrollar actividades lúdicas que estén alineadas con los contenidos curriculares, de modo que el juego se convierta en una herramienta para abordar objetivos educativos específicos.

Integrar situaciones problemáticas o desafíos dentro de los juegos para promover la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Brindar talleres y capacitaciones a los docentes para que adquieran habilidades en la planificación e implementación de actividades lúdicas en el aula.

Fomentar la creatividad docente para adaptar juegos a las necesidades específicas de los alumnos y del contexto educativo.

Implementar métodos de evaluación que integren el juego como herramienta para evaluar el progreso de los estudiantes de manera formativa.

Utilizar rúbricas y observaciones durante el juego para evaluar habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

Promover un ambiente de aprendizaje participativo donde los estudiantes sean protagonistas activos de su proceso educativo.

Proporcionar opciones y oportunidades para que los alumnos elijan juegos o actividades según sus intereses, fomentando así la autonomía.

Involucrar a las familias en las actividades lúdicas, proporcionándoles información sobre los beneficios educativos del juego y brindándoles sugerencias para aplicar estrategias lúdicas en el hogar.

Establecer un sistema de seguimiento continuo para evaluar la efectividad de las estrategias implementadas.

Recopilar retroalimentación de docentes, estudiantes y familias para realizar ajustes y mejoras constantes.

### **Proyecto de Intervención: Taller para docentes: "Innovación Pedagógica: Integrando el Juego en la Enseñanza"**

#### **Descripción:**

Este taller teórico práctico, denominado "Innovación Pedagógica: Integrando el Juego en la Enseñanza" está diseñado específicamente para las docentes de 1° grado de

la escuela Pablo Haimés en la ciudad de Concepción Tucumán. Será llevado a cabo en un espacio determinado de la institución y estará a cargo del equipo "RecreArte Psicope", compuesto por psicopedagogas. El propósito principal es orientar en la planificación e implementación de actividades lúdicas en el aula. Se concibe este taller como un espacio de praxis y reflexión/acción. Este se intercalará con encuentros que propiciarán el intercambio, la reflexión y el desarrollo, tanto de manera individual como grupal, de las diversas actividades propuestas.

### **Fundamentación:**

El taller se fundamenta en la idea de que el juego es una poderosa estrategia didáctica que aporta numerosos beneficios al desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. Al estimular áreas como la atención, memoria y funciones ejecutivas, el juego no solo facilita la adquisición de conocimientos sino que también promueve el desarrollo de destrezas y habilidades sociales y cooperativas.

Bañeres (2008) destaca que el juego es la actividad que más interesa y divierte a los niños, constituyendo un elemento fundamental para el desarrollo de sus potencialidades y la configuración de su personalidad adulta. El juego, al ser practicado libremente y por puro placer, se convierte en una estrategia didáctica sumamente útil.

Desde una perspectiva psicopedagógica, el juego ocupa un lugar privilegiado, generando entusiasmo, disfrute y motivación en los alumnos. Esto no solo facilita el aprendizaje significativo, sino que también permite a los docentes establecer vínculos positivos, crear un ambiente agradable y propiciar una gran predisposición por parte de los niños para aprender.

### **Objetivos de la Intervención:**

General:

- Promover y enriquecer las prácticas docentes innovadoras mediante el juego.

**Específicos:**

- Proporcionar a las docentes estrategias para integrar el juego en la planificación curricular.
- Guiar a las docentes en la aplicación efectiva del juego durante las clases.
- Fomentar el uso consciente del juego como herramienta para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.
- Habilitar espacios de reflexión y revisión del proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Destinatarios:**

Docentes de 1° grado de la escuela Pablo Haimés.

**Responsables:**

Equipo "RecreArte Psicope" compuesto por psicopedagogas.

**Duración:**

El taller se llevará a cabo durante el primer trimestre el año.

**Recursos:**

- Espacio adecuado dentro de la institución: Aulas espaciosas, posibilidad de utilizar el patio escolar.
- Proyector.
- Recursos audiovisuales.
- Material informativo: Folletos sobre la importancia del juego en el aprendizaje.
- Estudios y Artículos: Para respaldar la información teórica presentada.
- Material lúdico.

