



Unidad académica: Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

Carrera: Licenciatura en Psicopedagogía (Plan de Psicopedagogos y Profesores en Psicopedagogía a distancia)

Rector: Dr. Roberto Kertesz

Decana: Lic. Beatriz Labrit

Directora de la carrera: Lic. Laura Waisman

Tutora Temática: Lic. Karina Sambataro

Tutor Metodológico: Lic. M. Muller

Autora: Psp. SidorenkoMagali

N° de Legajo: 15.928

## **Jugar en el aula**

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

Lugar: Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Fecha de entrega: 21 de Junio 2018

## Índice

---

Resumen.....	2
1. Introducción .....	3
2. Marco Teórico .....	4
2.1. Conceptos teóricos de aprendizaje.....	4
2.2. Tipos de Juegos: Distintas teorías.....	6
2.3. El juego en el desarrollo cognitivo del niño.....	8
2.4. El juego y el desarrollo de vínculos en la escuela .....	10
3. Antecedentes de la investigación.....	14
4. Planteo del problema .....	18
5. Objetivos e Hipótesis.....	19
6. Marco Metodológico.....	20
6.1 Diseño .....	20
6.2 Participantes .....	21
6.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	22
6.4 Procedimientos .....	22
7. Resultados .....	23
8. Discusión y Conclusiones .....	32
9. Referencias Bibliográficas .....	36
10. Anexos .....	38

## Resumen

---

Los juegos tienen una gran presencia en segmentos de aprendizaje no formales e informales. Desafortunadamente, en los juegos de educación formal a menudo no se los considera una actividad seria y el potencial de los juegos para aprender no se descubre.

El uso de juegos en general con fines de aprendizaje ofrece una variedad de presentaciones de conocimiento y crea oportunidades para aplicar el conocimiento dentro de un mundo virtual, apoyando y facilitando así el proceso de aprendizaje. Cuando miramos los juegos dentro del contexto de aprendizaje en lugar de la actividad solo para el tiempo de ocio, tenemos la perspectiva de los alumnos y docentes sobre el uso de los juegos para el aprendizaje. Desde el punto de vista de los alumnos, usar un juego para aprender puede tener diversos significados, por ejemplo, aprender y divertirse, aceptar el desafío y obtener una mejor puntuación, probar diferentes roles, poder experimentar y ver lo que sucede, ser capaces de expresar los sentimientos, poder reflexionar sobre cierta situación de conflicto, etc.

Desde la perspectiva de los docentes, optamos por utilizar juegos para aprender a llegar a una nueva generación de alumnos con un medio con el que se utilizan para interactuar desde su infancia. Podemos ofrecer un juego para presentar un nuevo tema de aprendizaje y así despertar el interés de los alumnos por este tema, o como una actividad complementaria por muchas otras razones, por ejemplo, crear una oportunidad de aprendizaje compleja, aumentar la motivación de los alumnos, ofrecer otra forma de interacción y comunicación. Los juegos también se pueden usar para el desarrollo personal y para mejorar la autoestima del jugador, es decir, el alumno. En algunos casos, los juegos pueden ayudar a establecer el diálogo y romper los límites sociales y culturales. Para los discapacitados, los juegos pueden ofrecer la oportunidad de experimentar el mundo de una forma que la mayoría de nosotros da por sentada.

Por lo anteriormente mencionado el objetivo del presente trabajo de indagar sobre la importancia de utilizar el juego como factor estimulante en el ámbito áulico para docentes y alumnos de nivel primaria E.G.B de escuelas públicas de la Ciudad de Buenos Aires

Palabras claves: juego, aprendizaje, docente, educación, alumnos

## 1. Introducción

---

El tema que se tratará en el transcurso de la presente tesina será, como su título lo indica, “*Jugar en el aula*”. El juego, como el lenguaje, el pensamiento, la sociabilidad, nace al tiempo que nacemos y nos adaptamos a una cultura, “nuestra cultura”. El origen de los juegos, sus procesos fundantes, hay que buscarlos en el modo particular que los seres humanos tienen de asumir e incorporar los modelos de relaciones que la sociedad les brinda. El juego es una forma social y natural de actividad que integra todas las dimensiones del desarrollo y que, en la medida en que se ve enriquecido, protegido y estimulado por los adultos, se convierte en un escenario óptimo que propicia el cambio evolutivo y el aprendizaje espontáneo.

Dentro del ámbito escolar los niños que se encuentran entre la etapa de Nivel Inicial y de Primaria antes de llegar a la escuela y cada vez a una edad más temprana, comienzan habiendo realizado aprendizajes imprescindibles para su desarrollo como seres humanos donde el juego ha tenido un papel fundamental. Es por ello que los planteamientos didácticos y organizativos deben cuidarse desde su inicio, teniendo presente que se debe pensar y planificar considerando las características del juego, las etapas evolutivas que atraviesan sus alumnos, sus gustos, preferencias y motivaciones si es que se desea utilizar al juego como estrategia didáctica.

Por lo expuesto en los párrafos anteriores, el objeto de este trabajo radica en investigar sobre el actual uso del juego como recurso pedagógico en el contexto áulico, pensar en las posibilidades que brinda el juego al servicio del proceso de enseñanza – aprendizaje, reflexionar sobre las metodologías habituales que se implementa en clase y considerar los antecedentes teóricos de diversos autores que se han dedicado a investigar sobre el juego, sus características y sus clasificaciones.

## 2. Marco Teórico

---

### 2.1. Conceptos teóricos de aprendizaje

¿Qué es aprender? ¿Qué es jugar? ¿Se puede aprender jugando? ¿Se puede enseñar jugando? Para poder responder estos interrogantes, es necesario desarrollar ciertos conceptos teóricos que han investigado y estudiado numerosos autores.

Es pertinente expresar que para Pichón Rivière (1985) el concepto de aprendizaje consiste en la apropiación instrumental de la realidad para modificarla, supone interiorizar aspectos de la realidad de modo operativo, es decir, que la misma pueda ser transformada, a la vez, que el propio sujeto se transforma. De ese modo se logra una adaptación activa a la misma lo que responde a un concepto de salud mental.

Entonces, es apropiado interrogarse: ¿Cómo se aprende? Se configura en la interrelación de: el organismo, el cuerpo, la inteligencia y el deseo. “El aprendizaje es un proceso cuya matriz es vincular y lúdica y su raíz corporal; su despliegue creativo se pone en juego a través de la articulación inteligencia-deseo y del equilibrio asimilación-acomodación.” (Pichón Rivière, 1985, p.112).

El autor PichonRiviere (1985) expresa que el aporte pedagógico de la psicología social tiene como objeto el conocimiento del hombre mismo, pero no en abstracto sino contextualizado. Se procura el abordaje de un conocimiento integrado que supere un pensamiento o intelectualidad disociante que niega las relaciones entre sujeto, naturaleza y sociedad. El método pedagógico de la psicología social de Pichón Riviere (1985), se centra en develar la relación dialéctica que se da entre la realidad y la fantasía inconsciente del sujeto sustentada en la relación con sus necesidades.

Estas necesidades que sustentan la subjetividad de la persona solo se satisfacen, según esta perspectiva, socialmente, desde lo grupal, en relaciones determinantes. De este modo, el niño no es sólo un sujeto relacionado sino un sujeto producido, el cuál proviene de la interacción entre individuos, grupos y clases.

Por lo mismo, el campo de desarrollo de la pedagogía evocada es de modo privilegiado el grupo. Es en este ámbito donde confluye y queda expuesto las interacciones del sujeto a nivel externo e interno y donde, también, por medio de la

observación analítica de las formas que adquiere la interacción, se puede elaborar una hipótesis acerca de los procesos que lo están condicionando.

Por ello, se puede afirmar que conforme a la teoría de Pichón Riviere (1985), la pedagogía parte de una práctica y se orienta a una práctica. Es decir, se analiza la acción que constituye al hombre en sus interacciones, se develan sus elementos enajenantes por medio de la crítica grupal y la autocrítica individual, y se elabora una teoría que oriente una nueva práctica. De este modo, el aprendizaje que se desata, toma la forma en espiral asegurando una objetividad creciente cuyo horizonte final es el desarrollo pleno de la vida del hombre a través de la modificación simultánea de su subjetividad y de la naturaleza.

Al hablar de *aprendizaje*, Sara Paín lo define “como el proceso que permite la transmisión del conocimiento desde otro que sabe (un otro del conocimiento) a un sujeto que llega a ser sujeto, precisamente a través del aprendizaje.” (Paín, 1997, p.23), se habla de dos individuos, los cuáles uno es el que enseña y otro es el que aprende. Así mismo, uno es que tiene el conocimiento y el otro será el llamado sujeto luego del proceso de aprendizaje.

Se puede pensar en que existen dos tipos de condiciones para el aprendizaje las que definen el campo del estímulo llamadas externas y otras que son las que definen al sujeto llamadas internas. La combinación de estas condiciones conduce a la definición operacional del aprendizaje ya que determina las variables de su ocurrencia.

Paín expresa que “el *proceso de aprendizaje* se inscribe en la dinámica de la transmisión de la cultura, que constituye la definición más amplia de la palabra educación.” (Paín, 1997, p.25). Sobre qué se aprende, qué contenidos se deben enseñar y cuándo para tal fin existen los diseños curriculares en los cuales se detallan los contenidos a trabajar en cada grado, cada materia o asignatura. El diseño curricular puede interpretarse como la competencia que posee el currículum para describir desde la estructuración, la metodología y los resultados del diagnóstico de los proyectos curriculares. El cual determina el concepto educativo y al ser ejecutado puede resolver los problemas, abordar las necesidades y durante su evaluación concede que el proceso enseñanza- aprendizaje logre perfeccionarse. Por lo tanto, constituye una herramienta fundamental en las planificaciones docentes.

Por su parte Fernández (2002) define la *modalidad de aprendizaje* como aquella manera personal que tiene cada uno de acercarse al conocimiento para conformar su saber. Considerando este aporte, es relevante reflexionar cómo aprende el grupo de alumnos con el que el docente debe trabajar, cuáles son sus gustos, sus motivaciones, sus fortalezas y virtudes, sus puntos débiles, tanto a nivel grupal como individual. Una vez obtenida esa información, es fundamental encontrar denominadores comunes para seleccionar la actividad a trabajar.

