



UNIVERSIDAD SIGLO 21

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

TRABAJO FINAL

El juego como potenciador de aprendizajes en el Nivel Primario de la escuela Fasta

Villa Eucarística, de la ciudad de Córdoba

Alumna: Fernández, María Belén

DNI: 38.001.137- VEDU06264

Año 2019

Profesoras: Gómez, Sandra María, Yaremczuk, Carolina

Índice

Índice.....	2
Resumen.....	4
Abstract.....	5
Introducción.....	6
Capítulo I:	
Justificación y contextualización del problema.....	8
Antecedentes.....	10
Problema de investigación.....	13
Objetivos de la investigación.....	14
Hipótesis	15
Capítulo II: Marco Teórico	
Juego.....	16
Juego, facilitador de aprendizajes.....	24
Cómo trabajar el juego en las escuelas.....	28
Capítulo III:	
Metodología... ..	31
Capítulo IV:	
Análisis de datos.....	33
Capítulo V:	
Conclusión.....	44

Bibliografía.....48

Anexo

Trabajo de campo 50

Resumen

Esta investigación busca resaltar la importancia del juego dentro de la educación, ya que se concibe al mismo como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura. El juego se considera un motor insustituible para el desarrollo del niño, despliega la sensibilidad y enaltece todas aquellas conductas, capacidades y aprendizajes que surgen a partir de esta práctica. Es a partir del juego donde se recrean sistemas de comunicación y aprendizaje.

A partir de este trabajo investigativo se busca dar respuestas a esta problemática ¿Cuáles son las percepciones que se tienen sobre el juego como estrategia didáctica en el Nivel Primario del colegio Fasta Villa Eucarística? Para esto se realizó una investigación cualitativa a partir de encuestas a docentes y alumnos de dicha institución y a su vez se llevaron a cabo observaciones de clase en las que el juego fue incorporado como estrategia para el aprendizaje.

En el juego utilizado como herramienta didáctica, tanto el docente como el alumno son actores indispensables. El juego presupone una naturaleza social, el aprendizaje humano ocurre siempre situado en el marco de las relaciones sociales. El juego saca a los niños de las estructuras convencionales del aprendizaje y rompe con estructuras rígidas. “Autores han señalado la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera.” (Delval, 1994, p.284)

Palabras clave: juego, cultura, aprendizajes, capacidades, herramienta didáctica.

Abstract

This research work tries to highlight the importance of the game within education, since it is considered as the most appropriate means to introduce children to the world of culture.

The game is considered an irreplaceable engine for the development of the child, it also improves sensitivity and enhances all those behaviors, abilities and learning that arise from this practice. It is from the game where communication and learning systems are recreated.

From this research work we seek to provide answers to this problem. What are the perceptions that we have about game as a teaching strategy at primary level of Fasta Villa Eucaristica School?

For this purpose, a qualitative research was carried out based on surveys of teachers and students from this school and also class observations were carried out where the game was incorporated as a strategy for learning.

Game used as a didactic tool, both the teacher and the students are essential actors. The game assumes a social nature, human learning always takes place within the framework of social relationships. The game takes children out of conventional structures of learning and breaks with rigid structures. "Authors have pointed out the educational importance of the game and how you can get the child to do things that otherwise would be difficult to do." (Delval, 1994, p.284)

Key words: game, culture, learning, competency, didactic tools.

Introducción

Este trabajo de investigación se realiza durante el año 2018 en el Nivel Primario del colegio Fasta Villa Eucarística. El objetivo del mismo es dar respuestas al enunciado sobre el “Juego, como potenciador de aprendizajes en el Nivel Primario de la escuela Fasta Villa Eucarística” a partir de la siguiente problemática planteada en relación a esta temática: ¿Cuáles son las percepciones que se tienen sobre el juego como estrategia didáctica en el Nivel Primario del colegio Fasta Villa Eucarística? Es a partir de la respuesta a este interrogante que se puede observar el lugar que ocupa el juego como herramienta para el aprendizaje en esta institución.

El juego es considerado una herramienta didáctica, que colabora y fomenta el aprendizaje de los niños, ya que los alumnos se ponen en el rol de aprendientes activos y se generan a partir de él como propone Ausubel, aprendizajes significativos.

En la actividad lúdica los niños exploran, cambian de roles, experimentan emociones, sentimientos, se ven motivados, no tienen miedo a equivocarse. Es por esto que se propone al juego como una herramienta mediadora entre el niño y el aprendizaje. Para que el juego sirva como instrumento didáctico se necesita un objetivo planteado, una intencionalidad pedagógica que acompañe esta propuesta de trabajo, un ambiente que promueva el aprendizaje y que con esto el niño adquiera capacidades que le permitan llevar a cabo otros trabajos áulicos y desenvolverse con mayor facilidad en su vida cotidiana.

Este trabajo se ordenará de la siguiente manera, primero se contextualizará el lugar donde se realizará el trabajo de investigación, que es el Colegio Fasta Villa Eucarística, el mismo está ubicado en el Sur de la ciudad de Córdoba. Luego se le dará un marco teórico con los aportes de diversos autores como, Huizinga, Aizencac, Devita, Garvey, entre otros, que abordaron la temática del juego desde diferentes perspectivas, a partir de estos aportes se

desarrollará a continuación la caracterización del juego, el juego como colaborador de aprendizajes y cómo trabajar el juego en la escuela. Este marco teórico da un puntapié inicial para comenzar con la investigación sobre esta temática dentro de la institución educativa Fasta Villa Eucarística y luego permitirá analizarla.

Para llevar a cabo este trabajo de investigación se realizaron diversas entrevistas a docentes y alumnos de la institución quienes dieron sus percepciones acerca del juego y su influencia en el aprendizaje. Luego se realizaron observaciones de 5 clases en donde el juego era la herramienta didáctica utilizada por los docentes para el aprendizaje de los niños.

Luego se lleva a cabo un análisis sobre estas entrevistas hechas a alumnos y docentes y también sobre las observaciones de clases realizadas en esta institución. Este análisis va relacionando el marco teórico propuesto con lo investigado.

Es el juego una herramienta que tiene un sinfín de puertas que colaboran en la educación y en el aprendizaje. La Dirección General de Cultura y Educación, (2008) manifiesta que es a través del juego donde el niño puede expresar ideas, sueños, preocupaciones, puede ser creativo y afianzar vínculos. A partir del juego el niño puede socializar esto “permite la incorporación de normas, reglas, el desarrollo de la solidaridad, la cooperación, el respeto por el otro y la ejercitación de su responsabilidad y vínculos con los demás.”(p. 74). Es a partir del juego en donde el niño comienza a insertarse en el mundo de la cultura, desde allí construye subjetividades y aprendizajes significativos que le servirán para la vida.

CAPÍTULO I:

Justificación y contextualización de la problemática

Esta investigación se realiza en la escuela de gestión privada Fasta Villa Eucarística, ubicada en Camino San Carlos Km 5 ½, en el sur de la ciudad de Córdoba. La institución se encuentra en una zona en constante crecimiento de espacios comerciales y barrios cerrados.

A dicha escuela concurren en aproximadamente 1600 alumnos entre los tres niveles, inicial, primario y medio, de los cuales 790 son alumnos aproximadamente son del Nivel Primario.

El nivel primario consta de 4 divisiones en cada uno de los grados “A”, “B”, “C”, “D”, en cada división hay aproximadamente 30, 35 alumnos. Las clases se dictan en el Turno Mañana. Aparte de los espacios curriculares de Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Identidad y Convivencia, Ciudadanía y Participación y Ciencias Naturales, se dictan clases de Folclore, Inglés, Catequesis, Educación Física, Educación para el amor, Artes visuales y Computación. De manera opcional se dicta en 4to y 5to grado catequesis Sacramental, para la preparación para la primera Comunión.

Primer Ciclo asiste de 8hs a 13 hs todos los días y segundo ciclo comienza a las 8hs y dependiendo el día prolonga hasta las 13:45 hs.

La mayoría de los estudiantes viven en la zona sur de la ciudad de Córdoba, barrios como Quintas de Italia, Cañuelas, Green Ville, Barrio Jardín, Cerveceros, Ituzaingó, San Pablo, Coronel Olmedo, Ferreyra, Fortín del Pozo. Al estar cerca de puentes que unen con Circunvalación acceden a la institución niños de una gran amplitud de barrios.

Se considera importante realizar esta investigación acerca del juego y cómo abordarlo. Se piensa que el juego es base para muchas cuestiones de la vida del hombre, se utiliza como herramienta formativa, como instrumento para fomentar las buenas relaciones, la unidad, el compromiso, a su vez el juego sirve para fomentar el aprendizaje de contenidos, el juego cooperativo incentiva a los niños a trabajar juntos, a aprender unos de otros, a compartir saberes, pero también ayuda a transmitir valores de convivencia, de construcción, entre otros.

Es importante buscar los modos de utilizar al juego como estrategia didáctica, para que a partir del mismo pueda aprovecharse lo que éste promueve para una buena convivencia, para trabajar los contenidos desde otra perspectiva, para transmitir valores, y todo lo que anteriormente se mencionó con respecto a las características del juego y lo que el mismo suscita.

Se busca saber qué hacer como docentes con esta herramienta didáctica. Cómo trabajar el juego, de tal modo que sea potenciador de aprendizajes, que impulse la adquisición de capacidades, que marque experiencias, que fomente buenos hábitos y que colabore con la buena y agradable convivencia de los niños entre ellos y con los docentes también, dentro y fuera del aula.

“El juego promueve el desarrollo de los chicos, es fuente de alegría y bienestar, y es importante su presencia en la escuela.” (Devita, 2013)

Antecedentes

El primer antecedente que se propone en este trabajo es la investigación realizada por (Aizencang, 2005) en la que el juego se pone en un lugar privilegiado frente al aprendizaje pero se ve limitado por numerosos condicionantes escolares. Es un estudio realizado con cuarenta maestros de la provincia de Buenos Aires en el año 2001, el mismo es de carácter exploratorio en el que se indagan las concepciones que tienen los docentes acerca de la viabilidad y deseabilidad de incluir juegos en sus prácticas de enseñanza.

La autora, propone reflexionar acerca de aquello que genera tensión y contradicción a los espacios lúdicos y sugiere modos de trabajar y viabilizar los espacios de juego en la educación. Los temas principales que trabaja son: “El juego y su relación con los procesos de desarrollo”, “Aprendizaje y enseñanza el juego y la escuela”, a estos temas los complementa con los aportes de grandes autores como lo son Vigostky, Piaget, Bruner, entre otros. El objetivo de esta investigación es reflexionar acerca de la viabilidad del juego en las prácticas de enseñanza, a partir de las tensiones, contradicciones y problemas que se generan al insertar situaciones lúdicas en los contextos formales de la educación. Luego de reflexionar sobre esto, se proponen opciones viables para incorporar al juego en el aula.

A modo de conclusión, el juego facilita la enseñanza de habilidades y contenidos, incentiva al jugador, ya que toma un rol protagónico y esto promueve la participación y disposición, la generación de aprendizajes y el desarrollo del niño. La actividad lúdica toma significado en el contexto en el que se lleva a cabo. El juego es deseable y beneficioso en la escuela, a pesar de las limitaciones que surgen para implementarlo.

Como segundo antecedente para este trabajo de investigación es el realizado por (Huizinga, 1972) en la que se desarrolla como tema central el juego, como fenómeno cultural.

Al investigar lo que el hombre hace en sus acciones, manifiesta que lo que hace, no es más que jugar. De aquí que el nombre “homo sapiens” ha mutado por este autor a “homo ludens”: hombre que juega y expresa una función especial. El objetivo es mostrar como la cultura misma ofrece un carácter de juego. La metodología utilizada para este trabajo fue una investigación a partir de los aportes de diferentes autores acerca del juego.

Como conclusión de este trabajo se llega a que la condición humana, brota del juego y en él se desarrolla. El juego ha tenido un lugar importante en la compensación de la vida social.

Otro antecedente es el que propone (Torres, 2002) en donde el tema principal es el juego como estrategia de aprendizaje, exponiendo al mismo como la actividad mas agradable del ser humano. Manifiesta que el juego es quien favorece y desarrolla al aprendizaje significativo. Lo pone en un lugar privilegiado para transmitir valores, y estos valores que se adquieren sirven para el desarrollo de la vida ciudadana. El objetivo principal de esta investigación fue proponer estrategias de enseñanza, donde el juego es el elemento principal.

El estudio se desarrolló en el aula, como una forma de proponer al juego como estrategia a través de micro clases de aprendizaje. Busca dar respuestas a la siguiente pregunta: ¿En qué medida las estrategias que tienen como base el juego pueden facilitar el aprendizaje?

Llega a la conclusión que para que el juego sirva como herramienta de aprendizaje se deben tener en cuenta las competencias y habilidades que se buscan desarrollar y el nivel de dificultad según la edad de quienes lo vayan a realizar. El aprendizaje se va a dar de forma espontánea y libre, como es la forma de actuar de los niños. El juego debe ser bien planeado, con la mirada crítica y creativa del docente. El juego genera interés por participar, deseo de

aprender, creatividad, enseña a compartir, permite expresar pensamientos sin obstáculos,
genera seguridad.

Problema de investigación

Esta investigación busca dar respuesta a la pregunta: ¿Cuáles son las percepciones que tienen docentes y alumnos del Nivel Primario del colegio Fasta Villa Eucarística sobre el juego como estrategia didáctica en esta institución?

Se busca saber qué hacer como docentes con esta herramienta didáctica. Cómo trabajar el juego, de tal modo que sea potenciador de aprendizajes, que impulse la adquisición de capacidades, que marque experiencias, que fomente buenos hábitos y que colabore con la buena y agradable convivencia de los niños entre ellos y con los docentes también, dentro y fuera del aula.

Objetivos de investigación

Objetivo General

- Identificar las percepciones que tienen sobre el juego los docentes y alumnos del colegio Fasta Villa Eucarística.

Objetivos específicos

- Describir tipos de actividades lúdicas que se utilizan en el nivel, en las distintas prácticas de la enseñanza.
- Identificar las problemáticas a las que se enfrentan los docentes del Nivel Primario, al proponer al juego como herramienta para el aprendizaje.
- Reconocer cambios que se observan en los niños del Nivel Primario, del colegio Fasta Villa Eucarística, al implementar al juego como herramienta didáctica.

Construcción de la/s Hipótesis o Supuestos

Los niños están acostumbrados a jugar, en sus casas, con sus amigos, en Educación Física, en los recreos. Pero no están habituados a jugar para aprender, o con una intencionalidad en particular.

Los docentes no saben manejar las situaciones de juego “sienten que se desborda la situación”, por eso no proponen el juego como una herramienta más de trabajo.

El juego está visto como un momento de dispersión, un rato de “hora libre”, es por esto que alumnos y docentes no saben aprovecharlo como una herramienta de aprendizaje.

Cuando juegan los niños se ven motivados, adquieren habilidades y lo que hacen les resulta significativo y lo hacen con gusto. Les agrada competir, realizar actividades creativas que los saquen de las estructuras de lo cotidiano.

