

TRABAJO FINAL DE GRADUACION



**LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN**

**El uso del juego como
estrategia didáctica en la
escuela primaria**

Autora: Marianela Rocío Miranda

Legajo VEDU08551

Tutora: Laura Londero

Noviembre 2019

Salta

	PÁGINA
Resumen	2
Capítulo 1	
Tema	2
Antecedentes	3
Capítulo 2	
Planteamiento del problema	4
Pregunta de investigación	5
Justificación	6
Construcción de la hipótesis	7
Las variables y sus relaciones	7
Marco teórico	8
Capítulo 3	
Objetivos	21
Diseño de investigación	22
Tipo de investigación	23
Metodología	23
Técnica	23
Instrumento	25
Población	26
Análisis e Interpretación de datos	27
Futuras Líneas de Investigación	41
Conclusión	42
Bibliografía	45

Resumen

La presente investigación de enfoque cualitativo indaga diferentes aspectos que permiten responder la pregunta principal ¿Cuál es el papel del juego como estrategia didáctica en las aulas de la escuela? La investigación se desarrolla en el sistema educativo de nivel primario. Se indaga acerca de la percepción de los docentes sobre el juego, sus características, por qué puede ser utilizado como una herramienta didáctica para la enseñanza de contenidos curriculares y se busca verificar su implementación en las aulas como práctica de enseñanza.

Palabras Clave: *Juego, estrategia didáctica, formación integral, prácticas de enseñanza.*

Abstract

This research of quality approach covered several perspectives to answer the guiding question: What is the role of the game as a comprehensive training in childhood education? This research develops in primary school. It is asked about teacher's perceptions about game, its characteristics and why it is considered as a teaching strategy, and verify if it is used in classrooms as teaching practice,

Key Words: *Game, didactic strategy. comprehensive training, teaching practice.*

Tema

Pese a las diferentes teorías cognitivas, psicoanalíticas, sociológicas, antropológicas y pedagógicas que demostraron que el juego ya sea solitario o colaborativo favorece la comprensión de conocimientos, la sociabilización y comunicación y la creatividad e imaginación, aún en las instituciones escolares prevalece la escuela tradicional, que valoriza en la enseñanza la dogmatización del conocimiento, la exposición o clase magistral y al aprendizaje como proceso pasivo, domesticador y homogeneizador. De esta forma el 'ruido y las risas' son sinónimos de indisciplina o de un docente que no 'impone' respeto.

Ante esta situación el juego es excluido de la educación formal, teniendo lugar solo en aquellas asignaturas 'especiales': música, educación artística, educación física o en el recreo; pues es considerado improductivo, "una actividad pueril" (Leyva Garzón, 2011, p.14) que le sirve al niño, adolescente o adulto para 'descansar el intelecto' y

luego volver a las actividades ‘académicas’, a la rigidez escolar donde el sujeto aprende memorísticamente.

Tal como lo señala Vygotsky, el juego completa las necesidades del sujeto. Es una actividad que revela y, a la vez, permite satisfacer las necesidades que el niño no puede cumplir en la “vida real” y forma parte esencial de su desarrollo. (Vygotsky, 1978, p. 142)

Introducción

Antecedentes

El juego cumple en el aprendizaje un papel fundamental para la apropiación significativa de los contenidos.

Cardón y Sgreccia (2016) consideran al juego como una estrategia muy importante para el desarrollo psíquico, físico y social del niño. El juego sirve para aprender y no sólo para entretenerse, como lo consideran muchas veces los padres y docentes. A través del juego los niños comprenden el mundo y usado en matemáticas favorece la creatividad y el pensamiento lógico

Por ello, es necesario “reflexionar sobre la necesidad de ofrecer prácticas de enseñanza en esta sintonía al inicio de la escolaridad primaria, en particular en Matemática como caso paradigmático, teniendo en cuenta la incorporación del juego como estrategia didáctica. Esto se basa en que se considera que lo lúdico tiene grandes chances de habilitar prácticas pedagógicas alternativas a aquellas que hoy reconocemos como tradicionales”. (Cardón y Sgreccia, 2016, p.82)

Calero (2003) sostiene que “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa” (Calero, 2003, p.25).

Sarle (2006) afirma que los trabajos sobre juego infantil y escuela han resaltado la riqueza que éste tiene para la enseñanza, por su fuerza auto motivadora y su especial rol en la construcción del conocimiento en el niño pequeño. El juego ha sido defendido como vehículo de enseñanza, medio de aprendizaje o expresión de la "vida del niño"

Chacon (2008) reflexiona sobre la importancia de conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

Es necesario prestar una mayor atención a la gran cantidad de interacciones y relaciones subyacentes a la dinámica de la actividad lúdica, las cuales son el fundamento, el soporte, para el desarrollo del pensamiento creativo y la capacidad de con-vivir en un contexto determinado (Pinillos, 1996).

Torres (2002) sostiene que el juego planificado con amor cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera amena y placentera. Cuando el juego se deben lograr las competencias inherentes a cada etapa y luego, con las habilidades del docente para desarrollarlas y con los niveles de dificultad que cada grupo tiene, se hace necesario que en cada clase se realicen los ajustes correspondientes para lograr esas competencias y no, pasar el tiempo en otras actividades sin sentido.

Al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo. El juego no es neutro, sino que va exigiendo cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y comprendido por cada uno, llena las expectativas de docentes y participantes (Torres, 2002)

El problema de investigación:

Hoy en día aún son muchos los docentes que plantean el juego en escuela como una herramienta recreativa, que produce alegría y desinhibición en nuestros alumnos, pero que pocas veces se lo considera una estrategia didáctica dentro del aula que permita la construcción de aprendizajes. Constantemente se duda de la efectividad de la actividad lúdica para una verdadera experiencia de adquisición de conocimientos.

Durante décadas, la enseñanza estuvo relacionada con la repetición, el aprendizaje memorístico y la rigidez. Los docentes exitosos se asociaban al dominio, poder, fuerza, obediencia, disciplina. Pero los tiempos han cambiado y en la actualidad el maestro debe ser un mediador eficaz entre las nuevas generaciones y la tener la sabiduría necesaria para motivar, movilizar, interesar.

A pesar de las posibilidades que brinda el juego, la actividad con elementos lúdicos no siempre es valorada por los adultos (docentes, padres) como una estrategia de enseñanza.

Muchas veces es considerado un momento de dispersión sin percatarse de la función que ejerce en el niño; por ello suele considerarse solo como una forma de entretenimiento, usada en los tiempos libres.

Es habitual que padres preocupados, e incluso los propios alumnos cuestionen a los maestros que no siguen los métodos convencionales de estudio. La definición tradicional de juego lo limita a ser una actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas, por lo tanto, el tiempo destinado a ello en el aula es reputado como tiempo perdido, sin respaldo pedagógico.

Incluso en los diferentes estratos de poder dentro de una institución educativa puede ser mal visto que en un aula haya alumnos parados, compitiendo, riendo o conversando. Directores y vice directores encuentran el escenario del juego desordenado, bullicioso, poco claro y por lo tanto ineficaz para el proceso de enseñanza.

Es vital en la actualidad, un cambio estructural en la mentalidad del docente y de la sociedad. Es aquí donde el juego cumple una importante función rompiendo prototipos, generando conocimientos significativos en el niño, creando lazos entre pares y con la autoridad.

El maestro debe estimular la recuperación o el refuerzo de la capacidad de asombro, de volver extraño lo conocido, lo cotidiano; de encontrar nuevos significados, nuevas relaciones entre los objetos, de encontrar estructuras subyacentes, de construir nuevos sistemas de organización. Debe ayudar a recuperar la actitud lúdica... aquella capacidad humana para reconocer la realidad de nuestro interior y de nuestro exterior, aquella capacidad para arriesgarse, para tolerar, para dar cabida a lo nuevo y a lo desconocido, simplemente para mantenernos conectados con la vida (Pinillos, 1996).

Preguntas de investigación.

La sociedad cuestiona al juego como un método de aprendizaje. Mis preguntas son:

- ¿Cuáles son las percepciones de los docentes de la escuela Patrón Costas sobre el juego como estrategia didáctica?
- ¿Cuál es el papel de las actividades lúdicas en las prácticas áulicas de la escuela Patrón Costas?
- ¿Se observa el uso de actividades lúdicas? ¿Se condice el discurso con su implementación en las prácticas?
- ¿Con que frecuencia se usa el juego en la escuela primaria?

Justificación y contextualización de la problemática

Se consideró relevante establecer la importancia del juego como práctica educativa.

Como bien lo dice Sarlé (2006), “el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje” (Sarlé, 2006, p.197).

Se quiere entonces hacer comprender que los docentes podrán diseñar nuevas secuencias lúdicas para algunos contenidos escolares, que estimulen nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil. Además agrega Sarlé (2006) “construir una didáctica específica supone iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, así como descubrir que aspectos vale la pena rescatar y re conceptualizar, cuales debe ser modificadas y por qué, y que nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica” (Sarlé, 2006, p.198).

El juego como estrategia didáctica entonces, ayudará a que se cumpla; por un lado la Ley de Educación Nacional explícitamente en lo que converge a la educación infantil, y por otro lado, los cuatro pilares de la educación, tomando como base, los dos últimos, en el cual los niños y las niñas que pertenecen a la población infantil, se convertirán en sujetos sociales, participando y cooperando en sus diversos contextos con sus compañeros, docentes y familia, en intercambios de argumentos sustentados en situaciones de diálogo, potencializando en ellos el desarrollo de una autonomía, que les permitirá conocerse a sí mismos y ser capaces de descubrir al otro. Lo anterior refiere al aprender a ser, quién es la meta de la educación, lograr seres humanos, con un “pensamiento autónomo y crítico que les permite elaborar juicios propios, para determinar por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida” (Delors, 1996, p.106).

Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. Contienen en su dinámica un mecanismo paralelo a la adquisición de conocimientos. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Su meta puede ser practicar la lengua, divertirse y/o ganar el juego. Con el juego, los docentes dejan de ser el centro de la clase,

los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas. (Andrés, M. y García M. (s/f) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE)

Construcción de la/s hipótesis o supuestos

- Los docentes usan el juego en sus prácticas didácticas pero sin explotar sus potencialidades.
- El discurso que sostienen los docentes sobre el juego no se condice con la realidad de las prácticas áulicas.
- A medida que los alumnos avanzan a grados superiores, el juego es cada vez menos usado.

Presentar las variables y sus relaciones

- Motivación de los alumnos
- Planificaciones docentes
- Recursos materiales (afiches, cartas, imágenes)
- Recursos tecnológicos (computadoras, proyector, grabador, televisor)
- Observación visual
- Disposición edilicia para lo lúdico (patio, sala de juegos)

Según su naturaleza, las variables son:

- Cualitativas: Observación visual
- Cuantitativa discreta: Recursos tecnológicos, recursos materiales, disposición edilicia para lo lúdico, planificaciones docentes, motivación de los alumnos.

Según su posición en la hipótesis las variables son

- Dependiente: motivación de los alumnos
- Independiente: Recursos materiales, recursos tecnológicos, disposición edilicia para lo lúdico, planificación docente.

Marco Teórico

Concepto de juego

El Diccionario de la real academia española define a **juego** como “acción y efecto de jugar (...) ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Respecto a jugar: “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”

Huizinga (1987), (citado por Posada, 2014) define al juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente” (Huizinga, 1987).

Torres (2002) asevera que el juego ha estado presente en todos los tiempos y en todas las razas y a pesar que muchas cosas han cambiado en los tiempos actuales siempre es posible encontrar a un niño o una niña juega

Posada (2014) expone según Freud, “el juego nace de las imposibilidades del niño de poder satisfacer sus deseos”, y que “entonces lo lúdico se puede presentar para el ser humano como una forma de interactuar con el mundo, entenderlo y hacer posibles sus deseos de manera equilibrada y con la posibilidad de por este medio disipar la incertidumbre y evadir la frustración” (Posada, 2014, p. 30)

Parafraseando a Torres (2002) el juego es un entretenimiento que propicia conocimiento, que va produciendo una satisfacción así es que “el juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores que facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad” (Torres, 2002, p. 291)

“La primera característica y una de las más radicales atribuidas al juego es el placer funcional, es decir, el gozo que se siente por el ejercicio de una función o actividad en sí misma, prescindiendo de circunstancias y finalidades que puedan rodearla. El ejercicio de

una función, como puede ser la actividad muscular o la vista o la inteligencia, puede causar placer, y eso sería lo que mejor define el juego” (Secadas, 1978, p.22)

Tamayo y Restrepo (2016) exponen que desde una perspectiva pedagógica el juego tiene valor ya que aborda diferentes dimensiones del ser humano (corporal, emocional y racional); “permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto” (Tamayo y Restrepo, 2016, p.111)

El término de escuela nueva se refiere a un conjunto de principios que están basados en las necesidades de la infancia. Surge a finales del siglo XIX y se consolida en el siglo XX como alternativa a la enseñanza tradicional. La escuela prepara al niño para que viva en sociedad y un lugar donde se “Aprende haciendo, construyendo y reflexionando” buscando una escuela situada en la vida, es decir, que se fije en los intereses que tienen los alumnos, que sean activos y revalorizándose el papel de los maestros. La propuesta metodológica llevada a cabo por Dewey consta de cinco fases:

1. Considerar alguna experiencia que sea real en el niño.
2. Identificar algún problema dentro de esa experiencia.
3. Buscar datos y soluciones viables.
4. Formular hipótesis de solución.
5. Comprobar la hipótesis por medio de la acción.