Para Filidoro(2002) el concepto de aprendizaje es un proceso en el cual se va construyendo el conocimiento, que se da por el intercambio de los saberes que ya posee el sujeto y atributos del objeto. Dicho proceso aparece en las interrelaciones sociales, donde el docente aparece como mediador.

Es correspondiente hacer referencia al concepto de aprendizaje. Según describe Martínez Otero (2012), el proceso de aprendizaje significa la adquisición de nueva información debido a un evento o estímulo, que puede ocurrir en el exterior o interior del organismo. Durante éste proceso, los patrones espacio temporales de la actividad neuronal, que representan los eventos que están ocurriendo, causan cambios en la fuerza de las conexiones sinápticas dentro de algunas zonas del cerebro; esto en conjunto se conoce como plasticidad sináptica dependiente de la actividad. La reactivación de estas sinapsis modificadas causa patrones de disparo en las neuronas que colectivamente constituyen la experiencia subjetiva de la memoria o la expresión, de los cambios aprendidos en el comportamiento. Son varios los sistemas que funcionan en la codificación y consolidación de distintos tipos de información; involucran mecanismos hormonales y neuronales relacionados con el estado de alerta, el estrés y la plasticidad neuronal. Estos procesos dependen de sistemas cerebrales interactivos implicando las mismas estructuras del circuito del estrés: hipocampo, amígdala, corteza frontal e hipotálamo (Martínez Otero, 2012).

## **2.2. Tipos de Juegos: Distintas teorías**

Ahora bien lo que se pretende abordar en el presente trabajo no se refiere a *qué* enseñar sino al *cómo* enseñar, más específicamente si el juego puede constituir un recurso pedagógico en sí mismo para utilizar en el ámbito escolar. Para tal fin se desarrollarán aportes teóricos relacionados al juego, su definición y clasificación según diversos autores.

El escritor y sociólogo Roger Caillois (1958) aportó con sus estudios sobre la investigación acerca de los juegos y los hombres. Propuso una clasificación de los juegos a los que dividió en cuatro categorías, teniendo en cuenta el elemento que prevalezca en ellos:

Juegos de competencia: donde los oponentes se enfrentan en condiciones iguales para obtener el triunfo, por lo tanto, siempre se trata de una competencia en relación a una misma cualidad, por ejemplo, velocidad, fuerza, resistencia, potencia, memoria entre otros. El resultado es producto del desarrollo de sus habilidades. (Por ejemplo: fútbol, mancha, escondida).

Estos juegos son ideales para el desarrollo de habilidades psicomotrices, velocidad, fuerza, tiempo y espacio son factores protagonistas de estos juegos. Estas experiencias contribuyen en el crecimiento del volumen corporal.

Juegos de azar: es todo lo contrario al juego de competencia, el resultado que se da en este juego es producto de la suerte y no de las habilidades de los jugadores, no consiste en ganar al oponente sino de oponerse al destino. Este tipo de juego más que un juego se utiliza la mayoría de las veces como una estrategia para elegir antes del juego, ya sea para elegir a los compañeros con los que se va a jugar, elegir el lado de la cancha o quien inicia primero jugando. (Por ejemplo: piedra, papel o tijera, cara o cruz de una moneda, juego de dados, fichas, cartas, bingo, lotería).

Pueden funcionar para el desarrollo de habilidades cognitivas como son la memoria, la concentración y la atención.

Juegos de rol: son aquellos en donde se manifiestan aquellas conductas para creer, hacerse creer o hacerle creer a los demás que se es otra persona o se es un objeto. El niño aparenta tener otra personalidad para fingir otra personalidad. La satisfacción es ser otro o simular ser otro. La única regla es realizar la imitación lo mejor posible. (Por ejemplo: jugar a la mamá el papá y los hijos, jugar a la maestra y los alumnos, al vendedor y comprador, al doctor y el paciente o personajes famosos o imaginarios).

Pueden ser muy útiles para desarrollar habilidades sociales, posee un gran aporte teatral y creativo en donde aprenden tanto los que actúan como los que ven a otros actuar.

Juego de vértigo: son los que tienen como finalidad desestabilizar la percepción y de inferir la conciencia lúcida produciendo temor, con el objetivo de lograr un estado de trance que lo aleje de la realidad. (Por ejemplo: girar en el lugar muchas veces, hacer una ronda y girar rápido hasta perder el equilibrio, saltar de una superficie elevada con colchonetas en el piso, columpiarse boca abajo sujetado de las piernas, tirarse de toboganes.) Suelen ser improvisados y de corta duración, resultado de una aventura.

Pueden ser muy útiles cuando se pretende enseñar habilidades afectivas y comportamentales, cuidarse a sí mismo, fomentar autoconocimiento y autoestima. Aquí el docente deberá analizar y seleccionar en cada caso que juego utilizar evaluando que contenidos desea enseñar.

### **2.3.El juego en el desarrollo cognitivo del niño**

Es apropiado explicar que Jean Piaget (biólogo, epistemólogo y psicólogo) y Lev Vygotsky (psicólogo y pedagogo) afirman en relación al desarrollo cognitivo y el juego que éste último contribuye a los avances en la verbalización, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la concentración, la imaginación, la curiosidad, las estrategias de resolución de problemas, la cooperación, la empatía, la participación en grupo, entre otras. Para Vigotsky(1977),el juego es fundamental para integrarse al medio sociocultural que ayudará al desarrollo del niño, ya que lo categoriza como la integración de los factores sociales, personales y culturales. Y que en ese aspecto es de gran ayuda para lograr describir los cambios producidos en la conciencia de cada uno y argumenta la teoría psicológica que une los comportamientos con la mente.

Para Piaget (1973), el juego forma parte del desarrollo del símbolo. De la misma manera en que en la imitación, el niño hace frente a una realidad imaginaria por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero, por otra parte, se aleja de ella. En el juego prevalece la comparación, el niño logra adaptar su mente a esa realidad imaginaria, cambiando la realidad externa según sus motivaciones y su mundo interior. Con esto logra afianzar sus habilidades que adquirió y aumentar ese sentimiento de que pueden cambiar el mundo de manera efectiva.

El escritor Mead (1982) dice que en el juego simbólico donde los niños se imaginan como si fueran otras personas, aprenden a identificar las similitudes y

diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica.

Gran parte del trabajo de Mead se centró en el desarrollo del yo y la objetividad del mundo dentro del ámbito social: insistió en que "la mente individual solo puede existir en relación con otras mentes con significados compartidos" (Mead 1982: 5).

Las dos raíces más importantes del trabajo de Mead, y del interaccionismo simbólico en general, son la filosofía del pragmatismo y el conductismo social (en oposición al psicológico) (es decir: Mead estaba preocupado por los estímulos de los gestos y los objetos sociales con significados ricos en lugar de objetos físicos que los conductistas psicológicos consideran estímulos).

Por su parte, Bateson (1993) identifica en el juego una plataforma para el ejercicio de habilidades metacomunicativas. En otras palabras, el juego le brinda a la comunicación un rol importante.

El escritor Vygotski (1999) coincide con Piaget (1973) en cuanto a que se trata de una representación mental, pero cree que es una limitación al verlo sólo como un proceso cognitivo. Su atención se centra en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto. En el período de desarrollo de bebé a niño pequeño, el sujeto se enfrenta a la tensión entre sus deseos y la imposibilidad de satisfacerlos inmediatamente. Aporta la idea de que los objetos pierden su poder vinculante. Por ejemplo, una escoba es un caballo, una caja es un cohete. A medida que va creciendo el niño a través de sus palabras describirá los momentos imaginarios que desee. Se puede pensar que ante esa pérdida del poder vinculante de los objetos, que mejor "entrada en escena" que el docente para re-vincularse (mediante el juego) con todo aquello que se requiere para el desarrollo del niño.

Es decir que para ambos autores (Vygotski y Piaget), el juego constituye un recurso pedagógico fundamental, que facilita el desarrollo del niño y la comunicación con sus pares. Debe tenerse presente, que el juego posibilita el trabajo en grupo, así como también el desarrollo de las habilidades motrices y pensamientos de los niños. El docente dentro del aula, puede valerse de esa herramienta para estimular al niño, motivarlo y también enseñarle mediante el juego, a reconocer reglas.

Es relevante explicar que existen investigadores, como George Mead y Gregory Bateson que se centraron en la función del juego en la realidad interpersonal, mientras Bruner investigó la importancia que tiene el juego en los procesos de aprendizaje.

Según Parlebas (2001) considera al juego como herramienta fundamental y necesaria para el desarrollo biológico y neuronal del niño el cual contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, concentración y memoria. Asimismo define al juego como “el conjunto de acciones psicosociomotrices que permite generar relaciones con los demás y con el contexto.” Estas relaciones se diferencian según la forma de jugar, el lugar en donde se den. De este modo surge la siguiente clasificación:

Juegos de cooperación, son aquellos juegos donde el jugador se une con otro para realizar la tarea en conjunto. Por ejemplo, saltar la soga.

Juegos de oposición, en los cuales un jugador compite contra otro para cumplir la tarea asignada. Por ejemplo, la generala.

Juegos de oposición y cooperación, en ellos los jugadores se ponen de acuerdo para obtener juntos el mejor resultado y vencer a otro grupo de jugadores. Por ejemplo, fútbol.

#### **2.4.El juego y el desarrollo de vínculos en la escuela**

El autor Bruner (2006) estudió los efectos del juego relacionado a la habilidad del niño para resolver problemas. Sus investigaciones relacionan directamente el juego imaginativo con la habilidad del niño para dominar contenidos académicos como la lectoescritura, las habilidades matemáticas y la comprensión lectora. Mediante sus estudios en el área de la psicología evolutiva y social, quería producir cambios en la enseñanza, que los niños dejaran de los modelos habituales, que eran los que no dejaban desarrollar la potencia intelectual de los alumnos. Los alumnos pasaban a ser receptores pasivos de conocimiento.

Según el autor, mediante el aprendizaje se adquiere conceptos nuevos, los que ayudan a que el alumno aprenda a transcribir esa información, procesarla y de esa manera empezar a construir su propia realidad. Para él, la estructura cognitiva que

adquiere previamente tiene un rol importante en el proceso de aprendizaje. Debe indagar y profundizar acerca de las informaciones nuevas que le llegan, dándole una significación u organización a sus experiencias.