CAPÍTULO II:

Marco Teórico

Juego

El juego es definido por la Real Academia Española como “acción y efecto de jugar”, definiendo a “jugar” como “hacer algo con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades” también define al juego como “ejercicio recreativo o de competición cometido a reglas y en el cual se gana o se pierde”

Según (Llull & García, 2009, pág. 9):

Las palabras juego y jugar están asociadas al entretenimiento y a la diversión, pero hay otras acepciones. Cuando pensamos en la palabra juego, pensamos también en las normas, en las reglas que llevan implícitos los juegos. Si no se respetan las normas en los juegos de reglas, no hay juego.

El juego existe desde siempre y a lo largo de la historia existieron numerosos pensadores que definieron al juego basándose en el contexto que lo rodeaba, su situación social y experiencia desde el conocimiento del mismo. A partir de lo expuesto por (Llull & García, 2009, págs. 16-20) se expondrán a continuación definiciones del juego según diferentes pensadores y se dividen a los mismos en dos partes, por un lado aquellos que expusieron sus enunciados desde el siglo XIX y principios del XX, ellos son los pensadores de las teorías clásicas, y las teorías modernas, que fueron expuestas a partir de la década de 1960.

- Teorías clásicas

- Herbert Spencer y Friedrich Schiller en su “teoría fisiológica” dicen que el juego le sirve al hombre para liberar energía, ya que el mismo no puede estar todo el tiempo abocado a poder suplir sus necesidades básicas. “El hombre invierte esa energía en actividades superfluas que no son necesarias para la supervivencia, como el juego, sobre todo si es de carácter físico-motor”. El juego le permite al niño como al adulto, tener placer y descansar tanto el espíritu como el cuerpo.

- Moritz Lazarus, filósofo alemán, en su “teoría psicológica” dice que el juego es un sistema de recuperación de energía, permite liberarse del stress provocado por el estudio, el trabajo, las actividades diarias. Es una compensación de la fatiga producida por las actividades menos atractivas que realiza el hombre cotidianamente. Separa trabajo y ocio.

- Stanley Hall (1904), en su “Teoría de la recapitulación” explica el orden de la aparición de los juegos, dice que el niño imita en el juego la vida de sus antepasados, esto lo dice en relación a la Teoría de la Evolución de las especies de Darwin. “Así, durante la etapa animal, los niños trepan o se columpian como los primates; en la etapa salvaje realizan actividades de rastreo, caza y escondite como los depredadores; en la etapa nómada se interesan por los animales; en la etapa neolítica juegan a las muñecas o a cavar en la arena, como las primeras sociedades agrícolas; y finalmente, en la etapa tribal juegan organizados en equipo.” Es a partir de esto que el juego lleva al hombre a las actividades superiores de hombre civilizado.

- Karl Gross (1896-1899). “La teoría pragmática o del preejercicio” El juego es una forma de practicar diversas actividades que preparan a la persona para la vida adulta. El juego lleva a las personas a potenciar sus cualidades y funciones biológicas preparándolo para la vida adulta. Es un entrenamiento para la vida futura, en la que la persona se desarrolla sin las exigencias ni responsabilidad de la vida real. “En el juego el niño hace «como si...», realizando de forma simbólica actividades que luego le serán necesarias para su inserción social”

- Teorías modernas

- Buytendijk (1935) en su “teoría general del juego” expuso que el juego es consecuencia de las características del niño, que es una forma de expresarse y que las características del mismo son totalmente diferentes a la de la edad adulta. Enumera entonces, tres impulsos que conducen al hombre al juego, lo propone a partir de las ideas psicoanalíticas de Freud, estos impulsos son: libertad, deseo de fusión, tendencia a la reiteración. “El juego es una forma de expresar la autonomía del niño y está determinado por tres grandes impulsos: en primer lugar, el impulso de libertad, en el que se expresa la necesidad de eliminar los obstáculos del medio y los elementos que coartan la autonomía,” busca con esto la satisfacción de autonomía individual; “en segundo lugar, el deseo de fusión o integración con lo que nos rodea y de parecernos a los demás; y en tercer lugar, la tendencia a la reiteración, que se manifiesta en la rutina de jugar siempre a lo mismo.”

- Claparède (1934) en su “teoría de la ficción” definió al juego como “una actitud del individuo ante la realidad. La clave del juego es la ficción, es decir, la forma en la que las personas representan la realidad y reaccionan ante ella.” Los modos de representar la realidad de cada persona son diferentes ya que estos están influenciados por la edad, la cultura, el contexto en el que vive, el sexo. “El jugador transforma la conducta real en una conducta lúdica, a causa de esa ficción”, de este modo puede cumplir y satisfacer ciertas necesidades o deseos que en la vida real serían más difíciles de realizar.

- Freud en su teoría del “juego y psicoanálisis” considera el juego como un medio que utiliza la persona para satisfacer sus necesidades. Lo vinculó al juego con los instintos y con el placer. Por el juego el niño puede expresar pensamientos o deseos reprimidos, tristezas, “representa esos aspectos negativos de la realidad, canalizando la angustia y reconstruyendo lo que le ha sucedido en el pasado” Para el psicoanálisis el juego cumple una función terapéutica y catártica, proporcionando al niño la posibilidad de expresar su sexualidad.

- Piaget en su teoría de la “psicología evolutiva” dice que el juego es el reflejo de las estructuras mentales y que a su vez colabora en el desarrollo de nuevas estructuras. Las diversas formas que el juego va adoptando dependen del desarrollo evolutivo de las estructuras mentales del niño.

Etapas iniciales: los niños desarrollan esquemas motores utilizando el cuerpo y objetos, a partir de esto el niño va conociendo el mundo y lo interioriza. Ayuda a desarrollar la motricidad y la coordinación.

Juego simbólico: a partir de los dos años aproximadamente, posibilita la ficción a través de los juguetes, cosas y representaciones que actúa como símbolos. “El dominio de lo simbólico hace que el juego evolucione desde lo individual a lo colectivo, donde se comparten los símbolos. Cuando alcanzamos el juego social aprendemos a jugar con otros y a representar papeles.”

Juego de reglas: comienzan a aparecer las reglas que hacen que sea posible jugar a un juego. “Ello requiere la representación simultánea y abstracta de las acciones de los distintos jugadores.” Dependiendo cuál es el juego, la edad de los participantes y el contexto en el que se da, las reglas van a ser de un modo u otro, más o menos complejo.

- Vygotski y Elkonin: la escuela soviética. El juego constituye un motor de desarrollo en la medida que crea, a lo que llama Vygotsky, “zonas de desarrollo próximo”, ésta es la distancia que hay un nivel de desarrollo en el que se puede resolver un problema sin ayuda y el nivel de desarrollo que es potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con ayuda de otro. En el juego las personas aprenden a dominar sus propias capacidades y a su vez se aprende de las capacidades de los otros y se le ofrecen a los otros las capacidades personales. Para Elkonin, “la esencia del juego está precisamente en que muestra cómo se producen las interacciones entre las personas.” Es por eso que el juego depende de las características propias de quienes juegan y sus relaciones.

- Huizinga (1954) y Caillois (1967) “Teorías culturalistas” el juego es transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, hábitos, representaciones del mundo. “Los juegos expresan los valores dominantes de la cultura de cada civilización, y cambian en función de la época histórica, la situación geográfica, las modas o las ideas.”

El juego implica una actitud activa de quien lo lleve a cabo y hace que enfoque toda su atención a lo que está haciendo. Implica una atención intensa. El juego se da de manera universal, en todas las culturas se llevan a cabo juegos de diversa índole. El juego está presente en la historia de la humanidad y evoluciona a medida que los jugadores crecen y se van insertando a la cultura de diferentes maneras.

El juego es una herramienta de motivación. A su vez “Para jugar un juego con otros (...) es necesario mantener en mente las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro de las acciones y es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar”. (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba , 2012-2015, pág. 17) Estas reglas que movilizan a quienes juegan son capaces de generar el desarrollo de diversas habilidades en los niños, habilidades motoras, cognitivas, entre otras.

El mismo es concebido como un espacio en el que la persona que lo realiza, participa y se apropia de la situación en la que está inmersa. Es una actividad propia del ser humano, va cambiando de acuerdo con cada contexto sociocultural, época y lugar. “Aunque no es exclusivo de los niños, es un motor insustituible de su desarrollo” (Devita, 2013)

Existen diversos tipos de juegos, que van cambiando a medida que las personas crecen, el niño de un año cuando juega con el mordillo, “los niños de 5 años cuando hacen actividades en grupo, están haciendo de mamás o de médicos, el chico de nueve o diez años que trata de construir una grúa...o un castillo con bloques de construcciones, este es el juego

simbólico que nombra Piaget en su teoría de la “Psicología evolutiva”. Al igual que las niñas cuando saltan la soga” (Delval, 1994, pág. 283) o juegan al elástico, o las mujeres grandes cuando se juntan a jugar al truco, o a la canasta, este es el tipo de juegos que nombra Piaget como juego de reglas.

El juego es una actividad importante a la que todas las personas deben acceder y poder llevar a cabo a lo largo de su vida. La psicología, le da gran importancia al juego, como un elemento que favorece al desarrollo del niño, y que es necesario para que crezca de manera saludable. Los niños tienen que jugar. (Delval, 1994, pág. 284)

La actividad lúdica está conectada con la creatividad, el desarrollo de habilidades para la comunicación, relacionarse con otros, solución de problemas, ampliación de vocabulario, aplicación de conocimientos adquiridos previamente en un rol que se adquiere momentáneamente.

En el juego se simulan otras realidades. Quien juega se comporta de un modo que ya observó y que dedujo que esa conducta podría utilizarse en ese rol determinado de juego. “El juego es un sistema efectivo-comportamental” Sus pautas de comportamiento están tomadas en préstamo de otros sistemas. Se simula otras realidades. “Todo juego exige a los jugadores que comprendan que aquello que se manifiesta no es lo que aparenta ser. Es esta actitud no literal que permite... al juego ser juego” (Garvey, 1978, pág. 19)

Siguiendo con las ideas de este autor, (Garvey, 1978) se puede decir que para llevar a cabo un juego se requieren cambios de percepción de la realidad, por ejemplo de movimientos físicos, de las cualidades de los objetos, por ejemplo el poder que tiene un palo para cazar ovnis o para que sea una varita mágica, cambiar el lenguaje y la palabra, también se modifican los roles sociales, los papeles que cada uno asume dentro del juego, y las reglas que se hacen y deshacen una y otra vez dentro de este momento lúdico.

Resulta fácil reconocer la actividad del juego y, se puede distinguir por ciertas características, por una serie de índices si un niño está jugando o está realizando otro tipo de actividad. (Delval, 1994) El juego al ser ejecutado provoca satisfacción, esto motiva continuar con las actividades del juego.

Se caracterizará al juego a partir de las siguientes premisas propuestas por (Garvey, 1978) en su libro “El juego infantil”:

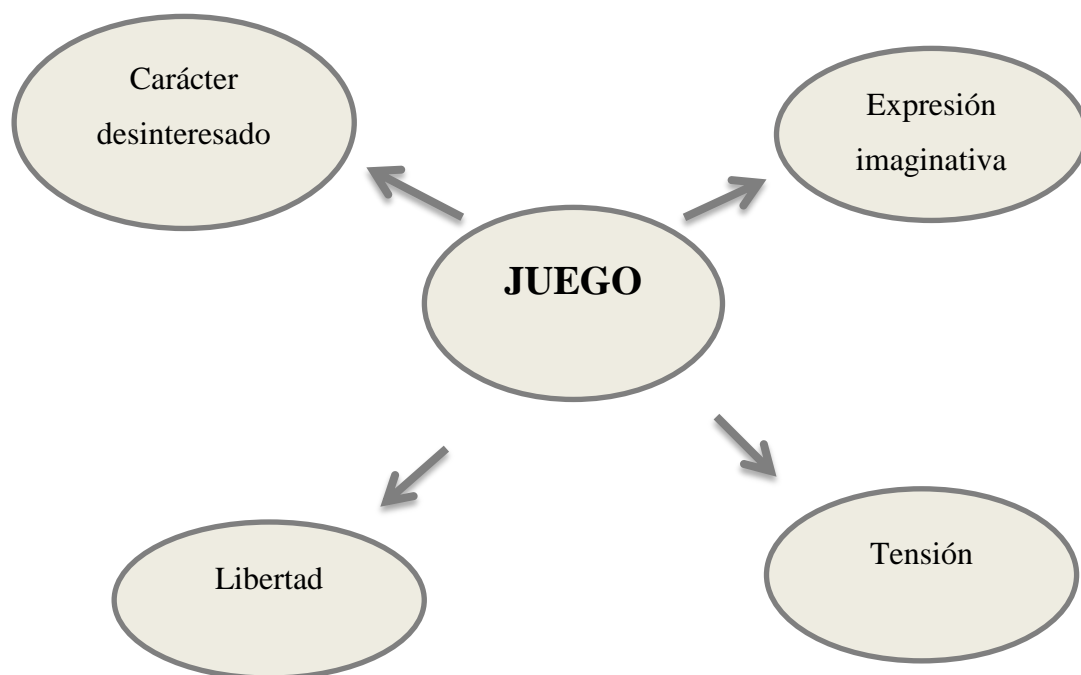


Figura de elaboración personal para sintetizar las características del juego

- Libertad: jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. En el libro propone que se puede sugerir a un niño que juegue a tal o cual cosa, pero no se debe obligar de tal modo que el niño juegue sin ganas, en este caso el juego pierde su carácter educativo y es más bien un elemento negativo. Se considera entonces que en el juego “la voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego (...) En el mundo de los juguetes, el niño ‘dramatiza’ el

pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos” (Erikson, 1972 p, 94-95).

- **Carácter desinteresado:** el juego es una actividad gratificante en sí misma. Este desinterés abre la puerta a formas fantásticas de expresión y a ideales de convivencia.
- **Expresión imaginativa:** el juego se aparta de todo lo demás, de la realidad en la que está inmerso, es un espacio ideal para la creatividad.
- **Tensión:** el juego exige necesariamente un esfuerzo que tiende a que la operación se realice bien. En el pensamiento de (Huizinga, 1972) se expone que el juego le permite al hombre un cierto contenido ético. Es a partir de este tipo de actividades que el niño va a poner a prueba ciertas facultades personales como lo son la fuerza, la perseverancia, también las fuerzas espirituales.

