

UNIVERSIDAD  
SIGLO 21



MIEMBRO DE LA RED  
ILUMINO

Universidad Siglo 21

Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Graduación:

*“El juego en las aulas de 1er y 2do grado como facilitador de aprendizajes”*

Proyecto de Investigación Aplicada (P.I.A.)

Autor: José Sebastián Assenza

Legajo: VEDU03543

2018

Dime y lo olvido,  
enséñame y lo recuerdo,  
involúcrame y lo aprendo.

Benjamin Franklin

## Agradecimientos

Ahora que veo este trabajo terminado, mi reconocimiento y gratitud a todas las personas que me han acompañado y apoyado en mi decisión de comenzar el desafío que implica transitar una carrera universitaria.

Sus palabras e incentivo me estimularon a no bajar los brazos a pesar de todas las dificultades que se me presentaron en estos años de cursado.

Agradezco particularmente a mis padres por la educación que me han brindado, por los valores que me transmitieron y por enseñarme que en la vida los objetivos propuestos se alcanzan con esfuerzo, dedicación y disciplina.

A mis amigos y compañeros de trabajo, en especial a las Licenciadas Claudia Nóbile y Verónica Razquín por compartir sus saberes y experiencias.

A los Directivos de la escuela Jesús María por sus palabras de aliento, facilitándome aquellas instancias de estudio y permitiendo mi ingreso a la Institución para llevar a cabo la experiencia de campo.

A los docentes que me abrieron las puertas de un espacio único, “el aula”, donde compartieron sus conocimientos.

A los alumnos de 1er y 2do grado, que con su espontaneidad e inocencia me colmaron de sus vivencias, enriqueciendo profundamente mí trabajo.

Finalmente a la Universidad Siglo 21 que gracias a la propuesta educativa a distancia me dio la posibilidad de cumplir con el propósito de profundizar mi formación académica.

## Índice

Resumen.....	6
Capítulo 1: Planteamiento del Problema.....	7
Fundamentación.....	7
Justificación del tema.....	8
Problema de Investigación.....	12
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos.....	14
Antecedentes de la temática.....	15
Capítulo 2: Marco Teórico.....	18
Capítulo 3: Marco Metodológico.....	50
Modelo Metodológico de Investigación.....	50
Enfoque cualitativo.....	51
Categorías de análisis.....	52
Interrogantes de la Investigación.....	54
Técnicas de recolección de datos.....	54
Instrumentos de recolección de datos.....	55
Criterio Muestral.....	55
Ficha Técnica.....	56
Capítulo 4: Análisis de contenido.....	60

Capítulo 5: Conclusiones.....	92
Referencias.....	98
Anexos.....	100

## Resumen

El desafío del siguiente proyecto de investigación será demostrar cómo aquellas actividades lúdicas implementadas en la Unidad Pedagógica (a partir de ahora U.P.), resultan beneficiosas para la adquisición y desarrollo de capacidades fundamentales.

Paralelamente se investigará cuáles deberían ser las estrategias de enseñanza aprendizaje aplicadas en una clase donde se implemente el juego como recurso didáctico.

De este modo se profundizará buscando relacionar los elementos, para concluir respondiendo ¿De qué manera se desarrollan a través del juego cooperativo, las capacidades fundamentales en alumnos que cursan la U.P. del colegio Jesús María?

Palabras claves: unidad pedagógica - juego cooperativo - recursos didácticos - capacidades fundamentales - estrategias didácticas.

## Abstract

The challenge of the following research project will be to demonstrate how those leisure activities implemented in the Pedagogical Unit (from now on U.P) are beneficial for the acquisition and development of fundamental skills.

At the same time, it will be investigated what the teaching-learning strategies should be applied in a class where the game is implemented as a teaching resource. In this way, it will be deepened looking to relate the elements, in order to conclude by answering. In what way are developed through the cooperative game, the fundamental abilities in students that attend the U.P. of the Jesús María school?

Key words: pedagogical unit - cooperative game - didactic resources - fundamental abilities - didactic strategies.

## Capítulo 1: Planteamiento del Problema

### *Fundamentación*

“Los niños pequeños casi siempre aprenden más con los juegos colectivos que con las lecciones y una multitud de ejercicios” (Kamii y Devries, 1980, p. 28).

Esta breve, pero contundente frase, permite ir descubriendo los conceptos claves, cuyo desarrollo se realizará en el siguiente trabajo de investigación.

Por un lado la idea de juego colectivo como parte importante en la formación integral del niño, y por otro los beneficios al incluirlo como recurso didáctico en las aulas de las instituciones escolares.

Cuando se interactúa con adultos, padres y docentes, la palabra juego aparece como característica del mundo infantil. Cuando se observa o se consulta a los niños de 6 y 7 años (rango de edad con la que se trabajará) el juego es una actividad elegida por unanimidad.

Ahora bien, cuando se indaga un poco más en profundidad y la mirada se centra en la escuela, el juego aparece en los recreos o como medio para alcanzar un aprendizaje en particular de un campo curricular, para estimular o llegar a la calma. Se limita a funcionar como un instrumento.

Al mismo tiempo y con frecuencia se escucha entre los docentes sus preocupaciones por el cómo enseñar, por la creatividad o la motivación en sus clases, por la apatía de los alumnos, por los logros en los aprendizajes que no los satisfacen. Si se consideran estas preocupaciones, se puede decir que los docentes se encuentran frente a la necesidad de encontrar soluciones que permitan responder a la pregunta ¿qué hacer en el aula? ¿de qué depende que nuestra planificación didáctica funcione?

Este interrogante da cuenta de las inquietudes respecto a una enseñanza compleja, que implica atender a una serie de factores disciplinares, psicológicos, institucionales, socioculturales.

El debate en torno a la escuela en relación a qué es, qué debe ser, cuál debería ser su función, cuáles son los objetivos de la educación y cuál su metodología para conseguirlos, se encuentra abierto y trasciende en el tiempo.

La Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar (1996) considera preocupante la falta de preparación que los niños manifiestan al momento de enfrentarse con la vida cotidiana, insertos en una cultura que se encuentra en permanente cambio. También advierte que la sociedad desestima la importancia que tiene el juego en la formación de los infantes, poniendo énfasis a los estudios puramente teóricos y académicos.

#### *Justificación del tema*

Reconociendo lo expuesto se diseñó un proyecto con la finalidad de investigar cómo el juego cooperativo utilizado como recurso didáctico y con un valor formativo en sí mismo, favorece el desarrollo de capacidades fundamentales en alumnos que transitan la Unidad Pedagógica del colegio Jesús María.

De acuerdo a ello, este trabajo se retroalimentó de los siguientes conceptos necesarios para resignificar al juego dentro de las instituciones escolares.

En primera instancia fue necesario explicitar qué se entiende por el término educación y la relación vincular entre alumno y docente en un complejo proceso de enseñanza–aprendizaje. Proceso que adquirió diferentes significados y características según el tiempo, según el paradigma con el que se analizó a la Institución escolar. Análisis provenientes de diferentes campos, como la filosofía, la psicología, la pedagogía o la sociología, cuyos autores como Piaget, Bruner, Ausubel, Vigotsky,



entre otros, han dejado un bagaje intelectual, que aún hoy son la base fundamental sobre la cual se sustentan nuevas investigaciones.

Abordar esta complejidad implica insertarse en el alma de la propia escuela para observar, dialogar, registrar, en definitiva para comprobar si el juego llega a ser parte de las estrategias de enseñanza que el docente implementa en el micro espacio áulico. En caso afirmativo el próximo desafío será analizar cómo es implementado y abordado desde la didáctica.

Para comenzar a desandar este camino, será conveniente recordar la triada educativa donde se establecen los lazos entre el alumno, el docente y el conocimiento dentro de una Institución Educativa.

La interacción entre estos tres componentes da lugar a las diferentes relaciones que se establecen dentro de las escuelas: la relación entre docente y alumno habitualmente denominada “relación pedagógica o de mediación”, la relación entre docente y saber y la relación entre alumno y conocimiento, llamadas ambas “relaciones didácticas”.

Es en esta construcción de lazos donde surgirán las estrategias de enseñanza de los docentes y las estrategias de aprendizaje que los alumnos construirán e implementarán a la hora de enfrentarse con distintas situaciones educativas. Situaciones que obviamente aparecerán en su vida cotidiana, fuera del espacio escolar, y que la sociedad espera que puedan confrontarlas y resolverlas.

Para cumplir con esta finalidad, será necesario establecer la función de la Institución Educativa dentro de un contexto social que espera ciertas respuestas en relación a la formación integral de ese niño–alumno. Una formación que se sustenta sobre la base de los cuatro pilares propuesto por Delors: aprender a ser, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender conocer (1994). Estos pilares son aspectos

relevantes que todo sujeto debe desarrollar para poder aprender a lo largo de su vida.

La escuela en general centra su enseñanza escolar en el aprender a conocer y, en menor medida en las otras formas de aprendizaje. La UNESCO estima que en cualquier sistema de enseñanza, cada uno de estos pilares debe recibir atención a fin de que la educación sea pensada para el ser humano en su calidad de persona y como miembro responsable de una sociedad.

Aparece otro agente importante en cualquier investigación de tinte educativa: la Sociedad.

Las sociedades, que con el transcurrir del tiempo evolucionan, exigen al Sistema Educativo un recorrido a seguir, políticas educativas que satisfagan y respondan a esos cambios que se producen dentro de ellas. Escuela y Sociedad se encuentran o deberían encontrarse, ya que los alumnos son sujetos en una sociedad determinada por valores sociales, culturales, tecnológicos, humanos.

Este contexto permitirá incluir un nuevo concepto donde se hará foco en las capacidades fundamentales que se proponen desde el Ministerio de Educación.

Las nuevas reformas educativas promueven un aprendizaje significativo, para que los niños logren resolver situaciones cotidianas de manera autónoma, creativa, crítica y en colaboración con sus pares. Para comprender mejor es menester profundizar aquellas capacidades innatas en los sujetos y necesarias para el pleno desarrollo de sus potencialidades, la participación en la cultura y la inclusión en la sociedad.

La educación debe trascender los ámbitos del aula y proveer aquellas habilidades necesarias para desplegar las potencialidades de las personas permitiéndoles que puedan vivir y participar plenamente en una sociedad democrática.

Y acá es donde el juego entra a jugar...

Aizencang, (2010) reconoce que el juego se presenta de una forma particular dentro de las propuestas didácticas que se llevan a cabo con los más alumnos más pequeños.

Ya sobre el final del siglo XIX diversas perspectivas psicológicas han estudiado la actividad lúdica, su evolución y su protagonismo en el desarrollo humano. Algunas resaltan su carácter biológico, otras su proceso de expresión, desarrollo propio y espontáneo del niño y otras se centran en la importancia del juego para el proceso de adaptación y participación social.

Los docentes tienden a incorporar al juego en las aulas como una herramienta que potencia el aprendizaje y que busca despertar el interés, la motivación del alumno al recuperar el entusiasmo que muestra el niño al jugar.

El propósito de generar espacios lúdicos en las planificaciones de los docentes, lleva a considerar varios aspectos, como por ejemplo: con qué objetivo incluirlos, de qué modo hacerlo, con qué frecuencia y, fundamentalmente, qué relaciones se establecen entre la enseñanza, el aprendizaje y el juego.

Es en este punto donde la actividad lúdica se presenta en el marco de las consideraciones docentes como una situación significativa y privilegiada de aprendizajes, pero que encuentra limitaciones al momento de ser implementarla. Limitaciones que terminan haciendo de lo lúdico “un como sí”.

Como se podrá apreciar, los cambios en las sociedades exigieron y exigen que la escuela sea un espacio flexible que reformule permanentemente sus prácticas docentes en función al sujeto que aprende, teniendo presente el bagaje con el que ingresa y pensando en su formación a futuro.

Concebir el aprendizaje como un proceso comunicativo, como una actividad interpersonal, permite entender que además de su componente verbal incluye otro tipo

de relaciones.

Al comprender que los alumnos aprenden con otros y de otros, surge la idea de introducir al aula un tipo de juego: el juego cooperativo. El jugar con otros plantea nuevos desafíos ya que supone una heterogeneidad, donde cada jugador debe aprender a tolerar esas diferencias, aprendiendo a compartir, esperar, disentir.

El interrogante sería plantear si el juego es un recurso adecuado para desarrollar estas capacidades, si es un elemento facilitador de enlace entre contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

### *Problema de Investigación*

Cabe aquí plantear el problema de investigación: ¿De qué manera se desarrollan a través del juego cooperativo, las capacidades fundamentales en alumnos que cursan la Unidad Pedagógica, del colegio Jesús María?

Sabiendo que las capacidades fundamentales a trabajar en la U.P. son: el pensamiento crítico y reflexivo, el trabajo cooperativo, la oralidad, lectura y escritura, y la resolución de situaciones problemáticas.

Para dar respuesta a este interrogante se llevó a cabo un Proyecto de Investigación Aplicada (PIA). El mismo se implementó en dos etapas:

En la primera se indagó y profundizó el tema a partir de la recopilación de datos que dieron un marco teórico a dicho proyecto. Para ello se tomó diferentes referentes contemporáneos cuyas investigaciones se direccionaron al análisis crítico y constructivo del rol del juego dentro del ámbito educativo.

En esta etapa se ordenaron y sistematizaron los principales puntos de vista que se han dado sobre:

✓ la escuela, la educación y el vínculo entre alumno–docente–objeto de conocimiento,

✓ las nuevas propuestas educativas en relación al desarrollo de las capacidades fundamentales, y

✓ la importancia del juego en las sociedades y fundamentalmente su relevancia en las aulas de 1er y 2do grado.

Mientras que en la segunda etapa se realizó el trabajo de campo en aulas de primer y segundo grado (U.P.) del Colegio Jesús María, donde se implementó una investigación de tipo exploratoria con una metodología cualitativa, con el fin de corroborar los efectos y beneficios del juego cooperativo en el desarrollo de las capacidades fundamentales.

Finalmente se confrontaron ambas etapas (marco teórico y trabajo de campo) y se arribó a las conclusiones pertinentes que permitieron dar respuesta al problema educativo de conocimiento planteado al comenzar.

### *Objetivos*

Como en todo proyecto, establecido el problema y el marco teórico, fue necesario explicitar los objetivos, ya que los mismos indican hacia dónde va la investigación. Son los propósitos principales, los logros que se pretenderán alcanzar.

Los objetivos que se bosquejaron en este P.I.A. son los siguientes:

#### Objetivo General:

Para poder responder al problema planteado se plasmó el siguiente objetivo general:

-Analizar cómo los alumnos que transitan la Unidad Pedagógica del colegio Jesús María, por medio del juego cooperativo, desarrollan las capacidades fundamentales necesarias para una efectiva inclusión y participación responsable en la sociedad actual.

Estimular desde la escuela el fortalecimiento de estas capacidades le permite al

alumno apropiarse de saberes personalmente significativos y socialmente relevantes para el pleno desarrollo de sus potencialidades, la participación en la cultura y la inclusión social.

#### Objetivos Específicos

Dichos objetivos son los siguientes:

-Analizar la participación de los alumnos de 1er y 2do grado en los juegos cooperativos que permita incorporarse activamente como protagonista del proceso de aprendizaje.

-Reconocer la importancia del juego cooperativo en el desarrollo integral y social de los alumnos, describiendo sus características al implementarse en aulas de 1er y 2do grado.

-Analizar al juego cooperativo como recurso didáctico con un valor formativo en sí mismo, que aporta al docente nuevas estrategias de enseñanza.

-Identificar y analizar las capacidades fundamentales para favorecer una formación integral en los alumnos de 6 y 7 años.

Estos objetivos específicos permitirán obtener mayor información en relación a los siguientes aspectos:

✓ proceso evolutivo de los alumnos que transitan la U.P., fundamentalmente en lo que respecta y se vincula con el aprendizaje escolar,

✓ características del vínculo entre: alumno-docente, alumno - alumno, alumno – conocimiento, dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje.

✓ beneficios que presenta el juego cooperativo utilizado en el aula como recurso didáctico,

✓ capacidades fundamentales, qué son, cuáles son y cómo se desarrollan.

La información que se obtenga en función a dichos aspectos nutrirá dicha

investigación, permitiendo realizar conexiones y relaciones entre los mismos y así alcanzar el objetivo general establecido anteriormente.

#### *Antecedentes de la Temática*

Se podría decir que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde su nacimiento el juego ha sido el eje que mueve sus expectativas, despierta sus intereses, promueve su socialización, desarrolla su creatividad. En conclusión se podría decir que el juego es reconocido como una situación potenciadora de aprendizajes significativos.

Por lo tanto la actividad lúdica realizada por los niños se caracteriza por ser una modalidad de expresión e interacción con el medio y con los otros que se encuentran en su entorno próximo.

Entonces el juego nace en la vivencia, ya que no puede existir el juego sin la acción. Ahora bien, la vivencia no es suficiente para estructurar un marco teórico.

Para encaminar el tema, se realizó la búsqueda de aquellas investigaciones actuales que sirvieron de guía al presente proyecto. Autores contemporáneos, como:

Moreno (2005), profesora en Ciencias de la Educación, dirige el centro especializado en juego, tiempo libre y educación no formal en Buenos Aires. Con más de treinta años de trabajo dedicados a los niños, escribe un libro donde plasma ideas y conceptos que se fueron estructurando a partir de la unión de teoría y práctica. La autora concibe al juego vinculado con la acción, expresando que cualquier situación puede ser transformada en juego, al igual que muchas actividades que se denominan juego no lo son. Su obra constituye un aporte a la comprensión de las actividades lúdicas, otorgando estrategias para su implementación. Dedicó especial atención al explicar la relación entre juego y salud y el papel de las emociones, fundamentalmente desde el campo de lo cognitivo y lo afectivo.

Brailovsky (2011), Doctor en Educación, centra su obra en la clase, como un espacio educativo, como reina y señora, donde todo lo que la rodea, entre ella el juego, se encuentra a su servicio. Para él la idea de clase y juego están en el centro de un dilema pedagógico y por ello las discusiones acerca del encuentro entre dispositivos de enseñanza y propuestas lúdicas no son solo debates metodológicos, sino que constituyen la expresión de una contienda entre modelos educativos. En su libro el juego aparece como un vehículo para lograr encuentros pedagógicos más agradables, sensibles y genuinos, capaces de acortar las distancias fundantes en la relación alumno–docente-conocimiento.

Aizencang (2010) es licenciada en Psicopedagogía, Magister en Didáctica y docente en la cátedra I de Psicología Educacional en la Facultad de Psicología de la UBA. En su libro revisa algunas tensiones, problemas y contradicciones que se generan al incluir el juego en la escuela. Su obra plantea reflexiones y brinda una visión del juego en tanto actividad generadora de desarrollo, en la que resulta posible enseñar y aprender sin necesidad de desvirtuar la esencia y el sentido lúdico. Su objetivo es demostrar cómo se puede contribuir al despliegue y al enriquecimiento del juego mismo. Para la misma, el juego enfatiza el desarrollo subjetivo y social del niño, por ese motivo lo considera una actividad cultural.

Es interesante tener en cuenta las tensiones que describe, ya que las mismas se producen con la inserción del juego en la escuela y las características particulares que lo lúdico asume en el marco de situaciones pedagógicas, explorando las concepciones que los docentes construyen sobre la deseabilidad y la viabilidad de incluirlos en sus prácticas.

Todos estos autores abordan al juego como estrategia de aprendizaje en el aula, estudiando su complejidad y conceptualizándolo como acción, ocupación,



sistema de reglas (límites), oportunidad para ser. Se relaciona al juego con valores y actitudes a desarrollar, siendo considerado como una herramienta para la educación y presentándolo como una actividad lúdica que permite crear situaciones privilegiadas de aprendizaje, situaciones que favorecen la apropiación de los más diversos saberes.

Si bien a estos autores se los toma como referentes para profundizar sobre el tema del juego en el aula, no se pueden dejar de mencionar a otros pensadores contemporáneos que realizan aportes de gran valor y riqueza en el campo educativo. Por ejemplo Gardner (2013), Anijovich (2016), Palacios (2010), Carretero (1997), Ballesteros (2015), entre otros.

Tomando como base todo lo investigado, se inició en este Proyecto de Investigación Aplicada un recorrido para analizar cómo el juego entre pares se convierte en un recurso didáctico que facilita y potencia aquellas capacidades que el sujeto tiene internalizadas, permitiendo su desarrollo. Dichas capacidades, desde la perspectiva que se sostiene en los diseños y propuestas curriculares establecidas por el Ministerio de Educación de Córdoba en el marco de su política educativa (2014), remite a potencialidades de los sujetos, cuyo desarrollo les permite enfrentar la realidad en condiciones más favorables, apropiándose de saberes personalmente significativos y socialmente relevantes.

La propuesta es tener una planificación escolar donde por medio del juego, como una herramienta, se promueva el fortalecimiento de estas capacidades para que los alumnos puedan formarse como sujetos críticos y creativos, capaces de generar nuevos conocimientos y de disponer de ellos, capaces de pensar y actuar de una manera constructiva y responsable, vinculándose con otros y generando cambios positivos en sus contextos (UNICEF, 2006).

## Capítulo 2: Marco Teórico

El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura (Inés Moreno, 2002, p. 11).

Para enmarcar este proyecto es esencial comenzar comprendiendo cuál es la función del juego en la vida del niño. Se podría afirmar que si bien el juego es un concepto actual en la formación infantil, desde hace muchos años ya era considerado una herramienta importante para los niños. El juego es esencial a la especie humana y a través de él ha ido aprendiendo a vivir, a incorporar y transmitir aquellos elementos y formas culturales de la sociedad. Es una actividad antigua y reconocida alrededor del mundo, aunque su concepto y su forma de practicarlo fueron variando según el momento histórico en el que se lo encuadre.

Como escribe la psicóloga González (2016) los niños naturalmente necesitan jugar, y es esta actividad quizás, la razón de ser de la infancia, favoreciendo un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.

Tuvo sus orígenes en Grecia donde aparecía como poder físico y luego pasó a ser “padeia” como el inocente juego de niños. Los griegos le daban mucha importancia a los juegos. Expresaban que un niño era educado si se le estimulaba el alma y el cuerpo, considerando que las personas poseían cultura si sabían leer, escribir y jugar.

Ya en la filosofía griega se reconocía la importancia que lo educativo tenía respecto de la educación individual del hombre y su superación. Aparece otra variable substancial en esta investigación: el concepto de educación.

Si se analiza, desde la historia y la lengua castellana, el término “educación” no fue uno de los primeros vocablos utilizados en temas educativos, ni se encuentra en escritos anteriores al siglo XVII. Pasó mucho tiempo hasta que se formó esta expresión en el sentido más o menos que hoy le damos. Anteriormente para significar el concepto se utilizaba la palabra crianza, la cual denotaba las dos clases de ayuda que los adultos podían prestar a los seres en desarrollo: la material mediante el alimento y la protección, y la psicológica mediante el control y la educación.

Ballesteros (2015) rescata su análisis etimológico, estableciendo que la palabra educación proviene, por un lado del latín *educare*, que quiere decir criar, alimentar, nutrir en un proceso que apunta a la adaptación del educando desde la intervención del maestro. En este sentido se refiere a la adaptación del hombre, donde tiene mayor importancia la influencia de la sociedad sobre el individuo. Por otro lado, del verbo latino *educere* que significa sacar afuera, “conducir desde... hacia” en la cual el maestro tiene una función de acompañamiento y guía. En este sentido, educación se refiere al proceso de creación de personalización individualista, donde se busca que el individuo realice innovaciones histórico-sociales.