**Actividades:**

## **1. Presentación del equipo “RecreArte Psicope”**

- Dinámica lúdica de presentación diseñada para iniciar de manera activa y familiarizarse con la temática a abordar. A través de esta dinámica, se busca no solo romper el hielo y crear un ambiente ameno, sino también introducir de manera divertida los conceptos clave que exploraremos durante el taller.
- Esta actividad proporcionará a los participantes una experiencia práctica desde el principio, permitiéndoles involucrarse activamente y establecer conexiones con los principios fundamentales del aprendizaje a través del juego. Además, fomentará la interacción entre las docentes participantes, creando un ambiente colaborativo desde el inicio del taller.
- Breve explicación de la importancia de la psicopedagogía en la integración del juego en la enseñanza.

## **2. Presentación teórica sobre el impacto positivo del juego en el aprendizaje**

- Exposición teórica sobre los beneficios cognitivos, emocionales y sociales del juego en el proceso de aprendizaje.
- Ejemplificación y estudio con casos prácticos.
- Tiempo para preguntas y respuestas.
- Discusión sobre la aplicabilidad de los conceptos presentados en el contexto específico de las docentes de 1° grado.

## **3. Reflexión grupal y discusión de experiencias previas:**

- Dinámica de grupo para que las docentes compartan experiencias pasadas relacionadas con la implementación del juego en el aula.
- Identificación de éxitos y desafíos previos.
- Facilitación de la discusión para destacar patrones comunes y áreas de mejora.

#### **4. Observación de clases y retroalimentación específica sobre cómo integrar el juego.**

- Sesión práctica de observación de clases por parte del equipo “RecreArte Psicope”.
- Sesiones de retroalimentación individualizada con cada docente, resaltando ejemplos específicos observados durante las clases, tanto aspectos positivos y sugerencias de mejora.
- Proporcionar orientación sobre cómo integrar el juego de manera efectiva según las dinámicas y necesidades específicas de cada grupo de estudiantes.

#### **5. Diseño y Aplicación de Actividades Lúdicas:**

Con base en las reflexiones y retroalimentación proporcionada en las etapas anteriores, se guiará a las docentes en la creación de actividades lúdicas específicas para su contexto y necesidades. Este proceso incluirá la identificación de recursos disponibles y la personalización de estrategias para abordar los distintos estilos de aprendizajes de los alumnos.

#### **6. Sesiones de Intercambio y Cierre:**

Para concluir el taller, se organizarán sesiones finales de intercambio y cierre



donde las docentes podrán compartir sus experiencias, éxitos y desafíos. Además, se fomentará la creación de una red de apoyo entre las participantes, promoviendo la colaboración continua incluso después de la finalización del taller. Se facilitarán herramientas de dinámicas grupales que permitan a las docentes reflexionar sobre cómo continuarán implementando nuevas estrategias en sus entornos educativos.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Libro. Ediciones Manantial SRL.
- Alonzo Arijá, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. Trabajo fin de grado de Educación Infantil. Facultad de Educación de Palencia, Universidad de Valladolid.
- Arancibia, C., Herrera, P., y Strasser, K. (2008). *Psicología Educacional*. Manual. Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Ausubel, D. P. (1980). *Retención y aprendizaje significativo por recepción*. Libro. Ediciones Trillas.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Ediciones Paidós.
- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Libro. Ediciones Graó.
- Baquero, R. (2001). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Libro. Editorial Aique.
- Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Libro. Ediciones Narcea.
- Bettelheim, B. (1987). La fortaleza vacía. *El juego. Un puente entre fantasía y realidad*. Libro. Ediciones Paidós.
- Calmels, D. (2004). *Juegos de crianza: El juego corporal en los primeros años de vida*. Libro. Editorial Biblios.

- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿cómo crearlo en el aula?* Revista Nueva Aula Abierta No 16, 5.
- Chamorro Reyes, M., Yupanqui Cruzado, E. (2019). *El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207*. [Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Facultad de Derecho y Humanidades.
- Choque Quispe, N. (2023). *El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación democrática en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana*. [Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con especialidad en educación primaria]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Chorres, J. (2019). *Influencia del Juego libre en el aprendizaje de los niños de educación inicial*. Trabajo Académico. Universidad Nacional de Tumbes.
- Díaz, P., y Gambarte, A. (2021). *Juego y Detección temprana de Dificultades de Aprendizaje en el Nivel Inicial*. [Trabajo presentado como requisito para la obtención del título de grado Licenciatura en Psicopedagogía]. Universidad Blas Pascal.
- Edo, M., Blanch, S., Anton, M. (2016). *El Juego en la Primera Infancia*. Libro. Editorial Octaedro.
- Faas, A. E. (2018). *Psicología del desarrollo de la niñez*. Manual. Editorial Brujas.
- Filidoro, N., Calza, M., Del Giúdice, M., Graus, M., Greco, M., Guarna, M., Levit, V., Mantegazza, S., Mas, M., Medina, L., Mokaniuk, A., Muscolino, M.,