Se puede concluir diciendo que “la actividad lúdica implica un enfrentamiento con las cosas reales que rodean a quien juega.” (García Hoz, y otros, 1993, pág. 24)

Juego, facilitador de aprendizajes

En su teoría, Vigotsky caracteriza al aprendizaje humano señalando su especificidad en términos de que el mismo implica una naturaleza social mediante la cual los niños participan del mundo que los rodea. Esa naturaleza social específica implica que el aprendizaje humano ocurre siempre situado en el marco de las relaciones sociales y mediado por artefactos culturales. (Arrúe & Elichiry, Aprendizaje situado, actividad e interactividad. Análisis de talleres de juego en la escuela primaria, 2014)

El Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño afirma: “El niño tiene derecho al esparcimiento, al juego y a participar en actividades artísticas y culturales”. Desde este marco, la Jurisdicción refuerza el concepto de juego como derecho del niño y se lo

valora como una instancia para que los niños construyan conocimientos, desarrollen actitudes y se apropien de normas. (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba , 2012-2015)

No hay dudas acerca de la importancia que tiene el juego en facilitar conocimientos y habilidades. Juego y aprendizaje pueden relacionarse fácilmente. La creatividad que promueve el juego, permite que el hombre pueda recrear y transformar la realidad en la que se está inmerso. “Un juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos. No es una herramienta de adiestramiento. Se parece más a una obra de arte: nadie ve un cuadro para desarrollar su sensibilidad al amarillo. Podríamos decir que un juego es como una obra de arte (en la mayoría de los casos: anónima y colectiva) que solo existe cuando se la práctica y para quienes la practican, no para los que miran de afuera”. (Pescetti, 2014)

Se propone al juego como una estrategia, en la que alumnos y docentes deben estar involucrados. El docente debe planificarlo, para poder guiarlo. Luego de planificarlo debe enseñar a jugar, de este modo y poco a poco esto se va convirtiendo en esta “obra de arte” de la que habla Pescetti en donde se desarrolla la sensibilidad de los niños y también todas aquellas habilidades, conductas, capacidades y aprendizajes que se promueven a partir del mismo. Se busca que el docente pueda planificarlo, guiarlo y al principio enseñar a jugar, ya que los niños al igual que los docentes, quienes también deben aprender a jugar, acostumbran a la enseñanza tradicional, en donde el trabajo escolar y lo que se enseña está desligado de la vida cotidiana de quién aprende. Arrúe & Elichiry, (2014) manifiestan la importancia de poder repensar la niñez, teniendo en cuenta cómo influyen las intervenciones didácticas que realizan los docentes en el desarrollo del aprendizaje de los niños.

Con respecto al juego y su fin como potenciador de aprendizajes, cabe destacar que su potencialidad y sentido último, está en provocar y facilitar el

desarrollo del pensamiento lógico, la comunicación y el lenguaje, mediante la internalización y apropiación de saberes y estrategias que permiten analizar, interpretar, adaptar y transferir el conocimiento que la información contenida en el material educativo entrega. En esta interacción sujeto-material, se ponen en juego procesos cognitivos y psicosociales necesarios para comprender la realidad y actuar en ella. (Román & Cardemil, 2013, pág. 35)

De este modo el juego, cumple su función como estrategia didáctica, logrando la asimilación de contenidos, y a su vez la apropiación de saberes, ya que la misma se da de manera significativa, situada, en la que los niños la ubican dentro de un contexto el cual entienden, viven y participan, es así como los contenidos propuestos por la currícula dejan de ser abstractos y pasan a ser “naturales” para el niño, fáciles de comprender y de este modo fáciles de asimilar, aprender.

El docente puede proponer otras actividades en las que se pueda trabajar diferentes capacidades, en otros espacios o a partir de otras propuestas, el juego surge aquí como una de ellas, donde el alumno construye sus aprendizajes y puede relacionarlo con su vida cotidiana. Cambiar la rutina por actividades más interesantes. Como propone (Torres, 2002) dentro del juego se combinan la pedagogía y la psicología en donde el niño, su aprendizaje, la didáctica y las categorías diferentes categorías del aprendizaje se reúnen en torno a esta herramienta didáctica y facilitan el aprendizaje significativo.

El juego espontáneo cumple un papel muy importante en los niños desde que son pequeños, esto colabora al desarrollo de la vida afectiva de los niños, ya que como nombra (Ortega Ruiz, 2002) dentro del juego se establecen escenarios en donde se llevan a cabo significados compartidos, se mezcla un escenario real y un escenario simbólico en donde se llevan a cabo sistemas de comunicación y aprendizajes que son productivos para los niños. Es

por ello que como adultos no debemos menospreciar el valor del juego en el aprendizaje de los niños.

Dentro de las instituciones educativas, se diferencia de manera clara lo que es el trabajo que implica actividades específicas que requieren dominio de contenido. “En este marco la disintención juego-trabajo debe sostenerse en la medida que se considera al juego como una herramienta propicia para la concreción de metas específicas” (Aizencang, 2005, pág. 79) es por esto que el juego debe tener una intencionalidad y un propósito a cumplir.

Vigotsky propone al juego como un proceso de mediación simbólica, porque es a partir del mismo que quien juega genera experiencias a las cuales les da diversos significados, estos se negocian a partir de la conversación con el otro.

Los significados que surgen están marcados por el contexto, el entorno que comparten los mismos compañeros que juegan, que cumple el “consenso social”. Es relevante tener en cuenta que con el juego a su vez, viene implícito el conflicto, a partir de la comunicación, de estos conflicto se pueden adquirir diversos aprendizajes, es por eso que se debe utilizar como una herramienta para el desarrollo y se debe permitir que en el juego pueda penetrar la confrontación de ideas, la desconformidad, la diferencia de pensamientos, actitudes (Ortega Ruiz, 2002). La discusión permite que quienes están inmersos, puedan expresar opiniones, compartir conocimientos adquiridos previos, aclarar conceptos y buscar modos de transmitir su pensamiento.

Dentro de las instituciones escolares y las aulas, el juego debe estar propuesto de manera natural en las planificaciones y de este modo el “aprender a jugar” estará trabajado desde la mirada didáctica del mismo.

El juego es la vía fundamental que el niño utiliza para apropiarse del mundo que lo rodea. A través de las actividades lúdicas desarrolla sus funciones y estimula las habilidades para progresar en el manejo y conocimiento de la realidad exterior.

Piaget en su teoría constructivista del juego dice que al jugar el niño se acomoda al medio y lo asimila, de este modo se relaciona con la realidad y permite de este modo consolidar estructuras mentales y colaborar en su desarrollo. (Velez Valero & Fernández Garrido, 2003)

Cómo trabajar el juego en las escuelas

El juego en las escuelas puede hacerse presente de diferentes maneras, está juego que aquí denominamos "genuino" como actividad libre, espontánea, voluntaria; distinguiéndolo de los "usos escolares" que se sirven del juego con fines que le son ajenos, fundamentalmente el aprendizaje de contenidos. (Arrúe & Elichiry, Aprendizaje situado, actividad e interactividad. Análisis de talleres de juego en la escuela primaria, 2014)

Para que el juego "sirva" y sea fructífero en las escuelas, es necesario armonizarlo y también al desarrollo de las actividades escolares. "El juego ha sido olvidado... todas las escuelas tienen un tiempo dedicado al recreo. En realidad el recreo no es una incorporación del juego. Es más bien un paréntesis en el trabajo escolar, en el que parece necesario que haya un período de descanso." (García Hoz, y otros, 1993, pág. 18) El juego es un elemento importante a tener en cuenta dentro de las aulas, pero para esto se debe armar un plan en el que se lo incorpore para poder aprovechar sus características de la mejor manera posible. Es por esto que se debe destacar en esta actividad, el rol del maestro, quien puede jugar y disfrutar del juego, pero también legitimarlo, funcionar como facilitador del momento lúdico del niño. El docente en el juego debe participar como puente, entre la actividad, el niño y el contenido que se está trabajando, la intencionalidad pedagógica que se tiene. "Proponer jugar

un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo. (...)Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de comparación de acciones, de selección de materiales a partir de determinados criterios y de producción de argumento” (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba , 2012-2015, pág. 16)

Román & Cardemil, 2013, pág. 38 citan a Ausubel, Novack, y Hanesian, 1983; Freire, 1996; Piaget, 1981 quienes proponen que el juego se puede implementar desde un enfoque constructivista, “de este modo se concibe al aprendiz como un sujeto activo capaz de interpretar la información proveniente del entorno en diálogo con sus saberes previos, para desde allí construir significados modificando sus representaciones iniciales y actuar en consecuencia” y es desde este enfoque en el que el docente cumple un rol particular, en el que sirve como mediador entre el aprendizaje, el juego y el niño, dicha mediación se caracteriza por ser significativa e intencionada, favorecedora de la reciprocidad e interacción entre los aprendices y con el educador; atenta a la individualidad y diferenciación de los sujetos. Esta intervención debe promover en el alumno diversas estrategias de resolución, le debe permitir experimentar sin necesidad de estar “atado” a un solo modo de resolución, debe dejar al aprendiz abrir el panorama de diferentes opciones y poder elegir, favorece el diálogo, el trabajo individual y grupal y a su vez respeta el tiempo del alumno frente al aprendizaje. “Así entonces desde este enfoque, cobra importancia central la actividad mental del estudiante, la realización de los aprendizajes como un proceso personal y social de construcción de conocimientos y la enseñanza como una ayuda indispensable de dicho proceso” (Román & Cardemil, 2013, pág. 39)

Es importante que el docente conozca el grupo con el que trabaja, que sepa cuáles son sus intereses y necesidades, a su vez debe conocer de la mejor manera el objetivo que debe alcanzar, para poder de esta manera, guiar al grupo con sus características propias al cumplimiento del objetivo. Es por eso que debe planificar sus prácticas de enseñanza en

relación al juego y a cualquier otro recurso didáctico que utilice, ya que de este modo podrá identificar qué estrategias utilizar en momentos determinados, qué materiales puede utilizar para complementar el momento de juego, cuáles son las problemáticas a las que se puede enfrentar, que errores pueden ser frecuentes en los niños, ente otros. De este modo el docente puede aprovechar al máximo las posibilidades que brinda el juego como potenciador de aprendizajes, como herramienta didáctica.

CAPÍTULO III

Metodología

La metodología que se utilizará para complementar este trabajo de investigación será la investigación cualitativa, ya que las características de la misma coinciden con el trabajo investigativo que se desea realizar. Dentro de esta metodología de investigación, una de las características, es que quien estudia e investiga el campo requiere de otros informantes, que colaboren con la adquisición de datos y que ayuden en la complementación de la investigación realizada. Estos informantes serán docentes y alumnos de la institución, que guiarán y aportarán desde sus experiencias personales a este trabajo investigativo. Esta metodología investigativa busca primero explorar y describir y luego le da un marco teórico a lo adquirido. Este marco teórico analiza y da forma a lo observado en la investigación.

Una característica de esta metodología es que va de lo particular a lo general, es decir es una lógica inductiva. Se le da relevancia a lo que piensan, sienten, actúan los actores sociales involucrados. Este tipo de metodología es abierta, flexible, no requiere de datos estadísticos, sino más bien, define datos de situaciones, lugares, modos de interactuar entre las personas, actitudes frente a determinadas situaciones, entre otros. Reconstruye la realidad desde el “todo” observado. Se observará la realidad de esta institución, sin imponer un punto de vista, sino que se trabajará con las percepciones de diversos actores sociales involucrados.

Las técnicas de recolección de datos que se utilizarán para llevar a cabo este trabajo de investigación son: entrevistas a docentes, también preguntas abiertas que los alumnos deberán responder y observación de clases en las que el juego es incorporado como estrategia didáctica.

En este trabajo de investigación se realizaron 5 observaciones de clases, en el espacio curricular de lengua se observó una clase de primer grado y dos clases en tercer grado y en el espacio curricular de matemática se observó una clase de segundo grado y otra clase de quinto grado.

Al entrevistar se buscó realizarle las preguntas a docentes de todos los grados del Nivel Primario del colegio Fasta Villa Eucarística y a alumnos de todos los grados del mismo colegio y Nivel. Se realizaron entrevistas a 6 docentes y a 6 niños de la institución. Al comenzar la investigación, no se inició la recolección de los datos con instrumentos preestablecidos, sino que se tuvieron en cuenta algunos ítems que se debieron observar y con esto poder comenzar a conocer la realidad a partir de la observación, diálogo y descripciones de los actores sociales, de este modo se fue “moldeando” el trabajo, según avanza la investigación.

CAPÍTULO IV

Análisis de datos

Con respecto a lo observado en clases y a partir de los datos recogidos con las entrevistas a docentes se puede decir que el juego en esta institución está presente. Los docentes entrevistados llegan a la conclusión que el juego es un instrumento necesario para la apropiación significativa de saberes, es una herramienta valiosa para poder aprender más y mejor. De diferentes maneras estos docentes expresaron la importancia de los momentos lúdicos, ya que de este modo los niños se apropian de los contenidos de una forma diferente, lo hacen de manera significativa. Es así como después de estas experiencias, los niños traen a colación lo trabajado en estos momentos en distintas situaciones y momentos del aprendizaje. A su vez, esta herramienta didáctica ayuda a naturalizar el aprendizaje de los chicos. Ayuda a naturalizar temas difíciles de aprender. Saca a los alumnos de las estructuras convencionales del aprendizaje. Los pone en situación, dentro de la actividad, cumplen un rol específico. Algunos de los aportes de los docentes con respecto a lo que el juego permite son: los hace concentrarse, poner toda su atención en lo que están haciendo, compartir, aprenden de lo que el otro compañero sabe y aporta, hay una actitud positiva en los niños, ellos están siempre dispuestos a jugar, cooperan, intercambian opiniones, formulan hipótesis ya sea de manera conjunta o separada, el juego es socializador de saberes. “Autores han señalado la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera.” (Delval, 1994, pág. 284)

El juego es propuesto, la mayoría de las veces al iniciar las unidades, proyectos, secuencias didácticas. El objetivo es motivar a los niños al aprendizaje, las docentes expresan que esto permite traer a colación conocimientos previos que tengan acerca del tema a trabajar. En primer ciclo el juego se da principalmente al iniciar el contenido a trabajar, pero

al tener tiempos más flexibles, ya que los docentes están a cargo de todos los espacios curriculares, se realizan juegos que no son planificados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto se da por demanda de los niños. Ellos piden jugar y esto sirve a los docentes para lograr que los alumnos puedan afianzar contenidos, ejercitar, esto se da a partir de la motivación de los niños al querer jugar. Por lo general los juegos que se dan sin planificar son propuestos por los alumnos y es el docente quien lo guía para que sea facilitador y promotor de aprendizajes.

Con respecto a las entrevistas realizadas a los alumnos hay respuestas que son comunes a todos los niños entrevistados, y es que a todos les gusta jugar. En cualquier condición les gusta participar de situaciones de juego, pero en el momento de nombrar si los docentes los dejan jugar, la respuesta común es que la condición es que sea ordenado, sin gritar, sin correr, sin hacer “lío”. Ellos mismos entienden que a partir del juego pueden aprender, en estas entrevistas nombran algunos juegos que hicieron en clases, que fueron significativos para ellos por ejemplo el juego del “supermercado”, juego de la oca, tutti frutti, tatetí, juegos con dados, contar billetes, entre otros.

Como característica principal que nombran los chicos al tener que explicar por qué les gusta el juego, es que el mismo les permite compartir entre todos, esto es algo que remarcan los niños, todos juegan, todos participan y la “seño” también. A partir del juego los niños se divierten y pueden seguir con esta actividad lúdica en sus casas.