El concepto, hecho o fenómeno educativo es considerado al momento en que alguien intenta transmitir cierto contenido a otra persona, con lo cual se involucran tres elementos fundamentales: la persona que posee el conocimiento (el docente), el individuo que carece de ese conocimiento (el alumno) y la cultura propia de la sociedad, el saber (los contenidos).

Con el objetivo de graficar lo expuesto se toma la triada educativa en la Figura 1, donde se explicitan aquellos conceptos claves expuestos hasta el momento.

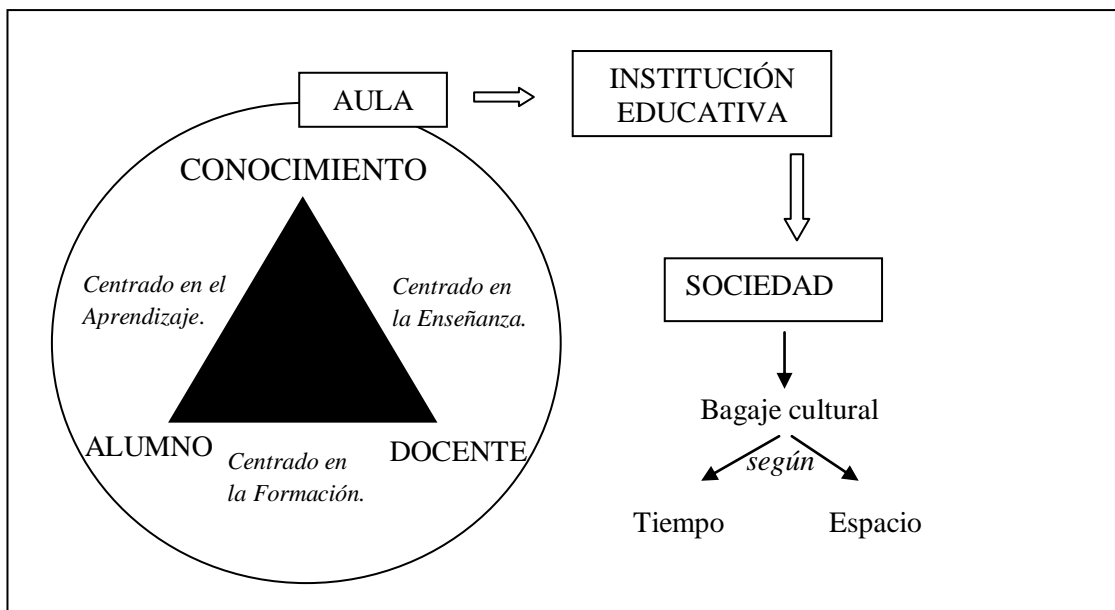


Figura 1

Esta multiplicidad de relaciones se remonta a los primeros momentos de la humanidad en que los hombres sintieron la necesidad de transmitir a las generaciones posteriores las adquisiciones tecnológicas, teóricas y simbólicas por ellos conquistadas.

Sin la educación la sociedad se estaría reinventando siempre y se malgastarían esfuerzos para lograr lo mismo que tuvieron los que nos precedieron. La educación permite, al transmitir la cultura, emplear las fuerzas en lo novedoso y desconocido.

La Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, que preside Delors, realizó un informe para la UNESCO (1996) donde establece la importancia que tiene la integración del niño al sistema educativo, a la familia, a la sociedad y por supuesto a la nación. Para poder cumplir con su misión educativa, la escuela se estructura en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida de los individuos, serán los pilares del conocimiento. Estos pilares son:

- ✓ *Aprender a conocer.* Permite al sujeto comprender el mundo que lo rodea, desarrollar sus capacidades y comunicarse con los demás sujetos. Su finalidad

será el placer de comprender, conocer y descubrir. Este proceso de adquisición del conocimiento no tiene un tiempo de caducidad.

Las sociedades modernas requieren que la escolaridad se prolongue, valorando las riquezas que otorga el conocimiento. El saber permite comprender el entorno y entender la realidad, favorece la curiosidad intelectual, estimula el sentido crítico, colabora en la adquisición de la autonomía. Para ello es necesario poseer una amplia cultura general.

Pero, como bien se sabe, el conocimiento no se estanca, es decir que evoluciona con el tiempo, resultando difícil conocerlo todo, salir de la especificidad de un área o conjunto de materias. La escuela debe favorecer ambas tendencias, por una lado que los individuos posean una amplia cultura general, y por el otro la facilidad de profundizar los conocimientos propios de un número menor de disciplinas. Para ello se debe ejercitar la atención que permite descubrir y profundizar lo captado, la memoria asociativa, ser selectivos a la hora de elegir que memorizar y el pensamiento, el cual permite articular lo concreto con lo abstracto, combinando el método deductivo con el inductivo.

✓ *Aprender a ser:* Implica preparar a los niños en toda su riqueza para vivir en una sociedad comprendiendo el mundo que lo rodea y pudiendo determinar que deben hacer en las distintas situaciones que se le presenten en la cotidianeidad. Para ello es fundamental enseñar a los estudiantes a comportarse con responsabilidad, autonomía y justicia, otorgándoles libertad de pensamiento, de juicio crítico, de iniciativa, de sentimiento, de imaginación y de creatividad que permitan potenciar sus talentos y capacidades, desarrollando una personalidad que les permita actuar.

✓ *Aprender a hacer:* Implica preguntar ¿cómo enseñar a los alumnos para que puedan poner en práctica lo que saben en una sociedad donde el progreso

tecnológico así lo requiere? Esto da la pauta que aprender a conocer y aprender a hacer son dos pilares estrechamente relacionados. Es necesario adaptar la enseñanza del presente al trabajo y a la realidad del futuro, siendo indispensable no quedarse solo en alcanzar la calificación de un conocimiento sino buscar que el alumno se apropie de competencias y habilidades que lo capaciten para hacer frente a numerosas situaciones, a tener iniciativa, a enfrentar y solucionar conflictos, a comunicarse adecuadamente y a trabajar en equipo mejorando la calidad de las relaciones, respetando ideas y aportes de los demás miembros del grupo.

Delors agrega en este punto que el sujeto aprende a hacer en el marco de sus propias experiencias sociales dentro de un contexto determinado. En este punto cobra relevancia la necesidad de un alumno que gestione su propio proceso de aprendizaje.

✓ *Aprender a convivir*: Significa que la escuela enseñe a los alumnos la no violencia, combatir los prejuicios hacia los demás al valorar excesivamente las cualidades individuales o del grupo de pertenencia en una sociedad donde la competitividad y el exitismo imperan en todos los ámbitos. Se debe establecer una relación en un contexto de igualdad de manera que esos prejuicios den lugar a la cooperación y al buen trato.

En relación a lo expuesto, Delors (1996) habla de la necesidad de dos orientaciones complementarias. En la primera habla de la necesidad del descubrimiento del prójimo, mientras que en la segunda orientación detalla que durante toda la vida se requiere de participar en proyectos comunes.

Descubrir al prójimo es entender la diversidad en la especie humana, sus semejanzas y diferencias y que a pesar de ello, las personas establecen una dependencia de unos con otros. Para poder descubrir y reconocer al otro como tal, el niño primero debe auto descubrirse. Será primero la familia y luego la escuela la que

ayude en ese camino de descubrir quién es, de fomentar la actitud de empatía, favoreciendo con prácticas que estimulen la curiosidad, el espíritu crítico de los alumnos, el diálogo y el intercambio de argumentos.

Buscar objetivos comunes proponiendo a los alumnos trabajar en proyectos cooperativos y significativos para ellos. Estas actividades tienden a disminuir las diferencias y conflictos, valorando las coincidencias, el esfuerzo y de esa manera identificándose con el grupo, respetando el pluralismo de ideas y las relación con los demás, la convivencia en la comunidad propia, la asimilación de las pautas de convivencia y los valores compartidos por los miembros del mismo.

Relacionando ambas variables, juego y educación, se podría establecer que el juego es un potente recurso didáctico, ya que permite a los estudiantes apropiarse de la cultura de manera espontánea, colaborando en su formación integral (intelectual, físico y afectivo) para que pueda adaptarse a la sociedad y realizar cambios favorables en el plano individual y social.

Pero a lo largo de la historia de la educación convivieron distintas concepciones que dieron distintas miradas del proceso educativo desarrollado en las aulas. Autores como Gómez y Sacristán (1920) realizan una síntesis en función de las teorías del aprendizaje más significativas, distinguiendo dos amplios enfoques con sus diferentes corrientes:

➤ Las teorías asociacionistas, de condicionamiento, de estímulo-respuesta: dentro de las cuales pueden distinguirse dos corrientes:

- a) Condicionamiento clásico: Pavlov, Watson, Guthrie
- b) Condicionamiento instrumental u operante: Hull, Thorndike, Skinner

Estas teorías establecen que el aprendizaje es un proceso mecánico donde se asocian estímulos, respuestas y recompensas, generados por condiciones externas al

sujeto. La clave es la manipulación de aquellas contingencias externas con el objetivo de producir las conductas deseadas. Para ello es necesario establecer reforzadores que se apliquen adecuadamente sobre unidades simples de conducta. Se fija y se aprende cada elemento por reforzamiento positivo o negativo.

Desde esta perspectiva la educación se convierte en un instrumento para programar refuerzos, reduciéndose a preparar y organizar las contingencias de reforzamiento que faciliten la adquisición de esquemas y conductas deseadas. Todo se organiza para que se produzca el aprendizaje.

➤ Las teorías mediacionales: dentro de las que pueden distinguirse diversas corrientes.

a) Aprendizaje social (condicionamiento por imitación de modelos): Bandura, Lorenz, Tinberger, Rosenthal

b) Teorías cognitivas, dentro de las cuales se pueden encontrar:

➤ Teoría de la Gestalt y psicología fenomenológica: Kofka, Kohler, Maslow, entre otros.

➤ Psicología genético – cognitiva: Jean Piaget (1896–1980) epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo; Jerome Bruner (1915–2016) psicólogo estadounidense; David Ausubel (1918–2008) psicólogo y pedagogo estadounidense.

➤ Psicología genético – dialéctica: Lev Vigostky (1896–1934) psicólogo ruso.

c) Teoría del procesamiento de la información: Gagné, Simón, Mayer, entre otros.

Estas posturas consideran que en el aprendizaje intervienen de alguna forma las singularidades, lo propio de la estructura interna de los sujetos. Se establece que el aprendizaje es un proceso de conocimiento, donde lo externo actúa mediado por las



condiciones internas. Su problema se centra en explicar cómo se construyen los esquemas internos que van a intervenir en las respuestas (conductas).

En la Figura 2 se muestran las ideas centrales de ambas teorías.

CATEGORIAS	<i>CONDUCTISTAS</i>	<i>CONSTRUCTIVISTAS</i>
<i>APRENDIZAJE</i>	Adquisición de hechos, destrezas y conceptos, a través de instrucción y práctica. Ocurre dentro de la cabeza del individuo. Implica cambios manifiestos	Construcción activa y reestructuración del conocimiento previo, a través de múltiples oportunidades y diversos procesos para conectar el nuevo conocimiento con lo que ya se conoce. Ocurre en la interacción con los otros y con el ambiente.
<i>ENSEÑANZA</i>	Transmisión. Presentación	Guiar el pensamiento hacia una comprensión más completa. Co-construcción del conocimiento.
<i>ROL DEL DOCENTE</i>	Predefinido como un adulto. Fuente principal de conocimientos, quien estimula la realización de tareas en el tiempo previsto. Corrige las respuestas erróneas.	Alguien más experto. Una fuente de conocimiento (junto con los estudiantes, los materiales y el ambiente). Facilitador o guía. Crea oportunidades para la interacción con materiales y con otros. Está atento a las ideas y concepciones erróneas. Co-construcción de diferentes interpretaciones del conocimiento, atiende las concepciones construidas socialmente.
<i>ROL DE LOS COMPAÑEROS</i>	Normalmente no es considerado.	Forman parte del proceso de construcción del conocimiento. Ayudan a definir oportunidades de aprendizaje.
<i>ROL DEL ALUMNO</i>	Recepción pasiva de la información. Escucha activamente, y sigue una dirección.	Construcción activa consigo mismo y co-construcción con otros. Fuente de conocimiento (individual y en grupo).

	Completa el trabajo a tiempo.	Generador, pensador activo, explica, interpreta y cuestiona. Construye e interpreta el contexto social.
<i>FUNCIÓN DEL JUEGO</i>	El juego estaba prohibido en las aulas. Solo era utilizado durante los recreos, en el tiempo libre. Permitía descansar de la fatiga producida por el trabajo o estudio.	Se lo considera un recurso importante ya que despierta el interés en los alumnos. Se lo considera una herramienta innovadora, que motiva y dispone al niño positivamente frente al aprendizaje. Refuerza el desarrollo de capacidades y de valores sociales y culturales.

*Figura 2*

En la educación formal, la escuela tradicionalista sumía a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la pasividad y a la ausencia de iniciativa, se cultivaba el memorismo de conocimientos. El juego estaba vedado o en el mejor de los casos sometido solamente al recreo.

Haciendo un paréntesis, se entiende por educación formal aquella que se desarrolla en un ámbito que tiene carácter intencional, planificado y reglado. Se trata de la oferta educativa conocida como escolarización obligatoria, desde los primeros años de educación infantil hasta finalizar la educación secundaria.

Mientras que la educación informal es el aprendizaje que un individuo obtiene en aquellas actividades que realiza en su vida cotidiana, relacionada con el trabajo, la familia o el ocio. No está estructurado y no se obtiene una certificación por dichos conocimientos adquiridos. El aprendizaje informal, en la mayoría de los casos no es intencional.

Ambos aprendizajes se complementan dentro de las instituciones educativas.

“La escuela tradicional se basaba en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir

conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral” (UNESCO, 1980, p. 19).

Si se piensa en una clase tradicionalista, las investigaciones al respecto manifiestan la presencia de docentes, quienes decían y mostraban lo que se debía aprender, y unos alumnos cuyas respuestas se limitaban a mirar, a escuchar, a estar atentos, acciones que los llevaban a una actitud pasiva. Era el docente quien poseía el saber y tenía que transmitirlo.

Brailovsky (2011) determina que entre las críticas que se hace a la educación tradicional, se encuentran aquellos argumentos didácticos que señalaban que el conocimiento no se recibe en forma pasiva, sino que por el contrario se construye o aprende en actividad. Esto hace pensar en la asimetría de la clase donde el docente era quien, a través del control de la disciplina, impartía el conocimiento frente a un alumno imperfecto e incompleto.

Para la nueva pedagogía la educación debía estar orientada a garantizar al niño la posibilidad de vivir su infancia con las leyes propias de esta etapa, respetando sus necesidades e intereses para que el aprendizaje sea efectivo (Palacios, 2010). Tiene la virtud de respetar la libertad y la autonomía infantil, su actividad y vitalidad. Es paidocentrista, el niño es el eje de la acción educativa.

Desde este enfoque se espera que el docente, cuando planifique la clase, construya un escenario donde prevé momentos diferentes, cuya finalidad será la de despertar el interés de los alumnos. Interés ligado a la idea de motivación, entretenimiento, innovación, disposición positiva (Anijovich y Mora, 2014). El juego es uno de los recursos más importantes para despertar ese interés en los niños, siendo un importante soporte para el aprendizaje, ya que refuerza el desarrollo de las

capacidades y colabora en una mejor comprensión del mundo que lo rodea.

“Los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (Unesco 1980, p.17). Esto hace referencia a que los juguetes, en épocas antiguas, se fabricaban con materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y la interacción que surgía con sus compañeros. Con este significado se logró que los niños fueran aprendiendo, a través del juego, las tradiciones de sus propias culturas, y los roles que los adultos realizaban en su sociedad.

Según Brailovsky (2011) el juego admite dos acepciones a saber:

Por un lado como actividad recreativa libremente elegida o aceptada que se realiza por placer, mediante la participación en una mecánica de relaciones regladas que inducen a establecer roles de competencia y/o colaboración con otros y de interacción con los objetos. Dicha actividad se halla circunscripta espacial y temporalmente y es reconocida e identificada en el contexto de una cultura a la que pertenecen sus participantes.

Una segunda acepción refiere al juego como rasgo, como adjetivo: lo lúdico, aquello que está revestido de alguna cualidad de juego como actividad sin necesariamente serlo en un sentido estricto. Hace referencia al conjunto de factores externos al niño, un entorno lúdico.

Moreno (2005) en su intento por conceptualizar el juego, aborda la definición del historiador holandés Johan Huizinga (1872-1945) quien en su libro *Homo Ludens* presenta el juego como un fenómeno cultural, resaltando su condición de actividad con una función humana y social y un conjunto de rasgos que permitirían reconocerla

y diferenciarla de otras actividades humanas no lúdicas. En 1938 delineó la siguiente definición de juego:

El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que contiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que la vida corriente (Moreno, 2005, p.40).

A continuación se profundizará en esta definición para comprender la importancia de contar con actividades lúdicas dentro de las propuestas pedagógicas.

¿Por qué se dice que el juego es acción?

El juego es una acción compleja, es el acto de jugar. Si bien acción es verbo y habitualmente se asocia al movimiento corporal, la acción que el juego provoca es antes que nada interna, el juego moviliza aspectos de la persona.

Hablar de acción supone tomar conciencia de la presencia de elementos inciertos que intervienen. Estos elementos desconocidos son los que surgen del azar, de la iniciativa e inventiva de sus participantes que deriven en transformaciones del mismo.

Al comenzar a jugar existe una clara noción de inicio, pero se desconoce su desarrollo y desenlace. En el devenir del juego, explica Moreno (2005), la aventura se hace presente a través de esos elementos que van a requerir pensar estrategias para actuar, atendiendo para responder a todo lo nuevo que el juego demande.

Un juego puede repetirse, pero ni su desarrollo, ni su resultado pueden determinarse de antemano. Esto quiere decir que en un juego la actividad permanece en el recuerdo y puede ser repetida en cualquier otro momento. Pero aún en su reiteración nunca deja de ser una actividad incierta (Caillois, 1967). La situación de

juego abre siempre un espacio para la invención y para la iniciativa del jugador, plantea la necesidad de buscar alternativas y construir posibles respuestas a las situaciones que se presentan, las que se consideran libres y originales dentro de los límites de las reglas previamente establecidas.

Piaget (1969) alude al proceso de construcción del conocimiento desde la acción a la reflexión. Según él, el conocimiento no procede directamente del entorno, sino de la interacción entre el objeto del entorno y el conocimiento que el sujeto aporta a la situación. El sujeto actúa sobre el objeto y lo transforma cuando lo observa. Le otorgaba al juego un papel importante para el desarrollo del niño, estableciendo que era una actividad preparatoria para incorporar los objetos a la actividad de representar simbólicamente las situaciones vividas.

¿Por qué dice que el juego es una ocupación?

La definición dada por Huizinga debe ser contextualizada dentro de una visión del trabajo como factor de riqueza. Para el capitalismo el éxito económico dependía de la producción, y es así como las concepciones han insistido en el valor del esfuerzo para el éxito personal y social.

El juego y el ocio, eran en este contexto antieconómicos ya que restaban tiempo y esfuerzo de trabajo. El juego se contrapone al estudio y al trabajo, el tiempo libre al tiempo ocupado, el ocio a la producción. Así existen viejos prejuicios enraizados que ubican el ocio como la madre de todos los males, y al juego como pérdida de tiempo.

Sin embargo, el historiador Huizinga estaba empeñado en ver al juego como algo gratuito y ajeno a todo interés, una ocupación, una actividad humana que se desarrolla en un tiempo y en un espacio.

Para Moreno (2005, p. 43/44) “no existe tiempo que no se encuentre ocupado,

y la actividad lúdica es uno de los modos de utilizar nuestro tiempo de vida”.

¿Por qué el juego es una actividad libre?

Es una actividad libre, ya que es elegida libremente por el sujeto que juega, resultando esto la característica más importante. La libertad estaría vinculada fundamentalmente al gusto que experimenta un jugador al jugar. Para Aizencang (2010) un juego no se lleva a cabo por que alguien lo determine, sino porque puede iniciarse, suspenderse o culminarse en cualquier momento.

La libertad se encuentra en las personas y no en el juego, es un componente de la persona cuando juega. Moreno (2005) toma a Freire, para quien la acción está unida a la reflexión, dado que la libertad es obrar con propósitos y no por impulsos, ya que se vincula con la posibilidad de tener ideas y emociones propias y poder expresarlas. En los sujetos la libertad es una construcción interna que desarrolla en el devenir de su crecimiento con todas las dificultades y los logros.

Estar adentro del juego requiere de la decisión por parte del sujeto de estarlo. Nadie puede obligar a un individuo a jugar, aun estando en el juego no significa que la persona esté jugando. El juego permite a las personas alcanzar grados de libertad cada vez más profundos que va a permitir participar del mismo.

Moreno (2005, p. 49) continua “El juego nace desde adentro y puede estar presente en las ocupaciones más formales que requieran el campo cognitivo, procedimental o actitudinal”.

Otro concepto errado es el de creer que libertad significa ausencia de restricciones. En el juego se observa claramente la necesidad de un encuadre, de la presencia de ciertas pautas. El juego colabora en la construcción de una disciplina interna. La libertad es producto del autocontrol. La persona no es libre cuando obra de acuerdo a sus impulsos o pasiones sino cuando se ajusta a la ley impuesta por la

propia conciencia.

Por lo tanto se puede decir que el término juego tiene que ver con ideas de libertad y de límites. El juego es libre en el sentido de que el jugador no podría estar obligado, y está circunscripto a límites de espacio y tiempo precisos. El juego es una actividad reglamentada. Las reglas permiten establecer a quienes juegan qué se puede y qué no se puede, dónde, cuándo y cómo se puede o no.

¿Por qué dice que el juego se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias?

Todo juego, dice Aizencang (2010), supone una situación ficticia o imaginaria que marca una diferencia con la vida corriente.

El juego necesita de un encuadre de tiempo, espacio y de pautas que delimite el juego, brindando seguridad a sus participantes.

Este encuadre permite establecer acuerdos, los que tendrán vigencia hasta que alguno de los jugadores realice una conducta no prevista. En ese caso existirá un nuevo acuerdo que contemple esa conducta o no. Esto quiere decir que dicho encuadre funciona en la medida que permita el juego, y sea flexible para adaptarlo a todas las instancias no previstas. Tiene relación directa con la etapa evolutiva y las experiencias de los jugadores.

Las reglas se convierten en obligatorias para los jugadores, aunque prevalezca que cada persona es libre de aceptarlas o no. Como se explicó antes el niño es libre para poder entrar en el juego, pero si ingresa debe comprometerse a aceptar sus reglas.

En este punto se entrecruzan el orden que permiten las reglas con el grado de incertidumbre, de azar que movilizan al sujeto hacia una resolución, donde se va a observar el esfuerzo que haga para alcanzar el éxito que se propone. Esto se traduce en una participación activa por parte del jugador y en la puesta a prueba de diferentes



facultades: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva para ajustarse a las reglas, atendiendo los límites de lo permitido por la situación.

¿Por qué establece que el juego es tensión?

Es el jugador, en la situación de juego, quien establece el valor de jugar por sobre cualquier otro aspecto.

Ahora bien el juego no siempre es alegría y portador de placer. El sentimiento de tensión que aparece en el jugador es requisito para que el juego exista. Esta tensión es producto de la incertidumbre, y se manifiesta en variadas conductas no siempre placenteras, descubriendo aspectos ocultos para el mismo jugador.

¿El juego permite ser de otro modo?

El estado de conciencia no siempre se alcanza durante el juego, pero si se experimenta la vivencia de ser de un modo diferente que en la vida cotidiana.