Según Bruner (2006) sostiene que toda teoría de instrucción debe tener en cuenta los siguientes cuatro aspectos: 1. La predisposición hacia el aprendizaje, 2. El modo en que un conjunto de conocimientos puede estructurarse de manera que sea interiorizado lo mejor posible por el estudiante, 3. Las secuencias más efectivas para presentar un material y 4. La naturaleza de los premios y castigos. Entonces encontramos la siguiente secuencia “a favor del juego”: mejor predispuesto (Aspecto 1) podrá estar el niño para aprender, si la propuesta implica un espacio/contexto (Aspecto 2) en el que esté involucrado activamente, real o de manera fantasiosa con el desarrollo de los acontecimientos (Aspecto 3), de tal manera que el disfrute, las reglas y el saber compartan “el podio” (Aspecto 4).

Esta teoría de Bruner (2006) brindan importantes aportes en la educación y en la pedagogía:

Aprendizaje a través del descubrimiento: el profesor debe motivar a los alumnos a que descubran por si mismos las relaciones entre conceptos y construyan proposiciones.

Diálogo activo: el profesor y el alumno deben involucrarse en un diálogo activo (p. ej., aprendizaje socrático).

Formato adecuado de la información: el profesor debe cerciorarse que el estudiante se interrelaciona con la información adecuada según su estructura cognitiva.

Currículo espiral: el currículo debe organizarse de forma espiral, es decir, trabajando periódicamente los mismos contenidos, cada vez con mayor profundidad. Esto para que el estudiante continuamente modifique las representaciones mentales que ha venido construyendo.

Extrapolación y llenado de vacíos: La instrucción debe diseñarse para hacer énfasis en las habilidades de extrapolación y llenado de vacíos en los temas por parte del estudiante.

Primero la estructura: enseñarles a los estudiantes primero la estructura o patrones de lo que están aprendiendo, y después concentrarse en los hechos y figura.

Entonces y en lo atinente al presente trabajo, corresponde indagarse: ¿Cómo puede un docente utilizar esta información para contribuir en su labor? ¿Se puede enseñar jugando? ¿Se puede jugar y aprender? ¿Es posible pensar y llevar a cabo experiencias ludo-pedagógicas en el aula?

Reflexionando sobre estos interrogantes, se puede contextualizar el juego en la escuela de la siguiente manera:

Juego libre, por ejemplo, el que se da en los recreos, la cual es una actividad netamente recreativa, sin ningún valor formativo.

Juego en clase, en este el docente prepara un juego, lo articula con un contenido que quiere enseñar y lo dirige en su clase.

Teoría del juego, se refiere al contexto bibliográfico, autores que a lo largo de la historia han creado aportes interesantes sobre el juego infantil.

El problema radica en la poca articulación e integración que existe entre estos tres contextos y de allí reflexionar sobre la posibilidad de crear una pedagogía basada en el juego respetando a la vez su naturaleza y sus leyes teóricas. Es necesario identificar el verdadero sentido del juego y contemplar a los alumnos, quienes desconocen que están transitando la etapa más asimilativa de sus vidas, época de formación y crecimiento continuo. El trabajo a realizar por aquellos docentes interesados en implementar prácticas ludo - pedagógicas sería el de lograr articular estos tres contextos en la escuela y crear así una pedagogía basada en el juego y afirmar que si se puede enseñar jugando.

Según otro autor Winnicott (2009), dice que la importancia del juego radica en que para quien lo realiza simboliza una actividad muy seria. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y no admite intrusiones. Además, dice que las respuestas ante los juegos, de los niños nace en la relación confianza que se origina entre madre-hijo. Esta relación es lo que, en los primeros meses de vida del bebé, le da seguridad, tranquilidad. Y la separación comienza por medio del juego, porque empieza a experimentar sus propias experiencias.

Es entonces que vale la pena interrogarse: ¿De qué se trata esta capacidad de jugar? Una de las funciones maternas, según el autormencionado en el párrafo anterior, es el sostén del bebé. Por medio del cual, el bebe puede pasar de un momento de exaltación a uno de tranquilización.

De acuerdo a todas las teorías expuestas anteriormente, se puede deducir que los juegos constituyen un factor importante en el desarrollo infantil, a través de la construcción de significados.

Para concluir este marco teórico, es importante mencionar que diversos han sido los aportes teóricos descriptos para orientar y dar curso al trabajo de investigación que a continuación se describe.

### 3. Antecedentes de la investigación

---

Una investigación de grado, realizada en la Universidad de San Andrés en Argentina, la autora Biscay (2007) ha investigado cómo influye en el docente la formación lúdica centrada en la Educación Inicial. El trabajo presenta dos partes: en la primera se plantean consideraciones teóricas acerca del fenómeno lúdico, sus características y naturaleza, el lugar que ha tenido en la educación infantil, su relación con la enseñanza y el aprendizaje y sobre la formación lúdica del profesor de Educación Inicial. En la segunda parte, sin desconocer los múltiples factores que inciden en las prácticas docentes, se focaliza la mirada en los diseños curriculares, por ser los documentos que regulan aquello que debe ser enseñado, trazando de este modo trayectos de formación para los alumnos y poniendo en evidencia qué es valorado en un momento determinado. La investigación de Biscay (2007) ha determinado que la formación de los docentes de Educación Inicial en juego, sirve para motivar a los niños y para estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje infantil.

Posteriormente, se analizaron documentos escritos con el fin de contrastar lo observado con el material escrito. El análisis de los datos fue realizado mediante el sustento de la teoría psicoanalítica. Los resultados obtenidos a partir de los instrumentos utilizados, pudieron determinar que en el Jardín N° 104, se le otorga al juego y el jugar, un lugar privilegiado dentro de las prácticas educativas y en las propuestas institucionales que se desarrollan.

También el autor Payá (2014) realizó una investigación sobre la relación del juego con la educación contemporánea española, donde abordó desde la historia de la educación en España, la presencia que la actividad lúdica y el juguete han tenido en la pedagogía del último siglo y medio. La autora consultó numerosas fuentes de información historiográficas sobre el uso, la consideración y las potencialidades pedagógicas del juego en la educación, permiten comprender y entender mejor, la génesis y el desarrollo del pensamiento lúdico-pedagógico contemporáneo hasta consolidarse en el imaginario social colectivo de los educadores actuales. Para ello, fijan su atención sobre las cualidades pedagógicas y las posibilidades didácticas del juego, la fabricación industrial de juguetes educativos, así como a la presencia que la actividad lúdica ha tenido en la escuela española y sus relaciones con la renovación pedagógica.

También es apropiado mencionar la investigación de grado realizada por García Minguillán (2014), dicho trabajo consistió en determinar el lugar que ocupa el juego simbólico en el nivel inicial perteneciente a un jardín de infantes de la ciudad de Rosario, a partir de los aportes y fundamentos teóricos de la corriente Psicoanalítica. Para llevar adelante la investigación, la técnica utilizada fue la entrevista semiestructurada; se aplicó a tres docentes pertenecientes a las salas de tres, cuatro y cinco años de dicho jardín. Luego, se realizaron observaciones no participantes con el propósito de identificar si aparece el juego simbólico, y en qué situaciones puntuales.

En una investigación de grado, realizada por la autora Martínez (2012) se ha abordado el modo mediante el cual los docentes de los Jardines de Infantes generaron propuestas de juegos cooperativos para desarrollar en sus alumnos, habilidades sociales. La investigación se trata de una indagación que utiliza un diseño cualitativo puro tipo documental, de alcance descriptivo. El trabajo de campo se llevó a cabo en tres jardines de infantes de la localidad de Caseros, Partido de Tres de Febrero, Provincia de Buenos Aires, dos de ellos de gestión privada con subvención estatal y uno de gestión estatal. Dicho estudio se estableció sobre la base de la comparación de los resultados obtenidos de las entrevistas a las docentes de la tercera sección de los Jardines de Infantes seleccionados y el análisis de la documentación, a través de las carpetas didácticas. Los resultados permitieron observar que no se ha hallado una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y la promoción de habilidades sociales; dado que los docentes no poseen conocimientos suficientes acerca de este tipo de juegos y en relación al trabajo para la adquisición de habilidades, se han encontrado controversias.

La escritora y bióloga Favia Belarmino (2015) en su trabajo sobre juego como herramienta pedagógica para la enseñanza de ciencias describió que los juegos didácticos surgieron como una ayuda al profesor, despertando en los alumnos el interés en aprender. En la enseñanza de Ciencias varios contenidos pueden ser explorados con el uso de este recurso didáctico, a ejemplo del tema cadena alimentaria que expresa las relaciones alimentarias de los seres vivos en un ecosistema. El objetivo de su trabajo fue verificar la contribución del juego didáctico "Tablero de la Cadena Alimentaria" para el aprendizaje de alumnos de clases de 6º año de la Enseñanza Fundamental. La actividad fue realizada por los becarios del Programa Institucional de Beca de Iniciación a la Docencia (PIBID) - subproyecto Biología de la Universidad Federal de Alagoas - Campus de Arapiraca, en el mes de junio de 2015 en una escuela pública de la red

municipal de enseñanza. El público objetivo fue constituido por 50 alumnos de dos clases de 6° año. El juego contenía un tablero y tenía 20 cartas con preguntas sobre el contenido. Después de la actividad los alumnos respondieron individualmente un cuestionario evaluativo con cuatro cuestiones objetivas. En cada cuestión sólo había una alternativa correcta. Al analizar las respuestas, el 83.87% de la clase "A" y el 73.68% de la clase "C" señalaron correctamente el concepto de cadena alimentaria; y el 90.33% de la clase "A" y el 78.95% de la clase "C" indicaron correctamente la secuencia correspondiente a una cadena alimentaria. Así, quedó claro que la utilización de juegos didácticos contribuye al desarrollo del aprendizaje de los alumnos en el aula, promueve una mayor interacción con los asuntos abordados, con los colegas y con el profesor.