Según los principios Manjonianos el juego es una de las necesidades principales del niño que pertenece a su naturaleza activa, por lo tanto se debe enseñar jugando ya que así el niño tendrá una mejor comprensión y retendrá mejor la materia.

El entorno de la escuela tiene que ser amplio, alegre y sano, con un campo para juegos y labores donde el niño pueda jugar tranquilamente sin que nadie le moleste. Los principios fundamentales de esta escuela son:

- Respeto a la naturalidad, la movilidad y el juego del niño
- Respeto a la alegría, inocencia y risa
- Respeto a la enseñanza en el campo y al aire libre
- Valoración de los lugares que son alegres y soleados

Huizinga (1938) sostiene que el juego “es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente

obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la consciencia de ser de otro modo que en la vida real”

Teorías del juego

Ruiz Gutierrez (2017) desarrolla las primeras teorías psicológicas del juego y las subdivide según criterio temporal:

EN EL SIGLO XIX

-Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller: Esta teoría sostiene que tanto animales como personas necesitan gastar la energía que resta luego de haber realizado necesidades naturales básicas. Explican que los seres humanos usan esa cuota de energía excedente para actividades recreativas y estéticas.

Spencer vio en el juego de los niños una limitación de las actividades adultas, en las que intervenían “instintos predadores”. Él conceptualizó el juego como la base para una serie de actividades humanas (Kraus1990)

-Teoría de la relajación de Moritz Lázarus: Aquí el juego sirve como medio para descansar y relajar tensiones, recuperando la energía perdida en actividades serias de concentración.

-Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross: Esta teoría desarrolla la teoría que los niños a través del juego de imitación a los adultos se preparan para la vida futura, desarrollando habilidades que luego serán necesarias.

LAS TEORÍAS DE LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX

-Teoría de la recapitulación de Stanley Hall: Aquí Ruiz Gutierrez (2017) plantea que Hall considera al juego como preparación para la vida adulta, disfrutando y empleando en el juego actividades de generaciones pasadas y rechazando aquellas que no son necesarias para el hombre actual.

-Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr: El juego es usado para ejercitar el cerebro, estimulando el crecimiento físico y neurológico.

-Teoría general del juego de Buytendik: Esta teoría se contrapone con la teoría de Gross, ya que el juego es innato a la infancia y se usa para descubrir y desarrollar su "yo" interior y satisfacer la necesidad de autonomía. "Para Buytendik el juego es posible debido a los siguientes impulsos: la ambigüedad de los movimientos, la impulsividad, la emotividad y la timidez, pues el juego surge cuando esos impulsos coinciden primero con los objetos conocidos por los niños. Por último, cabe destacar que para este autor es muy importante el juguete en el juego" (Ruiz Gutierrez, 2017, p. 11)

- Teoría de la ficción de E. Claparède: El niño es quién define el juego, y muestra su actitud hacia el mundo, además se considera que la personalidad se crea a través del juego.

- El psicoanálisis de Sigmund Freud: es un proceso interno del tipo emocional donde los niños llevan a cabo sus deseos insatisfechos y sentimientos reprimidos. A través del juego pueden superar acontecimientos traumáticos (Ruiz Gutierrez, 2017).

LAS TEORÍAS DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX

-Teoría socio histórico de Lew Vygotski: el juego representa un factor básico para el desarrollo del niño, ya que en actividades lúdicas hace uso de la imaginación, interactúa con su entorno e incorpora normas sociales, conociendo los límites y capacidades. Además que es un facilitador para el aprendizaje en la escuela. Vygotsky desarrolla el concepto de "zona de desarrollo próximo", que es lo que el niño aprende y de lo que es capaz de aprender con ayuda de las personas y herramientas del entorno (Ruiz Gutiérrez, 2017)

-Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget: Ruiz Gutiérrez (2017) sostiene que para Piaget el juego es una necesidad de los niños, pues a través de él interactúan con la realidad, desarrollando un proceso intelectual.

"Piaget realizó dos grandes aportaciones teóricas al tema. En la primera de ellas, en 1932, Piaget relacionó los juegos infantiles con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen sobre la sociedad las normas convencionales y morales. En la segunda formulación teórica Piaget (1946) atribuye al juego la función de ser un mecanismo de relajación de la infatigable actividad manipuladora e investigadora que los niños realizan sobre las cosas y las situaciones en las que se ven envueltos. Los juegos son procesos cognitivos relajados y personales en los que importa más divertirse que adecuarse a la realidad objetiva."(González, 2008)

Piaget divide el desarrollo intelectual en cuatro estadios:

- Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción
- Estadio preoperacional (de 2 a 6 años): En esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
- Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): En el que destaca el juego reglado y de construcción.
- Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones
- Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner: La percepción del entorno de los niños determina el juego y sus conductas, es decir que el entorno y el juego están relacionados.
- Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos: Estos autores consideran que la cultura y las tradiciones inciden en el juego, y que los niños las aprenden a través de actividades lúdicas.
- El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función HWallon: El niño se desarrolla armónicamente a través del juego. El juego les ayuda a conocer el mundo externo a través de la imitación a los adultos más cercanos.

Otras teorías sobre el juego

Ramírez P. (2009) Diferentes autores han trabajado sobre el tema. Parta Dewey, con la premisa de aprender a través de la experiencia, este autor sustituyo por la observación la evaluación sobre el aprendizaje y elimino los exámenes. Su concepción teórica se fundamenta en que el niño, con la característica de permeabilidad aprenda a través de las experiencias, por esta razón los profesores tienen que fomentar el hacer preguntas y la exploración. Según Dewey (1921), el juego es una actividad inconsciente que ayuda a un individuo a desarrollarse tanto mental como socialmente. Debe ser independiente del trabajo ya que el juego ayuda al niño a crecer en un mundo de trabajo. Este autor expone la idea de que el profesor es responsable de conectar la teoría con la práctica. Montessori, autor de “La casita di Bambini”, desarrolló una metodología que atiende a la organización

del espacio, el ambiente y el material. Los profesores son los encargados de potenciar el conocimiento del niño basándose en la metodología, es decir, organizando el ambiente y las actividades, potenciando la autonomía intelectual, proporcionando material para el autoaprendizaje y autoevaluación del niño. El juego Montessori es sensorial, utilizando un enfoque práctico para el uso de herramientas cotidianas como mesas de arena. El niño establece su propio ritmo, y el profesor colabora para ayudarlo a aprender el juego.

Mientras, para Declory “jugar” es un centro de interés en sí mismo, impulsa la actividad, mantiene la atención, favorece la observación y desarrolla aptitudes como la iniciativa o la libertad entre otras. Esto es algo atractivo para el niño porque parte de sus necesidades e inquietudes haciendo girar alrededor suyo todas las actividades.

Freinet señala que la educación debe centrarse en una sus sesiones de clase parten de la búsqueda práctica de la educación popular, donde el trabajo constituye un motor para el desarrollo, este trabajo abarca gran variedad de técnicas como introducir una imprenta en la escuela que llevan a desarrollar diferentes juegos y trabajos a lo hora de aprender, por ejemplo “*escribir una revista o periódico*”, están jugando pero a su vez están trabajando otros aspectos como el lenguaje, la escritura, la cooperación etc.

Los profesores son los encargados de organizar el trabajo que se va a lleva a cabo en el aula, así los niños pueden trabajar a nivel individual y grupal respetando los ritmos de aprendizaje propios y dando importancia al aprendizaje significativo. (Ramírez P. 2009)

Asimismo autores como Ortega (1999), Brailovsky (2011), Sarlé (2008) señalan que el juego es una actividad natural, libre, espontánea experiencial y consentida que realizamos todas las personas desde que nacemos, el mismo se realiza en un espacio y tiempo determinado, mediado por reglas implícitas o explícitas que permite a la persona imaginar escenarios, conceptos, roles, etc.; y así como se mencionó más arriba poder afianzar la personalidad y compartir y colaborar en actividades grupales.

Características potenciadoras que presentan el juego como una buena estrategia a la hora de pensar nuestras clases

- PROCESO INTERACTIVO:** A excepción de los juegos solitarios, los juegos grupales o cooperativos se caracterizan por ser dinámicos, interactivos y comunicativos. Los sujetos se relacionan con otros (profesionales o pares) ya sea imitando o creando nuevos roles, lo que lo hace dinámico y de participación activa. Esta interacción le posibilita al sujeto que se descubra así mismo como así también al mundo que lo rodea.

•**ESCENARIO IMAGINADO:** Una particularidad del juego, y lo que lo hace más entretenido, es que podemos ir más allá de los hechos reales y de la realidad, por ende son los jugadores quienes imaginan y añaden sentimientos, conocimientos y actividades a cada experiencia lúdica. Este escenario imaginado le permite a la persona ensayar diferentes respuestas y situaciones con las que se puede encontrar, lo que evidencia su potencial cognitivo.

• **PROCESO PSICO-AFECTIVO:** El juego permite que el sujeto experimente, explore y descubra nuevas sensaciones, movimientos, sentimientos tanto de sí mismo como de sus pares, por ello se convierte en un dispositivo que fomenta su desarrollo social, moral y empático. De la misma manera se constituye en una herramienta de efecto catártico (Campos Rocha y otros, 2006) en tanto es una vía de escape para aquellos jóvenes o niños que pasaron por situaciones que le generaron algún malestar.

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA Y VOLUNTARIEDAD: Otro aspecto a destacar del juego es que no siempre se requiere de motivación extrínseca para iniciarlo, sino que más bien se caracteriza por ser voluntario, por lo que su motivación se origina al interior de la persona de manera espontánea. Por esto aquellas propuestas de juego, principalmente en la escuela, que se perciban ajenas o autoritarias, se tenderán a finalizar prontamente. Mediante la actividad lúdica las personas exteriorizan sus conocimientos previos, es decir exploran y comparan las diferentes soluciones que puede tener una determinada situación por medio de su experiencia personal, familiar y contextual, así el sujeto reconoce su trayectoria como válida para las diferentes situaciones de la vida.

De esta manera, utilizando los conocimientos previos de las personas los involucramos en sus procesos de aprendizaje, es decir los hacemos partícipes activos de la clase y no sólo oyentes pasivos, por ello “el juego es un buen motivador para iniciar la tarea escolar” (Sarlé, 2008, p. 42). Asimismo el juego se convierte en un instrumento a partir del cual podemos entablar una relación más cercana con los estudiantes, puesto que nos sitúa en un mismo nivel, es en este momento en donde el rol del docente debe ser de guía y orientador ofreciendo recursos y actividades que impulsen situaciones motivadoras y placenteras.

Para Ausubel el aprendizaje significativo apunta a la comprensión de un nuevo conocimiento, es decir que el sujeto interiorice un nuevo contenido relacionándolo con sus experiencias o conocimientos previos para luego llevarlo a la práctica. Para esto es necesario un entorno de enseñanza y aprendizaje que motive al estudiante a la

construcción de conocimientos, elaborando un sentido propio a lo que se aprende.

De esta forma el docente, cual andamiaje, orienta a los estudiantes a mayores niveles de autonomía y autoaprendizaje, en un contexto de trabajo colaborativo.

Entonces si a los contenidos educativos, culturales y de convivencia le agregamos la intención lúdica acompañada de la guía del docente, el proceso de enseñanza y aprendizaje será más placentero, porque adaptamos un contenido que se presenta rígido a una actividad que es ‘natural’ en el ser humano: **el juego**.

El desarrollo de la actividad creadora basada en el acto lúdico del juego ha sido un tema que ha preocupado y a la vez sorprendido, a un gran número de docentes. Estos, en aras de un mayor desarrollo de las capacidades de sus estudiantes, han introducido de manera progresiva, metodologías basadas en el juego dejando atrás el pensamiento erróneo de que esta actividad infantil podría suponer una pérdida de tiempo. La inclusión de nuevas formas de actuación para aprender dentro del aula, sin las reglas que este contexto siempre ha requerido, ha generado un abanico de posibilidades en las que poder basar las experiencias diarias. Directa o indirectamente, el juego forma parte del desarrollo cognitivo del niño. Por medio de esta situación “diferente” el niño, de forma casi autónoma puede llegar a construir conocimiento. Esta acción de indagación y descubrimiento será más sólida si el entorno donde se desarrollan las experiencias suele estar en contacto con actuaciones de adultos, niños con mayores capacidades e iguales, en donde sean propicias las oportunidades, así como la variedad de estímulos y posibilidades. Esto lleva a pensar que las posibilidades de aprendizaje del niño pueden ser más productivas si se producen dentro de un entorno de juego que fuera de él. (Montañés, J., Parra, M. Sánchez, T, López, R. Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P. y Turégano, P., 2000). Pero este pensamiento conlleva el riesgo de que el conocimiento del niño, dentro de su proceso de construcción y asimilación, si no se encuentra supervisado por un adulto, pueda resultar erróneo y con ello improductivo.