El juego es para quienes avanzan en la aventura de jugar, una alternativa de descubrimiento y ensayo de multiplicidad de otros modos de ser que uno no es consciente. Estas posibilidades enriquecen la experiencia del niño en su vida cotidiana, ya que le otorga la confianza para operar en su contexto, pues ya ha probado las posibilidades en el juego.

Piaget (1973) sostiene que gracias al juego el niño no solo asimila la realidad, sino que la incorpora para poder revivirla, dominarla o compensarla.

Baraldi en su libro *Jugar es cosa seria* (1999) expresa que "...lo propio de un pequeño es su posibilidad de jugar, de transformar..." (p. 11).

Los niños realizan este proceso en forma natural, el ensayo de ser mamá, peluquera, colectivo, permite conocer, comprender, elaborar, construir las posibilidades del rol en diversas situaciones. Colabora en la construcción de la identidad por procesos de identificación a través de la proyección e introyección

enriqueciendo la subjetividad.

Por lo tanto, como lo expresa Fernández (2003) el niño ya no es sólo una caja vacía, un sujeto moldeable por la escuela, sino un sujeto activo que desde sus formas típicas de expresión, entre ellas el juego, participa no sólo en la construcción del conocimiento que va a incorporar, sino también en la transformación de la situación en la que está aprendiendo.

En este proceso de enseñanza–aprendizaje, se produce la interacción entre el sujeto que enseña y el sujeto que aprende.

Quien enseña, es quien utiliza estrategias, es decir, toma decisiones que guían sus acciones, con el objetivo de facilitar ese aprendizaje. Para que este aprendizaje sea significativo el alumno tiene que ser protagonista y el docente un buen mediador entre alumnos y objeto de conocimiento.

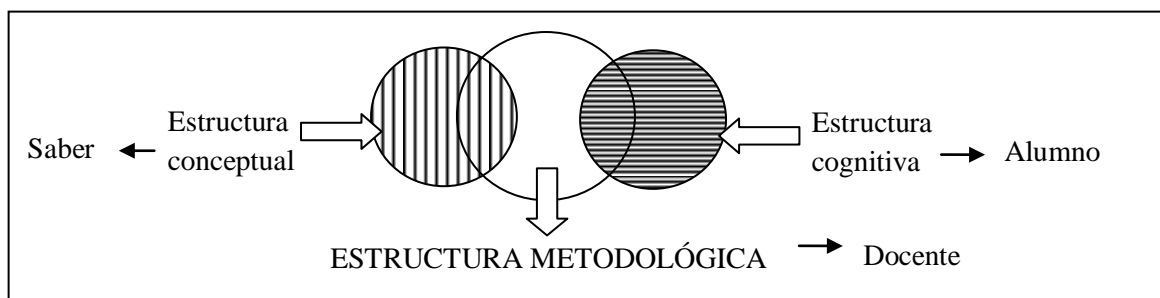
¿A qué se llama estrategia? Anijovich y Mora (2014) definen estrategias de enseñanza como un conjunto de decisiones tomadas por el docente con el objetivo de orientar la enseñanza y promover el aprendizaje de los alumnos. Son orientaciones generales que dan un marco de referencia de cómo se va a enseñar un contenido, qué queremos que los alumnos comprendan, por qué, para qué y cómo.

En este sentido, Camilloni (1998, p.186) plantea que:

“... es indispensable, para el docente, poner atención no sólo en los temas que han de integrar los programas y que deben ser tratados en clase sino también y, simultáneamente, en la manera en que se puede considerar más conveniente que dichos temas sean trabajados por los alumnos. La relación entre temas y formas de abordarlos es tan fuerte que se puede sostener que ambos, temas y estrategias de tratamiento didáctico, son indispensables”.

En esta circunstancia el docente construirá una estructura metodológica donde

confluya la estructura cognitiva de su alumnado y la estructura propia del saber a transmitir, como se observa en la Figura 3.



*Figura 3*

Es en esta estructura metodológica donde el docente pondrá en acción su impronta, sus conocimientos, su experiencia, su espíritu innovador y creativo buscando las estrategias y los recursos más adecuados para generar en sus alumnos verdaderos aprendizajes por medio de variadas actividades. Es aquí donde debería aparecer el juego como un recurso a tener en cuenta. La pregunta es cómo se implementa y con qué objetivo se planifica.

Las actividades son las tareas que los alumnos realizan para apropiarse de diferentes aprendizajes, son instrumentos con los que cuenta el docente para ayudar a estructurar las experiencias de aprendizaje. Es importante estructurar estas experiencias para crear condiciones apropiadas para que los estudiantes construyan aprendizajes con sentido, es decir aprendizajes que estén disponibles para ser usados de manera adecuada en diversas situaciones dentro de un contexto determinado. Para Aizencang (2010) por el contrario, en muchas ocasiones el aprendizaje escolar pareciera que tuviese un formato de actividades que tienen poco lugar para la acción espontánea y voluntaria del sujeto, desvinculándolo de sus intereses y motivaciones, limitándose a un proyecto elaborado por un adulto.

Para lograr que estas actividades generen aprendizajes significativos en los alumnos, se requiere motivarlos en el camino del “querer aprender”. Motivación

deriva del latín *motivuo motus*, que significa causa del movimiento. Por tal motivo se la puede definir como el énfasis, la voluntad de un sujeto para ordenar la propia conducta y dirigirla hacia un determinado medio para satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario.

Otros autores definen la motivación como la raíz dinámica del comportamiento; es decir, los factores o determinantes internos que incitan a una acción. La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta.

Por último es necesario aclarar que la motivación puede dividirse en: motivación intrínseca (interna) o motivación extrínseca (externa). La primera viene del entendimiento personal del mundo y no depende de ningún incentivo externo, no necesita ningún tipo de reforzamiento ya que son motivadas por sí mismas desde la persona y la segunda depende de incentivos externos, enfocándose principalmente en ayudar a la realización de una tarea como un medio para alcanzar un fin. Las motivaciones que surgen y que orientan el juego son de carácter intrínseco.

Con el paso de la historia, el juego ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como un recurso didáctico que permite a los estudiantes que ingresan al Nivel Primario, llegar a la adquisición de sus conocimientos.

Al utilizarse como un recurso didáctico, el juego tiene que poseer las siguientes condiciones:

- un objetivo educativo: el objetivo didáctico es el que precisa el juego y su contenido. Se plantea según los aprendizajes a fijar,
- una intención didáctica: marcando diferencia cuando se trata de generar interés, sostener la atención o promover una disposición favorable hacia el aprendizaje escolar,
- acciones lúdicas: estas acciones se deben manifestar claramente, para

estimular la actividad, al hacer más ameno el proceso de enseñanza–aprendizaje y acrecentar la atención voluntaria,

- reglas de juego: constituyen un elemento organizador del juego, indicando qué y cómo jugar,
- dirigido a una edad específica.

Planteado como un recurso didáctico el juego es una herramienta valiosa de aprendizaje, ya que a través del mismo a un niño se le otorga la posibilidad de conocer su cuerpo, sus funciones, socializar, orientarse en el tiempo y en el espacio, entender los códigos de su cultura, manipular, construir y procesar emociones. Mientras juega, organiza sus estructuras neurológicas, construye y madura su aparato psíquico y ejercita su inteligencia.

Es un medio valioso para adaptarse al entorno social. En lo que respecta al poder individual, desarrollan el lenguaje, despiertan el ingenio y el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia, también favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva. En conclusión posibilitan el desarrollo biológico, psicológico y social.

El juego infantil es una actividad mental y física que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos consiguen entrar en contacto con el mundo. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

La necesidad de una educación razonada hace que el juego cobre un nuevo significado, que nada tiene que ver con los juegos instructivos, sino con un juego concebido como recurso didáctico que permite al niño, mediante su propia experiencia, la educación de los sentidos y el descubrimiento de las ideas. No será ya

el juego un medio para facilitar la enseñanza sino la enseñanza misma, mediante la actividad lúdica vendrá el aprendizaje.

Los autores Venegas Rubiales, F.M., Garcia Ortega y Venegas Rubiales A. M. (2010) citando la obra de Carr (1925) definen al juego como un acicate que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con las que el niño llega al mundo.

Vygotsky (1988) considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables, donde el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al niño de las determinaciones situacionales.

Como afirma Montiel (2008) “el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales y activa la representación mental y la anticipación de resultados” (p.95).

Bruner (1984) también muestra su postura frente a lo que considera como juego. Para este autor el juego se transforma en un escenario flexible de aprendizaje que permite al niño explorar, apropiarse de herramientas y resolver problemas. Propone que la escuela debe ser el lugar donde se promueva el juego espontáneo, contando con espacios lúdicos que faciliten el intercambio con otros, la interacción con diversas herramientas. En estas situaciones de aprendizaje el docente podrá introducir estímulos cognitivos, sociales y comunicativos.

Ausubel (1982) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. Se aprende cuando el contenido tiene un verdadero significado para el educando, aprendizaje significativo. Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos se relacionan con algún aspecto

existente en la estructura cognoscitiva del alumno. Ésta instrucción ya no se verá como una actividad que deba desarrollarse con mentes en blanco o que el aprendizaje de los alumnos comience de cero, pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que posibilitan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio (Ausubel y otros, 1982).

Hoy esta instrucción es entendida como la impartición de conocimientos, habilidades, valores, capacidades que permitan a los alumnos interactuar con responsabilidad y autonomía con otros y con el ambiente, dentro y fuera del espacio escolar. Cultivar estos aprendizajes en las generaciones más jóvenes es parte de la tarea que la escuela debe ejercer, constituyendo uno de los principales desafíos de la educación.

Por muchos años, la educación puso énfasis en la enseñanza como mera transmisión de contenidos y en el producto escolar. Ahora el acento se traslada a la propuesta de adquisición y desarrollo de capacidades que habiliten a los estudiantes para afrontar los desafíos de los nuevos contextos y escenarios. ¿Cuál fue el motivo de cambio en el paradigma de la enseñanza en las instituciones educativas?

Muchos autores hablan de este cambio de paradigma y sus causas, mencionando algunos como el de vivir en un mundo interconectado “la aldea planetaria”, la globalización, los nuevos empleos, el avance de la tecnología, las desigualdades sociales, la cantidad y calidad de información que invade los medios de comunicación, la competencia, etc.

Gardner (2013) hace mención a la necesidad de pensar en una educación para el siglo XXI que tenga como modelo una sociedad de la información.

“La sociedad actual como civilización sociocognitiva exige nuevas demandas y una redefinición de las concepciones de enseñanza, de aprendizaje, de contenido

escolar y de las relaciones entre ellas” Ferreyra y Peretti (fragmento extraído del congreso Iberoamericano de Educación: Metas 2021, septiembre de 2010). Una sociedad sociocognitiva es la que resulta de la unión de dos paradigmas presentes en la historia de la educación, por una lado el paradigma cognitivo y por el otro el sociocultural. Esto significa la necesidad de una escuela que promueva aprendizajes significativos y relevantes desde el punto de vista de un desarrollo personal, es decir, considerando las características y necesidades de cada persona, en un determinado contexto social y cultural en el que vive.

Es aquí donde aparece la última variable que se involucra en este P.I.A., la cual hace referencia a las capacidades fundamentales. Actualmente y desde la perspectiva que sostienen los diseños y propuestas curriculares del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba se remite el término de “*capacidades*”. Pero ¿qué se entiende por capacidades?, ¿cuáles son las capacidades fundamentales que deben desarrollar los alumnos de la U.P. para favorecer la formación integral antes mencionada?

Se puede decir que capacidades son aquellas potencialidades inherentes de los sujetos, cuyo desarrollo les permite enfrentar la realidad en mejores condiciones permitiendo el acceso a nuevos aprendizajes. Estas se desarrollan a lo largo de toda la vida, perfeccionándose con la práctica. En este sentido la capacidad es un aprendizaje permanente que supone el manejo de ciertas destrezas y habilidades.

Según la Real Academia Española al definir potencialidad se está hablando de aquellas capacidades de la potencia que son independientes del acto, teniendo en cuenta que potencia refiere a la capacidad para ejecutar algo o producir un efecto favoreciendo a un mejor desempeño.

Dichas capacidades implican una cualidad de las personas cuyo desarrollo y



adquisición permite un mejor desenvolvimiento en su contexto, están asociadas a procesos sociales, afectivos y cognitivos necesarios para la formación integral de la persona, se manifiestan a través de un conjunto de contenidos definidos en el currículum. Estos contenidos pueden ser: conceptos, formas culturales, lenguaje, valores, destrezas, actitudes, procedimientos, hábitos, etc.

Hay una relación entre estas capacidades y lo que Gardner (2013) llama “mentes del futuro”. Estas herramientas son necesarias para prosperar en una sociedad futura. Sociedad caracterizada por un mundo interconectado y en permanente evolución, donde no basta con un desarrollo personal, individual. Él habla de un sujeto que pueda trabajar ordenadamente, que busque información de diversas fuentes y las convierta en conocimientos útiles, que proponga nuevas ideas arribando a propuestas novedosas y prácticas ante la necesidad de solucionar un problema, que sea respetuoso de la diversidad y diferencias individuales y colectivas, que sea capaz de considerar como importante su aporte a la sociedad.

¿Por qué se expresa que son fundamentales?

Porque están relacionadas con las grandes intencionalidades formativas expresadas en el currículum de los diferentes Niveles y Modalidades que componen el Sistema Educativo, ya que resultan con mayor posibilidades en la apropiación de conocimientos, manifestando “incidencia directa, relevante y positiva en los itinerarios escolares de los alumnos” (Ministerio de Educación, 2010, p. 55).

Constituyen una base desde la cual se siguen procesando, incorporando y produciendo nuevos saberes: *aprender a aprender* en una Sociedad en permanente cambio, donde se hace indispensable una educación continua y permanente,

Son complejas, ya que implican procesos mentales de distinto grado de interrelación mutua.

Se pueden aplicar a distintas situaciones según el contexto. Por tal motivo cada área de conocimiento o disciplina (desde su particularidad) contribuye a la adquisición, desarrollo y fortalecimiento de las mismas.

Tienen un carácter integral e integrador. Esto implica dejar de pensar que las capacidades son privativas de ciertos campos de conocimiento o espacios curriculares. Por el contrario este carácter integral e integrador hace que atraviesen horizontalmente y verticalmente los diseños curriculares y deban ser abordadas en distintos campos curriculares para alcanzar mejores aprendizajes.

Es común que se utilicen indistintamente los términos capacidad y competencia. Cabe aclarar, tomando las ideas del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación (2001), que a diferencia de la capacidad, la competencia es inherente al mundo social, se estructura y demanda desde fuera del sujeto, por el medio, por terceros y esencialmente por el mercado de consumo, del trabajo o profesional. Es por este motivo que las competencias pueden ir cambiando de contenido según los procesos históricos–sociales de una determinada comunidad. Implica poner en práctica técnicas y conocimientos relativos al saber hacer.

Permitir a los alumnos de la U.P. incursionar por estas experiencias de juegos cooperativos, favorecerá el desarrollo de las siguientes capacidades fundamentales:

➤ Oralidad, lectura y escritura:

Implica considerar como eje central de la planificación didáctica la capacidad de comprensión y producción de textos orales y escritos desde diferentes usos sociales del lenguaje que contextualicen y den sentido a estos procesos.

Esta capacidad supone abordar las actividades lingüísticas claves, que son la de hablar, escuchar, leer y escribir en el marco de las diversas prácticas sociales del lenguaje.

Su desarrollo garantiza a los alumnos el acceso a la cultura letrada y la participación en ella, la apropiación de saberes necesarios para la construcción y fortalecimiento de su condición de estudiantes y la posibilidad de tomar la palabra para expresar lo que siente, piensa, se sabe o se necesita.

Ser capaz de producir un texto, oral o escrito, supone estar en condiciones de construir un mensaje con sentido, que permita dar respuesta a una necesidad de comunicar y establecer una interacción comunicativa. Escribir demanda poner en juego una serie de saberes, de conocimientos lingüísticos (gramática, normativa, etc), conocimiento del tema, conocimiento sobre procesos de composición (planificar, redactar, revisar, corregir) y conocimientos de estrategias para resolver demandas que surjan en la situación comunicativa.

Exponer a los alumnos a situaciones en las cuales tengan que describir, narrar, explicar, opinar o comprender un texto que leen o escuchan, no es lo mismo que ocuparse de enseñar cómo hacerlo. Es por ello que la escuela debe enseñar a los estudiantes a pedir información, a solicitar aclaraciones, a explicar su punto de vista, a comprender consigna, a realizar exposiciones orales.

El aprendizaje de la lectura, como práctica social, está influida por las oportunidades de tener contacto con materiales de lectura, observar a adultos leyendo con diferentes propósitos, explorar libros, frecuentar bibliotecas, ser receptores de lectura, conversar sobre lo leído, acceder a los nuevos textos y modos de lectura que permiten las TIC. Prácticas que enriquecen los quehaceres propios del lector.

Es fundamental brindarles a los alumnos variedades textuales, con presencia de lenguaje verbal y no verbal, que permitan abordar los diversos contenidos, llevando a cabo un plan permanente y sistemático de dicha práctica. Siempre será favorable tener en claro por qué, para qué se lee y que se espera que aporte la lectura,

siendo de suma importancia planificar dichas situaciones de aprendizaje.

La enseñanza de la escritura consiste en fomentar de manera asidua una práctica que involucre la producción como un proceso de escritura, reflexión y reescritura.

La oralidad en la escuela suele presentarse a través del discurso del maestro, una exposición oral, un debate, etc. Es importante generar espacio donde se propicien comunicaciones orales de tipo informal y formal.

Por otra parte, es necesario ampliar las condiciones expresivas, consolidar hábitos y actitudes que supone el respeto por los turnos de habla, la atención respetuosa, la escucha atenta.

➤ Abordaje y resolución de situaciones problemáticas:

Lo primero que habría que plantear es qué se entiende por situación problemática. Según Pozo, Postigo y Gómez C. (1995) un problema es toda situación nueva o sorprendente que un sujeto desea modificar y de la cual se conoce el punto de partida y a dónde se desea llegar, pero se desconoce un procedimiento directo para alcanzarlo. Por lo tanto una situación no es un problema si el alumno que debe resolverla ya sabe cómo hacerlo.

La capacidad de resolución de problemas se desarrolla a partir de presentar a los alumnos una variedad suficientemente amplia de oportunidades diferentes en las que tenga que ejercer dicha capacidad. A medida que estas ocasiones aumenten deberán cambiar de actitud respecto del planteo de situaciones, para las cuales no disponen de una solución aprendida previamente.

Se pueden presentar dos modos diferentes, entre otros, de resolver situaciones problemáticas. Uno es por medio de la transmisión cultural directa de la solución de problemas de la mano de alguien que ya no lo considera un problema, con

indicaciones precisas de cómo se resuelve y con alguna clase de entrenamiento que permita automatizar su solución.

El otro modo consiste en dejar que sea el propio sujeto quien explore el problema y vaya construyendo soluciones adecuadas con o sin ayuda del docente.

Una buena situación problemática es aquella que desafía al alumno, pero al mismo tiempo le debe dar la impresión de que la solución es alcanzable.

Resolver una situación permitiendo que sea el niño quien al involucrarse, explore y construya soluciones adecuadas. El rol del docente será el de acompañar, interviniendo cuando considere oportuno, para no quitar autonomía a los alumnos.

➤ Pensamiento crítico y creativo:

Es conveniente recordar que ambos pensamientos es una capacidad que se encuentra presente potencialmente en todos los niños, y que necesita de la ayuda de los docentes para convertirse en acto y emplearse adecuadamente.

Teniendo en cuenta que se está inmerso en una Sociedad donde prevalece lo audiovisual y donde los medios de comunicación tienen una fuerte presencia en la vida de los niños, es de gran importancia el fortalecimiento de la capacidad de conmovearse, discriminar, pensar y criticar. Se trata de formar ciudadanos críticos y creativos.

Es importante, por lo tanto, que cualquier propuesta didáctica que tenga como objetivo mejorar la capacidad del pensamiento atienda a ambas dimensiones (pensamiento crítico y pensamiento creativo), y por ende presente actividades que motiven a expresar la propia individualidad, a salirse de la homogeneidad y de las rutinas, a inventar y crear.

El pensamiento crítico es necesario para analizar las discusiones y para la toma racional de decisiones, mientras que el pensamiento creativo es necesario para

desarrollar alternativas deseables. El pensamiento creativo implica generar ideas, el pensamiento crítico refiere a su evaluación. Ambas dimensiones, por lo que se ve, se correlacionan.

“La capacidad de ejercer el pensamiento crítico implica elaborar juicios autónomos referidos a aspectos de la realidad, opiniones de otros y acciones propias o ajenas” (Ministerio de Educación, 2010, p. 32).

Pensar críticamente es buscar argumentos para asumir o refutar lo que se sabe o piensa.

Examina los supuestos conocimientos, rescatando lo que tengan de verdad, reconociendo que son construcciones humanas susceptibles de nuevas críticas y refutaciones.

Para el desarrollo de esta capacidad, la escuela debe ofrecer situaciones de aprendizaje que desafíen a los alumnos a profundizar diversas problemáticas, analizar y confrontar posturas sobre una misma cuestión, argumentando los posicionamientos personales.

Se trata de formar ciudadanos capaces de observar, de situarse en el contexto próximo, de desnaturalizarlo, de interpretarlo y comprenderlo, poniendo en práctica ideas originales e innovadoras que contribuyan a una sociedad más justa.

Se potencian habilidades para observar, analizar, reflexionar, sintetizar, pensar por cuenta propia y evaluar las consecuencias de esas ideas en lo referente al pensamiento crítico.

Mientras que para la creatividad se favorecen habilidades como la flexibilidad, fluidez, originalidad, entre otras.

Aprender a pensar de manera crítica y creativa es aprender a construir la propia subjetividad, es valorarse como ser capaz de producir significados e interpretar

el mundo, es animarse a pensar, a hacer y a ser.

El desarrollo de estos dos tipos de pensamiento requiere la apertura del docente ante la palabra del alumno, requiere capacidad para ayudar, problematizar y cuestionar lo establecido, explorando nuevas alternativas y flexibilizando ante las propuestas de los estudiantes.

➤ Trabajo en colaboración:

Para contribuir a la construcción de una sociedad para todos, es necesario que desde la escuela se ofrezca experiencias en las que aprender se plantee como un trabajo colectivo, basado en el saber convivir.

Aprender a relacionarse e interactuar supone reconocer y valorar al otro como una persona distinta, saber receptar las ideas de los demás (escucha activa) y expresar las propias, plantear objetivos de trabajo conjunto, valorar la tarea grupal, apreciando los frutos de ese trabajo.

Receptar las ideas de los demás y exponer las propias, requisitos para el desarrollo de esta capacidad, implica aprender con otros y de otros.

Trabajar con los pares permite al alumno desarrollar habilidades como la de elaborar acuerdos, establecer conclusiones, solucionar conflictos y sostener consensos. Otras habilidades que se favorecen con este trabajo colaborativo son: el liderazgo, la comunicación, la confianza, la toma de decisiones y la responsabilidad por los resultados.

Es en el aula donde estas experiencias tendrán su impronta, colaborando con el proceso de aprendizaje donde el alumno se reconoce como ciudadano en un mundo complejo, culturalmente diverso y desigual.

La escuela debe propiciar que los individuos superen el egocentrismo y potencien su capacidad para distinguir entre el propio punto de vista y la perspectiva

de los demás, participando en propuestas colectivas que procuren el bien común, aunque no siempre satisfagan el interés particular.

Con este tipo de actividades no se limita a proponer a los alumnos que trabajen colaborativamente, sino que se está ayudando a comprender las posibilidades, las ventajas y las dificultades de aprender en interacción con otros.