Los autores Godoy y Keiber (2015), en su investigación abordó el tema de la aplicación del juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría, donde se ha primeramente observado cómo los alumnos reaccionaban a la estrategia pedagógica lúdica. Como la respuesta fue positiva, las autoras se centraron en diseñar y aplicar un juego didáctico para la enseñanza de estequiometría, con el propósito de lograr una clase dinámica y motivadora. La investigación se realizó en estudiantes del tercer año de educación media general, y fue aplicada durante cuatro períodos académicos (2010-2011, 2011-2012, 2012-2013 y 2013-2014) a un total de 235 estudiantes bajo una modalidad cuasi experimental. Los resultados demostraron una aceptación del 88,9%. El análisis del contenido realizado a las reflexiones de los estudiantes hacia el juego didáctico, muestran que la estrategia pedagógica impacta motivacionalmente en el aula de clases para la enseñanza de la estequiometría.

La autora María Guadalupe Bautista Sánchez (2015) presentó un estudio donde trataba sobre las contribuciones de los juegos y juegos en el proceso de aprendizaje en la educación infantil, partiendo del supuesto de que estos recursos pedagógicos contribuyen de forma significativa al aprendizaje y al desarrollo de los educandos. Cuyo objetivo general fue demostrar la importancia de los juegos en el proceso de aprendizaje de los niños de un CMEI de la zona sudeste de Teresina. Para ello utilizó una investigación de campo de naturaleza cualitativa, y como instrumento de recolección de datos se hizo una observación sistemática de la práctica de dos profesoras participantes de la investigación, además de la realización de una entrevista estandarizada.

En esa investigación, se discutió la temática teniendo como fundamentación teórica las ideas de Kishimoto (2011), Maluf (2009), Teixeira (2010), entre otros. Los resultados obtenidos a través de la investigación permitieron verificar la valorización de las actividades lúdicas, por las profesoras y que ellas utilizan los juegos como recurso pedagógico en su práctica. Su conclusión fue que el trabajo pedagógico con el lúdico en el aula permite al profesor hacer el aprendizaje motivador, placentero y significativo, además de proporcionar a los alumnos condiciones adecuadas al desarrollo físico, motor, emocional, cognitivo y social.

Otra investigación realizada por Luciana Vieira Nunes Ortega (2016) que abordó el tema de comprender la importancia de utilizar los juegos y juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños de 04 a 05 años en la educación infantil y cómo los profesores incluyen los juegos y juegos en la rutina del aula, para proporcionar un aprendizaje más placentero, uniendo los juegos y juegos con el aprendizaje, creando un momento de conocimiento y diversión. Ella concluyó que las profesoras de la Escuela Municipal Mundo Encantado del Niño donde se realizó la investigación utilizan los juegos y bromas como mediadores de conocimiento, su planificación, no utilizando apenas como un paso tiempo en el aula, sino como herramienta importante en el auxilio del proceso de enseñanza-aprendizaje infantil. Para ella es importante utilizar los juegos y bromas en el aula, pues cuando se hace esto se crea la posibilidad de que el niño aprenda haciendo lo que más le gusta hacer, es decir, jugar o jugar. De esta forma, aprender se vuelve más placentero para el niño, y por medio de juegos y juegos los niños aprenden reglas, aprenden a relacionarse mejor con los compañeros de la clase, se desarrollan cognitivamente y afectivamente. Además de ser un momento divertido para los niños, es un momento de mucho aprendizaje también, por lo que el juego debe ser planificado de acuerdo con el grupo de edad de los niños y también tiene que pensar en el aprendizaje que será proporcionado al niño con determinado juego.

#### 4. Planteo del problema

---

Si pensamos en el dominador común de los antecedentes de investigaciones mencionados nos remite directamente al juego como recurso pedagógico, los juguetes y sus oportunidades como facilitadores en el proceso de adquisición de conocimientos. El rol del docente, fundamental por cierto, se plantea como “inventor y presentador del juego”, sus objetivos, reglas y “arbitraje” atenderán los acontecimientos y secuencias para lograr un aprendizaje significativo de dicha experiencia.

El juego es importante para el crecimiento del cuerpo y de la mente, para el desarrollo general. Jugar es imitar, imaginar, es entrar en relación, pasar de lo real a lo imaginario y de lo imaginario a lo real, es luchar, esforzarse, pensar, crear, ganar, perder, reír, jugar es divertirse. El jugar proporciona la oportunidad de practicar rutinas parciales y secuencias de comportamiento que después forman un conjunto de destrezas y habilidades para resolver problemas de la vida cotidiana.

Investigaciones acerca del aprendizaje temprano y desarrollo muestran que cuando los niños son respaldados apropiadamente en su juego, el juego no quita aprendizaje, más bien contribuye en él.

Los educadores siempre han considerado importante al juego en las clases pero las crecidas demandas por la responsabilidad del docente y los resultados medibles están alejando cada vez más al juego del aula.

Estos son algunos de los motivos por los cuales surge la idea de la presente investigación con la finalidad de brindar a los docentes la posibilidad de pensar si es necesario y beneficioso modificar algunas cuestiones en su metodología áulica habitual para captar la atención de sus alumnos siendo creativos a la hora de enseñar y evaluar utilizando al juego como recurso pedagógico.

Durante el transcurso del presente trabajo se responderá a las siguientes preguntas de investigación: Considerando el juego como recurso pedagógico ¿Se utiliza el juego el aula? ¿De qué modo? ¿Para aprender? ¿Para enseñar? ¿Para evaluar? ¿Para divertirse? ¿Para socializar?, y por último ¿El juego actúa como un factor estimulante en el ámbito áulico para docentes y alumnos de nivel primaria E.G.B de escuelas públicas de la Ciudad de Buenos Aires?

## **5. Objetivos e Hipótesis**

---

### **Objetivo General**

Indagar sobre la importancia de utilizar el juego como factor estimulante en el ámbito áulico para docentes y alumnos de nivel primaria E.G.B de escuelas públicas de la Ciudad de Buenos Aires

### **Objetivos Específicos**

Conocer cómo influye el juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Analizar las metodologías pedagógicas habituales que se implementan en clase.

### **Hipótesis:**

“El juego dentro del ámbito áulico, actúa como un factor estimulante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje”.

## 6. Marco Metodológico

---

### 6.1 Diseño

El presente estudio es de tipo cuantitativo. La investigación cuantitativa es aquella en la que se recopilan y analizan datos cuantitativos sobre variables. De esta manera, este tipo de investigación es capaz de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica. También puede determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y la objetivación de los resultados a través de una muestra que hace inferencia a una población. Además del estudio de asociación o correlación, la investigación cuantitativa también puede, en su momento, hacer inferencias causales que explica por qué las cosas suceden o no de una manera particular (Hernández Sampieri et al., 2003, p.21).

Con respecto al diseño del mismo, debe especificarse que conforme Hernández Sampieri et al., (2003) el término diseño se refiere concretamente al plan o estrategia delimitada para obtener la información que se desee.

Para esto, es necesario conocer los distintos tipos de diseño que existen, para posteriormente justificar el porqué de la elección de determinado diseño para llevar a cabo la presente investigación.

En su libro cuyos autores son Hernández Sampieri et al., (2003) clasifican al diseño en experimental y no experimental. El diseño experimental conlleva una situación de control, la cual se manipulan de manera intencional una o más variables independientes (causas), para analizar las consecuencias de tal manipulación sobre una o más variables dependientes (efectos). El no experimental se define como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente las variables, y en los que solamente se observan los fenómenos en su ambiente natural para posteriormente, analizarlos.

Para desarrollar el presente trabajo de investigación, se trabajó con un Diseño no experimental, debido a que no se manipularon intencionalmente las variables independientes, sino que se observaron fenómenos dentro de su contexto natural, para luego proceder a analizarlos. Esta investigación es sistemática y empírica. El diseño de la investigación es de carácter no experimental, pues en el colegio hay alumnos con

diferentes personalidades y docentes con distintas formaciones que proponen distintas actividades y los niños ya pertenecían a ese grupo antes de nuestra investigación.

En el presente estudio se trabajó sobre cómo se utiliza el Juego como recurso pedagógico en el ámbito escolar, sus usos, sus modalidades, sus frecuencias y su eficacia.

El diseño apropiado para la presente investigación elegido es el transeccional, cuyo propósito consiste en describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado abarcando varios grupos o subgrupos de personas. Los diseños transeccionales correlacionales describen relaciones entre dos o más variables en un momento determinado. Lo que mide es la relación entre variables en un tiempo determinado. El interés constituye la relación causal.

## **6.2 Participantes**

El autor Hernández Sampieri et al., (2003, p.300) afirma que, para seleccionar una muestra, primeramente debe definir la unidad de análisis sobre la que se trabajará. El sobre o quiénes se van a recolectar datos, dependerá del enfoque elegido (cuantitativo, cualitativo, mixto), del planteamiento del problema a investigar y de los alcances del estudio. Las unidades de análisis o los elementos muestrales se eligen siempre aleatoriamente para asegurarnos de que cada elemento tenga la misma probabilidad de ser elegidos.

Los participantes que intervinieron de manera directa (a través de los cuestionarios) en la investigación, son 30 docentes de entre 30 y 45 años de sexo femenino. Por otra parte, 60 alumnos de distintas escuelas públicas de nivel primaria E.G.B de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, fueron observados con el objeto de conocer cómo reaccionan ante los juegos.

### **Unidad de análisis**

Docentes de nivel primaria E.G.B (Educación General Básica) de escuelas públicas que residen en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

La muestra es de carácter probabilística, es decir que todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos. Los datos de la investigación pudieron ser generalizados al resto de la población.

### **6.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

Se seleccionó como instrumento de medición siendo este confiable y de validez total construyendo un cuestionario con instrucciones y preguntas claras para quienes va dirigida, realizando solo las preguntas necesarias y justificadas.

Para la presente investigación resultó apropiado centrarse en encuestas a docentes de nivel primario para interrogar sus intervenciones y características de grupo de alumnos. Se realizaron 30 cuestionarios a docentes autoadministrándolos sin intermediarios y las respuestas fueron marcadas por ellos, codificando dichas respuestas.

Como se explicó en párrafos anteriores, la presente investigación es de índole Cuantitativa porque se buscaron datos mediante los cuales se pudo obtener el porcentaje de utilización del juego como recurso pedagógico, el área en el cual más implementa, la frecuencia de su uso, el tipo de juego que resulta más motivador para el alumno, el momento del proceso de aprendizaje en el cual resulta conveniente su uso y la cantidad de integrantes en los juegos utilizados con mayor frecuencia.