Dentro de las actividades propuestas por las docentes en el aula, se observó que el juego promueve un aprendizaje colaborativo, en el que los niños deben decidir qué hacer junto con los otros, pensar estrategias conjuntas, ponerse de acuerdo, escucharse. Los niños ponen en juego sus conocimientos previos, todos participan, todos son iguales. El docente está en el lugar de guía y andamiaje. Constantemente realiza monitoreo de comprensión, es

decir de manera reiterada busca que los alumnos muestren haber entendido las consignas a realizar. Continuamente promueve el buen comportamiento, a través de diferentes estrategias, como sumar puntos por mesa, caritas felices, entre otras, ya que el juego provoca cierto desorden. En las aulas hay un orden establecido para el trabajo. Se observa a las docentes como gestoras, guías y conductoras constantes de la actividad lúdica.

A partir del trabajo realizado por los chicos, en las situaciones de juego observadas, las docentes reflexionan en conjunto con los niños, llegan a conclusiones e institucionalizan, en algunas ocasiones lo que se logró trabajar.

Con respecto a las observaciones de clases realizadas, la intencionalidad pedagógica del juego se vio reflejada en las intervenciones que las docentes realizaron en las clases. Quienes de manera reiterada nombran a los chicos qué es lo que se busca, a partir de preguntas que son guía, preguntas reflexivas acerca del trabajo realizado. Al tener clara la intencionalidad de la actividad, el docente a partir de sus intervenciones, puede llevar al juego en el aula hacia el punto donde quiere trabajar. Aclarar consignas de manera reiterada, repetir preguntas, remarcar algún error para trabajar a partir del mismo, destacar situaciones en las que se ve claro el objetivo a trabajar y aprender. De este modo el juego se da de una manera contextualizada, los niños comprenden y son parte de este contexto y lo hacen propio, hacen suya la situación de juego, se ponen en un rol real de ser ejecutores de la actividad propuesta, siendo la misma significativa en el aprendizaje.

“La actitud de los alumnos frente al juego es muy positiva, les atrae jugar para aprender, participan todos los alumnos, aun los más tímidos de la clase” (entrevista realizada a docente de tercer grado) esto se vio claramente en las clases, los niños se pelean por participar, quieren jugar todos, en algunas ocasiones se observan niños que no se animan a jugar al frente del resto del grupo, pero en los momentos de trabajo en pequeños equipos se

desenvuelven y lo hacen con agrado. Se observa que en el juego los niños dejan de sentirse en cierta manera “evaluados”, en el juego áulico los niños participan de igual manera que en los juegos propuestos por ellos mismos en los recreos. El juego “descontractura” la situación de aprendizaje, la hace amena, agradable y accesible a todos, con sus realidades y tiempos de aprendizajes diferentes.

Los docentes entrevistados expresan que los momentos de juego para fomentar el aprendizaje son muy valiosos, pero existen diversas dificultades que impiden que el mismo sea utilizado de la mejor manera posible en el aula. Uno de los problemas propuestos por las docentes en las entrevistas, es el de la comprensión de consignas, ya sea por la falta de escucha, por el deseo inmediato de jugar, de este modo no prestan atención a los docentes al momento de explicar, otro motivo por el cual no comprenden lo que hay que hacer, es por no leer consignas de manera detenida. Una de las docentes entrevistadas nombra como problemática, los niños “acelerados, que quieren todo ya”, es una generación de niños que cambia de canal, serie, dibujito o juego en el momento que quiere, simplemente apretando un botón, eso se ve reflejado en el juego áulico. La necesidad de jugar ya, hacerlo como sea, pero hacerlo ahora y rápido, para después hacer otra cosa. Al no prestar atención, escuchar o leer consignas los niños no comprenden las reglas del juego. Es por esto que el juego se dificulta, durante la actividad se deben repetir las consignas reiteradas veces, de este modo se generan disturbios en la actividad y desorden en el aula.

En las entrevistas, las docentes en su mayoría, mencionan como problemática que se presenta en los momentos lúdicos, el desorden en el aula, manifiestan una cierta incomodidad con respecto a esta situación, dentro de las clases observadas, las docentes hacen mucho hincapié en la importancia de mantenerse en su lugar, de no gritar, de levantar la mano, y los niños mismos nombran que en el aula las docentes los dejan jugar siempre y cuando no corran, no griten, no hagan “lio”.

Al no proponer muchos espacios de juego con los niños dentro del espacio de aprendizaje, ellos no están acostumbrados a jugar en el aula, es por esto que se desordena, los niños se alteran, es difícil después poder retomar las actividades de manera ordenada y que los niños estén tranquilos. Esto se vio de manera explícita en las clases observadas, en las que las docentes, en todos los grados, sin diferir ni menguar en una a edad a otra, debieron frenar el momento de juego en la clase reiteradas veces para pedir orden, silencio, atención, que los niños no se peleen, se traten bien, entre otras. A su vez la falta de escucha lleva a la mala comunicación con los compañeros, para poder jugar es importante la buena relación con el par, escuchar y aprender del otro. Una de las docentes en su entrevista respondió “los niños disfrutaban mucho cada uno de los momentos de juego que se le presenta, pero a su vez no están acostumbrados a jugar, les resulta muy difícil relacionarse con sus compañeros para jugar de manera correcta y ordenada, en respetar las reglas de juego, les cuesta bastante...” (Entrevista realizada a docente de primer grado) y esto que manifiesta la maestra se vio muy claro en las observaciones de clases, niños con el entusiasmo de jugar, es algo que les gusta y los motiva, desordenan la actividad o no saben aprovecharla de la mejor manera y esto es fruto de la poca práctica de juego como herramienta didáctica, los niños deben aprender a jugar con reglas, con un orden determinado para poder cumplir con los objetivos específicos propuestos. Se propone al juego como una estrategia, en la que alumnos y docentes deben estar involucrados. El docente debe planificarlo, para poder guiarlo. Luego de planificarlo debe enseñar a jugar, de este modo y poco a poco esto se va convirtiendo en esta “obra de arte” de la que habla Pescetti en donde se desarrolla la sensibilidad de los niños y también todas aquellas habilidades, conductas, capacidades y aprendizajes que se promueven a partir del mismo. Esta obra de arte se va haciendo mientras se practica, ya que no pueden ser parte de la misma, aquellos que no la llevan a cabo, aquellos que no juegan.

Otro problema al implementar el juego como herramienta didáctica es el escaso tiempo didáctico del que se dispone. Los contenidos a trabajar son muchos, las actividades que se proponen también. A su vez los docentes tienen el miedo de “no llegar con lo que hay que dar”. Otra dificultad a la que se enfrentan tanto los docentes como los alumnos, es que los niños no saben el propósito del juego, cuál es el objetivo de la actividad, esto los lleva a tomar el momento como un rato más de recreo, en el que se dispersan y no hay predisposición para jugar y aprender. En una clase observada la docente al comenzar el juego aclara qué buscaba con esa actividad, como fue en el caso de la clase de tercer grado: “La docente les explica a los niños que con este juego cerrarán todo lo aprendido en el año en lengua. Que harán un “Tutti frutti” pero este será diferente al que juegan normalmente, este juego los llevará a pensar todo lo que aprendieron. En el pizarrón comienza a escribir en cada divisor del juego los aspectos que los niños tendrán que pensar para resolver el “tutti frutti”: sustantivo común, sustantivo propio, adjetivo calificativo, adjetivo gentilicio, verbo y total de puntaje. (...) la docente por medio de preguntas los va guiando para recordar de que se trata cada una de estas clases de palabras” (Extracto de observación de clase de tercer grado – lengua)

Al ver estas problemáticas latentes en los momentos aprender jugando, los docentes a quienes se les realizó la entrevista pensaron diferentes propuestas para llevar a cabo en el aula en relación al juego: en primer lugar se propone que el juego sea la base del aprendizaje en los niños, que a partir de estos momentos lúdicos planificados se puedan incorporar diversos contenidos, se propone que haya más momentos de juego, que se puedan sistematizar, darle un tiempo estipulado durante la semana al juego, de este modo los niños se “acomodan” a los momentos lúdicos. Que se promueva el uso del juego como herramienta didáctica en todos los espacios curriculares. Pensar la clase como un espacio abierto, que los niños puedan a través del juego romper con las estructuras rígidas y formales del aprendizaje. Se propone

también el uso de las TICS, como herramienta para el juego o que la institución pueda adquirir diferentes materiales, lúdicos para poder llevar al aula.

Es importante que los alumnos aprendan a jugar y a su vez que los docentes aprendan a enseñar jugando y a jugar junto con los niños dentro del aula. En ocasiones por temor al desorden, a las peleas, a la pérdida de tiempo no se proponen juegos para el aula y esto no ayuda a aprender a jugar, porque a jugar se aprende jugando.

Al preguntarle a los niños que propuestas harían para cambiar de los momentos de juego en el aula, al responder manifiestan no diferenciar entre los juegos que se realizan con una intencionalidad pedagógica y aquellos que son por el simple hecho del jugar por placer, para divertirse. Entre sus respuestas estuvieron: jugar más seguido, cantar en los juegos, pintar o dibujar después de leer, correr y saltar. Estas respuestas son valiosas, ya que a pesar de que no están direccionadas absolutamente hacia lo pedagógico-didáctico, son intereses de los niños, les agrada y servirán como motivadores, propulsores, facilitadores para el aprendizaje, ya que podrán complementar el juego en el aula y servirán, utilizándolos estratégicamente, como herramientas que le servirán a los niños para apropiarse de los contenidos, para aprender más y mejor.

Las docentes manifiestan en las entrevistas que luego de implementar el juego en el aula, se ve un cambio en los niños desde lo actitudinal entre ellos, lo relacional, fluye la confianza entre compañeros y con los docentes. Sirve de anclaje de conocimientos, para retomarlo en situaciones diversas y utilizar estrategias desarrolladas en el juego en situaciones diversas. Los niños se divierten, piden jugar en el aula, y en sus casas quieren repetir los juegos. Es una dinámica atractiva. Con el juego los niños aprenden pero no se dan cuenta. “Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo.(...) Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de

comparación de acciones, de selección de materiales a partir de determinados criterios y de producción de argumento” (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba , 2012-2015, pág. 16)

Según plantea Vigotsky, el juego facilita las funciones superiores del entendimiento tales como la atención y la memoria voluntaria. Pero hay que tener en cuenta esto que nombra este autor la “zona de desarrollo próximo” el juego debe dar lugar a que quien está jugando pueda hacer algo solo y que a su vez a partir de lo que aprendió y con ayuda del otro pueda resolver lo que se le propone, de este modo habrá superado una “barrera” y podrá continuar con el aprendizaje y el desarrollo de la actividad. (Vicerrectorado académico , 1997) El juego propuesto no debe ser algo imposible de realizar por quien juega, sino más bien un desafío que podrá sortear, con la adquisición de algunos nuevos conocimientos o con ayuda del otro

Se observan cambios, cambios en las estructuras mentales de los niños, estas estructuras que permiten asimilar nuevos y más conocimientos y estos a su vez son más complejos, de esto habla Piaget en su teoría de la psicología evolutiva, el juego permite el armado de nuevas estructuras y a su vez el juego va adoptando diferentes formas según el desarrollo de las estructuras mentales del niño.

Entre los cambios que observa la docente de segundo grado en sus alumnos luego de jugar manifiesta “que el juego los ayuda a los niños a traer a colación algún contenido que ellos mismos hacen referencia de los distintos momentos que han jugado” es decir los niños recurren a la memoria sobre lo experimentado en diferentes momentos del aprendizaje, mediado por el juego. Tal es el caso de la observación de la clase de quinto grado, en la que los niños realizaron un repaso de lo trabajado anteriormente con el juego “las pulgas y las trampas”. Los alumnos en esta clase juegan, se acuerdan de lo que habían trabajado y traen a

colación nociones conceptuales que habían aprendido a través de este juego anteriormente y del complemento de la explicación de la docente.

A partir de lo observado y dialogado con docentes y niños se expondrá la explicación de los juegos realizados en esta institución. Se observó en primer grado el juego de las “patentes” en la que los niños deben escribir palabras, de manera correcta en un papel sin que nadie las vea. Luego se las dan a la docente que es quien dirige el juego y un participante debe sentarse en una silla donde no puede ver el cartel con la palabra (la patente) y el resto de sus compañeros, que conforman el equipo, deben darle pistas al niño sin nombrar la palabra escrita, para que pueda adivinarla. El objetivo de la misma es que los niños a partir de una buena lectura y escritura puedan ganar un juego.

Entre los juegos observados y nombrados por los niños en las entrevistas se destaca el “supermercado” en este juego los niños se ponen en el rol de adultos, investigan lo que sus padres hacen en sus casas en relación a las compras, y esto se puede relacionar con la “teoría del preejercicio” de Karl Gross en la que propone que en el juego el niño se prepara para la vida adulta, en la que el niño de una forma simbólica adquiere ciertas capacidades que luego le serán útiles en su inserción social. También se puede ver a partir de la “teoría de la ficción” de Claparède quien dice que el jugador transforma una conducta real, en este caso las compras del supermercado en una conducta lúdica, ficcional. El niño se pone en el rol de quien arma lista de compras, compra, busca precios, paga, reclama vuelto, cuida su dinero, entre otros.

En tercer grado se observó el Tutti Frutti, que es un juego que los niños juegan normalmente sin necesidad de un adulto o de una finalidad pedagógica, en el que deben pensar y escribir palabras sobre diversas temáticas con una letra determinada, del abecedario. En el área de lengua, la docente lo propuso como cierre de actividad en la que las temática a

abordar eran contenidos del espacio curricular de lengua. Por ejemplo verbos, adjetivos, sustantivos comunes, entre otros.

Se observó también el juego de cambio de roles, en el que los alumnos debieron leer un libro para poder representar la historia trabajada. En esta actividad se pone en juego la creatividad e imaginación de los niños para poder recrear diversas historias con tan solo algunos elementos y unas pocas imágenes que ilustran la historia.

En quinto grado se observó el juego de “las pulgas y las trampas” consiste en que los niños deben llegar al final del tablero sin que le toque una trampa en algún casillero. Esto es un pensamiento estratégico de los jugadores, ya que para pasar por los casilleros quien es la pulga debe pensar los múltiplos de qué número elige para saltar. El otro equipo debe pensar estratégicamente dónde poner la trampa de tal modo que la pulga caiga ahí y pierda.

Estos son algunos de los juegos que se llevan a cabo en esta institución y se pudieron observar. Los juegos observados son los denominados por Piaget como “Juegos de reglas” que implican una representación por parte de los jugadores. Estas reglas dependen de la edad de los participantes del juego.

El juego sirve como cierre de un tema, colabora en la naturalización de conceptos, que suelen parecer abstractos o complicados de aplicar, el juego facilita la reflexión conjunta por parte del docente y los alumnos, tal como lo fue en la clase de lengua observada en tercer grado, en la que los niños jugaron al “Tutti frutti” y unieron conceptos trabajados durante el año en este espacio curricular y a partir de los conceptos trabajados pudieron realizar el juego, reflexionaron a partir del error cometido por ellos mismos y de la reflexión conjunta se lograron resolver aquellas palabras que no salían. A su vez sirvió como ejercitación ya que en la primera partida muchos habían olvidado o no estaban seguros de los conceptos que debían utilizar para resolver la actividad y en el trascurso del juego, de los consejos de los

compañeros, del trabajo del otro y conjunto se fueron afianzando, entendiendo conceptos y esto facilitó su aplicación en el juego. El juego se puede implementar desde un enfoque constructivista, citando a Ausubel, Novack, y Hanesian, 1983; Freire, 1996; Piaget, 1981 “de este modo se concibe al aprendiz como un sujeto activo capaz de interpretar la información proveniente del entorno en diálogo con sus saberes previos, para desde allí construir significados modificando sus representaciones iniciales y actuar en consecuencia” (Román & Cardemil, 2013, pág. 38)

CAPÍTULO V

Conclusión

El juego es mediador de la cultura, el aprendizaje y el niño. Es un modo de relacionarse entre las personas, en el que cada uno debe cumplir un determinado rol y debe llevarlo a cabo. En el juego necesariamente los niños deben socializar, poner en común saberes propios, de este modo se podrá llevar adelante la actividad.