- Pereyra, B., Serra, C. (2018). *El juego en las prácticas psicopedagógicas*. Libro. Editorial Entreideas.
- Freinet, C. (2005). *Hacia una escritura libre en la Infancia*. Monteagudo (Ed.) *Técnicas Freinet de la Escuela Moderna*. (34 ed., pág. 263-275). Universidad de Sevilla.
- Galindo J., y Torres, M. (2022). *El Juego, como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero*. [Trabajo de grado de Educación Infantil]. Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de Ciencias Humanas y Sociales.
- Gallardo, J. (2018). *Teorías Del Juego Como Recurso Educativo*. Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J.F., Martínez Sánchez, J.A., y Cara Muñoz, M.M. (2021). *La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Artículo. Consejería de Educación y Deporte. Junta de Andalucía.
- Garaigordobil Landazabal, M. (1998). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Libro. Ediciones Pirámide.
- Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. [Tesis para la obtención del título: Licenciada en Pedagogía Infantil]. Facultad de Educación, Pontificia Universidad Javeriana.
- Guevara Delgado, J. (2018). *Motivación escolar y aprendizaje significativo en estudiantes de nivel primaria de la I. E. Virgen de Fátima – Ventanilla*.

[Tesis para optar el grado académico de Maestra en Psicología Educativa].

Universidad Cesar Vallejo.

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Libro. Editorial Interamericana.

Jiménez Lagares, I., y Muñoz Tinoco, V. (2011). *Los iguales como contexto de desarrollo*. Manual. Editorial Pirámide.

Lastra, K., Encina, L., Pérez, F., y Espinoza, P. (2020). *El juego como sistema de aprendizaje en el aula y su implicancia en la neuropsicología*. [Trabajo de investigación]. Universidad Viña del Mar.

Lewin, L. (2020). *La Nueva Educación*. Libro. Editorial Santillana.

Litwin, E. (2012). *El oficio de enseñar. Condiciones y contexto*. Libro. Ediciones Paidós.

Londoño Díaz, Y., Pérez Roche, S., y Valerio Martínez, M. (2018). *El Juego como estrategia pedagógica para fortalecer el Aprendizaje Significativo de los niños y niñas de 3 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa Jhon F. Kennedy*. [Trabajo de grado]. Universidad Santo Tomas.

López, P. (2018). *Aprendizaje a Través Del Juego*. Sección de Educación, División de Programas. Fondo de las Naciones Unidas para las Infancias. Publicado por UNICEF.

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

- Martínez Criado, G. (1998). *El juego y Desarrollo Infantil*. Editorial Octaedro.
- Minedu. (2013). *Espacios Educativos*. Para niños y niñas de 0 a 3 años. Guía de orientación. Ministerio de Educación.
- Minerva Torres, C. (2002). *El Juego Una Estrategia Importante*. [Red de Revistas Científicas Educere, 6, (19), 289-296: Proyecto Académico]. Universidad de los Andes.
- Ministerio de Desarrollo Social. (2022). *Juego y Crianza*. Documento técnico – Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia.
- Ministerio de Educación. (2004). *Núcleos de Aprendizajes Prioritarios. 1ºCiclo Educación Primaria*. Documento. Consejo Federal de Educación.
- Montiel, D. (2020). *El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Naranjal del municipio de Moñitos Córdoba*. [Maestría en desarrollo educativo y social]. Universidad Pedagógica Nacional.
- Moreno Murcia, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Piaget, J., y Garcia, R. (1988). *Hacia una Lógica de las significaciones*. Libro. Centro Editor de América Latina.
- Pogré, P. (2001). *Enseñanza para la comprensión: Un marco para innovar en la intervención didáctica*. En Aguerrondo I., y colaboradoras. *Escuelas del futuro II. Cómo planifican las escuelas que innovan (capítulo 3)*. Editorial Papers.