### **6.4 Procedimientos**

Se seleccionaron dos instituciones que brindaron la correspondiente autorización para realizar la investigación. Por eso, se preparó un documento que expone las características del estudio para presentar a las autoridades de las instituciones. Se les explicó la naturaleza de la investigación, lo que dicho estudio requiere de las docentes. Se eligió entrevistar a 30 docentes de dichas instituciones de grupos de primero a séptimo grado de primaria utilizando el cuestionario preparado específicamente para este estudio y el cual se encuentra adjunto en anexos.

El lugar de aplicación siempre fue el mismo, un despacho que previamente nos había designado para esa labor en ambas instituciones.

## 7. Resultados

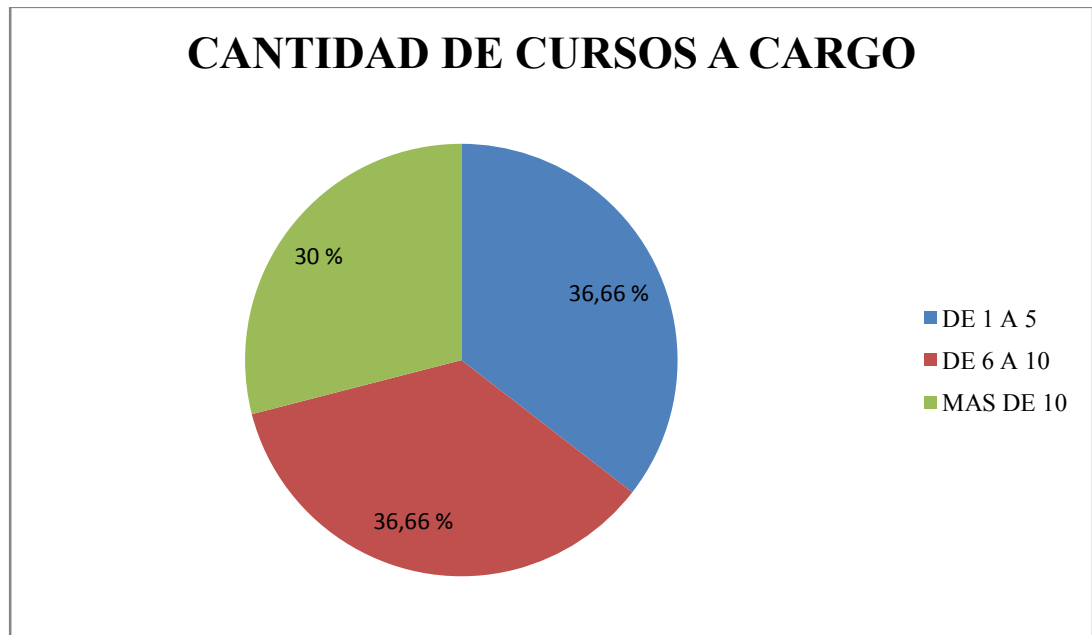
A continuación, se muestran las gráficas de las respuestas obtenidas en la aplicación del cuestionario:

**Tabla N° 1- Cantidad de cursos que ha tenido a su cargo.**

CANTIDAD DE CURSOS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
De 1 A 5 cursos	11	36,66 %
De 6 a 10 cursos	11	36,66 %
Más de 10 cursos	9	30 %

Gráfico N° 1

Valores obtenidos en la Tabla N° 1



**Gráfico N°1- Cantidad de cursos a cargo de cada docente**

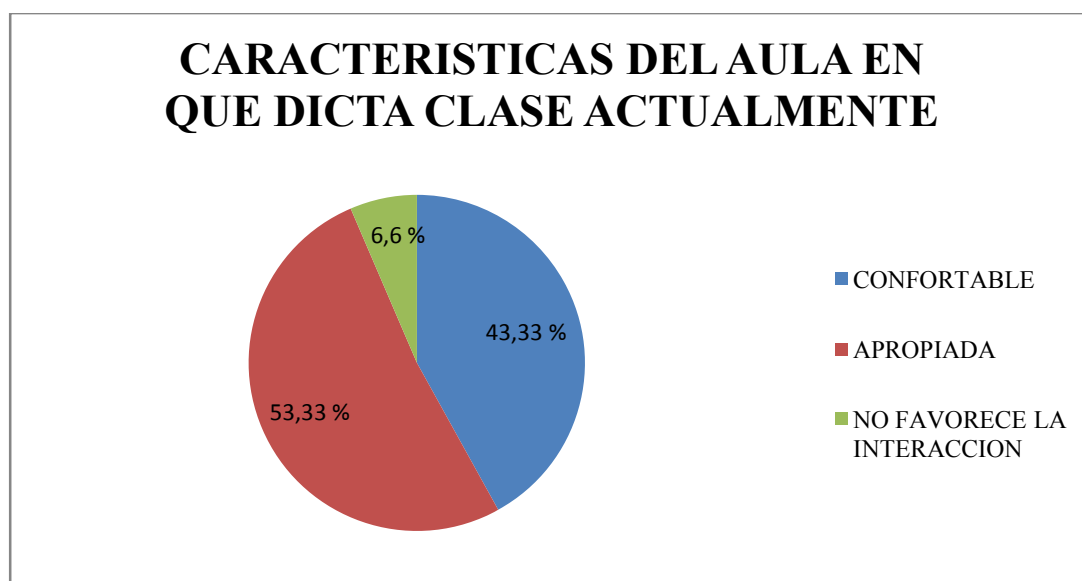
Se observa que del total de la muestra el 36,66 % de los docentes que contestaron tuvieron de 1 a 5 cursos a su cargo, otro 36,66 % tuvieron de 6 a 10 cursos a su cargo y el 30% restante tuvieron más de 10 cursos a su cargo.

**Tabla N° 2 -Características del aula en que dicta clase actualmente.**

CARACTERISTICAS DEL AULA	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Confortable	13	43,33 %
Apropiada	16	53,33 %
No favorece la interacción	2	6,66 %

Gráfico N° 2

Valores obtenidos en la Tabla N° 2



**Gráfico N° 2- Características del aula en que dicta clase actualmente**

Se observa que del total de la muestra el 53,33 % de los docentes que contestaron que el aula en donde dictan clase actualmente es confortable, un 43,33 % la caracterizaron apropiada y el 6,66% restante respondieron que no favorece la interacción.

Es decir que el promedio determina que los docentes se sienten a gusto con el clima logrado dentro del aula y con la comunicación existente con sus alumnos.

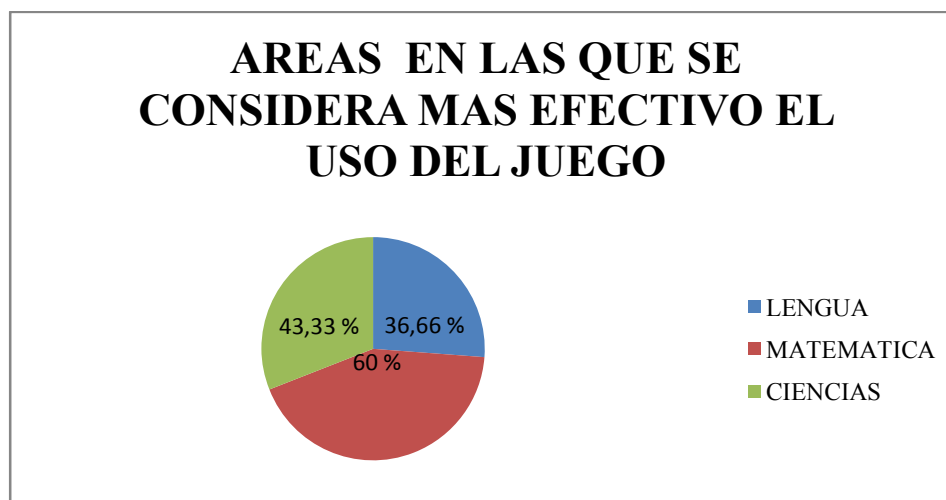
**Tabla N° 3**

*Áreas en las que se considera que la utilización del juego como recurso pedagógico resulta más efectivo para el proceso de aprendizaje.*

AREAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Lengua	11	36,66 %
Matemática	18	60 %
Ciencias	13	43,33 %

Gráfico N° 3

Valores obtenidos en la Tabla N° 3



**Gráfico N° 3 - Áreas en las que se considera más efectivo el uso del juego**

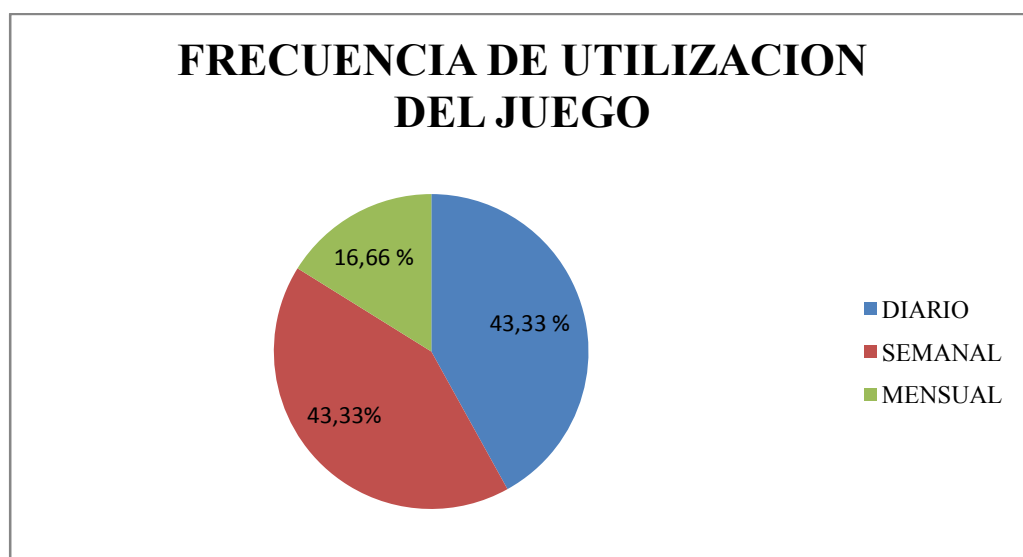
Se observa que del total de la muestra el 60 % de los docentes que consideran que el área en la que el uso del juego como recurso pedagógico resulta más efectivo para el proceso de aprendizaje es matemática, el 43,33 % considera que ciencias y el 36,66 % restante lengua. Las docentes durante los cuestionarios han realizado observaciones con respecto a esta área y han expresado en su mayoría que el área de matemáticas tiende a aburrir a los niños, y es por ello que a través del juego, consiguen motivarlos para que puedan atravesar el proceso de enseñanza-aprendizaje sintiéndose estimulados.