Es el juego un motor motivante para el niño, porque lo saca del eje estructurado del aula, anima a que el niño haga cosas que en otras situaciones no se animaría, despierta el interés por buscar respuestas para tratar de resolver lo que se proponga. El juego genera placer, diversión, esto dispone de una buena manera para aprender, y así el niño se apropia de los contenidos de una manera significativa.

Para que el juego sirva como una herramienta para el aprendizaje debe cumplir con ciertos factores: en primer el lugar el juego debe ser planificado de manera estratégica, teniendo en cuenta todas las aristas posibles para poder darle el mayor vuelo posible a la actividad propuesta. El docente debe tener claro cuáles son los objetivos de la actividad, hacia donde apunta y a su vez debe saber cómo y qué va a trabajar a partir del juego. En segundo lugar, el alumno debe saber los objetivos de la actividad, hacia donde quiere llegar, de este modo se evita que el niño piense que es un momento “libre” y no pueda explotar la situación de juego y aprendizaje. Si el juego, en cambio, se da de manera espontánea es el docente quien debe intervenir para poder aportar lo que se necesite para ser potenciador de aprendizajes.

Con la práctica, el juego se va a ir dando de manera más fluida en los niños, será más fácil para ellos poder ponerse de acuerdo, escucharse, aceptar la opinión del otro y poder

fundamentar propias opiniones, a su vez podrán mantener el orden que corresponda para el trabajo áulico, sin necesidad de los docentes tener que llamar la atención constantemente para que no se “desborde” la situación.

Esta práctica como se nombró durante todo el trabajo promueve la creatividad, la cooperación, el compañerismo, la aceptación del otro, la manifestación de ideas propias de una manera natural y descontracturada. En el juego el niño no se siente evaluado por nadie, se pone en el rol de ser un personaje activo de la situación, el juego despierta en el niño el interés por sortear dificultades que en situaciones de aprendizaje convencionales no lo hacen por la misma percepción que se tiene de uno mismo. Como propone Vigotsky en el juego las personas aprenden a dominar sus propias capacidades y a su vez se aprende de las capacidades de los otros y se le ofrecen a los otros las capacidades personales.

En esta institución la noción acerca de la importancia del juego en el aprendizaje de los niños está instalada, los docentes manifiestan saber lo gratificante que es el juego para los niños, lo que hace falta es que se animen a implementarlo más, pierdan el miedo de salirse de lo común, de lo convencional, de lo que se está acostumbrado, que se animen a planificarlo sin temor a perder tiempo de clases.

A partir de lo investigado se pueden validar algunas hipótesis realizadas al comenzar este trabajo y otras se las debe descartar ya que se demostró lo contrario.

Se pudo comprobar que los niños están acostumbrados a jugar en otros ámbitos que no son el áulico, no con la finalidad de aprender, por tanto no están habituados a este tipo de prácticas. Y esto lleva a la siguiente hipótesis que es que los docentes no están acostumbrados a este tipo de actividades, los “desborda” o no saben manejarla, esta conjetura podría modificarse ya que los docentes si saben manejar las situaciones de juego, saben manejar el grupo, son quienes lo guían en cualquier situación hacia donde tienen puesto el objetivo, pero

si se pudo observar que el juego implica otra dinámica de trabajo, otros tiempos, más tiempo del que implicaría una clase convencional, es por eso que los docentes lo dejan como una opción menos viable para incorporar en sus clases.

Otra de las hipótesis planteadas fue “El juego está visto como un momento de dispersión, un rato de “hora libre”, es por esto que ni los niños ni los docentes saben aprovecharlo como una herramienta de aprendizaje.” Y esto se puede observar en los niños, ya que como anteriormente se mencionó, no siempre saben de los objetivos de la actividad, hacia donde se pretende llegar con el juego, entonces esto hace que los niños se dispersen y lo tomen como “hora libre” dentro del aula. Es aquí donde juega un papel fundamental la intervención docente, quien a través de preguntas, actividades, “jugadas estratégicas” llevará a los alumnos a realizar la actividad lúdica y sacar el mayor provecho de esto. Para los docentes el momento de juego no es un momento de “hora libre”, es más el juego implica un mayor trabajo del docente dentro del aula y en el momento de planificación también, ya que como anteriormente se mencionó, el docente debe tener vistas todas las posibilidades, dudas, errores, que los niños pueden cometer en el juego para poder hacer de esto una óptima situación de aprendizaje.

Por último se propuso la siguiente hipótesis: “Cuando juegan los niños se ven motivados, adquieren habilidades y lo que hacen les resulta significativo y lo hacen con gusto. Les agrada competir, realizar actividades creativas que los saquen de las estructuras de lo cotidiano.” Esta hipótesis fue totalmente acertada, ya que el juego despierta en los niños ciertas emociones, sentimientos, capacidad de ingenio, que hace que sea una situación que les agrade, el juego genera placer. Esto se observó tanto en las clases, como en las respuestas de los niños, como de los docentes. La respuesta común de todos los alumnos fue que les gusta jugar, y esto es por todo lo que jugar implica, compartir, dialogar, poner en común ideas, escuchar, competir, arriesgarse, pensar, manipular objetos, naturalizar situaciones.

Al resaltar la relevancia del juego, lo que implica el juego para la educación, es de especial importancia, que la escuela, los docentes, los actores institucionales trabajen de manera conjunta con respecto a esta realidad y como anteriormente se mencionó, se trate de “optimizar el uso del juego en las aulas” para poder, de este modo, sacar provecho de todo lo que las actividades lúdicas promueven y fomentan.

Es necesario que exista intervención conjunta por parte de los docentes y los niños, en donde se promueva el respeto, la libertad y la posibilidad a poder expresarse. Es importante que se pueda proponer a los alumnos ciertas actividades, desde el aula y luego para los recreos en donde se fomente la importancia de:

- Actuar en conjunto.
- Respetar el derecho de todos.
- Posibilitar diferentes espacios de expresión.
- Promover la no discriminación bajo ningún motivo (color de piel, ojos, religión, etc.).

Sobre todo trabajar sobre el sentido del juego y promover otras prácticas de juego, la escuela es quien tiene que enseñar a jugar, instalar sentidos diferentes al modo de jugar que se reproduce socialmente. Es de gran importancia que los docentes sean generadores de ideas y propuestas para poder utilizar el juego en su máxima expresión, para que sea éste, dentro de las aulas quien colabore en la generación de aprendizajes significativos de los niños. “El juego es una fuente de desarrollo y crea zonas de evolución inmediata” (Ortega Ruiz, 2002)

Bibliografía

- Dirección General de Cultura y Educación. (2008). *Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires*. Buenos Aires.
- Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. 79.
- Arrúe, C., & Elichiry, N. (2014). Aprendizaje situado, actividad e interactividad. Análisis de talleres de juego en la escuela primaria. *Scielo*, 21(1).
- Bringiotti, M. I., Krynveniuk, M., & Lasso, S. (Septiembre de 2004). *Las múltiples violencias de la "violencia" en la escuela. Desarrollo de un enfoque teórico y metodológico integrativo*. Recuperado el 2015, de Las múltiples violencias de la "violencia" en la escuela. Desarrollo de un enfoque teórico y metodológico integrativo:
http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-863X2004000300007&script=sci_arttext
- Cerezo Y Ramirez. (1999). Conductas agresivas en edad escolar.
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. España: Siglo XXI.
- Devita, G. d. (10 de Julio de 2013). *Educar*. Obtenido de Educar:
<https://www.educ.ar/recursos/118706/el-juego-y-la-escuela>
- García Hoz, V., Bernal Guerrero, A., Cervera, J., Lomas Pastor, C., Osasa Baltuille, I., Navarro I Oriach, M., y otros. (1993). *La Educación en el Nivel Primario*. Madrid: RIALP.
- Garvey, C. (1978). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata.
- Gomide Panosso, M., Regina De Souza, S., & Bender Haydu, V. (Agosto de 2015). Características atribuidas a juegos educativos: una interpretación analítico-conductual.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*.
- Llull, J., & García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*.
- Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba . (2012-2015). *Diseño Curricular de la Provincia de Córdoba*. Córdoba.

- Ortega Ruiz, R. (Agosto de 2002). Lo mejor y lo peor de las redes de iguales: juego, conflicto y violencia. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 44.
- Pescetti, L. (2014). El verdadero Valor del Juego. *Luis Pescetti*.
- Rodríguez, M. L. (25 de septiembre de 2010). *Violencia y televisión: los juegos de la infancia*. Recuperado el Octubre de 2015, de <https://paradygmassiglo21.wordpress.com/2010/09/25/violencia-y-television-los-juegos-de-la-infancia/>
- Román, M., & Cardemil, C. (2013). Juego, interacción y material educativo en el nivel Preescolar. ¿Qué se hace y cómo se aprende? *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 37-39.
- Santos, C. C., & Ortega, C. A. (2009). O jogo de regras como recurso para avaliação e intervenção: um estudo piagetiano com adolescentes. Brasil.
- Torres, C. M. (2002). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Obtenido de Biblioteca Electrónica de Revistas Venezolanas de Ciencia y Tecnología : <http://revencyt.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/agora/v5n10/articulo5.pdf>
- Velez Valero, R., & Fernández Garrido, M. d. (2003). *Servicios a la Comunidad - Educación infantil I*. Madrid : MAD.
- Vicerrectorado académico . (1997). *Cuadernos ucab educación- Lev Vygotsky sus aportes para el siglo xxi*. Venezuela: UCAB.

Anexo

Trabajo de campo

Observación de clase – 1 grado “A” Clase de lengua

Objetivo de la clase: motivar la lectura fluida y la escritura de manera correcta.

El aula está dispuesta por grupitos de mesas, en las que hay alumnos. Todas apuntan al pizarrón.

El aula está textualizada con carteles hechos por los niños.

La docente empieza la clase recordando un cuento que leyeron días anteriores, los alumnos levantan la mano y van contando lo que recuerdan del cuento “de la vaca”.

La maestra le dice a los niños: Las personas para identificarnos ¿Qué usamos? Los alumnos responden los nombres. La docente le pregunta que tienen los medios de transporte para identificarse, los alumnos responden que los nombres, los colores, y un alumno responde “la patente”

La docente pregunta que es la patente y una alumna responde: las patentes no pueden ser iguales porque el auto es único.

La docente les propone que harán el juego de las patentes, pone una silla frente a los alumnos y los niños se alborotan y empiezan a gritar.

La docente les propone que antes de empezar a jugar ellos prepararán las patentes.

Los niños hablan, la docente felicita a aquellos que están en silencio esperando las consignas.

La docente explica:

Un niño pasa al frente en la silla, y la mesa que mejor esta sentada va a adivinar. El que mejor sentado esté en el momento.

Sin que NN vea la docente le pondrá encima de su cabeza una patente, su mesa debe leer y decirle pistas a la alumna que está sentada en la silla para que adivine. Sin decirle la palabra.

La docente pone como ejemplo una parte del cuerpo. Con la cabeza, (porque estuvieron trabajando con las partes del cuerpo)

La docente les dice a los alumnos que si la mesa lee muy bien va a poder dar mejores pistas para que el niño que esté sentado en la silla adivine.

La docente llama a otro niño, lo sienta en la silla y ella escribe en el pizarrón la palabra PANTALÓN

Es de tela

Es ropa

Está en la cintura

Esta cerca de los pies

Se usa para salir

El niño adivino: “el pantalón”

La docente ahora les pide a los niños que escriban palabritas en unas cartulinas que ella les da para que luego comiencen a jugar.

Tienen que escribir rápido así podemos tener más tiempo para jugar.- Dice la docente

Hay un niño que está sentado en el banco de la docente, la seño le propone irse a su mesa, así trabaja con sus compañeros y piensa palabras junto con ellos.

La docente pasa por los bancos y les va aclarando que las palabras tienen que estar bien escritas.

Los niños reciben las cartulinas, discuten entre ellos por los colores que reciben. Una mesa se pelean.

La seño repite por mesa la consigna.

Luego de un rato los niños comienzan a escribir, por mesa escriben de a uno a la vez porque hay un solo fibrón por mesa.

La docente sigue pasando por las mesas, les aclara cómo escribir, el tamaño de letra que deben hacer, les pregunta qué van a escribir, vuelve a aclarar consignas.

La docente va nombrando en alto aquellas personas que ya le entregaron las palabras.

Vuelve a recordar que la letra debe ser grande, para que el resto de los chicos lo puedan leer.

Los alumnos se levantan de sus sillas, se alborotan para escribir o entregar las cartulinas a la docente.

Ellos mismos se ayudan a escribir, una mesa quería escribir toda la misma palabra.

La docente ayuda a pensar palabras a los niños, a aquellos que no les sale qué escribir.

La docente pregunta qué mesa está lista para empezar a jugar.

La docente les devuelve a los alumnos las palabras que están mal escritas, para que las revisen y las vuelvan a escribir.

Como los niños están hablando mucho, la docente empieza a escribir en el pizarrón una tabla de puntos por mesa para ir marcando que mesa está bien acomodada, en silencio. Para ver qué mesa gana el primer punto.

Los alumnos se vuelven a acomodar y a estar en silencio. La docente vuelve a recordar la consigna del juego y les pone ejemplos a los niños y constata si saben cómo jugar.

La docente llama a una alumna y pone el cronómetro para empezar el juego.

Los alumnos de la mesa empiezan a darle pistas a la alumna, luego de haber leído la palabra que está en la cartulina. Los alumnos se enojan porque la niña que pasó a la silla no adivinó, la docente aclara que es un juego y que es para divertirse, que pueden ganar como perder.

La docente busca entre las cartulinas palabras que no haya escrito la mesa del niño que pasa a la silla.

Las otras mesas quieren ayudar, la docente les aclara nuevamente las consignas del juego.

Los niños dan pistas, los otros niños de otras mesas quieren jugar. La mesa le da pistas, la alumna no adivina...

Entre mesa y mesa que pasan a jugar los alumnos se alborotan.

La docente les pone puntos para que hagan silencio

Aclara que lo importante es que puedan leer bien la palabra para ayudarla.

La alumna adivina la palabra, los alumnos festejan, la docente anota puntos en el pizarrón.

La docente va guiando el juego, qué tienen que leer. Una cartulina tiene dos veces escrita la palabra la docente les dice que lean solo la que está en grande.

La docente trae a colación lo trabajado en naturales con el cuerpo humano y les explica a los alumnos, ya que la pista que los niños estaban dando estaba herrada.