- Oviedo, C. (2019). *Juego didáctico y Aprendizaje de la lectura de alumnos de primer grado en escuelas públicas de Capitán Sarmiento*. [Trabajo Final Integrador]. Universidad de Flores.
- Rodríguez Arocho, WC. (1999). *El legado de Vygotsky y de Piaget a la educación*. Revista Latinoamericana de Psicología, 31 (3), 477-489.
- Sarle, P. (2004). *Juego y aprendizaje escolar: Los rasgos del juego en la educación infantil*. Libro. Ediciones Novedades Educativas.
- Sarle, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Libro. Editorial Paidós.
- Sidorenko, M. (2018). *La importancia de utilizar el juego como una estimulación en el proceso de enseñanza-aprendizaje para docentes y alumnos de nivel primaria E.G.B de escuelas públicas de la Ciudad de Buenos Aires*. [Trabajo Final Integrador]. Universidad de Flores.
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Libro. Editorial Gedisa.
- Vigotsky, L. (1977). *Pensamiento y lenguaje*. Libro. Editorial. La pléyade.
- Winnicott, D. (1993). *Realidad y Juego*. Libro. Ediciones Gedisa.

## 10. ANEXOS

### **Anexo 1: Documento de Consentimiento Informado**

#### **FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad, desean conocer la descripción del juego como una estrategia didáctica y facilitador de aprendizajes significativos en alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción – Tucumán. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar sobre la aplicación del juego como estrategia didáctica. Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de los cuestionarios que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a [sinvestydes@uflo.edu.ar](mailto:sinvestydes@uflo.edu.ar) (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

**Firma:**

**Firma Profesional Informante:**

**Aclaración:**

**Aclaración:**

**DNI:**

**DNI:**

**Fecha:**

**Protocolo N°:**

**Anexo 2:**



## **ENTREVISTA A DOCENTES DE 1° GRADO DE LA ESCUELA PABLO HAIMES:**

Nombre del que realiza la entrevista:

Fecha:

Nombre de la entrevistada:

Edad:

- 1) ¿Podrías compartir un poco sobre cómo te desenvuelves en el aula?
- 2) ¿Qué recursos y/o herramientas utilizas para incorporar en la enseñanza y el aprendizaje de tus alumnos?
- 3) ¿Qué piensas acerca de usar juegos como parte de tus clases?
- 4) ¿Has usado juegos en tus clases? Si es así, ¿puedes compartir algunos ejemplos específicos de cómo lo has hecho?
- 5) ¿Crees que los juegos ayudan a los estudiantes a aprender de manera más significativa?
- 6) ¿Has observado algún aspecto específico en los niños cuando participan en juegos que te haya sorprendido o te haya hecho repensar tus métodos de enseñanza?
- 7) ¿Qué reacciones has notado en tus estudiantes cuando participan en juegos educativos?
- 8) ¿Tienes alguna experiencia memorable que quieras compartir sobre el uso de juegos en tu clase, una situación que haya tenido un impacto significativo en el ambiente del aula y en la motivación de los niños?
- 9) Si tuvieras que dar algún consejo a otros maestros que quieren usar juegos en sus clases de 1° grado, ¿qué les dirías?

### **Anexo 3**

Con el fin de reducir las posibles amenazas de revelar información confidencial y datos personales de los participantes en este estudio, se ha protegido la documentación en una carpeta virtual de Google. En esta carpeta se han archivado las grabaciones de las entrevistas abiertas realizadas a las docentes y los consentimientos informados

#### **Grabaciones de las entrevistas abiertas realizadas a las docentes**

[https://drive.google.com/drive/folders/1dluRi7mfGz\\_Xd6k\\_NoFQzz-hKnOjNNM2?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/1dluRi7mfGz_Xd6k_NoFQzz-hKnOjNNM2?usp=drive_link)

#### **Consentimientos Informados**

<https://drive.google.com/drive/folders/1etuHKP0VxCzT4AhR2P7hO1sb66vQCupl?usp=drive link>

### **Anexo 4**

#### **Recursos y estrategias lúdicas utilizadas por docentes de 1° grado**