Para desarrollar esta capacidad es necesario que el docente genere propuestas de aprendizaje que ubique a los alumnos en auténticas situaciones de interacción y trabajo compartido con sus pares.

Teniendo en cuenta este marco teórico, donde la escuela es el ámbito propicio para estimular estas capacidades, la función del juego cooperativo en la educación es considerable, ya que:

- pone en actividad a todo el cuerpo como instrumento para jugar,
- fortifica y ejercita las funciones psíquicas,
- es una instancia para la preparación de la vida social del niño, se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

A la vez que un niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos,

- favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar. A través del juego su pensamiento se va desarrollando hasta lograr niveles de conceptualización y abstracción,

- al relacionarse con otros chicos mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos, influyen de una manera determinada en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la representación de roles, le ayuda a



tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, además de favorecer la comunicación y la interrelación entre pares.

La incorporación del juego cooperativo en la escuela es amplia, pudiendo manifestarse en la institución como: actividad espontánea, técnica, recurso didáctico.

Es indispensable comenzar a analizar esta forma de presencia del juego en la escuela para poder entender, desde un proyecto institucional, la posibilidad de incluirlo en el aula y reconocerlo como otra modalidad de clase, planificada y coordinada por el maestro.

Incluir al juego como un recurso didáctico dentro de los ámbitos formales de la educación, permitiría lograr en los niños procesos de aprendizajes significativos que contribuyan con el desarrollo de sus capacidades y con su formación integral como seres humanos.

### Capítulo 3: Marco Metodológico

El problema de la investigación en Ciencias Sociales en general y en Educación en particular, reside en la peculiaridad del objeto de conocimiento: los fenómenos sociales, los fenómenos educativos. El carácter subjetivo y complejo de éstos requiere una metodología de investigación que respete su naturaleza (Pérez Gómez, A., 2000, p. 115).

#### *Marco Metodológico de Investigación*

Este Proyecto de Investigación Aplicada (P.I.A) requiere de un modelo metodológico de investigación que permita decidir estrategias para abordar y responder a la problemática planteada.

Según la Real Academia Española el concepto de investigación se encuentra definido como una actividad humana, orientada a descubrir o ampliar la información sobre un objeto o materia de estudio específico, a fin de obtener nuevos datos, que se traduzca en nuevos conocimientos.

En este proyecto el propósito será obtener conocimiento sobre los beneficios de incluir al juego como recurso didáctico para que los alumnos desarrollen capacidades fundamentales. Para llevar a cabo dicha investigación fue necesario establecer ciertos límites, como por ejemplo elegir un tipo de juego (el juego cooperativo) y una población determinada (alumnos de la U.P. del colegio Jesús María).

Teniendo en cuenta el análisis de las variables que intervienen y los objetivos planteados, se llevará a cabo una investigación de tipo exploratorio que permitirá establecer un marco de ideas generales. Es la primera aproximación con el objeto de estudio, lo que permite “familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre un contexto particular de la vida real, investigar problemas del comportamiento humano que consideren cruciales los profesionales de

determinada área, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones posteriores ...” (Dankhe, cit. por Hernández, R. 1998, p. 59).

Estas investigaciones se caracterizan por ser estudios flexibles en cuánto a su método, tratando de abordar el objeto de estudio en todas las manifestaciones y desde todos los puntos de vista posibles.

### *Enfoque Cualitativo*

Al plantear una investigación cualitativa se busca aproximarse a una situación determinada para explorarla, describirla, interpretarla y comprenderla de manera inductiva, es decir, a partir de los conocimientos que tienen los diferentes actores que se encuentran involucrados en la misma. Esto supone la interacción de los diferentes miembros que se ubican en un determinado contexto social y cultural. Por tal motivo esta investigación conlleva una perspectiva holística orientada al proceso más que al resultado.

Por ende un estudio exploratorio de corte cualitativo permitirá conocer las concepciones que los docentes construyen en torno a la viabilidad de incluir juegos cooperativos en sus prácticas de enseñanza para favorecer el desarrollo de las capacidades fundamentales y el objetivo con el cual lo incluyen en sus planificaciones diarias. Esto hace referencia a si el juego es utilizado como un mero instrumento o como un recurso con un valor en sí mismo.

También se explorarán las ideas que tengan los alumnos de la U.P. en función al lugar que el juego ocupa en el ámbito escolar, observando fundamentalmente, su participación en los mismos.

Esta metodología de investigación, a decir de Hernández (2006), favorecerá la recolección de datos en función a las distintas variables que intervienen e interrogantes establecidos, utilizando técnicas e instrumentos acordes a tal fin y que

más adelante se detallarán. Datos que le otorgan al investigador valiosos significados.

### *Categorías de Análisis*

El ámbito temático del siguiente proyecto gira en torno a la educación formal y los vínculos que se desarrollan en el mismo, analizando en particular la manera en que alumnos de la U.P. desarrollan por medio del juego cooperativo las capacidades fundamentales.

Para ello se identifican las variables, haciendo una descripción de las mismas, y así obtener mayor conocimiento de aquello que se está estudiando. En el siguiente trabajo las categorías de análisis serán:

- el juego como recurso didáctico,

Para analizar esta variable será necesario observar el tratamiento educativo que asume el juego en el contexto áulico. Esto hace pensar, primero si se lo incluye dentro de las propuestas diarias, y segundo cuál es el aprovechamiento de sus potencialidades para el aprendizaje, esto está directamente relacionado al cómo se lo implementa.

Esta investigación exploratoria de corte cualitativo, a través de técnicas específicas que más adelante se detallarán, permitirá reconocer la concepción de juego y de aprendizaje que sostengan las docentes seleccionadas para tal fin. Esto se concretizará en las propuestas presentadas a los alumnos, donde se analizará si el juego es utilizado con un carácter meramente instrumental para la enseñanza y el aprendizaje, o donde se reconozca el valor educativo inherente a la misma situación de juego.

- las capacidades fundamentales a desarrollar por alumnos de la U.P.

Para desarrollar el análisis de la siguiente variable, es preciso realizar una descripción particular sobre las conductas que se suscitan de cada capacidad y

que van a ser objeto de observación y reflexión.

En el caso de la capacidad oralidad, lectura y escritura, asumir la enseñanza desde estas prácticas supone proponer acciones donde el aprendizaje prioritario sea la capacidad de comprender y producir textos orales y escritos. Esto implica generar situaciones lúdicas donde el alumno de la U.P. pueda hablar, escuchar, leer y escribir.

Para la capacidad abordaje y resolución de situaciones problemáticas se tendrá en cuenta los procedimientos y estrategias que los alumnos buscarán para resolver la situación lúdica planteada, como también aquellos conflictos que aparezcan durante el mismo.

La capacidad que apunta al trabajo colaborativo requiere de una mirada a la manera en que los alumnos, al momento de jugar, interactúan entre ellos, si son capaces de receptar ideas de sus compañeros y exponer las propias, si contribuyen en el logro de los objetivos del juego, entre otras acciones.

Por último el pensamiento crítico será observado al momento de jugar cuando el alumno argumente para asumir o refutar sus pensamientos, cuando tome sus propias decisiones o cuestione las de los demás.

Mientras que el pensamiento creativo se reflejará al generar ideas, alternativas, originales y creativas en los diferentes juegos propuestos.

➤ las estrategias de enseñanza y de aprendizaje

Las estrategias de enseñanza que implementan los docentes de la U.P. del colegio Jesús María serán recogidas por medio de la observación de sus planificaciones, ya que es el instrumento didáctico donde anticipan las acciones que luego concretizarán en el aula. Luego, como definen Anijovich y Mora (2014) esas estrategias planificadas se pondrán en acción en el aula, espacio donde interactuarán alumnos, docente y contenido.

Otra técnica utilizada serán las entrevistas semi–estructuradas. Allí quedarán registradas las ideas y concepciones que las docentes tengan en relación al uso del juego como un recurso didáctico y su consideración respecto a si estas actividades lúdicas permiten o no a los alumnos desarrollar capacidades fundamentales.

Mientras que las estrategias de aprendizajes que pondrán en juego los alumnos serán expuestas luego de observarlos participar antes, durante y al finalizar los juegos propuestos.

Profundizar cada variable permitirá establecer lazos entre las mismas para poder responder a la pregunta que dio origen a este proyecto de investigación aplicada.

#### *Interrogantes de la Investigación*

¿Cuáles son las concepciones filosóficas, psicológicas y pedagógicas que dan marco a esta investigación?

El juego cooperativo ¿puede ser considerado un recurso didáctico valioso en las aulas de los primeros grados?

¿Influye el juego cooperativo en el desarrollo de las capacidades fundamentales del niño de 6 y 7 años?

Estas preguntas servirán para ir recopilando e hilando la información necesaria para concluir en el interrogante inicial que fundamenta y sostiene dicho trabajo:

¿De qué manera se desarrollan a través del juego cooperativo, las capacidades fundamentales en alumnos que cursan la U.P. del colegio Jesús María?

#### *Técnicas de recolección de datos*

Para llevar a cabo esta investigación se realizará un análisis de contenido de fuentes secundarias (material bibliográfico especializado: libros, artículos científicos y pedagógicos, entre otros), entrevistas (semi-estructuradas a docentes y estructuradas a

alumnos) y observación semi-estructurada, participante y grupal.

#### *Instrumentos de recolección de datos*

Mientras que los instrumentos utilizados serán: grillas de análisis, guía de pautas y grilla de observaciones.

#### *Criterio Muestral*

Un marco muestral es una lista de elementos que componen el universo que queremos estudiar y de la cual se extrae la muestra. Cada uno de estos elementos presentes en el marco muestral se conoce como unidades muestrales.

La población o universo que se utilizará estará conformada por alumnos de la U. P. y docentes de 1er y 2do grado.

Siendo la muestra de:

- 10 alumnos de 1er grado y 10 alumnos de 2º grado,
- 3 docentes de 1er grado y 3 docentes de 2do grado.

Se utilizará el muestreo probabilístico, ya que en esta investigación se cumplen con dos condiciones:

1-Todos los elementos de la población tienen una probabilidad mayor de cero de ser seleccionados en la muestra.

2-Se conoce dicha probabilidad para cada elemento, esto se denomina probabilidad de inclusión.

El cumplimiento de ambos criterios es el que hace posible obtener resultados no sesgados cuando se estudia la muestra.

Dentro del muestreo probabilístico se elegirá la técnica de muestreo aleatorio simple, muestra en la que se eligen los integrantes al azar entre el total de la población.

### *Ficha Técnica*

Tipo de investigación	-Exploratoria
Metodología	-Cualitativa
Técnica	-Observación semi-estructurada, participante y grupal -Entrevistas estructuradas y semi-estructuradas -Análisis de contenido
Instrumento	-Grillas de análisis -Guía de pautas -Grilla de observaciones, cuaderno de notas
Población	-Alumnas y alumnos de 1er y 2do grado del Colegio Jesús María -Docentes de 1er y 2do grado del Colegio Jesús María
Criterio muestral	-Muestreo Probabilístico. Aleatorio Simple
Muestra	-10 alumnos de 1er grado y 10 alumnos de 2do grado -3 docentes de 1er grado y 3 docentes de 2do grado

Como se detalló anteriormente el trabajo de investigación se llevó a cabo en dos etapas:

Una primera parte teórica donde se indagó y profundizó en torno a la escuela y el vínculo entre alumno–docente–objeto de conocimiento, las nuevas propuestas educativas en relación al desarrollo de las capacidades fundamentales, y la importancia del juego en las sociedades y fundamentalmente su relevancia en las aulas de 1er y 2do grado como juego cooperativo.

Obtener información en relación a estos puntos permitió poder realizar un análisis de las categorías señaladas anteriormente:

- El juego como recurso didáctico
- Capacidades fundamentales a desarrollar por alumnos de la U.P.
- Estrategias de enseñanza y de aprendizaje

Los interrogantes que guiaron esta parte de la investigación fueron:



¿Cuáles son las concepciones filosóficas, psicológicas y pedagógicas que dan marco a esta investigación?

El juego cooperativo ¿puede ser considerado un recurso didáctico valioso en las aulas de los primeros grados?

¿Influye el juego cooperativo en el desarrollo de las capacidades fundamentales del niño de 6 y 7 años?

Mientras que la técnica para la recolección de datos fue el análisis de contenido de fuentes secundarias (material bibliográfico especializado: libros, artículos científicos y pedagógicos, entre otros).

Y en una segunda etapa donde se implementó el trabajo de campo en aulas de 1er y 2do grado del Colegio Jesús María. Para llevarlo a cabo se realizaron:

1) Observaciones semi-estructurada, participante y grupal

En el marco de un proceso de investigación, este tipo de observación permitió obtener datos que se confrontaron con la estructura teórica definida previamente.

Estos datos de interés tuvieron una correspondencia con los siguientes indicadores:

1.1) En relación a las docentes:

¿Cómo presenta la docente la actividad lúdica?

¿Qué actitud toma la docente durante el juego?

¿Cómo cierra la clase, luego de finalizado el juego?

1.2) En relación a los alumnos:

¿Qué actitud demuestran al proponerse jugar en grupos?

¿Qué comportamientos toman durante el juego?

Al finalizar el juego, ¿pueden dar cuenta de algún tipo de aprendizaje?

El instrumento que se utilizó en este caso fue el cuaderno de notas donde se

registró la información en grillas de observaciones.

Indicadores	Docente	Alumno
Antes del juego		
Durante el juego		
Después del juego		

2) Entrevistas semi-estructuradas a docentes y estructuradas a alumnos.

La entrevista permitió recolectar datos primarios, conocer ideas y opiniones de alumnos de 1er y 2do grado y de sus docentes.

2.1) La entrevista estructurada a alumnos será la siguiente:

Cuando estás en la escuela, ¿en qué momento juegas?

¿Te gusta jugar en las horas de clases?

¿En qué materia te gusta jugar más?

¿Te gusta jugar solo o en grupo?

¿La seño los hace jugar para que se diviertan o para que aprendan?

Si tuvieses que elegir un tipo de juego, ¿cuál de estos elegirías?

Juego de la Oca    Dominó    Dígalo con mímica

Laberintos    Lotería de números    Juegos de adivinanzas

2.2) Mientras que la entrevista semi estructurada a los docentes contará con las siguientes preguntas:

Al momento de planificar una situación de aprendizaje ¿cuáles son los recursos didácticos que más utiliza por su valor educativo?

En el aula, ¿implementa el juego en grupo? ¿Por qué?

Cuando utiliza un juego ¿cuál es su objetivo?

¿Cree que por medio del juego, los alumnos pueden desarrollar alguna de las capacidades fundamentales? ¿Alguna en especial?

¿En qué área curricular utiliza con mayor frecuencia este tipo de recurso didáctico?

¿Qué tipo de juego le resulta más efectivo, aquellos juegos individuales o aquellos que realiza por grupos? ¿Por qué?

## Capítulo 4: Análisis de contenido

...la función esencial de la educación es el desarrollo continuo de la persona y las sociedades como una vía al servicio de un desarrollo humano más armónico, más genuino, para hacer retroceder la pobreza, la exclusión, las incomprensiones, las opresiones, las guerras, etc (Delors, 1996).

Para comprender el por qué, para qué y cómo insertar el juego cooperativo en las aulas de la U.P. fue necesario hacer un recorrido analizando el concepto de educación. Para ello fue fundamental tener claridad sobre las concepciones pedagógicas que darán el marco correspondiente y que permitirán argumentar sobre la función de la escuela y los vínculos que se establecen entre alumno, docente y saber. Es en esta triada educativa donde comenzará a tomar forma la inserción de las actividades lúdicas como una estrategia de enseñanza, sin dejar de mencionar aquellas estrategias de aprendizaje que se pondrán en juego, favoreciendo el desarrollo de las capacidades fundamentales.

Preguntar qué es la educación o cuál es el papel de la escuela en la sociedad contemporánea, fue el puntapié inicial para adentrarse en escenarios y contextos educativos. Tema que se encuentra en debate desde hace mucho tiempo y que pareciera que lo estará por mucho más.

Quizás sea por su amplitud, por lo complejo del término, por los cambios a lo largo de la historia, por la diversidad de situaciones en las que se aplica, lo cierto es que la palabra educación conlleva muchos significados resultando difícil establecer una única definición y provocando contradicciones de opiniones entre sus investigadores. Contradicciones que han dado lugar a distintos paradigmas a lo largo de la historia de la educación.

En la actualidad conviven distintas posturas en relación a las concepciones de

la educación, donde diversos representantes de disciplinas como la sociología, la historia, la filosofía, la psicología, entre otras, realizan abordajes desde sus conocimientos específicos.

Aún hoy confluyen presupuestos nacidos con la Filosofía Occidental Antigua, que han realizado grandes aportes al campo de la educación, con nuevos planteos que han dado lugar a nuevas maneras de mirar las interacciones en el aula.

Para seguir avanzando en el presente Trabajo de Investigación se tomaron las líneas más importantes del constructivismo. Carretero (1997) lo definió como aquella idea que sostiene que el individuo es una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de dos factores, por un lado el ambiente que lo rodea y por el otro sus disposiciones internas.

Autores contemporáneos recuperan aportes de Piaget, Ausubel, Bruner, Vigotsky, entre otros, para sostener y profundizar en sus teorías en función del proceso que ocurre al momento de enseñar y aprender en una sociedad que cambia día a día.

Palacios (2010) en su obra deja por escrito su pensamiento al respecto estableciendo que en todo momento se discute sobre los contenidos que la escuela debe transmitir, la metodología que los docentes implementan, la manera en que los estudiantes incorporan ese aprendizaje, los objetivos de la educación, entre otros. Inquietudes que llevaron y llevan a indagar el tema de la educación. Es por ello que este concepto es sustancial, ya que en torno a él gira una gran variedad de información admisible en una investigación de este género.

Quizás sea por esta complejidad que las personas crean saber qué significa la palabra *Educación*, pero apenas intentan definirla o precisar sus elementos o características surgen las primeras dificultades. Tan sencillo que es utilizar la palabra,

pero tan difícil es descubrir su amplio contenido, llevando en muchas oportunidades a una desnaturalización del mismo.

Muchas veces desde esta mirada social, el término educación suele utilizarse con bastante ligereza limitándolo a diversas significaciones, como por ejemplo: una acumulación de conocimientos y habilidades, o al acto realizado por el educador, o a un resultado o efecto, o la interacción educando-educador, o como un proceso, o la asimilación de un contenido, función o necesidad de la sociedad, o a la perfección del hombre cuanto tal, al desarrollo integral o armónico del hombre, entre otros.

Para confirmar lo antes dicho, Cirigliano (1962, p. 7) cita a Gauding, para llamar a la educación como “una palabra de muchas significaciones, difícil de definir, provocando desgraciadamente gran contradicción de opiniones”.

Independientemente de sus acepciones, de sus definiciones más o menos acertadas, lo que no ha variado a lo largo de la historia es su función, su valor, su impronta positiva, ya que nadie pone en duda que la educación tiene como finalidad mejorar al individuo en su condición humana. Se pueden traer las palabras de Ballesteros, quien refiere que una persona educada es:

...cualquier ser humano que tiene los conocimientos necesarios para desempeñarse bien en su medio social, que se rige por normas morales, hace bien su trabajo procurando con su esfuerzo beneficiarse y beneficiar a su comunidad, que mantiene y defiende sus principios pero al mismo tiempo respeta a las demás personas, con las que procura mantener vínculos de amistad y solidaridad (2015, p. 23).

Pero desempeñarse, obrar bien no implica solamente la inteligencia, al saber intelectual, sino todas las potencialidades presentes en el niño como sujeto íntegro. Por lo tanto enseñar implica, no sólo proporcionar información, sino también una forma de acompañamiento a aquel sujeto que está aprendiendo a convivir con otros,

moldeando su personalidad con el fin de incorporarlos a la sociedad como sujetos activos que promuevan cambios e innovaciones que beneficien a toda la comunidad.

Las docentes entrevistadas señalan la importancia de esa formación integral a través de distintas aseveraciones:

...permiten a los alumnos adquirir diversas estrategias de resolución, además, los niños se complementan entre sí, colaboran, comparten sus ideas (Entrevista- Docente 1).

...se despliegan aspectos cognitivos y afectivos (del niño) y aspectos sociales (con otros) (Entrevista- Docente 2).

...para motivar una clase. En otras instancias para conocer los saberes previos al tema a enseñar y otras veces como cierre de un tema para fijar los conocimientos aprendidos (Entrevista- Docente 4).

Centrarse en ese sujeto que ingresa a la U.P., es pensar en un individuo que ya trae un bagaje cultural, que trae expectativas, experiencias y que tiene la posibilidad de perfeccionar ese conocimiento. El desafío es pensar cómo perfeccionarlo, de ahí es donde adquieren relevancia las estrategias e intervenciones que aplique el docente.

Esto implica interpretar a la formación brindada por la escuela como perfección, acabamiento o desarrollo de la naturaleza humana. Por lo tanto se entiende por educación al proceso perfeccionador de un sujeto perfectible. Mientras exista este proceso, a decir de Cirigliano (1962), habrá educación.

La Real Academia Española define por perfectibilidad aquella cualidad de perfectible. Siendo perfectible todo aquello capaz de perfeccionarse o de ser perfeccionado.

Por lo tanto la educación, como proceso de perfeccionamiento, permitiría completar, acabar ese individuo imperfecto e inacabado que llega a la enseñanza

formal, siendo sus propias necesidades lo que dirija ese proceso hacia un desarrollo armónico e integral donde el individuo pueda desplegar sus cualidades y capacidades. La educación es un proceso que está en la misma esencia, en la misma naturaleza del hombre. Naturaleza que lo mueve a satisfacer sus propias necesidades con el fin de alcanzar el ideal de hombre. La licenciada Gonzales (2016) indica que todos los niños necesitan jugar. Es decir que el juego es parte de esa necesidad inherente a los más pequeños.

Ahora bien, cuándo comienza y cuándo se acaba este proceso educativo.

Si se parte de la idea que la educación es un proceso consciente, intencional, libre y voluntario, es necesario entonces la participación de la razón para comprender el sentido y las consecuencias de las propias acciones. Un recién nacido tiene toda la potencialidad de ser educable, pero su racionalidad aún no se encuentra en ejercicio para educarse en forma deliberada.

Algunos pensadores como Aristóteles, consideraban que este proceso podía comenzar alrededor de los 7 años. Hoy se considera que es antes, entre los tres y cuatro años de edad.

¿Cuándo cesa este proceso? Durante mucho tiempo se creyó que este proceso educativo tenía como únicos protagonistas a los niños. Hoy en cambio se habla de educación de adultos, ya que se considera que el hombre busca perfeccionarse para alcanzar una mejor calidad de vida, mientras cuente con su capacidad racional. Como ya planteaba Delors al hablar de aprender a aprender.

Hasta acá se detalló el concepto de educación y su importancia en la conformación de los sujetos.

Antes de ingresar a la institución educativa y poder comprobar el vínculo entre los distintos actores que participan del hecho educativo y a posteriori la relación entre



aprendizaje de capacidades y el juego como recurso didáctico, es preciso recordar sintéticamente qué se entiende por juego y cuál es su importancia y su función en las sociedades.

El juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura. (...) que existe previamente a la cultura, y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción. Siempre tropezará con el juego como cualidad determinante de la acción, que se diferencia de la vida corriente (Huizinga, 1972, p. 15).

Sobre el final del siglo XIX diversas perspectivas psicológicas se han dedicado a estudiar la actividad lúdica, su evolución y sus formas en el desarrollo humano. Algunas resaltan su carácter biológico como explicación del acto de jugar, otras su proceso de expresión y desarrollo espontáneo del niño y otras se centran en la importancia del juego para el proceso de adaptación y participación social. Pareciera que la naturaleza del juego, también denota complejidad al querer formular una única definición capaz de contemplar sus características, rasgos y formas, permitiendo diferenciarlo de otras actividades humanas no lúdicas. Lo que queda claro es que se trata de un fenómeno cultural que tiene una importante función social

Se podría concluir diciendo que el juego es mucho más que jugar...