En algunas ocasiones a los niños les cuesta leer la palabra, ya que a las palabras las escribieron ellos. La docente selecciona las palabras que están mal escritas y las deja para el último.

Pasan dos veces por mesa a jugar. La docente debe frenar el juego en algunas ocasiones para marcar la importancia del orden para jugar, porque si no, no se entienden y no se puede jugar.

Quedó una mesa por terminar, tocó la campana para el recreo.



Observación clase de Matemática 2do grado

La clase que se observa se da a continuación de una secuencia didáctica en la que a los niños se les propone jugar al supermercado. Antes de jugar los niños eligieron un nombre para el súper, conversaron acerca de los distintos roles que cumplen los empleados que trabajan en el supermercado, los niños nombraron cajeros, reposidores, clientes, guardias. Los niños confeccionaron sus propias billeteras con cartulinas, donde guardaron el dinero que cada uno tenía (este dinero lo recortaron de una página del libro de matemática). Luego tuvieron como tarea llevar folletos de supermercados donde haya precios reales de las cosas, y los niños debían llevar envases vacíos para ponerles precios. Una clase fue destinada a esto, la docente les proporcionó cartulinas para ponerle precios a la mercadería.

La docente comienza la clase recordando lo trabajado previamente con el súper.

La docente le pide a los alumnos que recuerden el nombre del supermercado que ellos mismos hicieron, los niños responden: Supervilla.

La docente le pregunta a los niños donde ellos pudieron averiguar los precios de los productos, los niños responden que en las páginas de internet imprimieron, en revistas con fotitos de cosas de súper.

La maestra le propone a los niños que vayan a pasear por el súper y a hacer sus propias compras. Los niños festejan, un niño dice - ¡por fin, hace un montón que lo venimos inventando!-

La maestra pide silencio, y le dice a los niños que todavía queda un último paso antes de ir. Le propone a los niños que armen su propia lista de supermercado, así como la mamá anota en un papel lo que le falta y lo pega en la heladera.

Los niños comienzan a alborotarse. Un niño le cuenta a la docente que su mamá anota en un papelito y lo guarda en la cartera, otro niño cuenta que la mamá se lo manda por el celular.

La docente les propone que ellos lo anoten en un papelito así no se olvidan,

Algunos niños no saben qué elegir para poder comprar, otros preguntan si entre ellos se pueden copiar lo que quieren comprar. La docente pasa por los bancos y va respondiendo preguntas individuales. Ayuda a los niños a que elijan productos, les da ideas.

Unos 5 minutos duró la elección de productos. La docente les dice a los niños que se irán al SUM del colegio, donde estará el Supervilla armado. Les recuerda la importancia del silencio porque van a entrar a un lugar donde hay oficinas y personas trabajando. También les pide que haya orden, porque sino no van a poder jugar, son muchos y no van a poder disfrutar del juego.

Un niño dice: miren que si nos portamos mal nos volvemos al aula.

Los niños ya tienen destinados los roles que cumplirán en el súper, guardias de seguridad, cajeros, reposidores, clientes, gerentes, etc.

Los niños comienzan a jugar, ya saben qué es lo que deben hacer. La docente camina por los diferentes lugares del súper brindando orientación a los chicos.

Los mismos niños se ayudan a sacar cuentas para ver si con el dinero que tienen les alcanza para comprar, otros ayudan a los cajeros a dar vueltos.

Los niños se muestran alegres, la docente debe pedir silencio en algunas ocasiones porque los niños comienzan a gritar. Algunos se sacan las cosas de las manos, la docente interviene y hace que se pongan de acuerdo, que no deben pelear por que así no es divertido.

Luego de un rato de juego la docente hace que los niños cambien de roles nuevamente, ya tiene establecido desde antes cuáles son los cambios que realizará.

Recuerda la importancia del orden y del compromiso de ellos para que el juego pueda salir bien y puedan aprender.

Tocó la campana y los niños salen al recreo. La docente le dice a los niños que luego retomarán con lo que estaban haciendo.



Observación clase de Lengua 3 er grado

La docente comienza la clase corriendo los bancos hacia los costados, dejando el medio del aula libre.

Divide a los niños en dos grandes grupos y al pizarrón lo divide a la mitad.

La docente le pide a los niños silencio para poder explicar el juego que van a hacer. Los niños festejan porque van a jugar. Ellos comienzan a pedir jugar algo en particular, al juego de la oca, al ahorcado, al tutti frutti. (En otros espacios curriculares o recreos juegan a estos juegos)

La docente les explica a los niños que con este juego cerrarán todo lo aprendido en el año en lengua. Que harán un tutti frutti pero este será diferente al que juegan normalmente, este juego los llevará a pensar todo lo que aprendieron. En el pizarrón comienza a escribir en cada divisor del juego los aspectos que los niños tendrán que pensar para resolver el “tutti frutti”: sustantivo común, sustantivo propio, adjetivo calificativo, adjetivo gentilicio, verbo y total de puntaje.

Los alumnos comienzan a hablar y a decir que no se acuerdan de todo, la docente por medio de preguntas los va guiando para recordar de que se trata cada una de estas clases de palabras. Los alumnos de manera desordenada quieren aportar y decir lo que saben. La docente le pide a los niños que de a uno, levanten la mano y esperen su turno para hablar. Los niños ponen ejemplos, la docente les dice otros ejemplos para que ellos digan si están bien o no.

Comienza el juego, cada equipo debe elegir quién va a pasar al pizarrón a jugar. Algunos niños no quieren pasar, la docente guía, elige quien va a frenar la letra del abecedario. Con la letra “D”. los niños se paran de los bancos, se acercan a dictarle en el oído al compañero que está escribiendo en el pizarrón. La docente aclara que no se puede hacer eso, que deben mantener el orden y el silencio para que los que están adelante puedan pensar. Al finalizar la partida, la docente junto con los niños revisan cada una de las palabras escritas, si están bien le ponen 10 puntos, si están mal 0 puntos y si las repitieron ambos jugadores 5. Aquellos casilleros quedaron vacíos la docente los dejó para el final y le pide al resto del grado que digan palabras que correspondan a ese casillero. Los alumnos ponen ejemplos, entre ellos se corrigen cuando dicen palabras equivocadas.

Para la segunda partida más niños quieren pasar al pizarrón, la docente elige, entre ellos se pelean por pasar a escribir. La docente aclara que es divertido aprender jugando, pero que tienen que saber jugar y respetarse entre ellos para poder continuar.

Comienzan la partida, los niños sentados algunos dicen las palabras en voz alta para que lo escuche el que escribe en el pizarrón, los otros niños lo retan porque eso es “trampa”. Algunos niños acuden a la docente para que les recuerde de qué se trataba alguna de las palabras que deben escribir, la docente se acerca a cada niño y se lo dice en secreto, y les hace preguntas a los niños para darles ideas para escribir.

Antes de comenzar la nueva partida la docente vuelve a recordar cada concepto de las palabras que deben escribir, los niños la ayudan a decirlos.

Al finalizar el juego, los niños cuentan los puntos mentalmente y los anotan en el pizarrón.

The whiteboard contains two tables and several notes. The first table is a score summary for a game, and the second table lists words categorized by grammatical function.

sust. propio	sust. común	Adj. Calificativo	Adj. gentilicio	Verbo	total
DANTE		DORMILON			20
Alicia					30
Jonas			Alemán	beba	45
Rafael					90
					30
					10
					175

sust. propio	sust. común	Adj. Calificativo	Adj. gentilicio
DANTE	DAR	GRANDE	GRANDE
Carlos	lecho	GRANDE	GRANDE
	LARANTUA		
MARIA			
TOMAS			

Observación clase de lengua 3er grado

La docente comienza la clase recordando el libro “Los viajes de Gulliver” que estuvieron trabajando en el último trimestre de clases. La docente les pide a los niños que recuerden de qué se trata el libro.

Los niños dicen que se trata de un médico que le gustaba viajar y se va a pasear en un barco y empieza a tener aventuras raras.

Otro niño agrega que se encontró con los liliputienses que eran muy chiquitos y que le hacían cosquillas con sus lanzas.

Otro compañero recuerda que también había estado en el país de los gigantes donde se encontró con Clara y se hizo amigo de ella y que el bufón no quería saber nada con él porque estaba celoso.

La docente pregunta si no se acuerdan de alguna otra aventura más, los niños recuerdan cuando se encontró con los nativos y salió corriendo. Otros dicen que se encontró con un pirata y luego volvió a su casa a encontrarse con su familia.

La docente luego de recordar los momentos más importantes del cuento les propone a los niños que sean actores, los protagonistas reales del cuento “Los viajes de Gulliver”, los niños empiezan a festejar entre ellos y se señalan para armar equipos juntos.

La docente les da como consigna que deben elegir un solo capítulo del libro, el que más les haya gustado y deben volver a leerlo, una vez que lo hayan leído deben ponerse de acuerdo y ver cómo van a hacer para representarlo. Los grupos no deben ser de más de 5 niños. La docente les dice que una vez que hayan elegido a su equipo podrán salir al patio a trabajar.

Al terminar de decir lo que hay que hacer los niños corren a buscar sus libros, se empujan para salir afuera y salen gritando al patio. La docente los llama que se acerquen a la puerta del aula y les dice que si no se comportan como saben que deben hacerlo no saldrán mas al patio a trabajar, que es importante el silencio ya que están los chicos de los otros

grados trabajando en sus aulas y no debemos molestar. Luego de decir esto los deja ir a trabajar.

Los niños se sientan en rondas y comienzan a leer el libro. La docente debe llamar la atención a algunos niños que dejan de leer y se van a correr por el patio, otros se distraen y juegan con las ramas de los árboles.

Toca la campana para el recreo, los niños entran al aula para dejar los libros.

Vuelve la hora de clase, la docente hace entrar a los niños al aula y les recuerda la consigna, que se pongan de acuerdo y vean de qué modo representar el capítulo que eligieron, mientras practican algunos grupos buscan bancos, otros sacan las sogas de los canastos, otros piden un poco de cinta. A dos equipos le faltaban niñas para actuar y compañeras se ofrecieron a actuar con ambos equipos.

La docente les dice a los niños que les quedan los últimos 5 minutos para practicar y luego los hace entrar al aula. Los niños dejan el centro del aula libre. La docente les pregunta quién quiere empezar, unos niños piden empezar porque pegaron la soga a la pared, ya lo tienen preparado desde antes. Los niños se ríen mientras actúan. Al finalizar la obra la docente les pregunta a los niños de qué parte de la historia refiere. Los niños aplauden y pasa otro equipo. Los alumnos están callados, atentos a lo que hacen sus compañeros, hablan los equipos que ya pasaron, la docente les recuerda la importancia del respeto hacia el trabajo del otro y del aprender de lo que el otro hizo. Continúan haciendo representaciones, los niños aplauden al terminar el equipo y comentan con más detalles de ese momento de la historia.

Al finalizar la docente felicita a los equipos por lo bien que trabajaron, por lo mucho que saben del libro y le dice a los niños que lo más importante de este trabajo es poder hacerlo juntos, que poniéndose de acuerdo entre ellos las cosas salen más bonitas y mejores y

que aprendemos mucho del otro cuando le prestamos atención y vemos qué es lo que nos quiere decir y mostrar.

Los niños aplauden por que los felicitaron, se abrazan entre ellos, golpean algunos bancos.

Observación clase de matemática 5to grado “A”

El propósito de la actividad es que los estudiantes puedan desarrollar estrategias de cálculo mental para buscar números que estén contenidos en dos o más series a la vez.

La docente comienza la clase y les propone a los chicos jugar a las pulgas y las trampas.

Los chicos festejan.

La docente les recuerda de qué se trata este juego, ya que los niños ya lo jugaron.

La docente aclara: la pulguita tiene que hacer saltitos de a 2, 3, 4, 5 y 6. Antes de hacer los saltitos tengo que pensar muy bien que saltitos voy a hacer porque el equipo contrario me puede poner una trampa.



Cuando la docente termina de explicar el juego los niños comienzan a hablar.

La docente cambia la actividad, les propone hacerlo por filas. Les explica que esta es una variable del juego y dibuja en el pizarrón el tablero.

La docente comienza el juego. El grupo 1 elige el salto, el grupo 2 elige la trampa. La docente les propone a los niños que pongan la trampa con color rojo. Los dos grupos se

reúnen y comenzaron a decidir qué hacer. La docente les recuerda que los saltos son de 10 o menores a 10. La docente recuerda que son hasta 10 por las tablas.

Un alumno por fila pasa al pizarrón a marcar lo que decidieron. La docente le dice que marque todos los lugares donde cae la pulga. Eligieron la tabla del 4. El niño marcó todos los múltiplos de 4 y logró saltar la trampa que el otro equipo le hizo. Gano el equipo 1 esta partida.

Equipo 3 piensa la trampa y equipo 2 es la pulguita. Se reúnen los niños. Conversa el grupo que no está jugando en esta partida.

La docente les dice a los niños que no pueden usar el mismo salto de la partida anterior. Mientras una alumna marca en el tablero, la docente le dice a una niña que esté tranquila. Los niños eligieron saltar de 3 en 3 y cayeron en la trampa. El equipo 3 festeja. La docente debe levantar la voz para que los niños la escuchen.

En esta partida el equipo que hace de pulguita logra saltar la trampa. Los niños festejan. Unos festejan golpeando bancos.

La docente les dice que vienen dos últimas partidas que son últimas dos “chances” para ver quién gana el juego.

Nuevamente los alumnos se reúnen en equipos y discuten qué es lo que van a hacer.

Unos aplauden, otros comentan desde los bancos. Los alumnos están motivados con el juego. Todos juegan, no quedan alumnos sin participar.

En la anteúltima jugada, antes de que los niños comiencen el juego, cuando el que debe poner la trampa, la pone, los niños del otro equipo comienzan a festejar, diciendo que ya ganaron el juego porque su número no es múltiplo del número que pusieron en la trampa. En

la trampa pusieron el 12. Los niños manifiestan saber que el doce no es múltiplo del 10, que fue el número que eligieron para la pulguita .

Al finalizar las partidas, la docente cuenta los puntos, hubo un empate. Los alumnos cantan “desempate”.

La docente dice que vamos a hacer el desempate, la seño pone la trampa y los niños ponen el salto. Juegan todos juntos. Los niños se reúnen.

Los niños se reúnen y solos van al pizarrón, la docente no les pide que se acerquen. Mientras escriben los múltiplos en el tablero, otros alumnos que están sentados le dictan cual es el múltiplo que sigue.

Un niño se sienta arriba de la silla, la seño les dice que no estamos en la cancha, que se siente.

La docente vuelve a poner la trampa y el niño que iba a pasar a escribir los múltiplos le dice a la docente que no lo va a escribir porque directamente perdieron, porque no tienen otro número que elegir ya que no se pueden repetir números.

Pasa un nuevo equipo. Comienzan a discutir todo el grado por si utilizaron el 8 o no. Hacen la cuenta de qué números utilizaron para jugar. Algunos niños se quejan porque ya ganó un equipo.

La docente dice: Para desempatar: quiero que me digan de todo este tablero ¿Cuál es el mejor número para hacer una trampa? Todos los equipos se reúnen para pensar.