Modelos pedagógicos sobre el juego y la educación

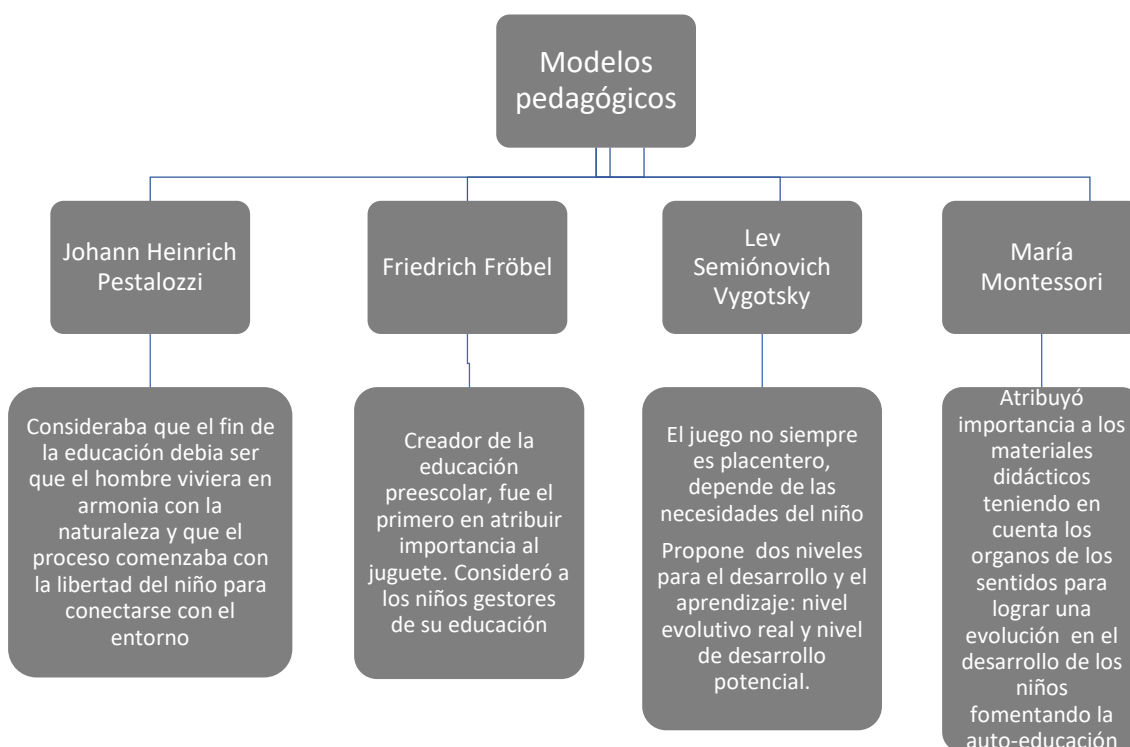


Figura 1 Modelos pedagógicos

Fuente: Adaptación de Tamayo y Restrepo (2016)

Clasificación de juegos

Montero y Alvarado (2001) realizan una clasificación del juego de acuerdo a las cualidades que desarrollan, retomando la clasificación de Díaz (1993):

1. *Juegos sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.*
2. *Juegos motrices: buscan la madurez de los movimientos en el niño*
3. *Juegos de desarrollo anatómico: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.*
4. *Juegos organizados: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.*
5. *Juegos pre deportivos: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.*
6. *Juegos deportivos: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación*

de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

Las potencialidades del juego

Parafraseando a Chacón (2008) el juego permite el desarrollo por áreas de desarrollo y dimensión académica. Se pueden mencionar:

- Del área físico-biológica: “capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.”(Chacón, 2000, p.2)
- Del área socio-emocional: el juego permite al niño ser espontáneo, sociabilizar con su entorno, interactuando con placer y satisfacción, pudiendo resolver conflictos, a la vez que expresa sus sentimientos. Esto fomenta la confianza la autoconfianza.
- Del área cognitiva-verbal: “imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas”. (Chacón, 2000, p.3)
- De la Dimensión Académica:” apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades” (Chacón, 2000, p.3).

El rol del docente en el juego

“El maestro es quien diseña la estructura de este formato y las reglas que se ponen en acto. Por otra parte, el modo de operar de los jugadores (maestros y niños) asume rasgos particulares dentro del contexto escolar y en función de las diferentes situaciones en las que los juegos se desarrollan” (Sarlé, 2001). “En este sentido, el modo en que interviene el docente en los juegos es diferente en cada caso” (Sarlé, 2006)

El docente parte fundamental del juego en el aula debe ser inteligente, innovador y actualizado. Según Torres (2002) el docente debe:

- Dominar el conocimiento que pretende introducir al aula.
- Ser consciente que el objetivo del juego servirá para fortalecer competencias, habilidades y valores para desenvolverse en la vida.
- Evitar dar explicaciones demasiado largas.
- Hacer participar a todos los alumnos del grupo

- Despertar el interés y motivar a los alumnos.
- Controlar el juego, evitando que 1 solo/a alumno/a monopolice la participación.
- Cambiar de juego o actividad cuando ya no despierte interés o decaiga la participación.
- Hacer respetar las reglas del juego, y a los jueces, y enseñar que es para beneficio de todos los participantes.
- No permitir durante el juego actitudes que perjudiquen el desarrollo del mismo (trampas, zancadillas, etc)
- Fomentar el uso de la Lengua y la Comunicación.
- Mantener la imparcialidad.

Sarlé (2006) desarrolla un aspecto importante del juego como estrategia didáctica en el aula y es la mediación docente según el tipo de juego que se desarrolle en las instituciones educativas

	<i>Juego libre como escenario para el juego simbólico</i>	<i>Juego dramático en rincones</i>
Tamaño del grupo	En pequeños grupos o individual.	En pequeños grupos o individual según el sector.
Cantidad de tareas/ temas simultáneos	Múltiples.	En función del sector elegido. La tarea está orientada por el material disponible.
Elección de la actividad	A cargo de los niños.	A cargo de los niños con orientación del docente en el momento de la planificación del juego.
Visibilidad de los niños en la resolución de la propuesta	El juego es "privado", es decir, ocupa a los que están involucrados en él (pasa desapercibido para los que no participan a menos que interfiera con lo que otros están haciendo).	Dentro de cada rincón. En la evaluación final de la actividad, se suele "contar" cómo y a qué jugaron.
Mediación del maestro	Observa. Interviene a solicitud de los niños, resuelve problemas prácticos.	Interviene esporádicamente durante el desarrollo del juego. Selecciona los objetos y facilita la construcción de los escenarios.

Figura 2 tomada de Sarlé (2006, p. 23)

	<i>Juego dramático como dispositivo grupal</i>	<i>Creación de situaciones ficcionales como recurso</i>	<i>Dramatización</i>
Tamaño del grupo	Toda la sala.	Toda la sala.	Toda la sala.
Cantidad de tareas/ temas simultáneos	Un tema para todo el grupo aún cuando se organicen diferentes escenarios paralelos y complementarios.	Un tema.	Dos tareas simultáneas: dramatizar y observar.
Elección de la actividad	El maestro define el tema, los roles disponibles, la duración del juego. Los niños colaboran en el armado del escenario y se distribuyen los roles.	El maestro.	El maestro. Los niños eligen participar en la tarea de dramatizar o ser espectador.
Visibilidad de los niños en la resolución de la propuesta	La acción de cada jugador es visible para el resto de los jugadores dado que la acción se construye con la participación de todos y la resolución de las acciones implicadas en cada rol asumido.	El maestro está al frente de la tarea y los niños deben responder a su propuesta. La no adecuación a esta solicitud es señalada y puesta en evidencia.	Doble rol: actor y espectador (interpreta y observa). La tarea es visible para todos. El que asume el rol actúa para sí y para los espectadores.
Mediación del maestro	Asume un rol. Participa del juego y sostiene el guión.	Define el juego, arma la situación ficcional y la desarrolla en el tiempo. Busca que el grupo se organice en torno a su propuesta.	Director de escena. Elige el tema. Distribuye tareas. Facilita la interpretación y la memorización del guión.

Figura 3 tomada de Sarlé (2006, p. 24)

Características del juego didáctico

Chacón (2007) destaca que el juego didáctico tiene tres elementos:

- El objetivo didáctico: Es el que precisa el juego y su contenido.
- Las acciones lúdicas.: Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico.
- Las reglas del juego: Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas.

Formato del juego didáctico

Formato del Juego Didáctico

- **Título del Juego:** Nombre que recibirá el juego seleccionado.
- **Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.
- **Objetivos:** Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.
- **Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.
- **Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.
- **Audiencia a la cual va dirigido:** Población y edades.
- **Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).
- **Duración:** Tiempo.
- **Materiales utilizados:** Lista de materiales.
- **Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Formato tomado de Chacón(2007)

Sistema educativo Nacional

La ley 26.206 denominada Ley de Educación Nacional (2006) actualmente vigente en Argentina en el artículo 27 define los objetivos de la educación primaria y en el inciso k se hace alusión al juego.

ARTÍCULO 27.- La Educación Primaria tiene por finalidad proporcionar una formación integral, básica y común y sus objetivos son:

- a) Garantizar a todos/as los/as niños/as el acceso a un conjunto de saberes comunes que les permitan participar de manera plena y acorde a su edad en la vida familiar, escolar y comunitaria.
- b) Ofrecer las condiciones necesarias para un desarrollo integral de la infancia en todas sus dimensiones.
- c) Brindar oportunidades equitativas a todos/as los/as niños/as para el aprendizaje de saberes significativos en los diversos campos del conocimiento, en especial la lengua y la comunicación, las ciencias sociales, la matemática, las ciencias naturales y el medio ambiente, las lenguas extranjeras, el arte y la cultura y la capacidad de aplicarlos en situaciones de la vida cotidiana.
- d) Generar las condiciones pedagógicas para el manejo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como para la producción y recepción crítica de los discursos mediáticos.

- e) Promover el desarrollo de una actitud de esfuerzo, trabajo y responsabilidad en el estudio y de curiosidad e interés por el aprendizaje, fortaleciendo la confianza en las propias posibilidades de aprender.
- f) Desarrollar la iniciativa individual y el trabajo en equipo y hábitos de convivencia solidaria y cooperación.
- g) Fomentar el desarrollo de la creatividad y la expresión, el placer estético y la comprensión, conocimiento y valoración de las distintas manifestaciones del arte y la cultura.
- h) Brindar una formación ética que habilite para el ejercicio de una ciudadanía responsable y permita asumir los valores de libertad, paz, solidaridad, igualdad, respeto a la diversidad, justicia, responsabilidad y bien común.
- i) Ofrecer los conocimientos y las estrategias cognitivas necesarias para continuar los estudios en la Educación Secundaria.
- j) Brindar oportunidades para una educación física que promueva la formación corporal y motriz y consolide el desarrollo armónico de todos/as los/as niños/as.
- k) Promover el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.
- l) Promover el conocimiento y los valores que permitan el desarrollo de actitudes de protección y cuidado del patrimonio cultural y el medio ambiente.

Objetivos de la investigación

Objetivo General:

- Conocer cuál es el papel del juego en las prácticas áulicas de la escuela primaria
Patrón Costas

Objetivos Especifico

- Conocer las precepciones de los docentes en torno al juego como estrategia didáctica.
- Averiguar como el juego es usado realmente en las aulas.
- Contrastar la frecuencia del uso del juego en 1er, 4to y 7mo grado.
- Determinar si el discurso docente sobre el juego tiene coherencia respecto de las prácticas.

Diseño metodológico**Diseño de Investigación**

Tipo de Investigación	Descriptiva	
Metodología	Cualitativa	
Técnica	Entevisa. Observaciones	
Instrumento	Guia de pautas	
Población	Docentes de 1er grado de nivel primario. Docentes de 4to grado de nivel primario Docentes de 7mo grado de escuela primaria.	Corpus de Análisis: ➤ Entrevistas realizadas ➤ Observación de clases
Criterio Muestral	No Probabilístico. Intencional	
Muestra	6 docentes: ➤ 2 docentes de 1er grado ➤ 2 docentes de 4to grado ➤ 2 docentes de 7mo grado	

Tipo de investigación:

La presente investigación se encuentra dentro de la clasificación descriptiva porque va más allá de la exploración, describiendo cuantitativa y cualitativamente las características fundamentales de los fenómenos tal como se presentan en la realidad, con criterios sistemáticos para mostrar su estructura y comportamiento, centrándose en medir con mayor precisión. (Campos, 2010 y Sosa, 2011) Su propósito se centra en la descripción o en mencionar detalladamente las características fundamentales, las relaciones, la pertinencia, evidencias, partes, defectos, causas o ideas del conjunto de fenómenos utilizando procedimientos sistemáticos que permiten poner de manifiesto su estructura o comportamiento.