Dice Morin (2002) "Las actividades lúdicas... tienen raíces que se sumergen en las profundidades antropológicas, se refieren al ser humano en su naturaleza misma" citado por Moreno (2005, p.55).

La consideración de los factores cognitivos y sociales que intervienen en la actividad lúdica supera al placer que experimente un niño cuando juega como único atributo. El juego integra conductas. Cuando la persona juega, se ponen de manifiesto en simultáneo el pensar, el sentir y el hacer. Mientras se juega, toda la persona está en juego.

Ahora si se puede introducir con ambos conceptos al ámbito escolar para intentar dilucidar y reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral y social de los alumnos de 1er y 2do grado.

Habiendo explicitado la importancia de este proceso de perfeccionamiento por el cual transita el sujeto como alumno, será necesario rescatar aquellos elementos, que son parte sustancial en el proceso de enseñanza–aprendizaje (triada educativa): sujeto que recibe, sujeto que transmite, interacción, contenidos, etc. Y sobre todo la ubicación de ellos en un campo determinado de la realidad.

Esta acción que se ejerce dentro de las aulas, donde se encuentran los que aprenden, los que enseñan, y lo que se enseña forman parte de un proceso. Proceso procede del latín *processus*, lo que indica la acción de ir para adelante, progreso, incremento, aprovechamiento.

Ballesteros (2015, p. 47) cuando habla de proceso educativo, hace referencia a “un conjunto de actividades teleológicamente orientadas a lograr un cambio beneficiador en el hombre”. Es decir que la educación comienza teniendo como punto de partida las potencialidades o disposiciones existentes en el sujeto y que permiten su educabilidad. Educabilidad que va a permitir la perfectibilidad de ese alumno. Lo que se podría cuestionar es cuándo comienza ese proceso en el sujeto.

Desde una perspectiva sociológica, la educación es encuadrada en la órbita de la sociedad, como transmisora de cultura, como institución, como condicionante, como árbitro que fija los contenidos de la información según las necesidades de la época y de las comunidades. Mientras que los elementos que integran esos hechos son los contenidos que la educación transmite: ideas, sentimientos colectivos, tradiciones, hábitos, las formas que reviste o instituciones escolares y el equipo instrumental propio: libros, materiales, entre otros, de la cual se sirve para transmitirla.

Filloux (2016) citando a Gage, clasifica algunas variables que se hacen presentes en el proceso de enseñanza–aprendizaje. Estas son:

a) Las variables que se refieren a los comportamientos, a las actitudes y a las características de los educadores, tales como: roles del educador, herramientas o medios para la enseñanza, características personales de los educadores.

b) Las variables de situación, tales como: interacción en la clase entre alumnos, alumnos y docentes, telón de fondo social de la enseñanza.

c) Las variables relacionadas al contenido, materia o disciplina enseñada.

La educación, como fenómeno social es tratada científicamente como una realidad objetiva, como una característica de la vida social, como una actitud habitual de la sociedad en transferir de generación en generación sus hallazgos y adquisiciones y así poder incorporar a los nuevos individuos a su estructura. Esa trasmisión es la educación e implica al hombre únicamente dentro del marco concreto histórico de la sociedad en la que se encuentra. Esa educación se presenta como una relación entre ambos: hombre y sociedad, siendo una creación estrictamente humana, ya que no se produce naturalmente.

Pero estos sujetos, nacen en un estado de naturaleza o simplemente nacen inmaduros, indefensos, sin lenguaje, creencias, ideas ni normas sociales. Es función social transmitir este bagaje cultural, proveerlos previamente de los elementos vigentes en esa sociedad.

La caracterización de socios solo la obtienen los individuos cuando logran asimilar (poseer y utilizar como propios) los elementos culturales reinantes en la sociedad.

Este doble proceso: impartición por parte de la sociedad de aquellos componentes culturales propios y su asimilación por parte de los individuos

permitiéndoles convertirse en socios, es denominado educación. Y es lo que muestra el fenómeno educativo.

Pero ¿por qué es tan importante formar parte de la sociedad? Todo individuo presenta una tendencia o necesidad natural a incorporarse al grupo, a la sociedad en general, pues es en la sociedad donde el individuo espera liberar sus capacidades.

También presenta una capacidad espiritual de transformarse, manifestada en la asimilación, que si no se diera tornaría absolutamente imposible la educación, por más pretendida transmisión de contenidos que existiera y por más empeño que pusiera la sociedad.

Esto quiere decir que la enseñanza debe brindar las herramientas que permita al sujeto reproducir las estructuras y valores sociales, pero al mismo tiempo transformarla. Para ello es necesaria la distribución equitativa del conocimiento, de la ciencia y de la tecnología.

Enseñar, como expresa Camilloni (2016), es entonces un proceso reiterado de transmisión y de intervención para mediar entre el que aprende y el conocimiento a aprender, centrándose en el aprendizaje. Aprendizaje que frecuentemente ocurre luego de la enseñanza, pero que no es una consecuencia de la misma, sino de las actividades propias que realiza el alumno para incorporar un conocimiento por medio de la relación didáctica que se establece entre alumno y contenido. De esta manera no se habla más de una concepción causal entre enseñanza y aprendizaje, sino de una concepción donde cobra importancia la mediación entre las intervenciones del docente y los logros de los alumnos.

La clave sería conciliar las formas espontáneas del desarrollo de los alumnos de la U.P con la artificialidad presente en el aprendizaje escolar y de esa manera analizar su participación en juegos de tipo cooperativos que los incorpore activamente

como protagonistas de su aprendizaje.

En las situaciones lúdicas los medios cobran importancia por sobre los fines, ya que la actividad se va construyendo en su propio desarrollo y en ese sentido el proceso adquiere más importancia que el producto final.

De las entrevistas realizadas a las docentes, se pudo vislumbrar algunos preconceptos que tenían en relación a la implementación de los juegos. Para ellas el juego:

- es valorado como un recurso que despierta natural interés en los alumnos y los predispone hacia el aprendizaje,
- permite motivar a los alumnos, activando conocimientos previos y la elaboración de estrategias.
- enriquece el trabajo con pares, al compartir e intercambiar ideas, complementarse, colaborar entre ellos. Aprenden entre ellos,
- es utilizado como un instrumento para aprender algún contenido,
- genera situaciones de aprendizaje más naturales y atractivas,
- permite resolver una situación activamente,
- es utilizando al cerrar un tema para ver si pueden utilizar las herramientas y estrategias ya trabajadas, para fijar un conocimiento,
- puede desarrollar las capacidades fundamentales,
- puede ser utilizado en cualquier área curricular, pero en la que más lo usan es en matemática (juegos con reglas),
- hace más atractivo cualquier aprendizaje, es más divertido,
- permite crear, imaginar,
- permite interactuar con el objeto de estudio de otra forma,
- es trabajado en forma grupal (mayormente) e individual,

- favorece la adquisición de conductas (respetar reglas, esperar turnos, estar atentos),
- permite un aprendizaje más experimental, y así más efectivo y concreto,
- es utilizado como mediador y facilitador de aprendizajes,

Una docente deja la siguiente reflexión:

En otras palabras no solo el juego sino la acción de juego para “crear” en el aprendizaje (Entrevista–Docente 2).

Vigotsky planteaba la dificultad que supone para un educador despertar el interés procurando que no se desvíe o desaparezca. En el juego esta acción se presenta como un motor natural.

Participar en instancias lúdicas contribuye a generar ese interés por la actividad escolar, promoviendo la predisposición que motorice y oriente el accionar de manera voluntaria y comprometida.

Se pudo observar, por medio de las entrevistas, que las docentes reconocen el valor y la importancia que tiene la motivación al momento de planificar la práctica docente:

Sí, los alumnos de primer grado necesitan la motivación como ingrediente fundamental para aprender. La manera de motivarlos es (por excelencia) el juego usado de manera correcta (Entrevista–Docente 3).

Aquí será el momento de introducir al juego con fines educativos. Esto supone, para el docente, un análisis cuidadoso de contenidos, procedimientos y actitudes implicados en su propuesta didáctica y de las posibilidades de acción que puede ejercer el grupo de niños según su nivel de desarrollo cognitivo.

Para Brailovsky (2011) las discusiones que se generan en torno al encuentro entre dispositivos de enseñanza y propuestas lúdicas no solo son debates

metodológicos sino que constituyen la expresión de una sostenida contienda entre modelos educativos que, bajo distintas denominaciones, ha atravesado la historia de la pedagogía.

Una pedagogía nueva debe estimular la automotivación, el placer, la espontaneidad, el movimiento y la actividad, el uso de la imaginación. Por lo tanto, incluir el juego en las aulas permite comprender aspectos del desarrollo evolutivo de los alumnos, que en este caso se encuentran transitando la U.P. Autores como Piaget, Vigotsky, entre otros, ya reconocían que las actividades lúdicas estaban relacionadas con los intereses y necesidades de los más pequeños.

Actividad versus pasividad, son actitudes reconocidas por una docente.

El objetivo es generar situaciones de aprendizaje que resulten más naturales y atractivas para los alumnos. Además a través del juego el niño puede resolver de manera activa lo que muchas veces resuelve de forma pasiva (Entrevista–Docente 2).

Se puede afirmar entonces, que las estrategias de enseñanza inciden en los aprendizajes que se transmiten a los alumnos, en el trabajo intelectual que estos realizan y en el modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros.

La misma docente continúa:

En el juego puede interactuar de otra manera con el objeto de estudio, por eso el objetivo es que puedan transformar la realidad en un mundo mágico (Entrevista–Docente 2).

Ya las contribuciones realizadas por Piaget, llevaban a la inclusión del juego en las clases por considerarlo una tendencia natural del niño, posible de ser potenciada en el marco de experiencias que promuevan comportamientos autónomos en interacción con pares. Una buena opción para el alcance de logros cognoscitivos y

sociales por parte de los alumnos, permitiendo aprender contenidos curriculares y potenciando capacidades.

Los niños por su naturaleza, buscan jugar, considerándose esta actividad como la razón de la infancia, a través de la cual logran conocerse y conocer el mundo que lo rodea. El juego es vital ya que condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. Incluir conceptos y habilidades en situaciones lúdicas, para Piaget, facilitaría el encuentro entre las formas de actividades ya conocidas con otras nuevas y desconocidas, surgidas en el marco de las prácticas educativas. De este modo las propuestas lúdicas pueden preservar los significados infantiles originales, facilitando el encuentro con nuevos intereses escolares, permitiendo motivar a los alumnos de la U.P. en función a sus necesidades evolutivas propias y necesitando de menos esfuerzo al agregar diversión y placer.

Implementar este tipo de actividades colabora en el pasaje de la inteligencia práctica a la inteligencia representativa, ya que estimula la imaginación, la creatividad y la acción transformadora del niño. Estas acciones resultan un motor del pensamiento y la razón. Para Piaget, el juego forma parte importante en el sistema de pensamiento infantil.

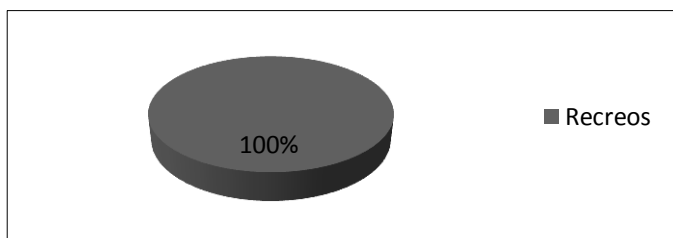
Esta tendencia lúdica y sus formatos característicos se transforman y acompañan las variaciones de sus propias estructuras cognitivas. Esto quiere decir que el juego favorece el reconocimiento de las estructuras intelectuales con las que opera un niño y a su vez promueve la construcción de nuevas.

Además de favorecer el desarrollo cognoscitivo, Piaget asigna al juego la condición de ser una forma de actividad que fomenta la vida social y constructiva del niño, por medio de la confrontación de puntos de vista que plantea el juego. Dicha confrontación es indispensable para la elaboración del pensamiento lógico.



Paradójicamente, en la actualidad, en muchas escuelas pensar al juego como actividad con un fin formativo en sí mismo no se expresa en el discurso de los docentes. Aizencang (2005, p. 148) plantea “la poca frecuencia con que el juego es concebido como un objeto de enseñanza en la escuela, o bien, como una actividad que es potenciada por ella”. Esta tensión ocurre cuando el juego se incluye en un espacio que predica el trabajo, el esfuerzo y la superación de logros y se tiene una idea distinta entre trabajo, serio/útil, y juego, recreativo o no serio. Esto genera que en las aulas estas instancias tiendan a diferenciarse más que a complementarse, llevando a muchos docentes a distinguir los momentos de trabajar y aquellos para jugar. En su mayoría las instancias de juego quedan reservadas al momento del recreo o al finalizar la tarea escolar

Se les consultó a alumnos de la U.P. sobre los momentos que tenían para jugar durante las horas que estaban en la escuela. Las respuestas muestran, en la Figura 4, que en su totalidad coincidieron que el tiempo para jugar es el recreo.



*Figura 4*

Para ahondar, se les consultó si el juego era o no utilizado durante las horas de clases y si la maestra los hacía jugar. Sus respuestas se reflejaron en la Figura 5.

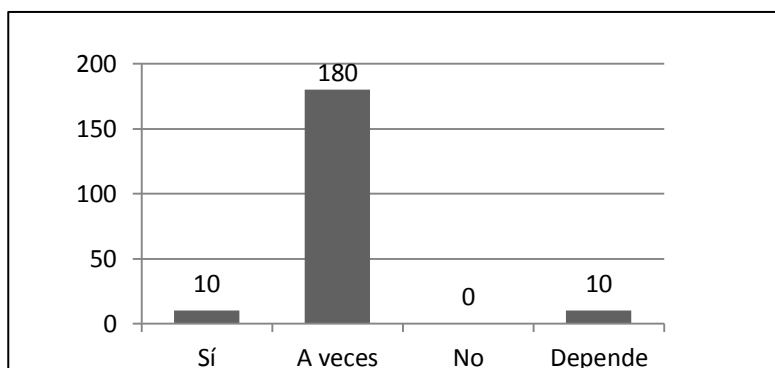


Figura 5

En función al uso que los docentes le dan al juego en las clases, se les consultó para qué creían ellos que sus maestras lo utilizaban. Los resultados se graficaron en la Figura 6.

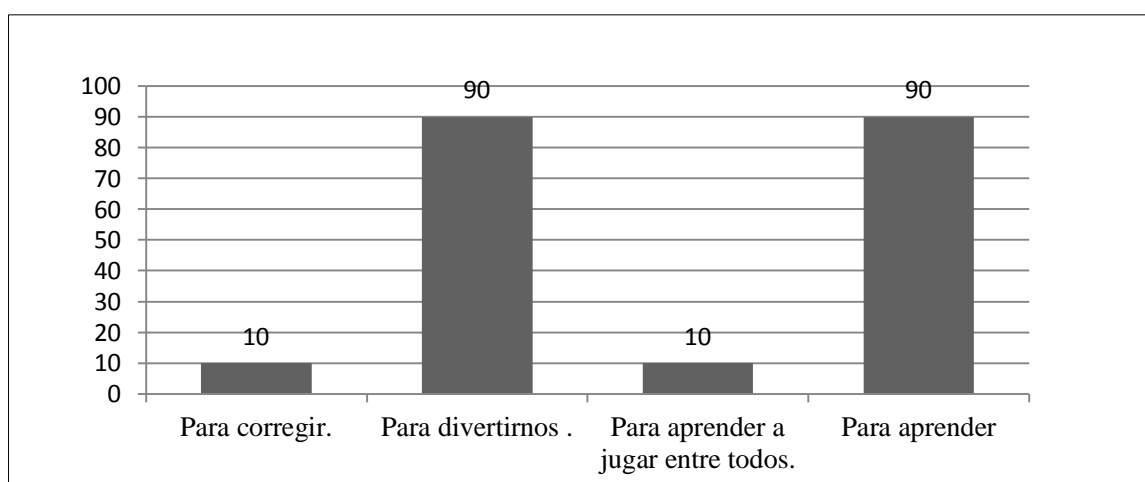


Figura 6

Si se analizan los gráficos anteriores (Figura 4, 5 y 6) es notoria la dicotomía en relación al tiempo/espacio en que para ellos juegan y las actividades lúdicas que realizan en las aulas. En una pregunta la totalidad de los alumnos admiten que solo juegan durante el recreo, mientras que en las siguientes consultas, la mayoría reconoce que las docentes los hacen jugar durante las clases. Por qué será que no pudieron, conscientemente, relacionar las actividades que llevan a cabo en las aulas con momentos lúdicos.

Mientras que cinco de las seis docentes entrevistadas reconocieron que al momento de planificar situaciones de aprendizajes, uno de los recursos didácticos más usados eran los juegos.

Algunos ejemplos son comentados por las siguientes docentes:

Cuando planifico (en el área de Matemática) siempre se intenta utilizar recursos como el juego (en el aula o en el patio)... (Entrevista–Docente 3).

Los recursos didácticos más usados son los juegos: cartas, loterías de números y palabras, dominó, dados... (Entrevista–Docente 4).

Según las entrevistas realizadas se pudo recabar los siguientes comentarios en función a los objetivos que las llevaban a implementar el juego en el aula.

Como docente sí, implemento el juego para favorecer los intercambios de opiniones y procedimientos, análisis de situaciones, etc. (Entrevista–Docente 6).

Generalmente el juego lo utilizo para motivar una clase. En otras instancias para conocer los saberes previos al tema a enseñar y otras veces como cierre de un tema para fijar los conocimientos aprendidos (Entrevista–Docente 4).

Al intentar implementar actividades lúdicas en las prácticas de enseñanza se generan tensiones, como ya se expresaron anteriormente. Algunas tienen que ver con el uso del juego. Estas tensiones provienen de cómo se entienda al aprendizaje y al juego, dentro del escenario educativo, si se comprende como un instrumento para alcanzar un aprendizaje determinado o un recurso con un valor formativo en sí mismo.

En muchos casos el juego cede el rasgo de ser una actividad libre con un fin en sí mismo, para adquirir la impronta de ser una herramienta o medio para las intervenciones pedagógicas. Desde esta concepción es planteado como una actividad con un potencial educativo en sí mismo y no como un simple instrumento escolar, si

bien en ambos casos comparten el interés del niño por su exploración, donde el juego espontáneo del niño se enriquece con la incorporación de herramientas pedagógicas. De este modo el juego estará a disposición de los fines educativos. Es pensar en el trabajo al servicio del juego, dando lugar a la apropiación y uso de aprendizajes nuevos.

En este sentido, una docente comenta:

...muchas actividades tienen una impronta de “atracción” para los alumnos en la que pueden resolver alguna situación (de cualquier área). Es decir juegos para adivinar a través sentidos (Ciencias Naturales), juegos de cartas, loterías, embocar en tarros y sumas puntos (Matemática), se puede “jugar” con la lectura para que sea más atractiva, habilitar textos para interpretarlos y no repetir (Lengua). Entre algunos ejemplos. En otras palabras no solo “el juego” sino “la acción de juego” para “crear” en el aprendizaje (Entrevista–Docente 2).

Pero otra docente hace una reflexión que muestra una contrariedad en la riqueza propia del juego, limitando su uso a determinadas áreas curriculares.

En mi caso que planifico Ciencias el recurso que más utilizó es la oralidad. He descubierto que es muy rico trabajar con las experiencias o conocimientos previos de los alumnos.

En el caso del área de Matemática es una buena manera de que tomen la materia como algo divertido y no como un monstruo (Entrevista–Docente 5).

Esto muestra que su utilización es pensada como un instrumento y no como un recurso con un valor en la propia acción.

Pero ¿qué tipo de juegos se pueden incorporar a las planificaciones didácticas?

Si se busca las diferentes clasificaciones de los juegos, se pueden encontrar una variedad importante para utilizar en el campo educativo.

La UNESCO (1980) los clasifica en cuatro categorías:

- los juegos de competición. Existe una diferencia entre los juegos cooperativos y los de competición. Los juegos de competencia se agregan resultados finales, numéricos o no, donde algunos pierden y otros ganan, desnaturalizando la esencia del mismo,

- los juegos de azar,

- los juegos de simulacro, dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra persona,

- los juegos de vértigo.

Mientras que Moreno (2005) habla de los siguientes tipos de juegos:

- los juegos motores, estos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios,

- los juegos sensitivos, se realizan utilizando objetos que educan los sentidos,

- los juegos intelectuales, se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil,

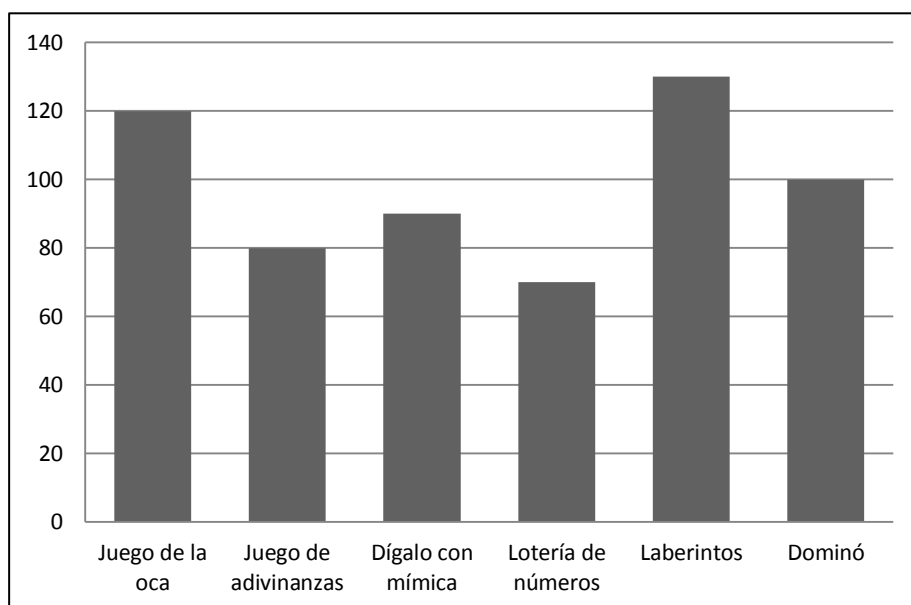
- los juegos artísticos, satisfacen la imaginación, la ilusión, la cultura estética.

Es importante considerar los videojuegos ya que en la actualidad, gracias al avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, no pueden ser dejados de lado en los ámbitos educativos. Un desafío, será para las instituciones escolares incorporarlos a la educación formal, ayudando a integrar a las escuelas en este nuevo entorno digital. Estos nuevos juegos también son una fuente de aprendizaje (Feld et. al, 2015).

Es importante que este tipo de juegos no sea el único en la infancia.

La licenciada González (2016) advierte que los juegos electrónicos no estimulan el despliegue corporal, no ayudan al desarrollo del pensamiento y del lenguaje, ni tampoco generan un vínculo real con sus pares. En definitiva no preparan a los niños para la vida social.

Luego de realizar esta clasificación, se expondrá la Figura 7, donde se podrá visualizar los juegos más elegidos por alumnos de la U.P. Cabe aclarar que se ofrecieron seis actividades lúdicas distintas.



*Figura 7*

Para este proyecto se tomó un recorte del universo de los juegos, seleccionando aquellos que se llevan a cabo desde un trabajo cooperativo entre los alumnos.