Los tres equipos eligen el número 18. Y la docente les pide que justifiquen.

Los niños dicen: Porque el 18 está en la tabla del 1- 2- 3- 6- 9- 18. La docente les pregunta: esos números que dijeron ¿Qué son del 18? Los alumnos responden múltiplos. La

docente vuelve a preguntar y los alumnos dicen divisores. Entonces la docente dice que para poner una trampa tengo que pensar un número que tenga muchos divisores, que esto les ayudará para las próximas veces que jueguen.

La docente vuelve a preguntar: ¿El 15 es un buen número para poner una trampa? Algunos niños responden sin levantar la mano. La docente les da la palabra a quienes levantan la mano.

Un alumno dice que no, porque tiene pocos divisores.

La docente afirma lo que el niño dice y pregunta otro caso ¿El 13 es buena trampa?. Los alumnos responden que no porque solo está en la tabla del 1 y del 13. La seño les pregunta cómo se llaman los números que solo están en su propia tabla. Los alumnos responden que los números primos.

La docente les pide que digan un buen número para poner una trampa del 1 al 20. Un alumno dijo 18. La docente dice que ya lo dijeron.

Otro dice el 12. Porque está en la tabla del 1 2 3 4 6 12.

La docente pregunta ¿Qué son los múltiplos? - Son los números que están en la tabla de un número. Responden los niños.

Los alumnos dicen que no es lo mismo decir múltiplo que multiplicación.

-Los múltiplos son los resultados que están en la tabla de determinado número. Aclara la docente. Si quiero poner una trampa tengo que buscar números que estén en las tablas de muchos números.

Los niños nombran todos los números que tengan muchos divisores.

Todos los alumnos participan.

Ahora la docente pregunta que es un divisor.

Una alumna dice que es la mitad. Otros comentan por encima.

No les sale responder a los niños. La seño les va dando pistas para que recuerden de qué se trata.

El divisor es el número por el que divido al otro. Recuerda la seño.

Un niño dice que la división esta no tiene que tener resto. Es decir que tienen que ser exactas. La seño les pone ejemplos.

ENTREVISTAS DOCENTES

Docente primer grado

¿Cuáles son las situaciones de juego en el aula? ¿Estas situaciones, están planificadas o se dan de manera espontánea o improvisada?

Con los niños de primer grado las situaciones de juego son constantes, cada contenido de aprendizaje que se va a trabajar se aborda a través de diferentes situaciones de juego. Estos juegos se realizan en las diferentes áreas, en todas las áreas se puede jugar y se trabaja mucho. Los juegos son planificadas a través de las distintas unidades didácticas, siempre se realiza alguna actividad que es de juego ya sea de inicio, mitad de la unidad o como cierre. También sabemos hacer muchos juegos que no son planificados, se dan de manera improvisada por parte de la docente, esto lo podemos hacer ya que en primer grado, al tener tiempos de trabajo más flexibles en el horario semanal, por ahí queda algún tiempo al final de una hora o al final del día, por lo general, se utilizan diferentes estrategias de juego, sobre todo en el área de lengua y matemática para trabajar algún contenido en particular y reforzarlo, de palabras, sea de sumas, de restas, de problemita. Realizamos diferentes juegos

para seguir aplicando y trabajando diferentes contenidos que se vienen dando ya sea durante ese día o durante la semana y dependiendo lo que haga falta en el momento, son juegos planificados por la docente o algunos que ya se hicieron con anterioridad durante la unidad y se vuelven a repetir. Sobre todo aquellas actividades lúdicas que a los chicos les gustaron mucho. De este modo se pueden reforzar contenidos con la motivación de los chicos.

Si tuvieras que describir la actitud de los niños frente al juego ¿Cómo la describirías?

Creo que hoy en día los chicos disfrutan mucho cada uno de los momentos de juego que se le presenta, pero que a su vez no están acostumbrados a jugar, les resulta muy difícil relacionarse entre sus compañeros para jugar de manera correcta, ordenada, en respetar las reglas del juego, les cuesta bastante, pero sí creo que es algo que les gusta, lo disfrutan y comparten mucho entre ellos dentro de los juegos.

También creo que los chicos ante la situación de juego se encuentra muy concentrados y creo que es una estrategia muy buena para el aprendizaje, ya que los cautiva, los motiva, los lleva a poner la mayor atención que tienen para dar lo mejor y poder ganar y entremedio, implícitamente, también van adquiriendo nuevos conocimientos.

¿Qué pensás del juego como herramienta didáctica?

Creo que el juego como herramienta didáctica es muy positivo, debe ser implementado en todos los grados. Desde el jardín, los chicos vienen totalmente metidos en esto de aprender jugando y por ahí en el primario se cree que se debe dejar un poco de lado y creo que no es así, sino que hay que seguir potenciando el juego, ya que es una gran estrategia de aprendizaje.

¿Cuáles son las problemáticas a las que te enfrentás como docente al proponerlo como actividad para el aprendizaje?

Una de las grandes problemáticas que veo como docente al momento de plantear un juego es: la falta de escucha, de este modo los niños no saben las consignas y entonces empieza a jugar a otra cosa y no saben qué hacer, no saben cómo llevarlo a cabo. Entonces, por ahí implementamos la puesta en común y un primer momento de juego lo hacemos guiado, dirigido y trabajado al frente, en el pizarrón, con algunos niños, para todos. Para que puedan realmente tener en claro cómo se debe jugar, qué se debe hacer. Y a partir de ahí, si dejarlos por equipo. También creo que las peleas y la falta de poder relacionarse bien entre los pares les cuesta mucho porque son muy chicos todavía creo que esos son los principales.

¿Propondrías cambios para las propuestas lúdicas en el aula? ¿Cuáles?

Como dije antes creo que la propuesta lúdica debe ser la base de la enseñanza en las escuelas y el aprendizaje de los niños. Creo que el cambio debería ser eso, de que sea lo primero el juego y a partir del juego se llega a la incorporación de algún contenido.

¿Ves cambios en los niños luego de implementar en el aula el juego como herramienta para aprender? Si lo vieras, ¿En qué actitudes concretas lo ves?

Al implementar en el aula los juegos, los chicos también vuelven a la casa y después te cuentan de que hicieron jugar al hermano, a los papás entonces eso también creo que es muy positivo porque lleva a relacionarse con la familia desde otro lado, encontrarse, compartir y además seguir aprendiendo y seguir reforzando aquello que se trabaja en clase, por gusto personal de los chicos, por la misma actividad que los atrajo en su momento.

Y creo que también los ayuda a crecer mucho en esto, en el compartir, en el escuchar al otro, es aprender a respetar un turno, esperar a que aquél con el que estoy y aprender también de la forma de pensar de un compañero y de la forma de transmitir los diferentes conocimientos que cada uno tiene, no todos somos iguales y de todos nos vamos enriqueciendo y creo que eso es lo más lindo que tienen los juegos.

Docente segundo grado

¿Cuáles son las situaciones de juego en el aula? ¿Estas situaciones, están planificadas o se dan de manera espontánea o improvisada?

En segundo grado hay muchas situaciones de juego. Generalmente son planificadas porque es una herramienta que motiva mucho a los chicos, es una forma como natural de aprender, entonces captamos la atención de ellos sobretodo en el área de matemática, cuando proponemos juegos con billetes y monedas por ejemplo, que es un tema que les cuesta mucho. En este caso el juego ayuda a los chicos a interiorizarse con el manejo de los billetes y monedas. Pero también el juego se propone de acuerdo al contenido que estemos trabajando. Generalmente se planifica para motivar a los chicos. Pero también surgen situaciones espontáneas o improvisadas, de acuerdo a lo que va surgiendo en la clase, pero son la menor cantidad de veces.

Si tuvieras que describir la actitud de los niños frente al juego ¿Cómo la describirías?

Es una actitud de mucho entusiasmo, mucha atención, se aceleran un poco. Esta generación de niños que están como avanzados y van tan rápido que les cuesta esto de analizar las reglas del juego. Algo que trabajamos mucho es esto de entender bien las reglas

de los juegos. Los chicos apenas se les hace la propuesta, ya quieren empezar a jugar pero siempre se ven muy motivados muy atentos ante estas situaciones.

¿Qué pensás del juego como herramienta didáctica?

Pienso que es muy positivo el juego como herramienta didáctica, como anteriormente mencione, es la forma que tienen naturalmente de aprender los chicos, a través del juego y que ahora con tanta tecnología por ahí se deja de lado y son valiosas estas instancias de juego, los motiva mucho y los ayuda a aprender.

¿Cuáles son las problemáticas a las que te enfrentás como docente al proponerlo como actividad para el aprendizaje?

Los chicos vienen como muy acelerados, esta inmediatez que ellos quieren ya las respuestas o por ahí que quieren siempre ganar y no saben perder, esto lo pondría como un problema. Esto es algo que se trabaja con ellos, cada vez que se plantea una situación de juego, que aprendan que no siempre tenemos que ganar. La importancia del rol que cumple cada uno dentro del juego, cuando son juegos grupales. A su vez, a los más chicos sobre todo, el juego los estimula demasiado, entonces después para poder seguir trabajando en el aula necesitas volverlos a un clima de trabajo. Pero en las situaciones de juego se genera un ruido y un movimiento lindo, un movimiento de aprendizaje.

¿Propondrías cambios para las propuestas lúdicas en el aula? ¿Cuáles?

Propondría que el juego se de, de manera sistemática, que se tenga más en cuenta, que se planifiquen más este tipo de actividades, de este modo los chicos se van acomodando a los momentos lúdicos y se potencia el aprendizaje.

¿Ves cambios en los niños luego de implementar en el aula el juego como herramienta para aprender? Si lo vieras, ¿En qué actitudes concretas lo ves?

Sí veo cambios, porque los motiva mucho, lo veo en su disposición para aprender, en el querer volver a jugar. Por ahí cuando nos queda algún ratito en la hora y me piden sacar las cartas y ponerse a jugar o nos hacemos adivinanzas. Los chicos te piden estos momentos de actividad lúdica. Y también en esto de que facilita el aprendizaje, cuando uno recurre a lo trabajado en el juego para traer a colación algún contenido o ellos mismos hacen referencia a los distintos momentos que hemos jugado y me parece bueno, que es muy positivo.

Docente tercer grado

¿Cuáles son las situaciones de juego en el aula? ¿Estas situaciones, están planificadas o se dan de manera espontánea o improvisada?

Las situaciones de juego en el aula se dan generalmente durante la iniciación de la clase, se proponen como motivación. Estas situaciones son planificadas, en ocasiones se pueden dar juegos en los diferentes espacios curriculares de manera espontánea o propuestas por los mismos alumnos.

Si tuvieras que describir la actitud de los niños frente al juego ¿Cómo la describirías?

La actitud de los alumnos frente al juego es muy positiva, les atrae jugar para aprender, participan todos los alumnos, aun los más tímidos de la clase. Aunque en ocasiones es difícil que reflexionen sobre el tema que se aprendió en el juego.

¿Qué pensás del juego como herramienta didáctica?

Es muy bueno como herramienta didáctica, se tendría que dar más tiempo a los juegos para comprender los diferentes espacios curriculares así tendrían mayor motivación para ir a clase y se pondría en práctica la reflexión que anteriormente indiqué que cuesta un poco.

¿Cuáles son las problemáticas a las que te enfrentás como docente al proponerlo como actividad para el aprendizaje?

Es complicado organizar un juego y que los alumnos se ordenen en el aula, al finalizar el juego en ocasiones quedan muy exaltados o quieren continuar y es difícil volver al trabajo. No se ponen en práctica en todos los espacios curriculares porque, a mi entender me falta capacitación en el tema juego como herramienta didáctica.

¿Propondrías cambios para las propuestas lúdicas en el aula? ¿Cuáles?

Poner en práctica el juego como herramienta didáctica en todos los espacios curriculares por lo menos 3 veces en la semana.

¿Ves cambios en los niños luego de implementar en el aula el juego como herramienta para aprender? Si lo vieras, ¿En qué actitudes concretas lo ves?

El alumno pide jugar, se los ve motivados después del juego y pueden adquirir los conceptos con más entusiasmo.

Docente cuarto grado

¿Cuáles son las situaciones de juego en el aula? ¿Estas situaciones, están planificadas o se dan de manera espontánea o improvisada? Si tuvieras que describir la actitud de los niños frente al juego ¿Cómo la describirías?

Las situaciones de juego en el aula son pocas pero son sobre todo en el área de matemática. Al principio de cada unidad el libro propone una situación de juego y a este

momento los chicos lo toman como que es el momento lúdico que tienen para jugar, para estar en grupo y para distenderse en clase.

¿Qué pensás del juego como herramienta didáctica?

El juego como herramienta didáctica me parece bárbaro, si se hace como tal, es decir si hay una intencionalidad pedagógica en el juego. Creo que jugar por jugar no sirve como herramienta didáctica, porque en realidad lo que hace simplemente es un cumplir otra función, que es recreativa, no sería la función pedagógica. Pero me parece importante y me parece que si bien no tiene que estar todo el tiempo, es importante intercalarlo con las actividades comunes.

¿Cuáles son las problemáticas a las que te enfrentás como docente al proponerlo como actividad para el aprendizaje?

Primera problemática que te puedes enfrentar al proponer al juego como una actividad dentro del aula es que los chicos lo tomen como un juego, como te decía recreativo y no como una actividad aprendizaje. Entonces hay dispersión en el aula y hay poca predisposición, no le encuentran sentido, algunos se aburren y otros no. El ideal es proponer un juego que además de que tenga una intencionalidad pedagógica, que sea acorde a la edad de ellos y que sea un juego que a la mayoría les atraiga.

¿Propondrías cambios para las propuestas lúdicas en el aula? ¿Cuáles?

No sé si yo implementaría cambios particularmente en el aula, si propondría hacer más juegos, no tan pocos y trataría de que los juegos en algunas áreas tuvieran más que ver no solo con lo mental, sino también con el manejo del cuerpo, puede ser en ciencias sociales

o en ciencias naturales, en matemática también, donde ellos tengan que moverse dentro del aula, no sólo que el juego sea sentados en su en su banco, en grupo. Creo que la actitud que tienen ellos cuando le decís y la palabra juego siempre positiva no sea eso al ser niños están dispuestos a jugar.

Docente quinto grado

¿Cuáles son las situaciones de juego en el aula? ¿Estas situaciones, están planificadas o se dan de manera espontánea o improvisada?

En el espacio curricular de matemática, el juego es un recurso didáctico favorecedor de aprendizajes significativos. Usualmente, al comienzo de cada unidad didáctica, empleo juegos que permiten, por un lado captar la atención de los niños mediante lo lúdico y acceder a nuevos aprendizajes.

Estas situaciones están planificadas, están pensadas para potenciar y generar determinados conocimientos. Y las variables de los juegos que he usado, dependen del grupo clase.

Si tuvieras que describir la actitud de los niños frente al juego ¿Cómo la describirías?

La actitud frente al juego que tiene los chicos es la de “desafío-diversión”. Más allá de las reglas que impone jugar un juego, los chicos se predisponen a ganar. Ese ganar en matemática es resolver empleando las estrategias que se disponen para llegar al resultado. Implica cooperar, intercambiar opiniones, formular hipótesis, elegir variables y caminos posibles, validar resultados.