Metodología

Esta investigación toma la metodología cualitativa porque se enfoca en lo subjetivo. Se obtiene la información de lo que las personas piensan y sienten. Es interpretativa. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25).

También se describe como se citó en “Bonilla & Rodríguez 1997, la investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva. Es decir, a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas y no deductivamente, con base en hipótesis formuladas por el investigador externo. Esto supone que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad” (p.70).

Técnica

Según “Bonilla & Rodríguez 1997, los datos cualitativos pueden recogerse utilizando una gran variedad de instrumentos como: grabaciones de entrevistas individuales, y de grupos focales; registro escrito y grabación con video de observaciones de eventos particulares; testimonios escritos de las personas con respecto al tema que se investiga; fotografías sobre secuencias de conductas; historias de vida; documentación escrita tales

como actas, recortes de prensa, reportes, informes de periódicos etc.” (p.93)

Por otro lado, Vasilachis et al. 2006 fundamenta que los tres componentes de la investigación cualitativa son, los datos –cuyas fuentes más comunes son, para ellos, la entrevista y la observación-; los diferentes procedimientos analíticos e interpretativos de esos datos para arribar a resultados o teorías; y por último, los informes escritos o verbales. Esos datos deben guardar relación con la pregunta de investigación; ser, pues recolectados intencionalmente y, cuando corresponda, ser recogidos en situaciones naturales. Deben ser ricos y enfatizar la experiencia de las personas y el significado que le otorgan en sus vidas a sucesos, a procesos y a estructuras” (p.29).

Esta investigación toma como técnica primordialmente la entrevista y la observación.

Cerda, H. (1991) afirma que la observación es probablemente uno de los instrumentos más utilizados y antiguos dentro de la investigación científica, debido a un procedimiento fácil de aplicar, directo y que exige de tabulación muy sencilla. Es el medio preferido de los investigadores sociales, aunque también para los psicólogos es una herramienta importante en los procesos de introspección e introspección. Pero independientemente de las preferencias y tendencias que existan entre las diferentes disciplinas, podemos afirmar que el acto de observar y de percibir se constituye en los principales vehículos del conocimiento humano, ya que por medio de la vida tenemos acceso a todo el complejo mundo objetivo que nos rodea. Prácticamente la ciencia inicia su procedimiento de conocimiento por medio de la observación, ya que es la forma más directa e inmediata de conocer los fenómenos y las cosas. Para los psicólogos e investigadores, la observación necesariamente implica el análisis y la síntesis, la actuación del de la percepción y la interpretación de lo percibido. O sea la capacidad para descomponer o identificar las partes de un todo y reunificarlas para reconstruir este todo. La actividad analítico-sintética desempeña un papel importante en el proceso de la cognición y sin su concurso se haría imposible el proceso de observación. Pero esta actividad analítico-sintética no sería también posible sin la ayuda de la percepción, es decir, esa facultad para identificar y conocer el conjunto de cualidades y partes de los objetos y fenómenos de la realidad que actúan directamente sobre los sentidos, ya que por medio de éstos sólo se conocen algunas cualidades aisladas. Por medio de la percepción el hombre conoce las "cosas" de la realidad y no cualidades aisladas.

La entrevista, conforme con Rodríguez Gómez, G. (1999) es la técnica más empleada en las distintas áreas del conocimiento. En un sentido general, se entiende como una interacción entre dos personas, planificada y que obedece a un objetivo, en la que el entrevistado da su opinión sobre un asunto y, el entrevistador, recoge e interpreta esa visión particular. Cuando se habla de entrevista, con frecuencia se identifica en una técnica de investigación estructurada como las encuestas de actitud o de opinión y los cuestionarios. Sin embargo, cada vez más se va utilizando la entrevista en profundidad, también conocida como cualitativa, no estructurada, abierta o no estandarizada. En la metodología cualitativa, la entrevista en profundidad se entiende como los encuentros reiterados cara a cara entre el investigador y el entrevistado, que tienen como finalidad conocer la opinión y la perspectiva que un sujeto tiene respecto de su vida, experiencias o situaciones vividas.

Instrumento

Guía de pautas: El entrevistador debe preparar un guion y planificar cómo hará la entrevista. El tipo de pregunta a plantear depende de tres factores: la longitud de la entrevista, la naturaleza de las preguntas y la naturaleza de la investigación. El desarrollo de una entrevista requiere de mucha habilidad por parte del entrevistador, puesto que el objetivo es lograr recopilar la información requerida en forma completa y objetiva, en un ambiente de mucho respeto, prudencia y cordialidad (Rodríguez Gómez, G.; Gil Flores, J. y García Jiménez, E. 1999)

Por otro lado, Cerda, H. (1991) sostiene que la observación no participante, como su nombre lo indica, es aquella donde el observador permanece ajeno a la situación que observa. Aquí el observador estudia el grupo y permanece separado de él. Su objetivo principal es la descripción auténtica de grupos sociales y escenarios naturales. Los instrumentos que se utilizan en la observación para registrar lo observado, son los siguientes:

- Diario de campo

- Cuaderno de notas
- Cuadros de trabajo
- Mapas
- Dispositivos mecánicos de registro

Población:

En esta investigación del juego como estrategia didáctica la población entrevistada, son seis docentes, quienes ejercen en una institución educativa primaria (pública); en 1ero, 4to y 7mo grado. Ellos cuentan con experiencia y una larga trayectoria en el ámbito educativo.

Ahora bien, en esta investigación del juego como estrategia didáctica se utilizó el muestreo no probabilístico definido según “Malhotra 2004, se basa en el juicio personal del investigador más que en la oportunidad de seleccionar elementos de muestra. El investigador puede decidir de manera arbitraria o consciente que elementos incluir en la muestra. Las muestras no probabilísticas pueden arrojar buenos estimadores de las características de la población. Sin embargo, los estimados obtenidos no son proyectables a la población en forma estadística. Las técnicas de muestreo no probabilístico comúnmente utilizadas incluyen muestreo por conveniencia, muestreo por juicio, muestreo por cuotas y muestreo de bola de nieve. En esos estudios, el interés se centra en la población de la muestra que da diversas respuestas o expresa diferentes actitudes” (p.320).

Además, según “Abascal 2009, se debe tener en cuenta que, en el muestreo no probabilístico las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por las personas. Los diversos tipos de muestreo no probabilístico tienen las siguientes características comunes:

- La selección de la muestra no es aleatoria, sino que se basa en parte, en el juicio del entrevistador o del responsable de la investigación.
- No se basa en ninguna teoría de la probabilidad y, por lo tanto, no es posible calcular la precisión o acortar el error cometido.

- En el muestreo no probabilístico los costes y la dificultad del diseño son más reducidos (al no ser necesario disponer de un marco). Este muestreo puede dar buenos resultados” (p.256).

En esta investigación la muestra se dio por juicio “el muestreo por juicio es una forma de muestreo por conveniencia en el que los elementos de población se seleccionan con base en el juicio del investigador, el cual, empleando su juicio o experiencia, elige a los elementos que se incluirán en la muestra porque cree que son representativos de la población de interés o que son apropiados en alguna otra forma” (Salkind 1998, p.322).

En el guion de la entrevista, fue modificada la palabra estrategia didáctica, por metodología de enseñanza, para que la pregunta fuera más clara para los docentes entrevistados, y así evitar respuestas vacías, debido al desconocimiento de lo que la estrategia didáctica es y lo que ella conlleva.

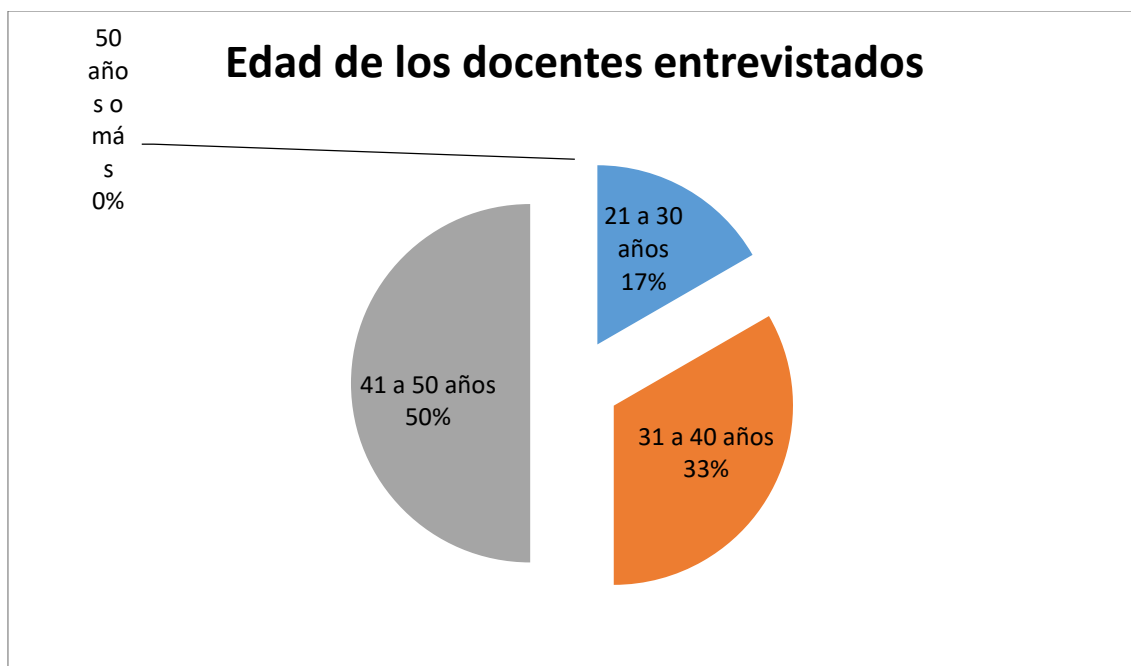
Análisis e Interpretación de datos

En el presente trabajo de investigación se entrevistaron a seis docentes de la institución con el fin de poder recabar datos que representen la realidad de la institución elegida de Nivel Primario. Los docentes seleccionados fueron 6 (seis), dos corresponden a docentes de 1er grado, dos corresponden a docentes de 4to grado y los dos restantes corresponden a 7mo grado.

Se realizaron entrevistas individuales a los docentes de la institución, por lo que se expone a continuación la información recabada, así también como el registro de las clases observadas de aquellos docentes que afirmaron aplicar el juego en el aula. En este caso las observaciones se realizaron en el 4to grado en las áreas de Lengua Extranjera y Ciencias Sociales.

- **Datos Personales**

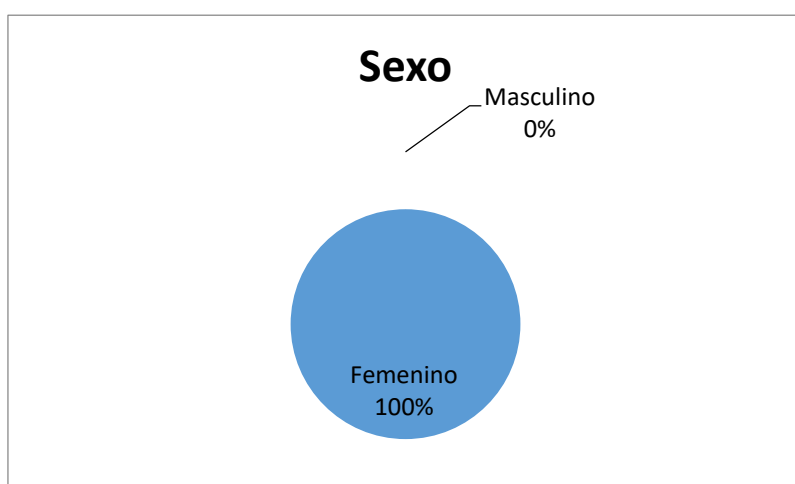
- 1- **Edad**



Con respecto a las edades de los docentes entrevistados un 50% de ellos son maestros de más de 41 años, un 33% de los mismos se encuentra en un rango etario de entre 31 y 40 años y una minoría representada por un 17% de docentes con 30 años o menos.

En otras palabras los docente más jóvenes son escasos, mientras que un 83 % corresponde a educadores más maduros.