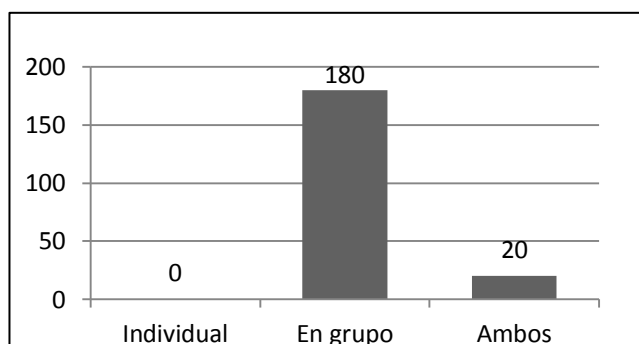
Moreno (2005, p. 219) define a los juegos cooperativos como “...la acción lúdica entre dos o más personas que se desarrolla en un espacio y tiempo determinados, con pautas comunes para los participantes...”.

Se los reconoce especialmente útiles para la educación y el desarrollo de los estudiantes que se encuentran cursando la U.P. Esto supone la capacidad del niño de ir

descentrándose progresivamente y mirarse en relación con otros, con quienes comienza a coordinar sus acciones. Es sabido que al comenzar su escolaridad en el nivel primario, el niño busca imponer sus reglas y muestra dificultad para unificar puntos de vista.

Desde la concepción que se planteó en este trabajo, el fin del juego es jugar, más allá de los resultados, ya que la mirada se puso sobre el proceso mismo del juego y la promoción de capacidades por medio del desarrollo de la actividad.

Para averiguar cuál era la preferencia de los alumnos se les consultó que tipo de juegos elegían. La información recabada se plasmó en la Figura 8.



*Figura 8*

Las docentes entrevistadas también opinaron en función a las ventajas del juego cooperativo.

Los juegos más efectivos son los que se desarrollan grupalmente, teniendo en cuenta que estos sean grupos de no más de cuatro alumnos. Si bien en ocasiones jugamos por filas, siempre es más enriquecedor cuando pueden compartir sus ideas y discutir sus puntos de vista en grupos más reducidos (Entrevista–Docente 1).

Los juegos grupales son los más efectivos ya que entre pares resuelven las dificultades implementando diversas estrategias. (Entrevista–Docente 4).

Ambos, depende el juego, pueden ser efectivos ya que en el juego se despliegan aspectos cognitivos y afectivos (del niño) y aspectos sociales (con otros).

Por más que sea individual siempre se aprende y juega con otros (Entrevista–Docente 2).

Promover la cooperación como valor social y modalidad de aprendizaje entre los niños implica facilitar las condiciones para que puedan negociar reglas que sean aceptadas por todo el grupo.

La inclusión de juegos cooperativos en las aulas como recurso didáctico permitirá promover nuevas actividades y esfuerzos cognitivos tendientes a: favorecer la socialización a través de la construcción de vínculos, promover las adaptaciones a situaciones grupales, estimular el acatamiento de pautas y reglas de convivencia, promover la apropiación de hábitos que estas situaciones suponen, facilitando el despliegue de formatos discursivos, de interpretaciones diversas de la realidad, de negociar intenciones y significados, poner a prueba y combinar estrategias sujetas a reglas específicas y en respuesta a las demandas que la situación plantea. Es un escenario privilegiado para la exploración y la invención.

Dicha actividad, como afirma Aizencang (2010), es elegida entre diversas herramientas pedagógicas por sus cualidades, ya que posibilita un mejor aprendizaje de las diferentes asignaturas por parte de los alumnos. Por todos estos aportes, es que su promoción en ámbitos educativos, pasa a ser un objetivo escolar, pues el aprendizaje, la modificación de las conductas y de esquemas mentales, son una consecuencia de su participación activa y espontánea en el mismo.

En este contexto ha surgido este trabajo con el fin de poder demostrar que en clase hacer jugar es un propósito tan noble como el de hacer aprender, siempre que se guarden ciertas precauciones.

En este momento cobra importancia las concepciones y saberes que tengan los docentes acerca del uso y presencia del juego en sus planificaciones cotidianas.



La escuela afronta este reto, reflexiona y se resignifica según las necesidades políticas, sociales, culturales, éticas y económicas del contexto. Frente a este desafío, la educación se transforma en un instrumento indiscutible para la formación y el desarrollo permanente de las personas y por ende de las sociedades. El futuro de cualquier sociedad se encuentra en las aulas del presente.

Si bien el para qué de esa incorporación queda claro, el deber que tiene la escuela hoy es pensar en cómo hacerlo y con qué herramientas debe ser inserto, potenciando sus talentos y capacidades de creación, de pensamiento crítico, de expresión oral y escrita, de resolución de situaciones, de trabajo compartido, actitudes que conlleva responsabilidad de sus propias acciones. Para ello la escuela debe estructurar sus intervenciones pedagógicas en función a cuatro aprendizajes fundamentales, descritos sintéticamente en la Figura 9, son los llamados por Delors “Los pilares de la educación

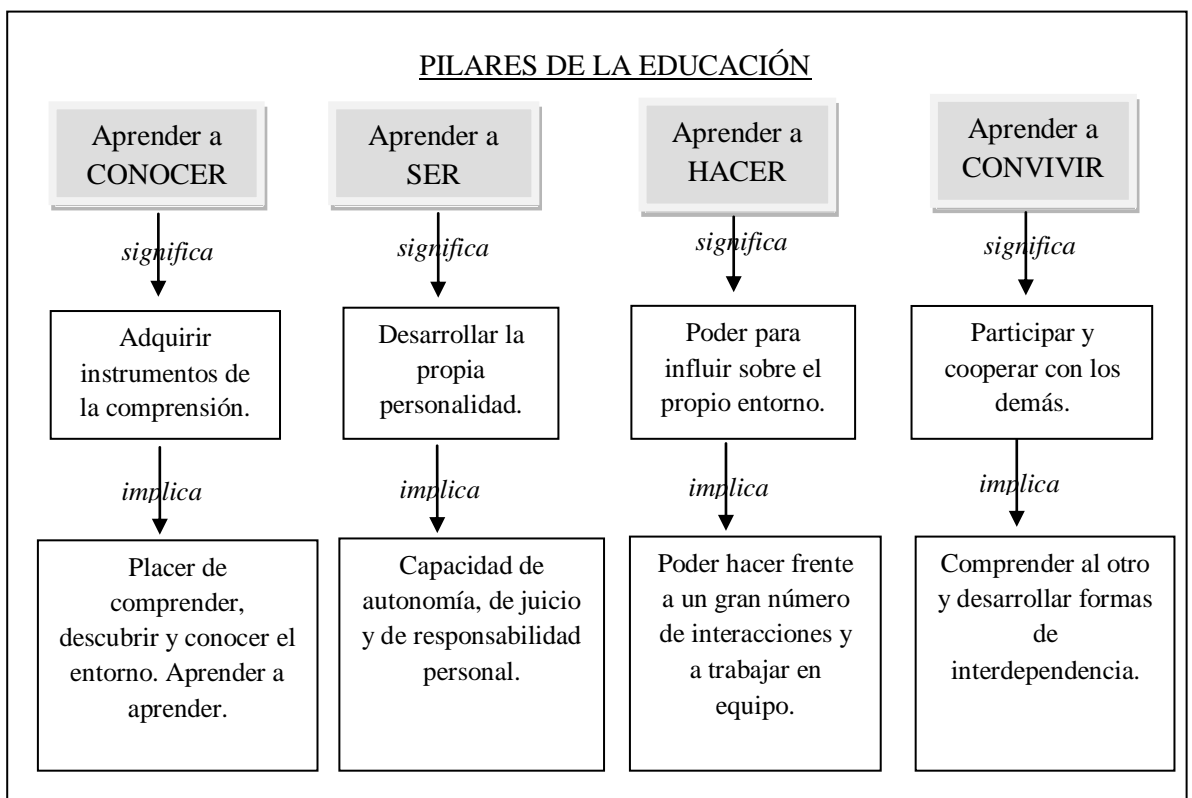


Figura 9

Pensando en estos pilares que propone la educación, incorporar juegos en el aprendizaje, según Moreno (2005), supone los siguientes objetivos:

- contribuir al desarrollo del niño en el plano social, emocional y mental (aprender a ser, a convivir, a conocer y a hacer),
- ejercer una fuerza motivadora mayor que otros tipos de ejercicios u otros instrumentos de enseñanza (aprender a ser),
- promover una actividad autónoma en el intercambio entre pares como consecuencia de que cada jugador supervisa las actuaciones de sus compañeros, respondiendo a sus errores inmediatamente, siendo necesario argumentar sus propios procedimientos (aprender a convivir, a hacer, a ser).

Estos objetivos son reconocidos en las prácticas por las docentes entrevistadas:

El juego es uno de los recursos más utilizados, estos momentos permiten a los alumnos adquirir diversas estrategias de resolución, además, los niños se complementan entre sí, colaboran, comparten sus ideas, manifiestan mayor interés (Entrevista–Docente 1).

Establecer estos objetivos dentro de lo planificado por el docente, estimula a que la verdad provenga de los alumnos y que no sea impuesta por el adulto, favoreciendo una mayor autonomía. El juego atiende a las diferentes modalidades de aprendizaje e incluye los saberes y actividades extraescolares. Desde esta mirada juego y trabajo no resultan instancias separadas desde el punto de vista del niño que aprende inserto en aulas heterogéneas. Definir cuáles serán las estrategias de enseñanza más adecuada en cada realidad áulica, para Anijovich y Mora (2014), implica previamente reflexionar sobre las características particulares de los alumnos dentro de un contexto social, histórico y cultural determinado.

Ahora bien, utilizar al juego como “recurso didáctico” implica que el alumno

pueda apropiarse de todos estos aprendizajes, y que no solo sea un medio para promover el desarrollo cognitivo y social del sujeto.

Una docente explica la importancia de fomentar la adquisición de todos estos saberes a través de actividades lúdicas:

Cuando se utiliza un juego es importante que el mismo los motive para luego realizar la actividad o el ejercicio que derivó de ese juego. También a través del juego los alumnos aprenden a respetar las reglas, a esperar el turno, a estar atentos para generar alguna estrategia para ganar (Entrevista–Docente 3).

Para Bruner el juego sucede en un escenario flexible de aprendizaje, donde el sujeto minimiza las exigencias de sus actuaciones que suele experimentar frente a los errores. Esto permite que el niño realice exploraciones diversas, se apropie de herramientas y resuelva situaciones evitando las expectativas de éxitos que caracterizan las situaciones reales, favoreciendo así la resolución de tareas y el afianzamiento de diferentes combinaciones de acción que luego transfiere a otras actividades.

Para otorgar sentido a las actividades propuestas, es necesario compartir las intenciones del docente, los propósitos y objetivos. Actitud que posibilitará establecer lo que se conoce como contrato didáctico en el que ambos, estudiantes y docente, se responsabilicen por el proceso de enseñanza y aprendizaje, y en donde se explicitará la función que tendrá dicha actividad lúdica (como recurso, técnica, actividad espontánea, instrumento).

Esto último implica que los juegos cooperativos asumen formas diferentes según su uso, suponiendo objetivos y criterios distintos.

Ya se enumeraron, a lo largo del trabajo, ideas en relación al juego como una actividad espontánea que realiza el alumno. Estas manifestaciones en las escuelas, en

general se producen durante los recreos. En estas instancias las teorías clásicas reconocen al juego como una actividad que promueve la descarga que obstaculiza el aprendizaje y la recuperación de energía. Se produce un descanso del trabajo intelectual.

El juego como técnica se refiere, según Moreno (2005), a las intervenciones del juego diseñadas para un determinado grupo escolar. Suelen ser elaboradas como respuesta a ciertas dificultades en relación a la dinámica de un grupo de alumnos.

Un uso escolar del juego con fines instrumentales podría entenderse, según Vigotsky, como la promoción de un interés indirecto, que puede servir de medio para apropiarse de comportamientos y saberes. Es decir que las prácticas pedagógicas buscan orientar el aprendizaje escolar valiéndose del interés natural del alumno por el juego para conducirlo hacia formas de trabajo en las aulas. Ello sería posible si las motivaciones muevan a los estudiantes a actuar en situaciones lúdicas, reconstruyéndose en un interés por el aprendizaje de los contenidos curriculares.

El juego comprendido como recurso didáctico implica pensar en el juego con una finalidad didáctica en un contexto educativo determinado. El juego es un espacio privilegiado para un aprendizaje espontáneo.

En las nuevas propuestas educativas estos cuatro pilares de la educación son el fundamento de las actuales capacidades fundamentales propuestas por las actuales políticas educativas, donde se apunta a resignificar los modelos didácticos poniendo en el centro de atención la adquisición y desarrollo de estas capacidades que habiliten a los alumnos a abordar y enfrentar los desafíos de los nuevos contextos sociales.

Avanzar en un modelo pedagógico centrado en capacidades implica una nueva lectura del currículo desde una perspectiva reflexiva de las prácticas docentes que permita a todos los actores del proceso educativo enfrentar distintos contextos y

situaciones que promuevan su participación e involucramiento. Para ello el trabajo del docente transitará dos dimensiones:

- La dimensión reflexiva en la que diseña su plan de clase. Esta sucede al momento de la planificación, anticipando la acción.
- La dimensión de la acción involucra la puesta en marcha de las decisiones tomadas.

Es importante el momento de evaluar la implementación de las acciones elegidos, en el que se debe reflexionar sobre efectos y resultados obtenidos, se retroalimenta la alternativa probada, y se piensan otros modos posibles de enseñar. Es decir que el docente planifica, toma decisiones, pone en práctica su diseño y reflexiona sobre sus prácticas para reconstruir así sus próximas intervenciones.

Las estrategias que el docente proponga favorecerán algún tipo particular de comunicación e intercambio tanto intrapersonal como entre alumnos y docente, y entre cada alumno y el grupo.

Las instituciones educativas son las responsables de construir escenarios educativos que garanticen igualdad de oportunidades al permitir que todos los alumnos, teniendo en cuenta sus potencialidades, estilos y ritmos de aprendizajes, puedan alcanzar las metas previstas, bajo la premisa de que todos los alumnos pueden aprender.

Para alcanzar ese objetivo, el Ministerio de Educación de Córdoba propone líneas de acción que apuntan a mejorar los aprendizajes de las distintas áreas curriculares en el marco de su política educativa. Esta es una de las prioridades pedagógicas que las escuelas asumen como desafío en la actualidad.

A continuación se identificarán y analizarán aquellas capacidades fundamentales que apuntan a favorecer una formación integral de los alumnos.

Vigotsky ya afirmaba que para promover nuevos aprendizajes era conveniente incorporar nuevas herramientas y prácticas que permitan resolver diversos desafíos y problemas. Estos nuevos enfoques apuntan a crear diversas situaciones que pongan a los alumnos a buscar las soluciones utilizando la creatividad, el razonamiento, la reflexión, en definitiva potenciando sus capacidades. Características propias de un juego bien planteado. Este atributo es reconocido por una docente entrevistada que comenta:

El juego puede darse como apertura a un tema. Esto favorece la activación de conocimientos previos y la elaboración de estrategias.

También lo usamos como cierre y allí podemos verificar si son capaces de utilizar estrategias ya aprendidos al momento de jugar, si usan o no las herramientas antes habilitadas (Entrevista–Docente 1).

➤ Oralidad, lectura y escritura:

Esta capacidad se potenciará al ser abordada por medio de juegos cooperativos ya que permitirá:

- describir oralmente o por escrito,
- contar lo que comprendió,
- explicar su punto de vista,
- opinar,
- pedir y dar información, solicitar aclaraciones,
- leer textos instructivos e interpretarlos,
- usar componentes textuales y paratextuales,
- interrelacionar los diferentes enunciados que conforman el texto,
- inferir información,
- ser receptores de la lectura de otro compañero o del docente,

- generar oportunidades de escritura.

- Abordaje y resolución de situaciones problemáticas:

Esta capacidad se potenciará al ser abordada por medio de juegos cooperativos ya que permitirá:

- desafiar al estudiante, dando la impresión de que su solución es posible,
- motivar la reflexión individual y grupal.

- Pensamiento crítico y creativo:

Esta capacidad se potenciará al ser abordada por medio de juegos cooperativos ya que permitirá:

- conmoveerse,
- plantear situaciones de cambios de roles,
- diferenciar,
- observar,
- cuestionar,
- proponer alternativas y argumentar su elección,
- elegir,
- imaginar, crear,
- establecer estrategias organizativas (establecer prioridades, programar el tiempo, disponer de recursos),
- establecer estrategias sociales (evitar conflictos interpersonales, cooperar, motivar a otros.

- Trabajo en colaboración:

Esta capacidad se potenciará al ser abordada por medio de juegos cooperativos ya que permitirá:

- relacionarse con otros,

- integrarse al grupo,
- establecer acuerdos,
- participar en propuestas colectivas que procuren el bien común,
- respetar la diferencias, aceptando al otro en igualdad de condiciones,
- comprender y valorar las ideas ajenas,

Por lo tanto, el juego, resulta un factor de desarrollo de estas capacidades siempre y cuando el niño participe en una situación ficticia o imaginaria y se sujete a las reglas de comportamiento, aun cuando a esos comportamientos no los domine en escenarios de su vida cotidiana. Esto hace, según la teoría de Vigotsky, que el juego sea considerado una situación privilegiada para la promoción de nuevas competencias que suponen toma de consciencia y mayor autonomía en el control de las propias acciones, potenciando el desarrollo subjetivo.

Los juegos que se pudieron observar en 1er grado (la lotería) y en 2do grado (dígalo con mímicas) permitieron que los alumnos pudieran preguntar, afirmar, expresarse, moverse, disentir y argumentar, escucharse, imaginar ser otra persona, crear una situación, resolver dudas.

Se pudo comprobar concretamente como ambas propuestas formativas de aprendizaje, favorecieron ampliamente al desarrollo de las capacidades expresadas con anterioridad.

Tomando algunas líneas de pensamiento vertidas por Ferreyra y Peretti, quienes citando al Consejo Federal de Cultura y Educación (CFCE), hay que aclarar que estas capacidades no son las únicas que deben abordar las escuelas, pero si son aquellas que todos los alumnos deben desarrollar, ya que son las necesarias para que pueda conocer, comprender, interpretar y participar en el mejoramiento de su calidad de vida y por ende, en la de su comunidad de pertenencia, dentro de un proceso de



educación permanente.

Otras capacidades que seguramente la escuela abordará, son:

- ✓ La comprensión, interpretación y explicación de hechos y fenómenos sociales y naturales empleando conceptos, teorías y modelos.
- ✓ El desarrollo de estrategias de búsqueda, selección, análisis y comunicación de información proveniente de distintas fuentes.
- ✓ El desarrollo de habilidades para la expresión y comprensión en otras lenguas.
- ✓ El uso reflexivo y crítico de las tecnologías de la información y la comunicación.
- ✓ Actuación responsable y comprometida en el cuidado y mejora del ambiente (natural y social).
- ✓ El desarrollo de la sensibilidad estética y la apreciación de las distintas manifestaciones de la cultura.

Implementar el trabajo con competencias supone un cambio en la cultura pedagógica de la Institución y por ende de los docentes. Entonces se está frente al siguiente desafío...

Focalizar la enseñanza en el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades fundamentales requiere de estrategias de enseñanza convergentes y sostenidas a lo largo del tiempo, que generen nexos y conexiones entre los distintos campos del saber. Por eso, orientar la acción de enseñanza hacia el desarrollo y adquisición de capacidades supone convertir a la escuela y al aula en verdaderas comunidades de aprendizaje (Cuadernillo 2: Estrategias de enseñanza e intervención, Ministerio de Educación 2014, p. 13)

Para generar estas acciones se debe elegir reflexivamente y planificar el tipo de juego que presentará a los alumnos. Para eso es importante valorar la pertinencia,

las características y la complejidad del juego seleccionado, que deberá ser evaluado por el maestro al terminar la actividad. Esta actitud le permitirá rediseñar sus propuestas pedagógicas.

El rol del docente, durante el juego deberá ser el de observador, realizando un seguimiento de las estrategias usadas por los grupos, interviniendo para aclarar dudas, evaluando si las estrategias utilizadas han sido las más adecuadas.

Durante la observación de ambas actividades lúdicas, los docentes permanecieron atentos a las necesidades, dando la palabra y actuando como mediador para asegurar un buen clima de trabajo. En caso de surgir dudas, no las respondían directamente, sino que alentaban a que fuesen los mismos compañeros los que salvaran las mismas. Interventaban preguntando, cuestionando, acompañando.

En su totalidad, las docentes entrevistadas afirmaron que todas las capacidades pueden fomentarse a través del juego.

Considero que todas las capacidades fundamentales pueden desarrollarse por medio del juego. En una primera instancia se necesita poder trabajar colaborativamente para participar del grupo de trabajo. La oralidad, lectura y escritura son necesarias para que los niños puedan compartir sus estrategias, escribirlas, explicarlas y luego poder tenerlas como soporte visual en el aula y leerlas. El pensamiento crítico y creativo puede desarrollarse en el momento de la puesta en común para poder analizar las estrategias más óptimas de resolución, y por último la resolución de situaciones problemáticas se desarrolla en el momento cuando es necesario aplicar aprendizajes y poder analizar cuál de todos ellos es el indicado para su resolución (Entrevista–Docente 6).

Si bien consideran que se pueden aplicar en todas las áreas curriculares, se observa que algunas maestras las asocia con el espacio de Matemática.

Se utiliza en todas las áreas, pero en las que más utilizamos ese recurso es en Matemática (Entrevista–Docente 1).

Para finalizar, y reconociendo las ventajas en el uso del juego como un recurso didáctico para el aprendizaje escolar, no se debe perder de vista aquellos rasgos distintivos de lo lúdico, como el de ser una actividad libre y espontánea, que guarda un fin en sí mismo, promotora del desarrollo íntegro de los niños.

## Capítulo 5: Conclusión

Al comenzar a delinear este trabajo, me propuse abordar un tema del cual parecía una obviedad: el vínculo entre niño y juego dentro del ámbito educativo formal. Si se sabe que todos los niños naturalmente juegan, por qué debería pensarse en un trabajo donde el problema de investigación fuese justamente el juego.

Entonces busqué antecedentes que dieran cuenta que lo que me estaba preguntando podría ser el comienzo de una investigación. Para mi sorpresa, encontré varios autores que tomaron al juego y a la escuela para analizar sus relaciones, sus vínculos, sus espacios comunes y al mismo tiempo, paradójicamente, su distanciamiento.

Y comencé a adentrarme en el trabajo para poder analizar cómo los alumnos que transitan la U.P. en el colegio Jesús María, desarrollan por medio del juego cooperativo las capacidades fundamentales necesarias para una efectiva inclusión y participación en la sociedad actual.

A parte de la teoría fue enriquecedor compartir contextos reales y espontáneos de juegos de niños, observando su desenvolvimiento y el de sus docentes. De igual importancia me resultó indagar, a través de entrevistas personales, sobre las percepciones que ambos actores tenían respecto a la actividad lúdica.

Fue preciso encuadrarlo en el contexto del cual el juego iba a ser parte, la escuela. Y por consiguiente en un ámbito de estudio mayor: la Educación.

“La educación se nos muestra como un fenómeno complejo que implica al hombre dentro de un marco histórico, cultural concreto de la sociedad en la que se encuentra”.

“La educación es permanente. Los procesos educativos deben partir del conocimiento del niño, de sus intereses y de sus particularidades

psicológicas, ya que es el niño quien ocupa el centro del proceso de enseñanza–aprendizaje”.

“Los niños de todos los lugares y los tiempo necesitan jugar”.