**Tabla N° 4**

*Frecuencia que se considera útil el uso del juego como recurso pedagógico.*

FRECUENCIA	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Diario	13	43,33 %
Semanal	13	43,33 %
Mensual	5	16,66 %

Gráfico N° 4 Valores obtenidos en la Tabla N° 4



**Gráfico N° 4 - Frecuencia que se considera útil el uso del juego como recurso pedagógico**

Se observa que del total de la muestra el 43,33 % de los docentes que contestaron consideran útil el uso del juego como recurso pedagógico diariamente, otro 43,33 % semanalmente y el 16,66 % restante mensualmente.

Es relevante analizar este gráfico, debido a que hubo coincidencia entre los porcentajes del 43,33% cada uno, indicando que consideran adecuado utilizar el juego como estrategia pedagógica de manera diaria o semanal, pero solamente el 16,66% considera utilizarlo de manera mensual. Es decir, que las docentes consideran al juego un recurso fundamental dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

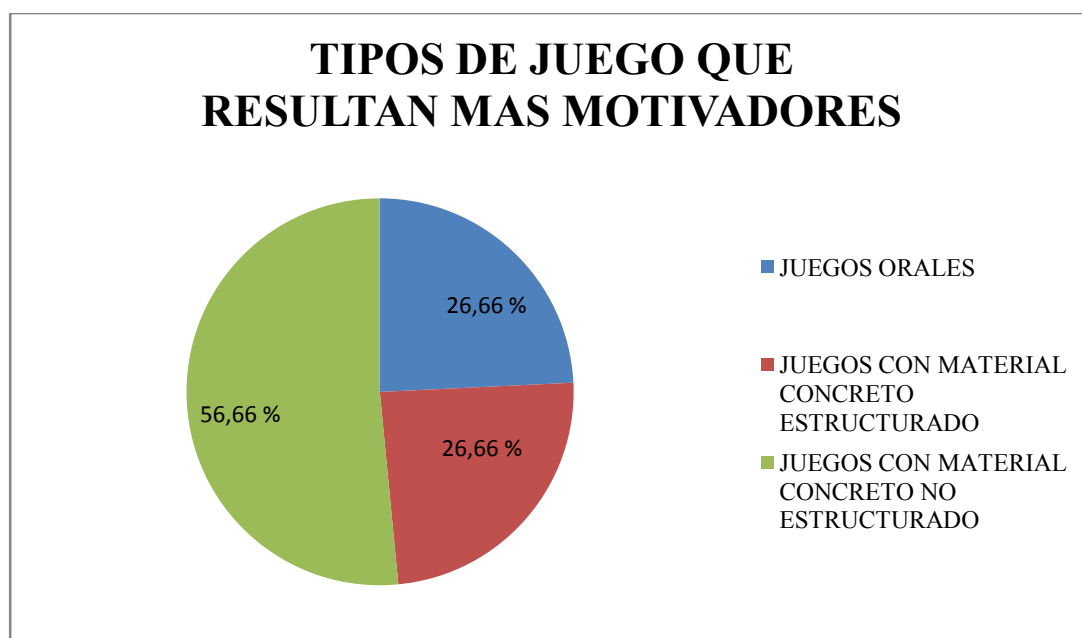
**Tabla N° 5**

*Tipos de juegos que resultan más motivadores para los alumnos.*

TIPOS DE JUEGO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Juegos orales	8	26,66 %
Juegos con material concreto estructurado	8	26,66 %
Juegos con material concreto no estructurado	17	56,66 %

Gráfico N° 5

Valores obtenidos en la Tabla N° 5



**Gráfico N° 5- Tipos de juegos que resultan más motivadores para los alumnos.**

Se observa que del total de la muestra el 56,66 % consideran más motivadores los juegos con material concreto no estructurado, el 26,66 % a los juegos con material concreto estructurado y el otro 26,66 % restante a los juegos orales.

Es importante mencionar que los juegos con material concreto no estructurado, son aquellos en que el material no ha sido especialmente pensado para educar o jugar,

pero que sin embargo ofrece grandes posibilidades para que el niño investigue por sí mismo, desde su propio interés y curiosidad naturales. Normalmente se trata de objetos cotidianos o naturales, que se ajustan a la necesidad de jugar para adquirir un mayor conocimiento del universo que les rodea. Varias docentes han coincidido muchas veces en que tubos de cartón y cajas (por ejemplo) han sido adaptados con un propósito lúdico.

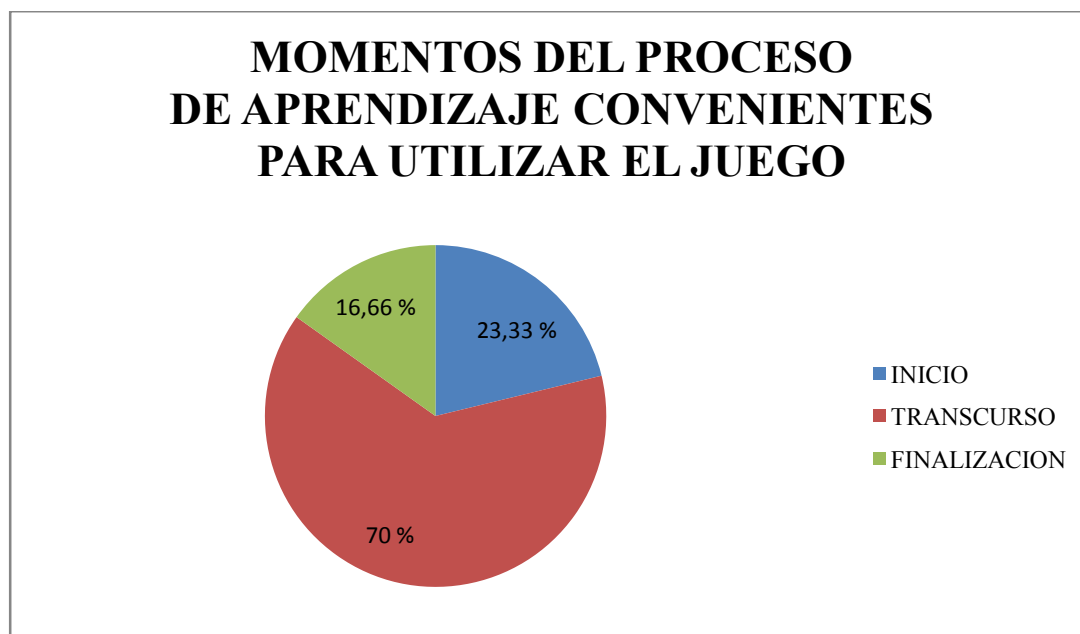
**Tabla N° 6**

*Momentos del proceso de aprendizaje que se consideran convenientes para utilizar el juego*

MOMENTOS DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	DEL DE	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Inicio		7	23,33 %
Transcurso		21	70 %
Finalización		5	16,66 %

Gráfico N° 6

Valores obtenidos en la Tabla N° 6



**Gráfico N° 6- Momentos del proceso de aprendizaje que se consideran convenientes para utilizar el juego**

Se observa que del total de la muestra el 70 % consideran conveniente utilizar el juego en el transcurso del proceso de aprendizaje, el 23,33 % en el inicio y el 16,66% y restante, en la finalización del proceso.

Es decir, que las docentes han valorado por una importante mayoría, que es pertinente utilizar los recursos lúdicos no desde el inicio ni en la finalización del proceso, sino durante el transcurso porque es cuando se pueden obtener mejores resultados en el niño.

**Tabla N° 7**

*Cantidad de integrantes en los juegos que se utilizan con mayor frecuencia*

CANTIDAD DE INTEGRANTES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Individuales	5	16,66 %
De parejas	11	36,66 %
Grupales	17	56,66 %

Gráfico N° 7

Valores obtenidos en la Tabla N° 7

## CANTIDAD DE INTEGRANTES EN LOS JUEGOS UTILIZADOS CON MAYOR FRECUENCIA



**Gráfico N° 7- Cantidad de integrantes en los juegos que se utilizan con mayor frecuencia**

Se observa que del total de la muestra el 56,66 % utilizan con mayor frecuencia juegos grupales, el 36,66 % juegos de parejas y el 16,66 % restante los juegos individuales.

Las docentes han manifestado que los niños reaccionan con mayor motivación a los juegos grupales, debido a que existe una interacción y entusiasmo importante con sus pares.

### **Tabla N° 8**

*Respuesta del alumnado frente a las propuestas de juego.*

RESPUESTA DEL ALUMNADO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Aceptación	30	100 %
Rechazo	0	0 %
Evitación	0	0 %

Gráfico N° 8

Valores obtenidos en la Tabla N° 8

## RESPUESTAS DEL ALUMNADO FRENTE A LAS PROPUESTAS DE JUEGO



**Gráfico N° 8- Respuesta del alumnado frente a las propuestas de juego.**

Se observa que el 100 % de la muestra consideran que el alumnado responde con aceptación frente a las propuestas de juego.

Este resultado es relevante, debido a que marca que ningún alumno se opone a los recursos que brinda el juego. Es decir que el factor lúdico constituye una herramienta fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, que puede ser utilizado por las docentes para motivar e incentivar el mismo.

## 8. Discusión y Conclusiones

---

El presente trabajo tuvo como objetivo abordar el uso del juego como recurso pedagógico en el contexto áulico y colaborar en el reconocimiento y valoración del juego para favorecer el aprendizaje de los alumnos. Para esto se investigó sobre las teorías del juego, sus clasificaciones y características y se pensó en las posibilidades que brinda el juego al servicio del proceso de enseñanza aprendizaje.