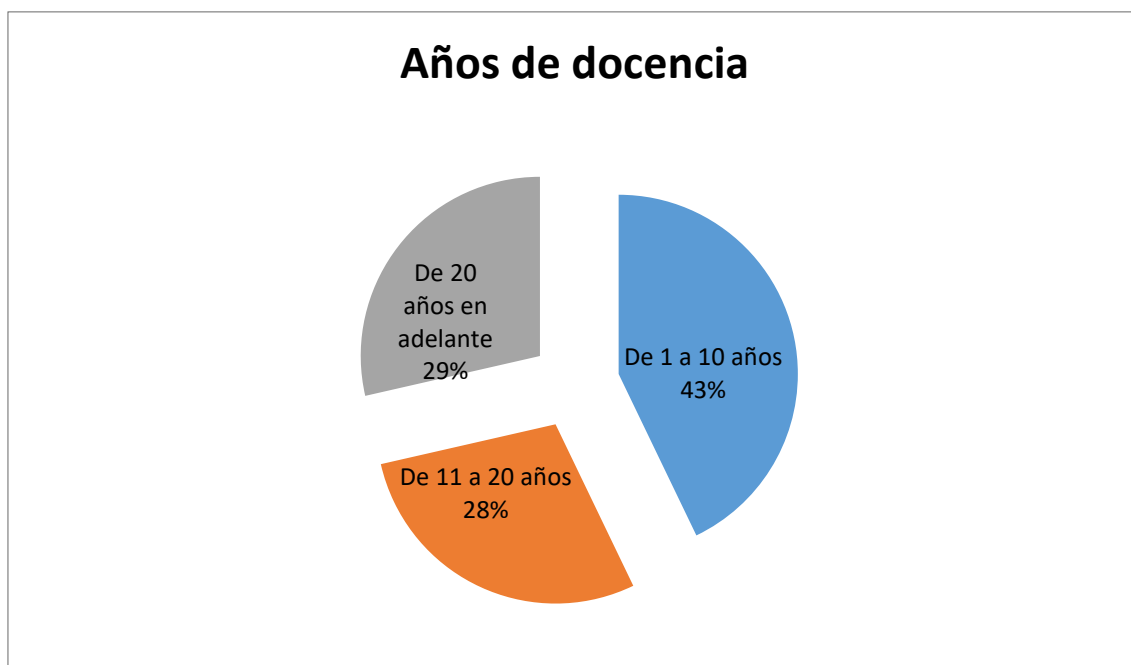
2- Sexo



En el presente trabajo de investigación se entrevistaron seis docentes de los cuales un 100 % corresponde al sexo femenino. No es extraña esta situación ya que la tarea docente

desde sus inicios ha sido llevada a cabo en su mayoría por mujeres; insertándose lentamente el sector masculino.

3- Años de docencia



La experiencia docente en el aula es un factor importante, ya que mientras mayor cantidad de años en los cursos supone un enriquecimiento de las prácticas docentes, un manejo mejor de los grupos de alumnos, el uso de diversas técnicas y métodos probados en el tiempo pero a la vez representa una desventaja ya que se corre el riesgo de caer en costumbrismos, en estilos tradicionalistas de enseñanza en donde el juego como estrategia didáctica no tiene mayor prevalencia.

Los docentes entrevistados se encuentran clasificados en tres rangos, los docentes con pocos años de antigüedad de entre 1 año y 10 años de experiencia constituyen un 43%

El segundo rango está compuesto por docentes de entre 11 años y 20 años de antigüedad, estos representan un 28 %

Finalmente los maestros con mayor antigüedad, es decir los docentes de más de 20 años en la docencia fue conformado por un 29%

Si se tiene en cuenta que un docente con más de 10 años de trabajo representa una carga significativa de conocimientos y de experiencia, se puede interpretar que estos conforman

la mayoría llegando a un total de 57 %. En otras palabras más de la mitad de los entrevistados tiene un bagaje de estrategias didácticas puestas en práctica a través del tiempo, en contraposición de la minoría del 43% que corresponde a docentes que inician sus carreras profesionales.

- **Las visiones de los docentes sobre el juego**

4- ¿Qué entiende por juego?

La primera pregunta fue que entendían los maestros por juego a lo que la docente N° 3 de 4to grado respondió: *“El juego es una herramienta muy útil en el aula. Por medio del juego los chicos se sueltan, se divierten, se sienten felices de venir a la escuela”* esta afirmación concuerda con lo que sostiene Huizinga (1938) sobre el juego que siempre va acompañado de un sentimiento de alegría. Bruner (1986) también dice al respecto que el juego es una actividad placentera y fuente de gozo.

La docente de 4to grado expuso que *“El juego es una herramienta lúdica que bien utilizada ayuda al desarrollo intelectual del niño.... Bueno también del adulto o adolescente”*. La profesora de Lengua extranjera expuso que el juego favorece el aprendizaje a cualquier edad. La opinión de la docente de 1er grado A también se sumó a esta línea de considerar al juego como promotor de aprendizajes. En su repuesto comentó que *“sirve muchísimo para mejorar los aprendizajes de los alumnos ya que promueven actitudes positivas”*. La maestra de 7mo grado expresó que *“El juego es un ejercicio recreativo que nos permite expresarnos y exteriorizarnos. Hay que considerar que el juego está en nuestra naturaleza”* en este aspecto Campos Rocha y otros (2006) presentan al juego como una estrategia social.

Se evidencia que el juego es considerado una buena estrategia para los docentes entrevistados, ya que todos respondieron de manera favorable hacia el mismo, es decir son conscientes que el juego fomenta el interés y la comunicación de los alumnos. Los docentes no son ajenos al hecho de que el juego representa una herramienta valiosa para usar en el aula y lo expresan a través de su discurso.

Entre las virtudes del juego destacaron:

- Sirve de fuente de motivación para la asistencia escolar. El juego forma parte de la vida de los niños, es algo que les gusta y al proyectar esto en la escuela, se hace más atractiva la institución educativa.
- Desarrolla el intelecto.
- Promueve actitudes positivas
- Permite la expresión y comunicación

5-¿Qué tipos de juegos educativos conoce?

Las docentes N° 1 y N°2 de primer grado, nombran tipos de juegos teniendo en cuenta escasos criterios de clasificación; una de ellas los clasifica según la cantidad de jugadores y la otra maestra los clasifica según sean más tecnológicos o no.

Las docentes N° 2 y N°3 que corresponden a cuarto grado respondieron

La maestra N° 2 expreso *“conozco muchos juegos que tienen que ver con la ética. Aprender a trabajar en equipo, formular estrategias, socializar y empatizar con los compañeros”*, mientras que la docente N°3 decía *“Todo tipo de juegos. Hay algunos que requieren el uso de TIC como juegos en línea o los que están disponibles en páginas educativas oficiales. O mis preferidos, que son los juegos más rápidos y cortos que pueden darse en cualquier lugar y momento y con cualquier tema que se quiera enseñar”*

Las docentes nombraron pocos tipos de juegos y denotaron el poco conocimiento sobre la clasificación y tipos de juego, aunque la docente N°3 afirmó conocer muchos tipos de juego, solo nombró dos tipos de juego, evidenciando así que no estaba al tanto de la enorme variedad y funciones que presenta el juego como herramienta didáctica.

Las docentes N° 5 y N° 6 de séptimo grado por su parte *“Conozco juegos grupales, de mesa, deportivos”*

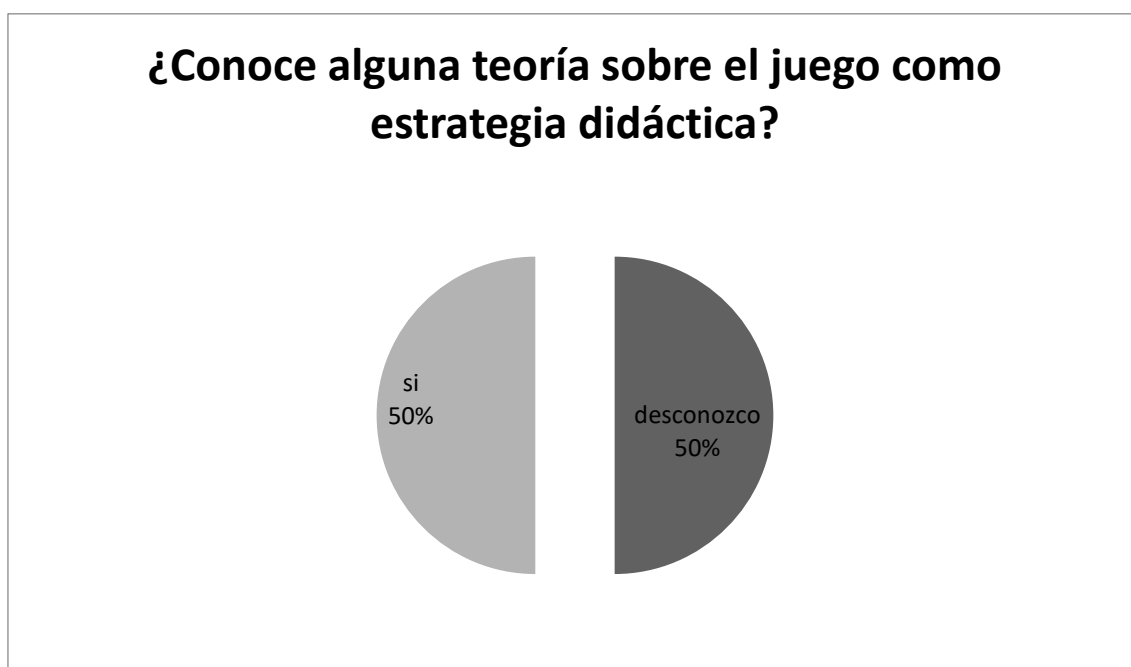
La docente N° 6 dijo *“Bueno existen juegos populares, los tradicionales, juegos de mesa, videojuegos”*. Las maestras de séptimo grado fueron las más escuetas en su respuesta y fue muy similar con respecto a la clasificación, ya que nombraron los juegos tradicionales, de mesa, deportivos y videojuegos.

Los juegos que resultaron ser conocidos por las docente fueron los comúnmente conocidos por la sociedad en general, los grupales, deportivos, de mesa e interactivos. Se

deja entrever que las docentes no conocen más al respecto y el nivel de conocimiento está estrechamente relacionado con las prácticas ya que no es posible aplicar en clases lo que se carece de capacitación

6-¿Conoce alguna teoría sobre el juego como estrategia didáctica?

En relación a las teorías que sustentan al uso del juego como estrategia didáctica supone el conocimiento de los docentes respecto de la temática, y desde que enfoque incorporan al mismo en sus prácticas. Las respuestas que se obtuvieron de los docentes fueron las siguientes:



La mitad de los docentes desconoce alguna teoría sobre el juego como estrategia didáctica y la otra mitad comentó al respecto: la docente N° 3 de 4to grado nombró a Piaget como uno de los autores referentes a la temática, mientras que la docente N°4 de Lengua Extranjera también de 4to, hizo alusión a la Teoría Psicoanalítica del juego, expresándose al respecto y comentando “La Teoría Psicoanalítica del juego, que concibe al juego principalmente desde su valor terapéutico”. Se deduce que la docente demuestra su conocimiento sobre la teoría, por lo tanto sería lógico pensar que usa al juego en sus prácticas cotidianas, pero esta deducción será confirmada en los párrafos subsiguientes. Finalmente la docente N° 5 de 7mo grado hizo alusión a la autora Sarlé, como “una gran propulsora del juego”.

Paradójicamente las docentes de 1er grado desconocen teorías sobre el juego, siendo este fundamental para los alumnos más pequeños de la escuela primaria, y habiendo pasado por el nivel inicial donde el juego está muy presente. Sin embargo lejos de desconocer teorías que sustenten el juego, una de ellas opino *“Creo que hay un tiempo para jugar que es el recreo, y otro para aprender que es en clase. Me gusta respetar esos momentos”*. Esta frase enfatiza el hecho de considerar al juego solo como pasatiempo y no como herramienta didáctica, aquí no es tenido en cuenta y al contrario es aislado del proceso de enseñanza y aprendizaje. Cardón y Sgreccia (2016) consideran que el juego sirve para aprender y no sólo para entretenerse, muy distante de la opinión de la docente de 1er grado.

7- ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?

Cuando se indagó sobre las características que debe tener el juego para ser incorporado en las aulas las docentes de la institución refirieron dos posturas diferentes.

Uno de los puntos de vista sostiene que el juego debe ser ordenado y no generar desorden, al respecto coinciden la docente N° 1 de 1er grado que sostuvo que el juego tiene que incluir *“Reglas claras, debe incentivar el aprendizaje, fomentar la participación de todos, debe estar guiado por el docente, debe ser ordenado y no causar desorden de ningún tipo”*. La otra maestra de 1er grado, la docente N° 2 coincide en la misma línea de pensamiento cuando expresa que el juego *“Debe estar muy bien planeado. El docente debe estar constantemente al mando de la clase para poder controlar el comportamiento. Habiendo un problema de conducta en nuestras escuelas, es preferible que los alumnos no se exalten demasiado. Ellos pueden ser muy competitivos y las cosas tienden a salirse de control”*. Las docentes antes nombradas hicieron hincapié en lo reglado que necesita ser el juego para poder implementarlo, observándose un temor por lo que pudiese suceder.