Frases que dieron el inicio a una lluvia de ideas fundamentales en la construcción de dicho trabajo. Aparecieron conceptos como: triada educativa, recursos didácticos, fenómeno, complejidad, enfoque integral, sociedad, capacidades, intereses, juego, entre otros.

Tan complejo ha sido, es y lo seguirá siendo la enseñanza, que el Sistema Educativo necesitó resignificarse, adecuándose al Hombre y la Sociedad.

A decir del Dr. Ferreyra: “La sociedad actual como civilización socio cognitiva exige nuevas demandas y una redefinición de las concepciones de enseñanza, de aprendizaje, de contenido escolar y de las relaciones entre ellas”.

Esto nos lleva a pensar en una escuela que promueva aprendizajes desde el punto de vista de un desarrollo personal, es decir, considerando las características y necesidades de cada persona, en un determinado contexto social y cultural en el que vive.

Trabajar en función a esta prioridad constituye una buena ocasión para fortalecer las propuestas formativas de las escuelas, reorientándolas hacia la adquisición y desarrollo de capacidades fundamentales, para que los alumnos puedan apropiarse de aprendizajes significativos y socialmente relevantes. Para lo cual fue imperioso identificar y analizar las capacidades fundamentales que favorecen una formación integral en los alumnos de 6 y 7 años. Es en este contexto social donde adquieren relevancia su desarrollo, ya que posibilitarán formar niños capaces de contar, describir oralmente o por escrito, explicar ideas, opinar con argumentos, leer diversos textos, ser receptores de otros, resolver situaciones desafiantes motivando la

reflexión, cuestionando otras miradas, eligiendo estrategias, proponiendo alternativas, sintiendo empatía, imaginando y creando, relacionándose e integrándose a otros, acordando, participando respetando las diferencias y aceptando al otro en igualdad de condiciones.

Es aquí donde se introduce la idea del juego. ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Cómo?

Pensar en desarrollar dichas capacidades nos invita a considerar la forma en que hoy aprenden los alumnos, en los vínculos que se establecen entre alumno-contenido-docente, en sus procesos de aprendizajes. Nos lleva a reconocer la importancia del juego cooperativo en su desarrollo integral (intelectual, afectivo, físico) y social, describiendo sus características y resultados positivos al implementarse en aulas de 1er y 2do grado. Esto no excluye que en las aulas, como manifestaron algunas docentes, proponer juegos individuales no sea productivo a la hora de generar aprendizajes.

Los niños por su naturaleza buscan jugar, considerándose esta actividad como la razón de la infancia, a través de la cual logran conocerse y conocer el mundo que lo rodea.

En este transitar por la teoría y la práctica descubrí que los juegos se pueden presentar de diversos modos, según la intencionalidad que el docente quiera darle. Eso me llevó a analizar al juego cooperativo como recurso didáctico con un valor formativo en sí mismo y un valor instrumental.

Esto significa la posibilidad de plantearlo como una actividad con un potencial educativo en sí mismo o como un instrumento escolar, utilizado como un medio para lograr un aprendizaje. Ambos casos comparten el interés del niño por su exploración.

Redefinir el juego en un contexto educativo específico, nos da la posibilidad de entenderlo como algo más que simple diversión. Al introducir una propuesta

educativa lúdica, podemos redefinir el juego como aquel medio que permite lograr aprendizajes escolares específicos (en este caso en particular desarrollar capacidades fundamentales), de modo significativo y contextualizado, en base a intereses, necesidades y motivaciones de los estudiantes. Bajo esa premisa se pudo concretizar otro de los objetivos del presente trabajo que permitió analizar la participación de los alumnos de 1er y 2do grado en los juegos cooperativos incorporándose activamente como protagonista del proceso de aprendizaje.

Al incluirse el juego dentro de las actividades escolares, se generan cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento.

De los resultados obtenidos se pudo constatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del niño, por cuanto es una actividad lúdica motivadora que los predispone frente a cualquier tipo de aprendizaje, ya sea de conceptos, capacidades, hábitos, entre otros.

Esto implica que una nueva pedagogía debe atender al interés, la motivación, el placer, la espontaneidad, el movimiento y la actividad, el uso de la imaginación, las experiencias, la creatividad, el dinamismo. Por lo tanto, incluir al juego en las aulas permite comprender aspectos del desarrollo evolutivo de los alumnos, donde se va a generar una relación armónica entre juego y educación, beneficiando a quienes son parte intrínseca de esta triada educativa.

Mirarlos con estas características nos lleva a replantearnos si las propuestas didácticas satisfacen sus necesidades, inquietudes, maneras de aprender.

Eso requiere de propuestas pedagógicas innovadoras y motivadoras. Atreverse a innovar no es tarea fácil, pero de ello depende el enriquecimiento de los procesos de

enseñanza-aprendizaje.

Aizencang (2010) habla de juego o disfraz lúdico. Traigo este concepto a la luz, luego de realizar el trabajo de campo correspondiente, ya que en el discurso de las docentes predomina la idea del juego como instrumento ligado a la enseñanza de contenidos en áreas específicas. De esta manera se deja de lado la posibilidad de concebirlo como un objeto de enseñanza o bien como una actividad que es potenciada por ella misma.

En ocasiones la escuela sigue relegando al juego para el momento del recreo, lugar en donde muchas veces nadie observa con atención la manera de jugar de los alumnos, perdiendo toda información que ello pueda darnos a los docentes.

Ante esta realidad es necesario preguntarnos qué líneas de acción se pueden llevar a cabo para trabajar con los docentes de dicha institución.

Primero es necesario organizar desde el Equipo Directivo, un taller donde se capacite a los docentes en relación a la utilización de los juegos cooperativos en instancias educativas, los beneficios que los mismos aportan al desarrollo de capacidades y las modalidades en las que se pueden implementar.

Favorecer espacios donde los docentes puedan compartir experiencias en función a la temática abordada en esta investigación.

Tener en cuenta al momento de planificar objetivos, propósitos, aprendizajes a transmitir, intervenciones del docente. Eso permite mayor certeza al momento de incorporar diversos recursos, en este caso el juego cooperativo, y su metodología. Dichos aprendizajes no deben ser solamente conceptuales, sino aquellas capacidades que se detallaron anteriormente.

Evaluar las propuestas didácticas donde se utilice el juego como recurso permitirá al docente recopilar información acerca de sus prácticas y mejorarlas en



caso de ser necesario.

Como una forma de aumentar el conocimiento acerca del uso del juego en el ámbito educativo y sus beneficios en el aprendizaje, se sugiere como tema de futuras investigaciones ampliar las edades de los individuos y sus contextos. Parecería que los juegos son privativos de los más pequeños, y a medida que el alumno crece las propuestas en las escuelas se alejan de sus intereses naturales.

Otro tema de investigación sería cómo incorporar los juegos y la tecnología a las aulas, pudiendo comprender los beneficios que esto generara en el aprendizaje.

Por último resultaría importante y enriquecedor ampliar el conocimiento en relación al juego que se produce en el patio escolar.

El patio de la escuela, durante el recreo, se convierte en un escenario para observar e investigar cómo juegan los grupos y cada alumno en particular, detectando la calidad de dicha actividad lúdica como un indicador social y cultural.

Según Baraldi (1999) las problemáticas sociales y familiares impactan en los estudiantes, quienes a veces se van quedando sin recursos internos para modificar dichos impactos.

Estas situaciones originan nuevos fenómenos presentes en las escuelas. Algunos de ellos son: grupos de alumnos que se corren entre ellos hasta cansarse o finalizar el recreo, desinterés en interactuar y participar de juegos, violencia física y verbal. La pregunta sería ¿qué hacer frente a esta realidad?

## Referencias

- Aizencang, N.** (2010). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Anijovich, R.** (2016). *Gestionar una escuela con aulas heterogéneas. Enseñar y aprender en la diversidad*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Anijovich, R., Mora, S.** (2014). *Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires, Argentina: Aique.
- Baraldi, C.** (1999). *Jugar es cosa seria. Estimulación temprana...antes de que sea tarde*. Rosario, Argentina: Homo Sapiens.
- Bernabeu, N., Goldstein, A.** (2009). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid, España: Aljibe.
- Brailovsky, D.** (2011). *El juego y la clase: ensayos críticos sobre la enseñanza post-tradicional*. Buenos Aires, Argentina: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Carretero, M.** (1997). *Constructivismo y Educación*. México: Progreso.
- Cratty, B.** (2014). *Juegos didácticos activos*. Córdoba, Argentina: Brujas.
- Feld, V., Rosas R., Sarlé P., Malowicki, A., Roldán M., Wigutow, V., Biscia, M.J., Rusler, V., Davio, S., Fontana, S., Gardiol, A.B., Vivas, S.** (2015). *Enseñar a jugar para crecer*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Fernández, A.** (2003). *Los idiomas del aprendiente*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.
- Gardner, H.** (2013). *Las cinco mentes del futuro*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Paidós.

- González, L.** (2016). *Crece apurados. Los límites en juego*. Córdoba, Argentina: Ediciones del Boulevard.
- Molinolo, S., Alcaraz, H., Picca, E.** *Mejora en los Aprendizajes de Lengua, Matemática y Ciencias. Una propuesta desde el desarrollo de capacidades fundamentales.* Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Subsecretaría de Estado de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2014).
- Moreno, I.** (2005). *El juego y los juegos.* Buenos Aires, Argentina: Lumen.
- Pérez G., Sacristán G.** (1920). *Comprender y transformar la enseñanza.* Madrid, España: Morata.
- Perrenoud, P.** (1999). *Diez nuevas competencias para enseñar.* París, Francia: ESF.
- Piaget, J., Inhelder, B.** (1969). *Psicología del niño.* Madrid, España: Morata.
- Venegas Rubiales, F.M., GarciaOrtega, Ma del P. y Venegas Rubiales A. M.** (2010). *El juego infantil y su metodología.* Málaga, España: Innovación y Cualificación, S.L.

## Anexos

### *Trabajo de campo*

- Observación semi-estructurada, participante y grupal.

En relación a la docente:

- ✓ Cómo presenta la docente la actividad lúdica (antes del juego).
- ✓ Qué actitud toma la docente durante el juego (durante el juego).
- ✓ Cómo cierra la clase, luego de finalizado el juego (después del juego).

En relación a los alumnos:

- ✓ Qué actitud demuestran al proponerse jugar en grupos (antes del juego).
- ✓ Qué comportamientos toman durante el juego (durante el juego).
- ✓ Al finalizar, ¿pueden dar cuenta de algún aprendizaje? (después del juego).

Anexo 1: Registro de observaciones realizadas en aula de 1er grado (1er año de la U.P.).

**“Juego de la lotería con números hasta el 99”**

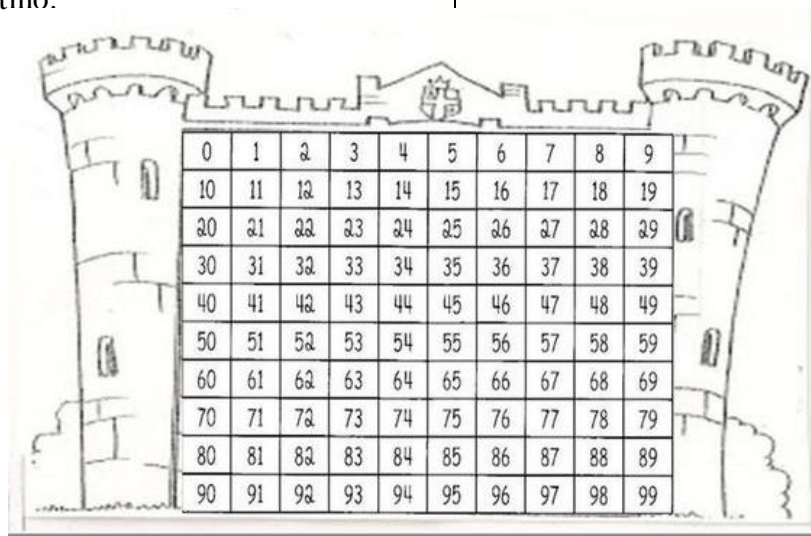
Indicadores	Docente	Alumno
<p>Antes del juego</p>	<p>La docente comienza la clase proponiendo a los alumnos jugar al juego de la “Lotería de números”.</p> <p>Primero se asegura que todos sepan cómo se juega, para eso les recuerda que ya han jugado anteriormente.</p> <p>Como va a realizar algunas variantes da las consignas del juego. Los números que se saquen del bolillero serán anunciados con diferentes pistas, por ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• comienza con 50 y termina con 3,</li> <li>• está entre el 37 y el 39,</li> <li>• se obtiene sumando <math>72 + 5</math>,</li> <li>• es el resultado de restar <math>48 - 6</math>, entre otros.</li> </ul> <p>Luego entrega los cartones, uno por alumno.</p> <p>Realiza un repaso de algunos números que los alumnos encuentran en su cartón.</p> <p>Pide que guarden todo para que en el banco solo quede el cartón de lotería, lápiz de escribir y goma por si se equivocan.</p> <p>Explica porque deben utilizar lápiz de escribir y no de color.</p> <p>Al leer algunos de los número que</p>	<p>Ante la propuesta de la docente de realizar un juego los alumnos se manifiestan entusiasmados.</p> <p>Preguntan a qué jugarán, dando varias opciones de juegos que ya han realizado anteriormente en el aula. Ejemplo: la casita robada (con cartas), sumas que dan 10 (con los dados), adivinanzas de animales, entre otros.</p> <p>Un alumno al ver los cartones expresa a todo el grado que el juego será la lotería.</p> <p>Un alumno pregunta: -¿Vamos a jugar de nuevo con la lotería de números?</p> <p>A lo que la docente responde afirmativamente.</p> <p>Por pedido de la docente guardan todas sus pertenencias, dejando el lápiz de escribir y la goma. Un alumno pregunta si puede marcar con color, la docente pregunta al resto que opina. Una alumna responde que no, ya que si se equivoca no podrá borrar.</p> <p>Al recibir los cartones comienzan a leer los números</p>

	<p>tienen en sus cartones, la docente les pregunta en que otro lugar del aula pueden encontrar a esos números, a lo que un alumno le responde en el castillo de números (en el castillo de nº se encuentra parte del sistema numérico, en el caso de primero, del 1 al 100).</p> <p>Otro alumno aporta que en el calendario del mes también pueden encontrarlo. A lo que un compañero le advierte que allí solo están los números hasta el 31.</p> <p>La docente aclara que ambos soportes pueden ser utilizados como ayuda al momento de reconocer los números, cada uno tendrá que ver cuál conviene más.</p> <p>Una vez que todos los alumnos están organizados comienza con el juego.</p>	<p>que les tocó.</p> <p>Un alumno manifiesta dificultad para leer el número 75, por lo que le pide ayuda a su compañero de banco, quien se lo lee correctamente. Luego de esta ayuda lee solo el próximo número, que es el 79.</p> <p>La docente anuncia que comenzará el juego.</p>
<p>Durante el juego</p>	<p>La docente es la encargada de sacar las bolillas e inventar las pistas para que los alumnos descubran de qué número se trata.</p> <p>Cuando lo descubren pide ayuda para anotarlos y dejarlos registrados en el pizarrón.</p> <p>Elige la ayuda de distintos alumno, tratando de hacer participar a todos.</p> <p>Un alumno al equivocarse de nº le da vergüenza y agacha la cabeza, la docente lo llama pero no quiere</p>	<p>Los alumnos están atentos a las pistas que da la docente.</p> <p>Entre todos buscan descubrir cada número, para ver si están en sus cartones.</p> <p>Cuando tienen dudas de cuál es, lo buscan en sus castillos que ellos utilizan para aprender la numeración.</p> <p>La forma que la docente les enseñó al momento de buscar un determinado número es</p>

	<p>participar. Un compañero le advierte que no debe sentirse mal, ya que todos se pueden equivocar, que para eso van al cole, para aprender.</p> <p>Pasa un rato y la docente nuevamente lo hace participar, como acierta lo felicita por el aporte que realizó.</p> <p>Cada tanto pasa banco por banco para ver el trabajo de los alumnos y corregir en el caso de ser necesario.</p> <p>Cuando surgen duda de cómo escribir algún número les propone trabajar con los soportes que están en al grado (castillo o calendario).</p> <p>Una de las pistas fue:</p> <p>-Se forma con la suma de un 4 y de otro 4.</p> <p>A los que los alumnos responden 44, pero otro grupo no está de acuerdo, ya que para ellos es 8. Empiezan a discutir y a dar los argumentos de sus opiniones. Los que dicen que es 8 argumentan que la seño dijo 4 no 40, por lo tanto es un 4 al que le sumo otro 4. Ante esa explicación la mayoría de los que decían 44, comprenden el error. La seño vuelve a explicar y pregunta si todos están de acuerdo con eso.</p> <p>Esta mecánica se repite con otros casos similares.</p> <p>Luego de jugar un rato un alumno</p>	<p>descubriendo la familia a la que pertenece y luego contar hasta llegar al número en cuestión.</p> <p>Como ya lo han hecho anteriormente, recurren en varias oportunidades a esa estrategia.</p> <p>Hay alumnos que no saben cuál es el número por lo que esperan que se escriba en el pizarrón para buscarlo en su cartón.</p> <p>Manifiestan interesados en participar, levantan la mano para hacerlo y esperan a que la docente les de la palabra.</p> <p>Muestran alegría al salir un número que ellos tienen en sus cartones.</p> <p>Piden a la docente que saque un determinado número, por supuesto que sea alguno de los que ellos tienen.</p> <p>En un momento del juego salió el 31, un alumno pasó al pizarrón y escribió 13. Esto generó una discusión en el aula.</p> <p>-¿Cuál de los dos será el treinta y uno? Preguntó la maestra.</p> <p>Empezaron a dar sus opiniones hasta que uno recordó lo que se les había enseñado:</p> <p>-Si comienza con 3 es de la familia del treinta, por lo que se debe leer treinta y ...</p>
--	--	--

	<p>manifiesta haber marcado todos los números de su cartón.</p> <p>La docente con ayuda de todos le pide que lea los números que marcó y elige a distintos compañeros para que realicen el control con los números que ella escribió en el pizarrón.</p> <p>Como estaban todos los números, ese alumno ganó el juego.</p>	<p>Luego la docente preguntó cómo se llamaba este nº (13).</p> <p>Un alumno dice diecitrés. Otro lo corrige señalando que no se dice así, sino “trece”.</p> <p>Otro alumno levanta la mano y recuerda que la seño les había contado una historia en relación a los nombres de los números de la familia del 10.</p>
--	---	---

<p>Después del juego</p>	<p>La docente pide que observen sus cartones y traten de comparar la organización de los números con la organización que tienen en el castillo.</p>	<p>Los alumnos observan y comparan la organización de los números en ambos soportes.</p>
--------------------------	---	--



5	10			44		62	70	
<b>5</b>	<b>10</b>			<b>44</b>		<b>62</b>	<b>70</b>	
	16		37	47			76	81
	<b>16</b>		<b>37</b>	<b>47</b>			<b>76</b>	<b>81</b>
7		21	39		58			89
<b>7</b>		<b>21</b>	<b>39</b>		<b>58</b>			<b>89</b>



	<p>La docente da un tiempo para que trabajen en grupos de a cuatro.</p> <p>Pasado el tiempo realiza una puesta en común de lo que dialogó cada grupo.</p> <p>Anota en el pizarrón DIFERENCIAS y SEMEJANZAS. Lo completa con los aportes de los grupos.</p> <p>Al finalizar la puesta en común la docente con ayuda de todo el grado selecciona los aportes correctos para luego llegar a la conclusión pertinente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-en el castillo aparecen todos los números en forma ordenada y organizada por familias (revisa regularidades del sistema),</li> <li>-en el cartón aparecen algunos números, ordenados por columnas, cada columna representa una familia (de izquierda a derecha), a la vez que se encuentran ordenados de menos a mayor (de arriba hacia abajo).</li> </ul>	<p>Trabajan en pequeños grupos, discutiendo entre ellos semejanzas y diferencias.</p> <p>Les costó ponerse de acuerdo para llegar a una sola respuesta.</p> <p>Al momento de la puesta en común cada alumno (del mismo grupo) da su respuesta, en algunas ocasiones no llegaron a una sola conclusión, por lo que cada uno manifiesta su propia idea.</p> <p>Por último comienzan a trabajar sobre las respuestas que dieron todos los grupos, seleccionando aquellas más acordes a lo solicitado por la docente.</p> <p>Escuchan el cierre que realiza la docente en función a lo que se trabajó entre todos.</p>
--	---	--

Anexo 2: Registro de observaciones realizadas en aula de 2do grado (2do año de la U.P.).