Los datos recolectados permitieron identificar y concluir que las aulas en las que actualmente trabajan poseen un clima de trabajo apropiado para lo que se espera, que el área en la que se considera más efectivo el uso del juego es matemática, que la frecuencia de su uso es diario o semanal, que los tipos de juegos que resultan más motivadores son los juegos con material concreto no estructurado, que el momento más apropiado para utilizar el juego es en su transcurso del contenido que se está trabajando, que la cantidad de integrantes elegida es la grupal y la respuesta del alumnado frente a las propuestas de juego es en su totalidad de aceptación.

La observación cuantitativa de los participantes permitió identificar el interés que los docentes tienen en incluir e incrementar el uso del juego en sus aulas, utilizándolo como “aliado” para trabajar contenidos ya que, en gran medida, registran la efectividad de su alcance.

Es dable mencionar que no se encuentran diferencias significativas en relación con los estudios presentados como antecedentes.

En este estudio se llega a la conclusión de que el juego es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel educativo y para cualquier contenido a enseñar siempre y cuando se preste atención al uso que se le da y la finalidad que se busca. Según Parlebas (2001) el juego se considera como herramienta fundamental y necesaria para el desarrollo biológico y neuronal del niño el cual contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, concentración y memoria.

Cuando se utiliza con un objetivo educativo se deben plantear una cantidad de objetivos que estén dirigidos hacia la ejercitación de ciertas habilidades, que incluya momentos que inviten a la reflexión, simbolización o apropiación de lo vivido por parte de los jugadores. Como mencionamos en este trabajo, Jean Piaget (biólogo,

epistemólogo y psicólogo) y Lev Vygotsky (psicólogo y pedagogo) afirman en relación al desarrollo cognitivo y el juego que éste último contribuye a los avances en la verbalización, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la concentración, la imaginación, la curiosidad, las estrategias de resolución de problemas, la cooperación, la empatía, la participación en grupo, entre otras. Para Vigotsky (1977), el juego es fundamental para integrarse al medio sociocultural que ayudará al desarrollo del niño, ya que lo categoriza como la integración de los factores sociales, personales y culturales.

En este sentido es importante conocer que posibilidades brinda el juego, que habilidades se pueden desarrollar o fomentar en los alumnos, tanto en el área socio-emocional, fisiológica u orgánica, cognitiva y académica. Así mismo conocer las características del juego, conocer su clasificación para saber cuál sería el más adecuado para un determinado contenido a enseñar y grupo para aplicar.

Se aconseja a los docentes que al momento de realizar sus planificaciones propicien espacios que resulten motivadores y se propongan alcanzar aprendizajes significativos. Que elijan actividades lúdicas que capten la atención y el interés de los alumnos e inviten al disfrute por jugar, con el anhelo de que posteriormente se traduzca en un disfrute por aprender.

En relación al trabajo del gabinete psicopedagógico orientar a los docentes en considerar la importancia del juego como recurso pedagógico, invitarlos a pensar sobre el uso del juego en el aula el cual implica no sólo diversión sino que también colabora a incentivar las diferentes áreas del desarrollo del niño, tanto en el área corporal: coordinación de las diferentes partes del cuerpo, descubrimiento de nuevas sensaciones, como en el área intelectual: estimular la capacidad de razonamiento, la creatividad, la imaginación, la atención y la memoria, favorecer el desarrollo del lenguaje. Desde el área social puede enseñar a actuar con respeto, responsabilidad, participación, cooperación, compañerismo. De acuerdo a Bateson (1993) el juego es una plataforma para el ejercicio de habilidades metacomunicativas. En otras palabras, el juego le brinda a la comunicación un rol importante.

Otro aspecto importante para trabajar con los docentes a la hora de pensar en estrategias lúdicas es en el asesoramiento de los tipos de juegos recomendables según las edades, necesidades intereses, contenidos a trabajar y expectativa de los niños.

## **Propuesta**

La idea es que se emprendan metodologías en el aula usando y/o creando juegos con los estudiantes, orientando un proceso en donde todas las partes interesadas construyan e intervengan, para ello es importante seguir las siguientes etapas:

- **Diagnóstico:** Determinar los intereses frente a la clase (Preguntando a los estudiantes), creando un rumbo o ruta en conjunto, es importante fijar metas en equipo.
- **Planeación:** Se presentan y seleccionan los juegos a utilizar de acuerdo con objetivos planteados previamente y la temática que se va a abordar.
- **Implementación:** Se aplican cada uno de los juegos seleccionados (Sopa de Letras, Rompecabezas, Concéntrese y Escalera), en una o dos clases.
- **Seguimiento:** Se reflexiona, sobre los progresos, aprendizajes, dificultades y comportamientos individuales y del grupo participante en los juegos.
- **Evaluación:** En equipo se comentan y proponen nuevas actividades para superar las dificultades que se presentaron en la experiencia del juego.

Junto a los estudiantes, es importante examinar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tratando de obtener mejores resultados académicos y relacionales. Además, se proponen juegos de mesa, de movimiento y de competencia, para apoyar la actividad en equipo, enfatizando en el respeto a las reglas, porque en el juego también se desempeñan roles y se superan conflictos y dificultades, se trabaja y se crean estrategias, se descubren habilidades, talentos y se crean y superan conflictos que surjan, posiblemente, en el espacio social.

## **Alcances y Limitaciones**

El alcance de esta investigación está enfocando a los Docentes y alumnos de nivel primaria E.G.B (Educación General Básica) de las dos escuelas públicas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, que dieron la autorización para realizar la investigación en dichos establecimientos.

En la presente investigación se usó el diseño cuantitativo, lo que implica que se usó para tal, un cuestionario estructurado con preguntas cerradas. Que condujo a

resultados limitados descritos en la propuesta de investigación. Por lo tanto, los resultados no pueden llegar a representar fehacientemente la ocurrencia real, en una forma generalizada. Además, los encuestados tuvieron opciones limitadas de respuestas, basadas en la selección realizada por el investigador.

## 9. Referencias Bibliográficas

---

Bateson, G. (1993). *Espíritu y Naturaleza*. Madrid. Amorrortu.

Biscay, M. (2007). *La formación docente en juego: Un análisis de la formación lúdica del profesor de Educación Inicial desde los lineamientos curriculares*. Universidad de San Andrés.

Bruner, J. (2006). *El habla del niño: Aprendiendo a usar el lenguaje*. Madrid, Paidós Ibérica.

Cano, F (2009). *Manual estrada 6*. Buenos Aires. Estrada.

Chacón, P (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*Buenos Aires. Kapelusz

Fernández, A. (2002). *La inteligencia atrapada*. Buenos Aires. Nueva visión.

Fernández, J. y Elortegui, N. (1996). *Qué piensan los profesores acerca de cómo se debe enseñar*. Buenos Aires. Editorial Biblos.

Filidoro, N. (2002). *Psicopedagogía: conceptos y problemas. La especificidad de la intervención clínica*.Buenos Aires. Editorial Biblos.

García Minguillán. (2014). *Lugar que ocupa el juego simbólico en la práctica educativa de nivel inicial de un jardín de infantes*. Universidad Abierta Interamericana.

Guerzoni de García Lanz, M. (1995).*Aula nueva Manual Kapelusz 7*. Buenos Aires. Kapelusz.

Hernández Sampieri, R; Collado, C y Batista, L. (1998). *Metodología de la investigación*. México. Mc Graw Hill.

Lozano Alcobendas, M. (1997). *Jugar y aprender en la escuela*. Revista de Psicodidáctica, núm. 4, pp. 89-101 Universidad del País Vasco/EuskalHerrikoUnibertsitatea Vitoria-Gazteis, España.

*Manual estratégico 5*. Buenos Aires. Puerto de palos.

Marcano Godoy, K.(2015). *Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría*. Revista de Investigación, vol. 39, núm. 84, enero-abril, pp. 181-204 Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela

Martínez, T. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial*. Universidad Abierta Interamericana.

Minerva Torres, C. (2002). *El juego: una estrategia importante* Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.

Pain, S. (1997). *Diagnóstico y Tratamiento de los Problemas del Aprendizaje*. Madrid. Nueva Visión.

Parlebas, P (2001). *Juegos, Deporte y Sociedad*. Madrid. Paidotribo.

Payá Rico, A. (2014). *Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea* Espacios en Blanco. Revista de Educación, núm. 24, junio, pp. 107-126 Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires Buenos Aires, Argentina.

Piaget, J. (1973). *Psicología del niño*. Ed. Morata. Madrid.

Riviere, P. (1985). *Del Psicoanálisis a la Psicología social (I)*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.

Unicef y Kaleidos.(2012). *Desarrollo emocional: Clave para la primera infancia*. Fundación de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). Buenos Aires, Kaleidós.

Varela Nieto, M y Martínez Montalbán, J. (2005). *Jugando a divulgar la física con juguetes*. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias, año/vol 2, número 002. Asociación de Profesores Amigos de la Ciencia: EURELA Cádiz, España pp. 234-240. España.

Vygotski, L (1977). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires, Ed. La pléyade.

Winnicott, D (2009). *Realidad y Juego*. Buenos Aires. Ed. Gedisa.

## 10. Anexos

---

### Propuestas

---

Ideas para implementar el juego como recurso pedagógico en el ámbito escolar:

#### 1° grado

Materia: Prácticas del lenguaje

Contenido: Letras del abecedario

Juego para trabajarlo: Bingo

Consigna: Se elaboran cartones de bingo en los cuales haya que completar las letras del abecedario. Como en un bingo tradicional gana aquel que complete primero su cartón.

A		D	
	G		T
W		I	

	B		Y
O		J	
	P		C

## **2° grado**

Materia: Matemática

Contenido: Anterior y posterior a un número

Juego para trabajarlo: Cartas

Consigna: El alumno elige una carta española al azar, la muestra y debe decir o escribir el número anterior y el posterior a esa carta.

## **3° grado**

Materia: Matemática

Contenido: unidad, decena, centena.

Juego para trabajarlo: Tres bolsas con fichas numeradas.