Una mirada más positiva sobre el juego demostraron las cuatro docentes restantes, no solo tomando al juego como posible generador de conductas indeseadas, sino como herramienta para potenciar aspectos favorecedores al aprendizaje. Por ejemplo la docente N°3 expresó que el juego es un vehículo para enseñar valores y tomó a la diversión como característica relevante del juego *“Debe ser divertido. Debe poder enseñarle algo a niño, que se sienta realizado y que lo ayude a construir su identidad. Los docentes debemos*

acompañar al niño y ayudarlo a encontrar el camino a los valores que queremos inculcarle". La docente N°4 hizo alusión también al juego como una estrategia didáctica, indicando la importancia de las reglas y la planificación en el mismo *"Debe estar planeado em... debe tener un objetivo principal que debe ser educativo, más allá de la competencia o el tiempo o el ganador debe tener como eje principal el conocimiento. Y debe tener reglas claras"*. Acentuando la mirada sobre la importancia de las reglas la docente N°5 dijo *"¿Dentro del aula? Debe ser dinámico, motivante, claro y con un grado justo de dificultad que pueda adaptarse a los diferentes tipos de alumnos"*. La docente N° 6 coincidió también con el aspecto reglamentario del juego, pero aportó el rol del docente como moderador *"Debe tener reglas claras y la participación activa del docente que actué como árbitro o moderador"*.

La mayor parte de las participantes de la entrevista sostuvo que el juego debe ser reglado, es decir que las reglas deben estar muy bien establecidas antes de comenzar un juego, tomando al docente como encargado de planificar y guiar el juego que conjuntamente con las reglas sirvan de marco para que los juegos se desarrollen de manera deseada y no genere situaciones que no puedan ser difíciles de controlar, como expresaron dos docentes de 1er grado.

Sobre las reglas, Piaget (1946) lo incluye como característica del juego en el Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años), que corresponde a la edad en donde se encuentra encuadrada la educación primaria en el que destaca el juego reglado y de construcción. Torres (2002) desarrolla el rol del docente en el juego y una de las tareas es efectivamente como lo expresan las docentes *"No permitir durante el juego actitudes que perjudiquen el desarrollo del mismo (trampas, zancadillas, etc)"*, es decir que el docente debe evitar que se generen conflictos, pero existen muchos más aspectos que los docentes deben llevar a cabo en su rol que los docentes entrevistados no tuvieron en cuenta. Las características del juego nombrados por los docentes fueron escasas, comparado con las que señalan autores como Ortega (1999), Brailovsky (2011), Sarlé (2008) que caracterizan al juego como un proceso interactivo, con posibles escenarios imaginados que potencian lo cognitivo y como proceso psico-afectivo.

8- ¿Aplica usted el juego como metodología de la enseñanza?

En torno a la aplicación real del juego en las prácticas áulicas los docentes comentaron sobre

esta realidad de la siguiente manera:



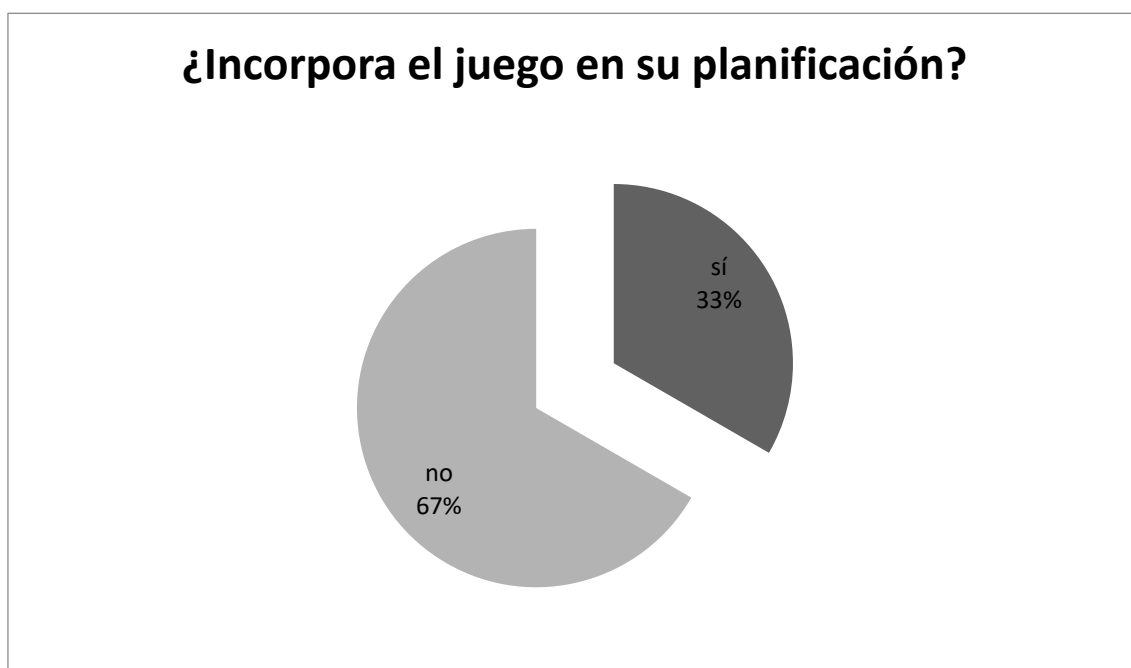
Como se puede observar en el gráfico las docentes que aplican el juego como estrategia didáctica con una frecuencia que visibilice la importancia que le asignan a esta herramienta son la minoría, un 38% lo usa generalmente y siempre, mientras que la mayoría de los docentes lo hace en pocas ocasiones y peor aún nunca lo utilicen como medio para favorecer el aprendizaje de los alumnos. Los docentes refirieron al juego en su mayoría, como una estrategia positiva, que favorece, pero al ser consultados sobre sus prácticas, manifiestan no usarlo siempre. Se presenta una brecha entre lo teórico y lo práctico, ya que la percepción positiva del juego no se relaciona con el uso real de esta herramienta.

Otro dato que se obtiene es que las docentes de 1er grado hacen muy poco uso de esta herramienta y una de ellas directamente menciona no utilizar el juego en sus prácticas.

Las docentes de 4to grado resultaron ser las que manifestaron usar a este recurso con regularidad y las maestras de 7mo grado también expresaron no usar la estrategia del juego en el aula. En síntesis sólo un 17% de los docentes admitió tener siempre presente al juego dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y uno 17% lo hace generalmente.

8- ¿Incorpora el juego en su planificación?

Se deduce que el juego no es aplicado en las aulas, pero ¿Está contemplado en las planificaciones didácticas de los docentes? Las planificaciones didácticas de los docentes son una herramienta importante ya que allí se planifica, se proponen objetivos de aprendizaje y se implementan estrategias para alcanzar esos objetivos. Es indiscutible que el juego no es tomado en cuenta como una estrategia. Al respecto la Ley 26.206 de Educación Nacional vigente menciona explícitamente en su artículo 27 que enmarca los fines de la educación primaria y en su inciso K desarrolla el fin de “Promover el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”.



Los docentes en un 67% no contemplan al juego dentro de sus planificaciones didácticas y solo un 33% si lo hace, eso corresponde a dos docentes. La docente N°3 de 4to grado hace pero expresa lo siguiente *“Por ahí lo difícil es fundamentarlo y el hecho de que no todas las autoridades tienen bien visto el juego en el aula. Causa mucho desorden pero bueno... a mí me gusta así que trato de convencer a la directora de lo lindo que es divertirse con los chicos”*. La docente N° 4 de 4to grado dice al respecto *“Siempre están*

incluidos en mi planeación porque tienen un fundamento teórico que y un orden metodológico que me permite llevarlo a cabo con más éxito”

El porcentaje del 33% se asemeja al porcentaje de docentes que aplicaron el juego en sus aulas asiduamente, ya que este representa un 34%. El porcentaje de docentes que no aplica el juego ascendió a un 66%, por consiguiente tampoco lo contempla en sus planificaciones, es decir que ni en la teoría ni en la práctica es esta herramienta tenida en cuenta. Por lo tanto se puede afirmar que la mayoría de los maestros entrevistados no contempla al juego en sus propuestas pedagógicas.

9- Qué resultados observa cuando lo aplica el juego en el aula?

Sobre las implicancias del juego en el aula, y los resultados que los docentes observan al aplicar el juego en las clases las docentes de 1er grado tienen dos visiones diferentes, la maestra N° 1 dice *“A los chicos les encantan los juegos. Es su momento de relax. Después de las tareas para ellos es un momento divertido, pero muchas veces se genera mucho bullicio, les cuesta seguir las reglas ya que son niños muy pequeños”*. Se hace evidente que la docente rescata al juego como momento de dispersión y que genera situaciones que desea evitar. La docente N ° 2 de 1er grado considera al juego como algo totalmente negativo y así lo se expresa sobre las implicancias positivo del juego *“no comparto esta línea de pensamiento. Durante todos estos años de docencia he formado muy buenos alumnos sin necesidad de juegos”*

Las docentes de 4to grado consideran todo lo contrario y afirman que *“Es mágico lo que sucede. Hasta los más tímidos empiezan a soltarse. Es una herramienta que a pesar de las dificultades para llevarla a cabo sin duda te da muchas satisfacciones. Te sorprende ver como ellos se esfuerzan por superarse”*, siguiendo esta línea de pensamiento la docente N ° 4 de 4to grado dice *“Al ser un acto voluntario, veo como se esfuerzan los alumnos por alcanzar el objetivo. Lo que sea que se enseñe mediante el juego tiene un impacto en su aprendizaje. Hace que el contenido se vuelva más real, más tangible para ellos y por lo tanto se apropian de el sin problemas”*

Las docente de 7mo grado tienen visiones parecidas, una de ellas no plantea el juego y otra pocas veces, tomando como implicancia del mismo los siguiente según su experiencia *“Lo aplique pocas veces, cuando lo hice una vez recuerdo que armó un bullicio, al final comenzaron a pelear”*

Se deduce que ante las experiencias de ruidos, de bullicio de discusiones entre los

alumnos las docentes tomaron una postura negativa frente al juego. El juego es percibido como una instancia donde las cosas se pueden “descontrolar” y de esta manera causa una percepción del juego como generador de conflictos.

Los resultados del juego son proporcionales al conocimiento y la planificación de los mismos.

Cuando el juego es aprovechado, cuando el juego es planificado se pueden desencadenar los resultados relatados por los docentes que comentaron como los alumnos se esforzaron por alcanzar sus objetivos, y la realidad del juego hizo real la apropiación de contenidos. “La primera característica y una de las más radicales atribuidas al juego es el placer funcional, es decir, el gozo que se siente por el ejercicio de una función o actividad en sí misma” (Secadas, 1978, p.22). Las docentes que hicieron uso del juego coincidieron que el gozo que se observa en los niños puede provocar bullicio, y la emoción del momento o las ansias de ganar pueden generar discusiones o peleas pero es en ese momento donde el docente puede terminar el juego o aprovechar ese conflicto para enseñar normas sociales, a negociar y convertir esos momentos en espacios de aprendizaje, allí donde los niños aprendan a relacionarse saludablemente, a seguir reglas y jugar limpiamente.

- **Observaciones dentro del aula**

Sobre el uso del juego en aula, se realizaron dos observaciones, ambas correspondientes a 4to grado, ya que en estos cursos, las docentes afirmaban hacer uso del juego como estrategia didáctica. Cada clase tuvo una duración de 80 minutos y se hacen las siguientes observaciones.

10- Clase N°1 (4to grado, clase de Lengua Extranjera)

Se ingresa a 4to grado y la docente de Lengua Extranjera los saluda en inglés, los niños responden en inglés también. La docente da las instrucciones en inglés, y lo que los niños no entienden lo traduce al español. La profesora les dice a los niños que realizaran un juego de repaso. El juego que presenta es el tutti frutti, los niños se muestran emocionados, ya que ya conocen el juego porque la docente expresa:

Docente: “vamos a realizar un juego de repaso”

Alumnos: siii (dicen todos) ¿Que juego teacher?

Docente: tutti frutti. Ustedes ya conocen el juego, porque ya jugamos pero vamos a repasar las reglas.

Alumnos: y que no hagan trampa teacher, sino quíteles puntos.

Docente: no es bueno hacer trampa, tenemos que ser siempre justos. Yo armo los grupos. La docente les asigna un color a cada alumnos, repasan los colores y luego los alumnos se agrupan según estos, se levantan genera bullicio, los niños hacen ruido con las sillas. La docente empieza a contar desde el número uno en Inglés lentamente pero levantando la voz.