¿Qué pensás del juego como herramienta didáctica?

El juego es potenciador de aprendizajes. Facilitan el acceso a nuevos saberes conjugado con lo lúdico.

¿Cuáles son las problemáticas a las que te enfrentás como docente al proponerlo como actividad para el aprendizaje?

Uno de los desafíos a los que me he enfrentado al proponer determinado juego es la característica del grupo: en ocasiones cuesta el poder funcionar como equipo, el cooperativismo.

Otro gran desafío es el escaso tiempo didáctico del que se dispone. Muchas veces los chicos quieren seguir jugando al juego pero ya debemos pasar a otras actividades

¿Propondrías cambios para las propuestas lúdicas en el aula? ¿Cuáles?

De acuerdo a mi experiencia, de incorporar un cambio en las propuestas lúdicas, considero que sería superador incluir a las TICS en ello. Hay muchos juegos matemáticos en red que serían buenos recursos para emplear.

¿Ves cambios en los niños luego de implementar en el aula el juego como herramienta para aprender?

Claro que si.

Si lo vieras, ¿En qué actitudes concretas lo ves?

En la predisposición hacia el aprendizaje, en el interés y la motivación. Frente a la resolución de situaciones problemáticas, los chicos despliegan estrategias usadas en el juego, establecen relaciones.

El juego permite potenciar las capacidades de oralidad, lectura y escritura, la resolución de situaciones problemáticas y el pensamiento crítico y creativo. Favorece la comunicación y el trabajo en equipo.

Docente de 6to grado

¿Cuáles son las situaciones de juego en el aula? ¿Estas situaciones, están planificadas o se dan de manera espontánea o improvisada?

Las situaciones de juego se dan en distintas instancias de la planificación, por lo general la situación de juego se plantea al inicio de una unidad para introducir alguna situación problemática a través del juego y de esta forma también poder observar los conocimientos y herramientas previas de los alumnos para poder trabajar, hacemos como un diagnóstico con el juego. Son previamente planificadas y en mi área no han sido espontáneas en ningún momento Siempre han sido planificadas con anticipación.

Si tuvieras que describir la actitud de los niños frente al juego ¿Cómo la describirías?

La actitud de los alumnos frente al juego es natural, espontánea y además me parece que a ellos les divierte y los saca de las estructuras convencionales de aprendizaje. Es una manera más natural de aprender y para ellos es un motivador. Les gusta aprender a través del juego,

los motiva más y me parece que el aprendizaje se da de una manera más natural, en cualquier instancia que puede estar el juego.

¿Qué pensás del juego como herramienta didáctica?

El juego es una herramienta muy importante en el aula, porque a través del juego los chicos pueden socializar, intercambiar ideas, pueden manifestar lo que conocen y además para ellos es un motivador. Vuelvo a repetir para mí es muy importante, porque matemática principalmente, se puede observar de que hay que romper un poco con las estructuras de lo formal del aprendizaje, estas maneras tan rígidas y duras de trabajar. A través del juego los alumnos encuentran una dinámica mucho más atractiva, mucho más fácil. Entonces me parece que el juego es una herramienta muy importante para mí que doy matemática, pero en todas las áreas, en el juego ellos están aprendiendo y a veces no se dan cuenta. Hay chicos que encuentran resistencia a la manera formal de aprender o en estas dinámicas más más rígidas, en cambio en el juego lo siente como algo más natural y además socializan, intercambian, en el intercambio con el compañero de esto que él conoce y que a lo mejor yo no lo veía de esta forma. Así que es una dinámica muy importante para poder aprender y trabajar de una manera más natural.

¿Cuáles son las problemáticas a las que te enfrentás como docente al proponerlo como actividad para el aprendizaje?

Las problemáticas más comunes que se pueden presentar son comprender las reglas de juego, el poder ponerme de acuerdo con mi compañero. Siempre tiene que ver con la relación con el par, el poder dejar el individualismo propio para poder salir y escuchar al otro y esto se presenta como una dificultad, pero es propia de la edad. Lo que si se presenta como

una dificultad más precisa es comprensión lectora, para poder comprender más fácilmente las reglas del juego.

¿Propondrías cambios para las propuestas lúdicas en el aula? ¿Cuáles?

Cambios, no. No me parece que en el cole debamos hacer cambios. Lo que sí tenemos es apertura para que podamos por lo menos, desde mi área, para poder trabajar en cualquier instancia con situaciones de juego. Me parece que el cambio que tenemos que generar es nuestro enfoque, por ahí en nuestra manera de pensar la clase o de pensar en el aula, como si fuera un espacio abierto, de científicos en el que los niños puedan, a través de juego y de la investigación, trabajar y romper un poco con estas estructuras tan formales que podemos tener como escuela, de perderle el miedo. Sí me gustaría tener la posibilidad de acceder a mayor cantidad de material del que podríamos seleccionar, para poder recurrir a ellos para cualquier tipo de contenido que uno pueda abordar, porque por ahí este es el tema, la limitación del poder seleccionar, de poder encontrar. Pero el juego es motivador, importante y a la vez permite esto tan importante, la socialización de los saberes y el traer un poco a la memoria o al aula lo que los chicos ya conocen, conectar con lo próximo, lo nuevo.

¿Ves cambios en los niños luego de implementar en el aula el juego como herramienta para aprender? Si lo vieras, ¿En qué actitudes concretas lo ves?

Si se observan cambios, desde lo actitudinal, desde lo relacional, entre ellos y con los docentes. Me parece que esta forma también fluye un poco más en la confianza en el aula como para poder sentirse a gusto y poder consultar dudas. Además el juego también es como una especie de anclaje porque muchas veces retomamos y recordamos alguna cuestión surge en el momento del juego en otras instancias. Entonces es como una ancla en los aprendizajes, se vuelven más significativos al tener un momento de instancia de trabajo en el

que cobra sentido. Igual que las situaciones problemáticas, cuando son reales, que se vinculan más con lo cotidiano empieza a cobrar sentido esto que estamos aprendiendo, porque cuando son situaciones más abstraídas o más alejadas, para ellos pierde significatividad lo que están aprendiendo.

ENTREVISTAS ALUMNOS

Alumna 1er grado

¿Te gusta jugar?

Si.

¿Jugás en clase? ¿A qué tipo de juegos te gusta jugar?

Si. Me gusta jugar al chin.

¿Jugás al chin en el colegio?

Cuando mi mamá me deja llevar las cartas. Juego con mis hermanos en mi casa.

¿La seño te deja jugar en horarios de clase? ¿Hay condiciones?

A veces nos deja jugar. La condición es que no se puede correr.

¿Aprendés a través del juego?

Si.

¿Qué es lo que más te gusta de jugar en clase?

Que cuando jugamos nos divertimos mucho.

Si tuvieras que proponer un juego ¿cuál sería?

Propondría jugar a la sardina.

¿En qué consiste el juego de la sardina?

Uno solo se tiene que esconder, y todo el resto de los chicos, con la seño tenemos que contar hasta 50 o hasta 100. Cuando terminamos de contar tenemos que salir a buscar al compañero que se escondió. El que lo encuentra es el que se esconde después.

¿Te acordás de algún juego que haya propuesto la seño para hacer en clase?

¿Qué fue lo que más te gustó?

Me acuerdo que nos hizo jugar al súper. Lo que más me gustó es que era para armar e investigar cuánto salían las cosas. Y después sumábamos las sumas, lo que costaba y jugábamos con los billetes y nos divertíamos mucho.

Alumna 2do grado

¿Te gusta jugar?

Sí.

¿Jugás en clase? ¿A qué tipo de juegos te gusta jugar?

Si. Me gusta jugar al ta te ti.

¿La seño te deja jugar en horarios de clase? ¿Hay condiciones?

Nos deja jugar a veces. La condición es que podemos jugar pero tranquilos.

¿Aprendés a través del juego?

Si.

¿Qué es lo que más te gusta de jugar en clase?

Compartir con mis compañeros.

Si tuvieras que proponer un juego ¿cuál sería?

Pato al agua.

¿Alguna vez lo jugaron en clases?

Si, con el profe en Educación Física.

¿Te acordás de algún juego que haya propuesto la seño para hacer en clase?

¿Qué fue lo que más te gustó?

Si, el juego del supermercado. Lo que más me gustó fue ser cajera. Me acuerdo que todos hicimos de todo. Vendíamos, éramos guardias en la puerta, después compramos, les cobrábamos a los chicos lo que habían comprado.

La seño nos había pedido que llevemos cosas del súper que hayamos usado en casa. Bolsitas de las cosas del súper y con ella y los otros segundos le pusimos precios.

Si pudieras cambiar algo de las propuestas de juego en el aula ¿Qué sería?

Como por ejemplo cambiar que haya que cantar más en los juegos.

Alumna 3er grado

¿Te gusta jugar?

Sí, mucho.

¿Jugás en clase? ¿A qué tipo de juegos te gusta jugar?

Si, al Tutti Frutti, sopa de letras. Sopa de letras para trabajar algunas reglas de ortografía como lo MB, MP, NV. También hicimos un tutti frutti con GUE-GUI – GUE-GUI.

¿La seño te deja jugar en horarios de clase? ¿Hay condiciones?

Cuando terminamos de trabajar, nos deja jugar en el banco sin hacer ruido, para no molestar a los otros chicos.

¿Aprendés a través del juego?

A veces, a escribir palabras que no sé cómo escribir.

¿Qué es lo que más te gusta de jugar en clase?

Que nos divertimos todos juntos con la seño.

Si tuvieras que proponer un juego ¿cuál sería?

La sopa de letras. O el dígallo con mímicas.

¿Te acordás de algún juego que haya propuesto la seño para hacer en clase?

¿Qué fue lo que más te gustó?

El juego de la lana: que nos pasábamos la lana y cada uno decía cosas que le gustaban del colegio o de un compañero o de la seño.

Si pudieras cambiar algo de las propuestas de juego en el aula ¿Qué sería?

Que después de leer un cuento, que tenemos que dibujar o responder, podamos sentarnos donde nosotros queramos.

Alumno 4to grado

¿Te gusta jugar?

si

¿Jugás en clase? ¿A qué tipo de juegos te gusta jugar?

A veces, cuando la seño me deja. Juego a las cartas.

¿La seño te deja jugar en horarios de clase? ¿Hay condiciones?

A veces. Cuando nos deja nos dice que no gritemos.

¿Aprendés a través del juego?

Si.

¿Qué es lo que más te gusta de jugar en clase?

Tener tiempo libre.

Si tuvieras que proponer un juego ¿cuál sería?

Propondría las jugar a las cartas.

¿Te acordás de algún juego que haya propuesto la seño para hacer en clase?

¿Qué fue lo que más te gustó?

Si, me acuerdo del súper. También me gustó una vez que jugamos al juego de la Oca.

Si pudieras cambiar algo de las propuestas de juego en el aula ¿Qué sería?

Sería correr y saltar.

Alumno 5to grado

¿Te gusta jugar?

Si.

¿Jugás en clase? ¿A qué tipo de juegos te gusta jugar?

Jugamos solo cuando la seño lo permite y en orden. Me gusta jugar a los juegos de cartas, atrapaditas o escondidas con mis amigos.

¿La seño te deja jugar en horarios de clase? ¿Hay condiciones?

No, a menos que sea un juego organizado por la seño.

¿Aprendés a través del juego?

Si.

Si tuvieras que proponer un juego ¿cuál sería?

Un juego donde participemos todos juntos, como los juegos de mesa.

¿Te acordás de algún juego que haya propuesto la seño para hacer en clase?

¿Qué fue lo que más te gustó?

Si me acuerdo. En matemática, con las tablas. Que aprendíamos las tablas y nos divertíamos al mismo tiempo.

Si pudieras cambiar algo de las propuestas de juego en el aula ¿Qué sería?

Que juguemos más seguido.

Alumna 6to grado

¿Te gusta jugar?

Más o menos

¿Jugás en clase? ¿A qué tipo de juegos te gusta jugar?

No, no juego en clases. Me gusta jugar a las escondidas.

¿La seño te deja jugar en horarios de clase? ¿Hay condiciones?

No nos deja jugar en horarios de clase, pero a veces cuando terminamos las coas nos deja charlar, con la condición de no gritar.

¿Aprendés a través del juego?

A veces, cuando nos hacen juegos en el libro.

¿Qué es lo que más te gusta de jugar en clase?

Lo que más me gusta es que nos divertimos y después podemos jugarlos en casa.

Si tuvieras que proponer un juego ¿cuál sería?

Sería un juego de carreras de datos. Tener un cartón en donde tendrías que tirar dos dados, sumando el resultado e ir avisando hasta llegar a la meta, cumpliendo retos.

¿Te acordás de algún juego que haya propuesto la seño para hacer en clase?

¿Qué fue lo que más te gustó?

Si, un juego que tenías que hacer grupo de a dos y tratar de adivinar figuras, preguntando datos sobre esas figuras y los demás solo podían responder si o no y al adivinar la figura sumabas puntos. Me gustó la parte en donde había que deducir qué figura era.

ANEXO E – FORMULARIO DESCRIPTIVO DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR Y DIFUNDIR TESIS DE POSGRADO O GRADO A LA UNIVERIDAD SIGLO 21

Por la presente, autorizo a la Universidad Siglo21 a difundir en su página web o bien a través de su campus virtual mi trabajo de Tesis según los datos que detallo a continuación, a los fines que la misma pueda ser leída por los visitantes de dicha página web y/o el cuerpo docente y/o alumnos de la

Institución:

Autor-tesista <i>(apellido/s y nombre/s completos)</i>	
DNI <i>(del autor-tesista)</i>	
Título y subtítulo <i>(completos de la Tesis)</i>	
Correo electrónico <i>(del autor-tesista)</i>	
Unidad Académica <i>(donde se presentó la obra)</i>	Universidad Siglo 21

Otorgo expreso consentimiento para que la copia electrónica de mi Tesis sea publicada en la página web y/o el campus virtual de la Universidad Siglo 21 según el siguiente detalle:

Texto completo de la Tesis <i>(Marcar SI/NO)^[1]</i>	
Publicación parcial <i>(Informar que capítulos se publicarán)</i>	

Otorgo expreso consentimiento para que la versión electrónica de este libro sea publicada en la página web y/o el campus virtual de la Universidad Siglo 21.

Lugar y fecha: _____

Firma autor-tesista

Aclaración autor-tesista

Esta Secretaría/Departamento de Grado/Posgrado de la Unidad Académica:
_____ certifica que la tesis
adjunta es la aprobada y registrada en esta dependencia.

Firma Autoridad

Aclaración Autoridad

Sello de la Secretaría/Departamento de Posgrado

^[1] Advertencia: Se informa al autor/tesista que es conveniente publicar en la Biblioteca Digital las obras intelectuales editadas e inscriptas en el INPI para asegurar la plena protección de sus derechos intelectuales (Ley 11.723) y propiedad industrial (Ley 22.362 y Dec. 6673/63). Se recomienda la NO publicación de aquellas tesis que desarrollan un invento patentable, modelo de utilidad y diseño industrial que no ha sido registrado en el INPI, a los fines de preservar la novedad de la creación.