Consigna: Se preparan tres bolsas en las cuales se incluyen fichas numeradas. En una bolsa fichas del 0 al 9, en otra bolsa fichas de 10 al 90 y en la tercer bolsa fichas del 100 al 900. Para formar un número de tres cifras los alumnos deberán sacar una ficha de cada bolsa y escribir el número que se compone sumándolas.

## **4° grado**

Materia: Ciencias Naturales

Contenido: Cadenas alimentarias

Juego para trabajarlo: Memotest

Consigna: Luego de explicar el tema se confeccionan fichas para buscar las parejas que coincidan uniendo el nombre de cada organismo con el ejemplo. La dinámica del juego será como la de un memotest tradicional.

PRODUCTOR

JACARANDA

CONSUMIDOR  
PRIMARIO

CONEJO

CONSUMIDOR  
SECUNDARIO

LEON

CONSUMIDOR  
TERCIARIO

SER HUMANO

DESCOMPONEDOR

MICROORGANISMOS

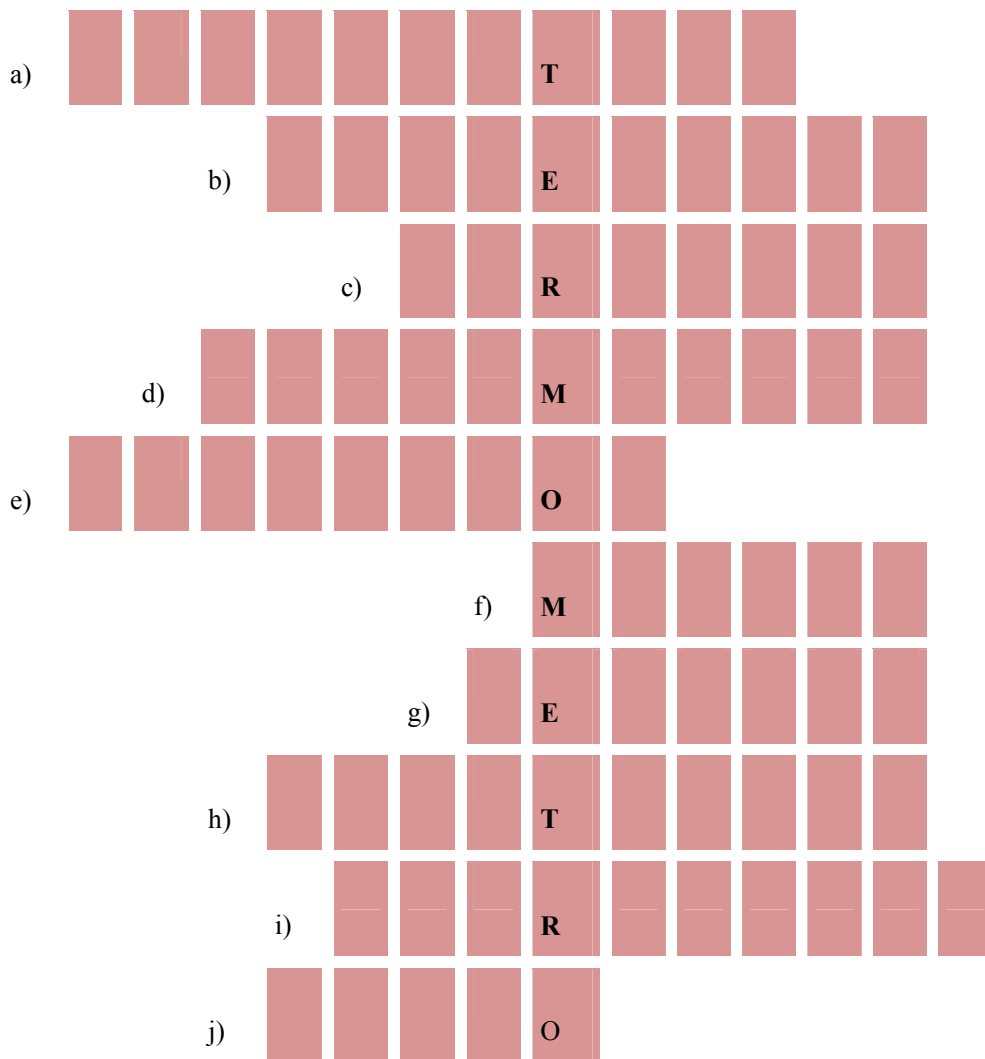
**5° grado**

Materia: Ciencias Naturales

Contenido: El calor, un forma de energía

Juego para trabajarlo: Crucigrama

Consigna: Una vez finalizada la unidad, a modo de integración se confecciona un crucigrama con los conceptos trabajados. Se divide al grupo en dos o 3 equipos, se les da el mismo crucigrama a todos los equipos. Ganará aquel que lo complete primero correctamente.



Referencias:

a) Medida que indica lo caliente que se encuentra un cuerpo.  
(TEMPERATURA)

b) Forma en que se transmite el calor cuando el aire de una habitación se calienta con una estufa. (CONVECCION)

c) Sustancia que se coloca dentro del bulbo de vidrio de un termómetro clínico.  
(MERCURIO)

d) Pasaje de una sustancia sólida directamente al estado gaseoso, sin pasar por el estado líquido. (SUBLIMACION)

e) Forma en que se transmite el calor proveniente del Sol. (RADIACION)

f) Material que se obtiene de los árboles y es aislante. (MADERA)

g) Escala centígrada que se utiliza habitualmente en un termómetro clínico.  
(CELSIUS)

h) Aumento de volumen de un cuerpo con el calor. (DILATACION)

i) Escala de temperatura que suele utilizarse en otros países, como Estados Unidos y Gran Bretaña. (FAHRENHEIT)

j) Nombre de cada una de las divisiones de la escala de un termómetro.  
(GRADO)

## **6° grado**

Materia: Ciencias Sociales

Contenido: Presidentes argentinos entre 1880 y 1916.

Juego para trabajarlo: ordenar las letras para formar el apellido.

Consigna: Se confeccionan tarjetas con las letras sueltas y se les da a los alumnos para que formen los apellidos de los presidentes argentinos entre 1880 y 1916 y se les pide que los ordenen como cronológicamente han gobernado.

G E L E R I N I P L (PELLEGRINI)

T I N A Q N A U (QUINTANA)

I F U R E O G A C A L O T R A (FIGUEROA ALCORTA)

S A N E Z E Ñ A P (SAENZ PEÑA)

O R C A(ROCA)

E J U Z A R N E M L A C (JUAREZ CELMAN)

R U B U R I U (URIBURU)

E D A L Z A L P A (DE LA PLAZA)

**7º grado**

Materia: Ciencias Naturales

Contenido: Los componentes de la célula.

Juego para trabajarlo: Sopa de letras.

Consigna: Dada las definiciones de los componentes de la célula deberán hallar el nombre de esos conceptos en una sopa de letra.

D	G	U	I	P	M	D	W	A	E	R	I	O	P	M
E	R	M	I	T	O	C	O	N	D	R	I	A	S	R
A	S	D	F	G	H	J	K	L	T	E	L	Ñ	A	J
Q	W	A	V	B	N	M	A	D	E	R	T	L	J	Ñ
M	E	M	B	R	A	N	A	C	E	L	U	L	A	R
D	E	S	A	S	D	F	G	Y	U	L	O	N	R	T
Q	Ñ	A	A	D	F	G	H	I	E	L	R	P	O	U
A	P	L	S	H	O	P	K	C	F	G	G	T	U	I
Z	O	P	D	U	I	L	D	Q	W	E	A	Y	J	Ñ
X	K	O	F	Q	T	E	U	N	M	O	N	E	R	I
C	U	T	G		R	Q	W	E	Y	I	U	K	L	O
V	Y	I	J	A	G	H	J	N	U	C	L	E	O	L
B	R	C	P	Q	E	R	Y	I	O	P	O	J	L	C
M	E	T	K	E	R	T	U	A	P	Y	S	B	N	U
V	A	C	U	O	L	A	S	Q	E	R	T	U	I	P

Referencias:

1) Medio acuoso de la célula. (CITOPLASMA)

2) Posee la información que se transmitirá de padres a hijos. Está rodeado por una membrana, contiene el nucléolo y los cromosomas. (NUCLEO)

3) Están en el citoplasma. Son diferentes estructuras celulares. (ORGANULOS)

4) Estructuras celulares que liberan energía. (MITOCONDRIAS)

5) Estructuras celulares que reservan sustancias o agua. (VACUOLAS)

6) Capa de protección que envuelve al citoplasma, a través de la cual se efectúan los intercambios de materia, agua, oxígeno, etc. (MEMBRANA CELULAR)

7) Se encuentra sólo en los vegetales. Es de constitución más rígida que la de la membrana celular y está compuesta por una sustancia exudada por la célula (PARED CELULAR)

## Cuestionario de docentes

A continuación, cuestionario administrado a las docentes.

Muchas gracias por su atención. El siguiente cuestionario forma parte de un trabajo de investigación sobre el uso del Juego como recurso pedagógico en el ámbito escolar. Es por este motivo que solicito su colaboración completando las siguientes preguntas para lograrlo. La información obtenida es de carácter confidencial.

- 1) Marque con una cruz la cantidad de cursos que ha tenido a su cargo.

De 1 a 5 cursos	
De 6 a 10 cursos	
Más de 10 cursos	

- 2) El aula en que dicta actualmente la clase es:

Confortable	
Apropiada	
No favorece la interacción	

- 3) ¿En qué área considera que la utilización del juego como recurso pedagógico resulta más efectivo para el proceso de aprendizaje?

Lengua	
Matemática	
Ciencias	

- 4) ¿Con qué frecuencia considera que es útil utilizar el juego como recurso?

Diario	
Semanal	
Mensual	

5) ¿Qué tipo de juego resulta más motivador para el alumno?

Juegos orales	
Juegos con material concretos estructurado (Bingo, lotería, cartas)	
Juegos con materiales concretos no estructurados (artículos escolares, elementos de reciclaje )	

6) ¿En qué momento del proceso de aprendizaje es conveniente utilizar el juego?

Inicio del proceso	
Tramscuro	
Finalización	

7) ¿Cómo son los juegos que se utilizan con mayor frecuencia?

Individuales	
De parejas	
Grupales	

8) ¿Cuál es la respuesta del grupo frente a las propuestas de juego?

Aceptación	
Rechazo	
Evitación	