Docente: Oneee, twoooo, Threeee

Los niños prestan automáticamente atención y hacen silencio, se escuchan comentarios como:

Alumnos: ¡cállate, la miss está contando, vamos a perder!

Docente: Me parece que ahora gané yo chicos. La próxima vez más atentos porque si no les voy a ganar yo otra vez.

Luego la docente explica las reglas de juego, que los niños ya entienden muy bien. La docente señala categorías del juego (colores, oficios, animales, útiles, meses del año, juguetes, familia) de vocabulario y los niños en cada grupo anota en un solo papel las palabras que empiezan con la letra que señala la docente. Se les asigna un tiempo de 2 minutos para categoría. La docente detiene el juego cuando termina el tiempo estipulado. Retira las hojas y van controlando los resultados. Se les asigna un punto a los grupos que completan todas las categorías.

Se observa que todos los grupos se encuentran entusiasmados, y participan y aúnan esfuerzos para completar las grillas de categoría. Se realizan 6 rondas del juego, finalmente se asignan puntos a cada grupo, pero no se define un ganador. La docente dice: *Docente: los puntajes, como ya saben se irán acumulando a lo largo del año, al final de año, podrán cambiar sus puntos por sorpresitas.*

Alumnos: ¡sí miss!

Finalmente se anotan en el pizarrón las palabras que presentaron errores de ortografía durante el juego.

11- Clase N°2 (4to grado, clase de Ciencias Sociales)

La Segunda clase observada en 4to grado fue la clase de Sociales. La docente entra al grado y les cuenta un cuento sobre la familia de Pedro, la docente les lee el cuento, luego hace preguntas orientadoras de reflexión pero los alumnos que participan se repitan, son tres alumnos que participan. A continuación la docente toma una pelota pequeña con dibujos de un emoticón. Los niños se entusiasman y todos le piden la pelota a la maestra.

Entonces la maestra les dice que la pelota la atrapara la persona que ella designe pero que debe responder una pregunta, luego la podrá pasar a quien considere y siempre la persona que recibe la pelota debe responder una pregunta. El juego se inicia y se van pasando la pelota, todos los alumnos participan con alegría, algunos hablan más bajo pero la docente fomenta que se escuchen a todos. De esa manera todos los alumnos dan sus apreciaciones sobre la familia.

Luego la docente les copia en el pizarrón una consigna. La misma invita a los alumnos a construir su definición de familia.

Finalmente se dirigen al patio y la docente pone sobre el piso un rompecabezas con un dibujo. Todos corren y arman el rompecabezas, se genera bullicio, los niños corren y gritan porque tienen un tiempo determinado que la docente controla con su reloj.

Finalmente se arma el rompecabezas. Y se lee sobre la imagen una canción breve. La docente enciende un grabador y se escucha la canción mi familia que tiene una letra muy sencilla que se repite varias veces. Los niños cantan la canción. Y finaliza la clase

Con respecto a las clases observadas las dinámicas recibieron una buena actitud de los niños. Los alumnos se mostraron entusiasmados, pero en ambos casos se generaron situaciones de gritos y bullicio La docente tuvo que levantar la voz para que los niños se calmasen y retomaran las actividades que estaban realizando. Luego del llamado de atención, se vio una pérdida de motivación de los niños, pero que fue retomado cuando escucharon la canción de la familia. El juego de la pelota rindió sus frutos ya que todos participaron y pudieron expresarse sobre la temática abordada.

Queda claro que el juego motiva, entusiasma a los niños, que representa una estrategia muy enriquecedora pero que son necesarias tomar medidas para mediar en el juego y evitar los conflictos a los que les temen los docentes.

En la clase de Lengua Extranjera la docente contaba con un recurso para llamar a la calma a los niños, en cambio en la clase de Ciencias Sociales la docente tuvo que recurrir a levantar la voz y para que sus estudiantes bajaran la voz. En ambos casos la intervención de las docentes tuvo el mismo objetivo de crear un ambiente tranquilo para poder jugar pero las técnicas empleadas fueron diferentes, así también como los resultados obtenidos. En la clase de Lengua Extranjera la docente logró captar la atención de los alumnos y las actividades siguieron su curso normal sin afectar el ánimo de los participantes y su normal desenvolvimiento. En cuanto a la docente de Ciencias Sociales logró el silencio de los alumnos pero esto afectó el clima del juego, generándose disminuir el entusiasmo de los

alumnos y seguramente el de la docente también.

Es importante señalar que la forma en que se desarrollará el juego es determinado por el docente, pues el rol del mismo es fundamental para que se cumplan los objetivos del juego y no se desvirtúe con los conflictos. Como señalaba Torres (2002) el docente debe” hacer respetar las reglas del juego, y a los jueces, y enseñar que es para beneficio de todos los participantes, no permitir durante el juego actitudes que perjudiquen el desarrollo del mismo (trampas, zancadillas, etc)”

Futuras Líneas de Investigación

Luego de la realización del análisis de datos, surgen a la luz nuevos interrogantes que podrían ser base para futuras investigaciones, por lo cual se generarían los siguientes objetivos:

- Investigar qué tipos de juegos se usan como estrategia didáctica en las aulas y averiguar si estos se encuentran en sintonía con los que los alumnos están interesados.
- Indagar cual es la percepción de los directivos sobre el juego como herramienta didáctica, ya que la voz docente argumentó entre sus temores que el juego fuera mal visto por los superiores.
- Examinar qué lugar ocupa el juego en las instituciones, averiguando en qué medida estas lo fomentan en las escuelas facilitando a los alumnos espacios físicos y materiales necesarios para el juego.

Conclusión

El objetivo de la presente investigación fue la de conocer cuál es el papel del juego en las prácticas áulicas de la escuela primaria Patrón Costas. Esto se pudo investigar haciendo uso de los testimonios de los docentes y de la observación no participante que se realizó en la institución en dos clases donde se realizaron juegos organizados por los docentes que afirmaron aplicar esta herramienta en sus prácticas.

El lograr conocer el papel del juego en la institución demandó indagar aspectos relacionados con la temática y se buscó conocer cuál era la percepción de los docentes ante el juego, sus características y los efectos de aplicar el juego en el aula.

Los resultados de las entrevistas, arrojaron información en parte esperada y en parte

inesperada. Sobre el conocimiento teórico de los docentes sobre la concepción del juego se denota que no están lo suficientemente capacitados al respecto, ya que el juego promueve y colabora al desarrollo de múltiples dimensiones en el niño, pero estos no fueron tenidos en cuenta por los docentes al definir al juego como estrategia didáctica.

Con respecto a las características que debe tener el juego los docentes enfatizan el hecho que debe ser reglado y monitoreado por el docente, para evitar bullicio, descontrol, peleas y en realidad esto último se convierte en una amenaza para los docentes , entonces el juego se torna una instancia que se desea evitar. Una de las posiciones más cerradas evidenció una docente de 1er grado que consideró al juego como algo no necesario.

Con respecto a la frecuencia del uso del juego en los cursos correspondientes a nivel primario se realiza una comparación del uso del juego en los grados correspondientes a 1er, 4to y 7mo grado. Se evidenció que los cursos de 4to grado fueron donde los docentes se mostraron más predispuestos a hacer uso de la herramienta. En primer grado, y siendo los niños más pequeños, que cursaron nivel inicial como instancia previa, no vivencian el juego como estrategia de aprendizaje, esto relacionado estrechamente con la visión de las docentes , una de ellas con muchos años de experiencia que no valida al juego como herramienta eficaz. Las docentes de 7mo grado argumentan que si bien el juego es una instancia favorecedora para el aprendizaje, lo tienen poco en cuentas en sus prácticas. Esto llama la atención ya que una de las hipótesis planteadas fue la de la disminución de la frecuencia del juego a medida que los niños van pasando a grados superiores, pero esto fue refutado luego de la investigación ya que los niños más pequeños fueron los que menos participaron en juegos de acuerdo a los testimonios de docente y las observaciones en el aula.

El discurso que se puede desarrollar muchas veces no concuerda con la realidad, no se relaciona y la hipótesis fue corroborada ya que si bien los docentes mostraron ser conscientes de lo positivo que significa hacer uso del juego como estrategia didáctica, los docentes expresaron no usar dicha herramienta y aún en menor medida, incluirla en sus planificaciones docentes.

Las observaciones de clases aportaron mucha información, los dos cursos correspondientes a 4to grado, mostraron que el juego implica siempre una actitud o respuesta positiva en los niños.

Un factor común pero parte del juego representan el ruido, los gritos en ocasiones de los niños, pero esto se debe a un cierto grado de excitación de los alumnos a realizar

actividades que les genera mucha alegría. Las reglas de los juegos realizados en las aulas fueron más o menos organizados, y la intervención de los docentes fue importante, en el caso de la clase de Inglés las reglas con respecto al comportamiento estaba claro y mediado por un juego también.

El caso de la clase de Ciencias Sociales no tenía un método acordado para mediar en caso de bullicio y desorden, se utilizó un recurso poco novedoso y tradicional que fue levantar la voz para llamar la atención de los alumnos.

Como conclusión del presente trabajo investigativo se puede aportar que el rol del juego en la escuela Patrón Costas es poco visible en las aulas. De las entrevistas realizadas los docentes son conscientes de lo positivo que representa el juego como estrategia didáctica pero no aplican en la práctica. Se observó que el juego requiere de un esfuerzo de los maestros por mantener el orden, ya que un juego implica el entusiasmo y la participación de todos los alumnos, antes estas situaciones los docentes les genera una situación de incomodidad y más lo que representa sacar a los alumnos del aula y trasladarlos a otros espacios diferentes. El movimiento de los alumnos ya genera ruidos y charlas.

Se concluye que el juego ocupa un lugar mínimo en la institución, ya que muy pocos docentes lo utilizan como una estrategia, siendo los maestros con menos años de experiencia quienes se atreven a practicarlo. Para la mayoría de los docentes el juego es positivo y debería ser bien planificado y reglamentado, pero no es efectivamente desarrollado ni en las planificaciones ni en las prácticas. Los docentes hicieron énfasis en el desorden que provoca realizar en el aula, en la desorganización que puede provocar. Entonces el juego es percibido como una amenaza al buen funcionamiento del comportamiento de los alumnos, que siguen sentados en sus sillas mirando al pizarrón.

Bibliografía

Abascal, E. (2009). Fundamentos y técnicas de investigación comercial. Madrid: Hispanoamericana S.A.

Bonilla Castro, Elsy Rodriguez (1997). Más allá del dilema de los métodos. Santa Fe de Bogota. Ediciones Uniandes

Campos (2010) Metodología de la investigación.

Chacón, P. (2008) El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? [Documento en línea]. Disponible en: www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf

Cardón, V. y Sgreccia, N. (2016) Lugar que asume el juego como estrategia didáctica en clases de Matemática al inicio de la escolaridad primaria. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática Unión* (47), 81-105

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana

DEWEY, J.: « Democracy and Education», N. York, McMillan, 1921 .

Campos Rochas, Espinoza Ingrid, Gonzales Patricia (2006) El juego como estrategia pedagógica. Una situación de interacción educativa. Universidad de Chile. Santiago, Chile.

Cerda, H. (1991). Los elementos de la Investigación. Bogotá: El Buho.

FLAVELL, J. H.: : Psicología evolutiva de J. Piaget•, Buenos Aires, Paidós, 1 976.

Leyva Garzon. (2011) El juego como estrategia didáctica. Pontificia Universidad Javeriana. Bogota.

Jesús María Pinillos G.(1996) Actitud Ludica en el maestro. Educacion física y deporte.

Minerva Torres, Carmen (2002) El juego: una estrategia importante. Universidad de los Andes Venezuela

Montañés, J., Parra, M. Sánchez, T, López, R. Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P. y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. Ensayos. Revista de

le Escuela Universitaria de Magisterio de Albacete. Universidad de Castilla La Mancha

Ramírez Espejo, P. (2009). Una maestra especial: María Montessori. Innovación y Experiencias Educativas, 1-20, (14).

[http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/PI_LAR_RAMIREZ_2.p df\]](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/PI_LAR_RAMIREZ_2.pdf)

Rodríguez Gómez. (1990). Metodología de la investigación cualitativa. Sevilla. Editorial Aljibe

Salkin J. (1998) Metodos de investigación. Mexico. Editorial Pretice Hall

Sarle. P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidos Volumen 18.

Secadas, F (1978) Las definiciones del juego. Revista Española de Pedagogía. España

Vasilasich Irene (2006) Estrategias de investigación cualitativa. España. Editorial Gedisa

Vigotsky, (1978) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Editorial Critica

Virginia Cardón , Natalia Fátima Sgreccia (2016) Lugar que asume el juego como estrategia didáctica en clases de Matemática al inicio de la escolaridad primaria.Unión

Revista Iberoamericana de Educación Matemática. Número 47. Septiembre 2016

Página 81-105

Winnicott (1965) Los procesos de maduración y un ambiente facilitador: Estudios sobre la teoría del desarrollo emociona.Londres. The hogar press.