**“Juego con mímicas para descubrir acciones (verbos)”**

Indicadores	Docente	Alumno
<p>Antes del juego</p>	<p>La docente les pasa a los alumnos el siguiente video: “Sobre el puente de Avignon”.</p> <p>A continuación se detalla el link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7IDhvzOyN4s">https://www.youtube.com/watch?v=7IDhvzOyN4s</a></p> <p>Luego cantan y bailan la canción haciendo hincapié en la mímica de las acciones que se detallan en la canción.</p> <p>Luego la docente les pide que regresen a sus bancos y le propone realizar un juego relacionado a la canción que acaban de aprender.</p> <p>La docente explica el juego:</p> <p>1-formar grupos de 5 alumnos,</p> <p>2-cada grupo se identifica con una letra (A, B, C,...).</p> <p>3-un alumno de un grupo pasa, elige una tarjeta del banco de la maestra y a través solo de mímica, tiene que tratar que sus compañeros de grupo adivinen que oficio es el que está representando.</p> <p>4-si adivinan ganan 5 puntos.</p> <p>Una vez explicado, comienzan a jugar, pero antes la docente los organiza en grupos.</p>	<p>Los alumnos se muestran interesados en ver el video propuesto por la docente.</p> <p>Mientras escuchan la canción, algunos bailan, otros tratan de cantarla (en el video se pasa la letra de la canción).</p> <p>Al terminar el video, varios de los alumnos quieren pasar al frente a cantar y bailar el tema del video (actividad propuesta por la docente).</p> <p>Otros niños prefieren quedarse y hacerlo desde su banco y dos alumnos se quedan sentados mirando al resto de sus compañeros. Luego se sientan cada uno en sus bancos para escuchar el juego que realizarán.</p> <p>Mientras la docente explica el juego van realizando preguntas, tales como:</p> <p>-¿puedo hacer grupo con...?</p> <p>-¿podemos hablar?</p> <p>-¿los otros grupos pueden ayudar?</p> <p>-¿qué nos ganamos?, entre otras.</p> <p>Terminada la explicación se acomodan en grupos y se</p>

		preparan para comenzar el juego.
Durante el juego	<p>La docente guía al grupo.</p> <p>Nombra al grupo que debe pasar al frente, para que entre ellos elijan un representante (todos van a pasar).</p> <p>Le muestra las tarjetas (boca abajo) para que elija una. En las mismas aparecen escritas diferentes oficios actuales y de la época colonial (ya que en ciencias sociales están estudiando esta etapa de la historia).</p> <p>Luego ayuda al alumno, en el caso que haga falta, para que pueda comenzar con la mímica.</p> <p>Mientras se desarrolla el juego, la docente recorre los grupos y media en caso de ser necesario, sobre todo para que se escuchen entre los miembros del grupo que están jugando.</p> <p>Cuando aciertan pasa un alumno de ese grupo y anota en el pizarrón, debajo de la letra que los identifica, el puntaje (en este caso 5 puntos).</p> <p>Luego se repite lo mismo con otro grupo.</p> <p>En un momento del juego y al ver que cada miembro del mismo grupo expresa un oficio diferente, la maestra decide parar el juego y agregar otra regla.</p> <p>-tienen que ponerse de acuerdo en el</p>	<p>Los alumnos se agrupan.</p> <p>Empiezan a discutir quién será el que va a pasar a realizar la mímica. Algunos quieren pasar y otros no.</p> <p>Pasa un alumno y sigue los pasos que la docente le marca.</p> <p>Algunos muestran sorpresa ante el oficio que les tocó, por lo que solicitan la ayuda de la maestra.</p> <p>Al momento de tener que descubrir lo que su compañero representa, cada miembro da distintas respuestas.</p> <p>Cuando la docente para el juego y establece la regla de ponerse de acuerdo, comienzan a dialogar entre ellos. Un grupo pregunta si pueden anotar en un papel lo que dialogan, a lo que la docente permite y felicita por la iniciativa. Otros grupos deciden hacer lo mismo.</p> <p>Al acertar el oficio muestran alegría y aplauden. Cuando un grupo perdió, al principio se enojaron entre ellos, pero un alumno de otro grupo les recuerda que lo importante es divertirse y no ganar. Eso hace que piensen y le den la razón.</p>

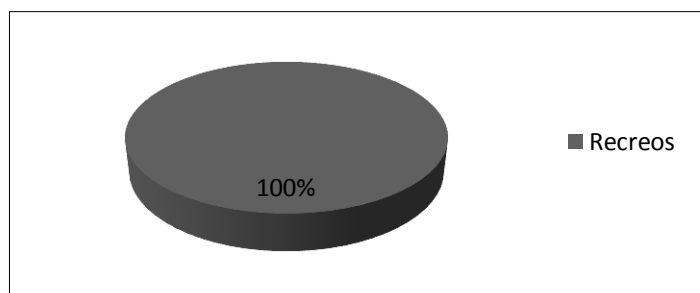
	<p>grupo para arriesgar, ya que solo tendrán la posibilidad de dar tres oficios durante el juego, si no aciertan en esas tres oportunidades, pierden.</p> <p>La docente comienza a regular para que se cumpla esa condición.</p> <p>Una vez que pasaron todos los grupos, comienza la próxima ronda.</p> <p>Finaliza el juego habiendo realizado tres rondas, les promete continuar otro día con el resto de los alumnos.</p> <p>Calculan los puntos de cada grupo, para eso multiplican el 5 por la cantidad de veces que aparece en cada letra (eso lo relacionan con matemática, ya que están aprendiendo la tabla del 5).</p>	<p>Al finalizar el juego pasa los alumnos que no pudieron hacer la mímica a sumar los puntos. Festejan y aplauden a los grupos que ganaron. Pero manifiestan que a pesar de perder se divirtieron.</p>
<p>Después del juego</p>	<p>La docente retoma el juego y les pregunta que necesitaron hacer, ya sea el alumno que estaba al frente como los otros que debían descubrir el oficio. Luego de dar varias respuestas, un niño dice que tuvo que pensar en acciones que representaran el oficio que le tocó.</p> <p>La maestra toma esto y les remarca que esas acciones (nombran entre todos algunas de las que se hicieron) en lengua reciben un nombre: verbos.</p> <p>Luego dan más ejemplos de verbos</p>	<p>Los alumnos piden que otro día vuelvan a realizar ese juego.</p> <p>Ante la pregunta de la docente en relación a qué necesitaron hacer para representar el oficio que le tocó, piensan y levantan la mano para participar.</p> <p>Cuando un alumno manifiesta que hicieron acciones, otro compañero agrega que esas acciones se llaman verbos, según le enseñó su hermano.</p> <p>Ante la propuesta de nombrar otros verbos, al principio hablan</p>

	<p>relacionados a las acciones que ellos hicieron en el aula.</p> <p>Para finalizar la clase (seguirán trabajando después del recreo) rescata los aprendizajes que tuvieron, preguntándoles al grupo cuáles creen que fueron.</p> <p>La docente los anota en el pizarrón. Los guía a que piensen en relación al grupo que aprendieron a partir de la consigna “solo pueden arriesgar en tres oportunidades”.</p> <p>Anota en el pizarrón una síntesis de los distintos aportes que surgieron del grupo.</p> <p>Finaliza la hora y salen al recreo.</p>	<p>todos juntos, después por pedido de la seño comienzan a levantar la mano y esperar el turno.</p> <p>Cuando se les consulta en relación a los aprendizajes que pusieron en juego ellos rescatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-multiplicación por 5,</li> <li>-oficios actuales y de la época colonial,</li> <li>-lectura de palabras en cursiva.</li> </ul> <p>Luego piensan en la pregunta de la docente en relación a qué necesitaron hacer para arriesgar solo tres veces. Un alumno cuenta que en el caso de ellos primero discutieron, luego anotaron las opciones y en grupo eligieron tres a las que ordenaron 1ra, 2da y 3ra respuesta.</p> <p>Al tocar el timbre para salir al recreo, un grupo de alumnas pregunta a la seño si pueden seguir jugando, y si la maestra les puede prestar las tarjetas que no se utilizaron. La docente les entrega el material y les propone que en casa dibujen otros trabajos en cartulina y las lleven al cole para jugar. Otros alumnos les preguntan si pueden jugar con ellas.</p>
--	--	---

Anexo 3: Entrevistas estructuradas a alumnos de 1er y 2do grado.

1. Cuando estás en la escuela, ¿en qué momento juegas?

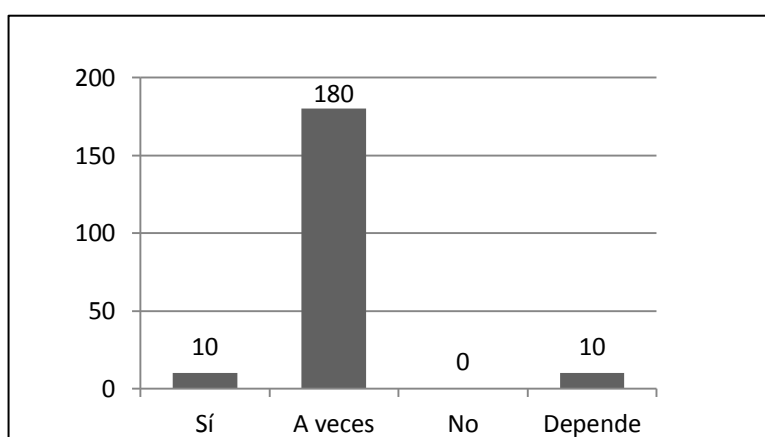
Recreos 20



*Figura 1*

2. Durante las horas de clases ¿la seño los hace jugar?

Si	1
A veces	18
No	0
Depende	1



*Figura 2*

### 3. ¿Para qué?

Para corregir.	1
Para divertirnos, entretenernos.	9
Para aprender a jugar entre todos.	1
Para aprender.	9

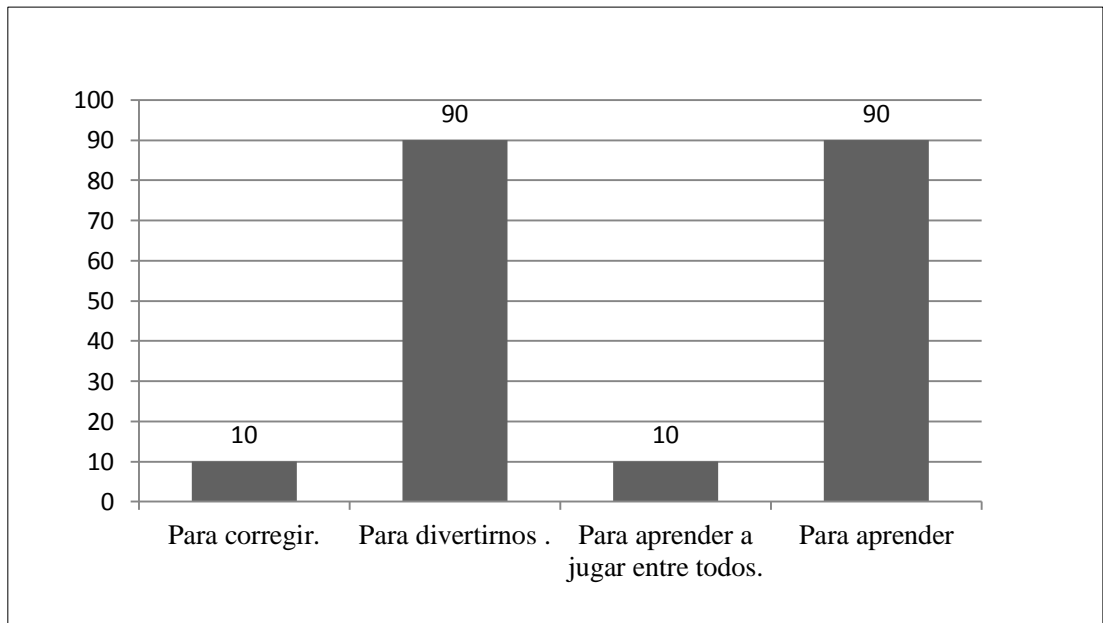


Figura 3

### 4. ¿Te gusta jugar solo o en grupo?

Individual	0
En grupo	18
Ambos	2

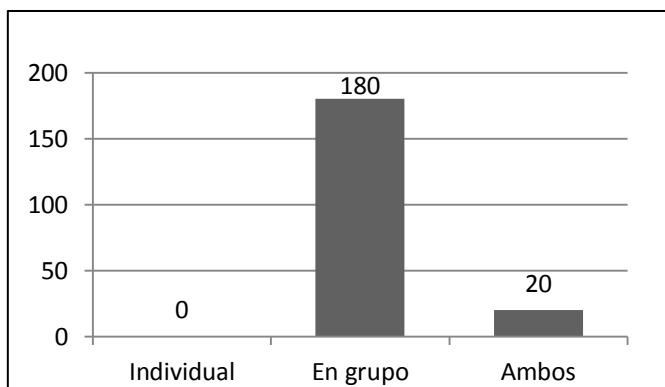
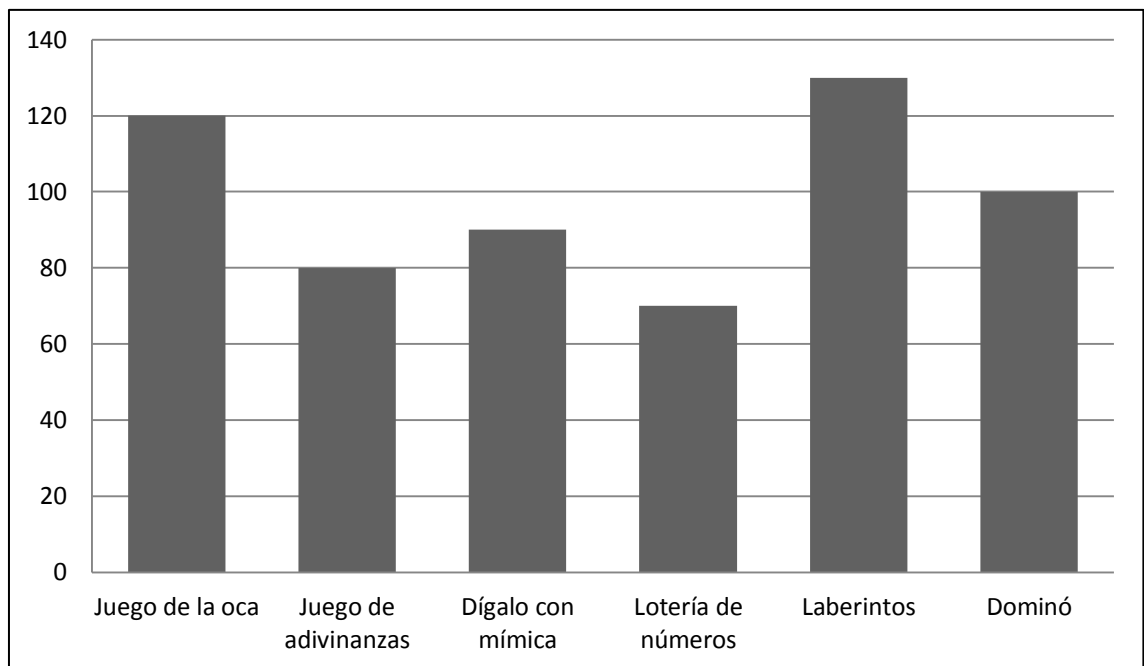


Figura 4

5. Si tuvieses que elegir un tipo de juego, ¿cuál de estos elegirías? Puedes elegir más de uno.

Juego de la oca	12
Juego de adivinanzas	8
Dígalo con mímica	9
Lotería de números	7
Laberintos	13
Dominó	10



*Figura 5*



Anexo 4: Entrevistas semi -estructuradas a docentes.

Entrevista a docente N°: 1

Docente de 1er grado.

Antigüedad en la docencia: 5 años

1. Al momento de planificar una situación de aprendizaje ¿cuáles son los recursos didácticos que más utiliza por su valor educativo?

Recursos didácticos utilizados:

- Juegos
- Canciones
- Videos

2. En el aula, ¿implementa el juego en grupo? ¿Por qué?

El juego es uno de los recursos más utilizados, estos momentos permiten a los alumnos adquirir diversas estrategias de resolución, además, los niños se complementan entre sí, colaboran, comparten sus ideas, manifiestan mayor interés.

3. Cuando utiliza un juego ¿cuál es su objetivo?

El juego puede darse como apertura a un tema. Esto favorece la activación de conocimientos previos y la elaboración de estrategias.

También lo usamos como cierre y allí podemos verificar si son capaces de utilizar estrategias ya aprendidos al momento de jugar, si usan o no las herramientas antes habilitadas.

4. ¿Cree que por medio del juego, los alumnos pueden desarrollar alguna de las capacidades fundamentales que propone el Ministerio de Educación? ¿Alguna en especial?

Si, especialmente la capacidad “más confianza en las posibilidades de aprendizajes de los estudiantes”, ya que este tipo de propuestas produce un mayor nivel de interés y motivación en los niños.

5. ¿En qué área curricular utiliza con mayor frecuencia este tipo de recurso didáctico?

Se utiliza en todas las áreas, pero en las que más utilizamos ese recurso es en matemática.

6. ¿Qué tipo de juego le resulta más efectivo, aquellos juegos individuales o aquellos que realiza por grupos? ¿Por qué?

Los juegos más efectivos son los que se desarrollan grupalmente, teniendo en cuenta que estos sean grupos de no más de cuatro alumnos.

Si bien en ocasiones jugamos por filas, siempre es más enriquecedor cuando pueden compartir sus ideas y discutir sus puntos de vista en grupos más reducidos.

Entrevista a docente N°: 2

Docente de 1er grado.

Antigüedad en la docencia: 12 años

1. Al momento de planificar una situación de aprendizaje ¿cuáles son los recursos didácticos que más utiliza por su valor educativo?

Juegos, libros (de cuentos e historietas...), libros escolares, videos, canciones, carteles, billetes y monedas, dados, cartas, portadores...

2. En el aula, ¿implementa el juego en grupo? ¿Por qué?

Sí, casi siempre. No siempre son juegos reglados pero muchas actividades tienen una impronta de “atracción” para los alumnos en la que pueden resolver alguna situación (de cualquier área). Es decir juegos para adivinar a través sentidos (ciencias naturales), juegos de cartas, loterías, embocar en tarros y sumas puntos (matemática), se puede “jugar” con la lectura para que sea más atractiva, habilitar textos para interpretarlos y no repetir (lengua). Entre algunos ejemplos. En otras palabras no solo “el juego” sino “la acción de juego” para “crear” en el aprendizaje.

3. Cuando utiliza un juego ¿cuál es su objetivo?

El objetivo es generar situaciones de aprendizajes que resulten más naturales y atractivos para los alumnos. Además a través del juego el niño puede resolver de manera activa lo que muchas veces resuelve en forma pasiva.

En el juego puede interactuar de otra manera con el objeto de estudio, por eso el objetivo es que puedan transformar la realidad en un mundo mágico.

4. ¿Cree que por medio del juego, los alumnos pueden desarrollar alguna de las capacidades fundamentales que propone el Ministerio de Educación? ¿Alguna en especial?

Sí, todas.

5. ¿En qué área curricular utiliza con mayor frecuencia este tipo de recurso didáctico?

Matemática y ciencias. En matemática se dan más juegos con reglas.

6. ¿Qué tipo de juego le resulta más efectivo, aquellos juegos individuales o aquellos que realiza por grupos? ¿Por qué?

Los grupales cuando se trata de competir por filas por ejemplo. Y los individuales cuando también tienen que competir. Por ejemplo “el bingo”.

Ambos, depende el juego, pueden ser efectivos ya que en el juego se despliegan aspectos cognitivos y afectivos (del niño) y aspectos sociales (con otros). Por más que sea individual siempre se aprende y juega con otros.

Entrevista a docente N°: 3

Docente de 1er grado.

Antigüedad en la docencia: 10 años

1. Al momento de planificar una situación de aprendizaje ¿cuáles son los recursos didácticos que más utiliza por su valor educativo?

Cuando planifico (en el área de matemática) siempre se intenta utilizar recursos como el juego (en el aula o en el patio), el material concreto (billetes, monedas, castillo de números, la juguetería (armada en el aula) y todos los juegos que trae el libro.

2. En el aula, ¿implementa el juego en grupo? ¿Por qué?

Sí, los alumnos de primer grado necesitan la motivación como ingrediente fundamental para aprender. La manera de motivarlos es (por excelencia) el juego usado de manera correcta con el objetivo de utilizarlo para APRENDER algún CONTENIDO.

3. Cuando utiliza un juego ¿cuál es su objetivo?

Cuando se utiliza un juego es importante que el mismo los motive para luego realizar la actividad o el ejercicio que derivó de ese juego. También a través del juego los alumnos aprenden a respetar las reglas, a esperar el turno, a estar atentos para generar alguna estrategia para ganar.

4. ¿Cree que por medio del juego, los alumnos pueden desarrollar alguna de las capacidades fundamentales que propone el Ministerio de Educación? ¿Alguna en especial?

Sí, el juego ayuda a desarrollar las capacidades fundamentales.

5. ¿En qué área curricular utiliza con mayor frecuencia este tipo de recurso didáctico?

Lo utilizamos con mayor frecuencia en matemática, pero también se utiliza en lengua y en ciencias.

6. ¿Qué tipo de juego le resulta más efectivo, aquellos juegos individuales o aquellos que realiza por grupos? ¿Por qué?

A mí, personalmente, me resultan los juegos que realizamos de manera grupal entre todos (todo el aula), por filas o por grupos de 4 0 6 alumnos. Es más rico compartir entre todos ya que en la puesta en común podemos conversar entre todos.

Entrevista a docente N°: 4

Docente de 2do grado.

Antigüedad en la docencia: 25 años

1. Al momento de planificar una situación de aprendizaje ¿cuáles son los recursos didácticos que más utiliza por su valor educativo?

Los recursos didácticos más usados son los juegos didácticos: cartas, loterías de números y palabras, dominó, dados,...

2. En el aula, ¿implementa el juego en grupo? ¿Por qué?

Si, ya que los niños que suelen tener dificultades, o no comprenden alguna consigna aprenden de sus pares. Además los nuevos aprendizajes en niños pequeños se adquieren (se fijan) a través del juego.

3. Cuando utiliza un juego ¿cuál es su objetivo?

Generalmente el juego lo utilizo para motivar una clase. En otras instancias para conocer los saberes previos al tema a enseñar y otras veces como cierre de un tema para fijar los conocimientos aprendidos.

4. ¿Cree que por medio del juego, los alumnos pueden desarrollar alguna de las capacidades fundamentales que propone el Ministerio de Educación? ¿Alguna en especial?

Sí, todas las capacidades pueden desarrollarse, desde la oralidad, lectura y escritura, abordaje y resolución de problemas, pensamiento crítico y creativo; trabajo en colaboración para aprender a relacionarse e interactuar.

5. ¿En qué área curricular utiliza con mayor frecuencia este tipo de recurso didáctico?

En las áreas de Lengua y Matemática.

6. ¿Qué tipo de juego le resulta más efectivo, aquellos juegos individuales o aquellos que realiza por grupos? ¿Por qué?

Los juegos grupales son los más efectivos ya que entre pares resuelven las dificultades implementando diversas estrategias.

Entrevista a docente N°: 5

Docente de 2do grado.

Antigüedad en la docencia: 7 años

1. Al momento de planificar una situación de aprendizaje ¿cuáles son los recursos didácticos que más utiliza por su valor educativo?

En mi caso que planifico Ciencias el recurso que más utilizó es la oralidad. He descubierto que es muy rico trabajar con las experiencias o conocimientos previos de los alumnos.

2. En el aula, ¿implementa el juego en grupo? ¿Por qué?

Sí, en el caso del área de Matemática porque es una buena manera de que tomen la materia como algo divertido y no como un monstruo.

También lo implemento como distendimiento antes de la relajación post-recreo.

3. Cuando utiliza un juego ¿cuál es su objetivo?

Que el aprendizaje sea más experimental, y así más efectivo y concreto.

4. ¿Cree que por medio del juego, los alumnos pueden desarrollar alguna de las capacidades fundamentales que propone el Ministerio de Educación? ¿Alguna en especial?

Sí, por ejemplo el “abordaje y resolución de situaciones problemáticas”, “el pensamiento crítico y creativo”, “el trabajo en colaboración para aprender a relacionarse e interactuar”.

5. ¿En qué área curricular utiliza con mayor frecuencia este tipo de recurso didáctico?

En el área de Matemática.

6. ¿Qué tipo de juego le resulta más efectivo, aquellos juegos individuales o aquellos que realiza por grupos? ¿Por qué?

El juego con billetes y monedas, ya que ven en concreto los números y así también las operaciones.



Entrevista a docente N°: 6

Docente de 2do grado.

Antigüedad en la docencia: 2 años

1. Al momento de planificar una situación de aprendizaje ¿cuáles son los recursos didácticos que más utiliza por su valor educativo?

Los recursos que más utilizo son: dados, cartas, recta numérica, castillo de números, bingo, billetes y monedas.

2. En el aula, ¿implementa el juego en grupo? ¿Por qué?

Sí, implemento el juego en grupo para favorecer los intercambios de opiniones y procedimientos, análisis de situaciones, etc.

3. Cuando utiliza un juego ¿cuál es su objetivo?

Los juegos son utilizados como mediadores y facilitadores de los aprendizajes. Siempre mis objetivos, cuando los aplico, son didácticos.

4. ¿Cree que por medio del juego, los alumnos pueden desarrollar alguna de las capacidades fundamentales que propone el Ministerio de Educación? ¿Alguna en especial?

Considero que todas las capacidades fundamentales pueden desarrollarse por medio del juego. En una primera instancia se necesita poder trabajar colaborativamente para participar del grupo de trabajo. La oralidad, lectura y escritura son necesarias para que los niños puedan compartir sus estrategias, escribirlas, explicarlas y luego poder tenerlas como soporte visual en el aula y leerlas. El pensamiento crítico y creativo puede desarrollarse en el momento de la puesta en común para poder analizar las estrategias más óptimas de resolución, y por último la resolución de situaciones problemáticas se desarrolla en el momento cuando es necesario aplicar aprendizajes y poder analizar cuál de todos ellos es el indicado para su resolución.

5. ¿En qué área curricular utiliza con mayor frecuencia este tipo de recurso didáctico?

Utilizo con mayor frecuencia el recurso didáctico del juego en el área de matemática.

6. ¿Qué tipo de juego le resulta más efectivo, aquellos juegos individuales o aquellos que realiza por grupos? ¿Por qué?

Por lo general las dinámicas de los juegos son grupales con el fin de favorecer los intercambios de opiniones, estrategias, modos de pensar y favorecer así la construcción del aprendizaje.