Anexo 1

Guía de la entrevista

Preguntas:

- ¿Qué entiende por juego?
- ¿Qué tipos de juegos educativos conoce?
- ¿conoce alguna teoría que fundamente el uso del juego en el aula?
- ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?
- Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?
- ¿Aplica usted el juego como metodología de la enseñanza?

Anexo 2

Sujeto: Docente N° 1	Pregunta (entrevistador)	Respuesta
Maestra de 1er Grado A Edad: 43 años Cantidad de alumnos: 25 17 años de experiencia en la enseñanza pública.	Buenas noches. Las siguientes preguntas se hacen en el marco de la investigación de la importancia del juego como estrategia didáctica. Sus respuestas serán de suma importancia para dicha investigación y agradecemos su participación. La primera pregunta es: ¿Qué entiende por juego?	El juego es una herramienta útil para usar en el aula. Es una instancia donde se promueven diversas capacidades y sirve muchísimo para mejorar los aprendizajes de los alumnos ya que promueven actitudes positivas.
	¿Qué tipos de juegos educativos conoce?	Diferentes tipos de juegos, individuales, grupales, juegos de mesa, juegos motrices.
	¿Conoce alguna teoría que fundamente el uso del juego en el aula?	Sinceramente desconozco alguna teoría

	¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?	Reglas claras Debe incentivar el aprendizaje Debe fomentar la participación de todos. Debe estar guiado por el docente. Debe ser ordenado y no causar desorden de ningún tipo.
	¿Aplica usted el juego como metodología de la enseñanza?	En algunas ocasiones, muy pocas en realidad.
	¿Lo incorpora en su planificación?	No. Es totalmente espontaneo.
	¿Qué resultados observa cuando lo aplica?	A los chicos les encantan los juegos. Es su momento de relax. Después de las tareas para ellos es un momento divertido, pero muchas veces se genera mucho bullicio, les cuesta seguir las reglas ya que son niños muy pequeños.

Anexo 3

Sujeto: Docente N° 2	Pregunta	Respuesta
Maestra de 1er Grado B Edad: 50 años Cantidad de alumnos:30	Buenos días. Las siguientes preguntas se hacen en el marco de la	Un actividad que propicia la relación de los alumnos entre si y docente muchas

23 años de experiencia.	investigación de la importancia del juego como estrategia didáctica. Sus respuestas serán de suma importancia para dicha investigación y agradecemos su participación. La primera pregunta es: ¿Qué entiende por juego?	veces sirve de motivador para un tema incompleto
	¿Qué tipos de juegos educativos conoce?	Sé que hay muchos juegos educativos hoy en día pero también vi que están relacionados con la tecnología y yo no me llevo muy bien con ella lamentablemente. (Risas)
	¿Conoce alguna teoría que fundamente el uso del juego en el aula?	Seguramente escuche hablar de ellas porque actualmente se está poniendo en práctica toda esta metodología nueva pero personalmente no concuerdo con ella. Creo que hay un tiempo para jugar que es el recreo, y otro para aprender que es en clase. Me gusta respetar esos momentos.
	¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?	Debe estar muy bien planeado. El docente debe estar constantemente al mando de la clase para

		<p>poder controlar el comportamiento.</p> <p>Habiendo un problema de conducta en nuestras escuelas, es preferible que los alumnos no se exalten demasiado. Ellos pueden ser muy competitivos y las cosas tienden a salirse de control.</p>
	<p>¿Aplica usted el juego como metodología de la enseñanza?</p>	<p>No. Como dije antes no comparto esta línea de pensamiento. Durante todos estos años de docencia eh formado muy buenos alumnos sin necesidad de juegos.</p>

Anexo 4

Sujeto: Docente N° 3	Pregunta (entrevistador)	Respuesta
<p>Maestra de 4to grado</p> <p>Edad: 28 años</p> <p>Cantidad de alumnos: 30</p> <p>3 años de experiencia en la enseñanza.</p>	<p>Buenos días. Las siguientes preguntas se hacen en el marco de la investigación de la importancia del juego como estrategia didáctica. Sus respuestas serán de suma importancia para dicha investigación y agradecemos su participación. La primera pregunta es:</p>	<p>El juego es una herramienta muy útil en el aula. Por medio del juego los chicos se sueltan, se divierten, se sienten felices de venir a la escuela.</p>

	¿Qué entiende por juego?	
	¿Qué tipos de juegos educativos conoce?	Conozco muchos juegos que tienen que ver con la ética. Aprender a trabajar en equipo, formular estrategias, socializar y empatizar con los compañeros.
	¿Conoce alguna teoría que fundamente el uso del juego en el aula?	Piaget habla mucho sobre el juego.
	¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?	Debe ser divertido. Debe poder enseñarle algo a niño, que se sienta realizado y que lo ayude a construir su identidad. Los docentes debemos acompañar al niño y ayudarlo a encontrar el camino a los valores que queremos inculcarle.
	¿Aplica usted el juego como metodología de la enseñanza?	Trato de incorporarlo al menos una vez a la semana sobre todo los viernes que los chicos ya están más inquietos y quieren moverse y participar. Eso los ayuda a canalizar las energías. Los chicos se prenden enseguida, entienden las reglas, se pueden trabajar muy bien

		los juegos en el aula.
	¿Lo incorpora en su planificación?	Sí. No siempre, pero trato de que haya una que otra clase que la contenga. Por ahí lo difícil es fundamentarlo y el hecho de que no todas las autoridades tienen bien visto el juego en el aula. Causa mucho desorden pero bueno... a mí me gusta así que trato de convencer a la directora de lo lindo que es divertirse con los chicos.
	¿Qué resultados observa cuando lo aplica?	Es mágico lo que sucede. Hasta los más tímidos empiezan a soltarse. Es una herramienta que a pesar de las dificultades para llevarla a cabo sin duda te da muchas satisfacciones. Te sorprende ver como ellos se esfuerzan por superarse.

Anexo 5

Sujeto: Docente N° 4	Pregunta (entrevistador)	Respuesta
Profesora de Inglés de 4to grado. Edad: 30 años	Buenas tardes. Las siguientes preguntas se hacen en el marco de la	El juego es una herramienta lúdica que bien utilizada ayuda al

<p>Cantidad de alumnos:30 Años de antigüedad 3</p>	<p>investigación de la importancia del juego como estrategia didáctica. Sus respuestas serán de suma importancia para dicha investigación y agradecemos su participación. La primera pregunta es: ¿Qué entiende por juego?</p>	<p>desarrollo intelectual del niño.... Bueno también del adulto o adolescente.</p>
	<p>¿Qué tipos de juegos educativos conoce?</p>	<p>Todo tipo de juegos. Hay algunos que requieren el uso de TIC como juegos en línea o los que están disponibles en páginas educativas oficiales. O mis preferidos, que son los juegos más rápidos y cortos que pueden darse en cualquier lugar y momento y con cualquier tema que se quiera enseñar-</p>
	<p>¿Conoce alguna teoría que fundamente el uso del juego en el aula?</p>	<p>Sí. La Teoría Psicoanalítica del juego. Que Concibe al juego principalmente desde su valor terapéutico</p>
	<p>Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?</p>	<p>Debe estar planeado em... debe tener un objetivo principal que debe ser educativo, mas allá de la</p>

		competencia o el tiempo o el ganador debe tener como eje principal el conocimiento. Y debe tener reglas claras.
	¿Aplica usted el juego como metodología de la enseñanza?	Sí. Todas mis clases comienzan o terminan con un juego. Prefiero que se traten de juegos rápidos que sean disparadores de un tema y que ayude a que los alumnos se despierten y activen el interés o me gusta que sea de práctica. Cuando planeo juegos más largos o elaborados generalmente los utilizo como evaluaciones de una clase o medio modulo al menos.
	¿Lo incorpora en su planificación?	Sí. Siempre están incluidos en mi planeación porque tienen un fundamento teórico que y un orden metodológico que me permite llevarlo a cabo con mas éxito.
	¿Qué resultados observa cuando lo aplica?	Al ser un acto voluntario, veo como se esfuerzan los alumnos por alcanzar el objetivo. Lo que sea que se enseñe mediante el juego tiene un

		<p>impacto en su aprendizaje. Hace que el contenido se vuelva más real, más tangible para ellos y por lo tanto se apropian de el sin problemas.</p>
--	--	---

Anexo 6

Sujeto: Docente N° 5	Pregunta (entrevistador)	Respuesta
<p>Maestra de 7mo grado Edad: 38 años Cantidad de alumnos: 30 10 años de experiencia.</p>	<p>Buen día. Las siguientes preguntas se hacen en el marco de la investigación de la importancia del juego como estrategia didáctica. Sus respuestas serán de suma importancia para dicha investigación y agradecemos su participación. La primera pregunta es: ¿Qué entiende por juego?</p>	<p>El juego es un ejercicio recreativo que nos permite expresarnos y exteriorizarnos. Hay que considerar que el juego está en nuestra naturaleza. Jugamos desde chiquitos y lo hacemos hasta grandes. Incluso los animales juegan y eso demuestra que tan natural es el juego en nuestras vidas.</p>
	¿Qué tipos de juegos educativos conoce?	Conozco juegos grupales, de mesa, deportivos.
	¿Conoce alguna teoría que fundamente el uso del juego en el aula?	Sí. Sarle es una gran propulsora del juego.
	¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de	¿Dentro del aula? Debe ser dinámico, motivante, claro

	enseñanza?	y con un grado justo de dificultad que pueda adaptarse a los diferentes tipos de alumnos.
	¿Aplica usted el juego como metodología de la enseñanza?	Lo aplico muy poco, los chicos son más grandes, casi lo de los juegos no les va. Tal vez les llame más la atención los juegos en línea, aquellos que son que juegan en internet, pero para la escuela no sirven, algunos son muy violentos o adictivos. Los chicos están locos por el "Free Fire" que está de moda, pero solo los perjudica a mi parecer.
	¿Lo incorpora en su planificación?	No incorporo al juego en mis planificaciones.
	¿Qué resultados observa cuando lo aplica?	Lo aplique pocas veces, cuando lo hice una vez recuerdo que armó un bullicio, al final comenzaron a pelear.

Anexo 7

Sujeto: Docente N° 6	Pregunta (entrevistador)	Respuesta

<p>Maestra de 7mo grado. 20 años de experiencia Edad: 45 años Cantidad de alumnos: 32 20 años de experiencia</p>	<p>Buen día. Las siguientes preguntas se hacen en el marco de la investigación de la importancia del juego como estrategia didáctica. Sus respuestas serán de suma importancia para dicha investigación y agradecemos su participación. La primera pregunta es: ¿Qué entiende por juego?</p>	<p>El juego es una actividad que se desarrolla a partir de reglas.</p>
	<p>¿Qué tipos de juegos educativos conoce?</p>	<p>Bueno existen juegos populares, los tradicionales, juegos de mesa, videojuegos</p>
	<p>¿conoce alguna teoría que fundamente el uso del juego en el aula?</p>	<p>Honestamente no. Pero se por mi experiencia de la gran importancia del juego. Es importante el juego para que los alumnos se relacionen entre sí de manera respetuosa sabiendo respetar las reglas</p>
	<p>¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?</p>	<p>Debe tener reglas claras y la participación activa del docente que actúe como árbitro o moderador.</p>
	<p>¿Aplica usted el juego como metodología de la enseñanza?</p>	<p>Mmm..., no, no lo he usado hasta el momento, uso muchas otras</p>

		estrategias, pero las de juego no lo uso.
	¿Lo incorpora en su planificación?	No lo tengo contemplado
	¿Qué resultados observa cuando lo aplica?	

Caracterización de la población

DOCENTE	TITULO	GRADO	ANTIGÜEDAD	EXPERIENCIA
Docente N° 1	Maestra de grado	1° (Primer Grado)	17 años	Alumnos de 1er a 7mo grado.
Docente N° 2	Maestra de grado	1° (Primer Grado)	8 años	Alumnos de 1er y 2do grado escuela primaria.
Docente N° 3	Maestra de Inglés	4° (Cuarto grado)	6 años de antigüedad.	Alumnos de Primario y Secundario
Docente N° 4	Prof. De Matemáticas	4° (Cuarto Grado)	3 años de antigüedad.	Alumnos de, primario .
Docente N° 5	Maestra de Grado de Matemática	7° (Septimo Grado)	10 años de antigüedad	Alumnos de 3ero, 4to y 5to año.
Docente N° 6	Maestra de Sociales	7° (Septimo Grado)	15 años de antigüedad.	Alumnos desde nivel inicial a colegio

				secundario. Escuela pública y privada.
--	--	--	--	--