



Universidad Abierta Interamericana

Facultad de Investigación y Desarrollo Educativo

**Título:**

**“El lugar del juego como potenciador del aprendizaje en la Educación Primaria. ¿Papel protagónico o secundario en las aulas de primer grado?”**

Títulos a obtener:

Licenciatura en Psicopedagogía

Profesorado en Psicopedagogía

**Alumna: Oberti Jimena**

**Sede Regional Rosario**

**Directora carrera: Lic. Dimángano Patricia**

**Octubre 2015**

## ÍNDICE

Resumen.....	3
Agradecimientos.....	4
Introducción.....	5

### PARTE I: MARCO TEÓRICO

1. Estado del arte.....	9
2. El juego.....	16
2.1. Características del juego.....	17
2.2. Juego y desarrollo.....	19
2.3. Juego y educación.....	21
2.3.1. Diferentes formas de usar el juego en la escuela.....	24
2.3.2. Razones para incluir el juego en el aula.....	26
3. Aprendizaje.....	28
3.1. Definiciones.....	28
3.2. Tipos de aprendizajes en el contexto escolar.....	30
3.3. ¿Cómo potenciar los aprendizajes escolares?.....	32
4. Educación Primaria.....	34
4.1. Primer grado.....	35
4.2. Áreas curriculares.....	38
4.3. El juego en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP).....	39
4.4. El juego en los Diseños Curriculares de la Provincia de Entre Ríos.....	43

### PARTE II: MARCO METODOLÓGICO

5. Diseño de investigación.....	47
---------------------------------	----

5.1. Problema.....	47
5.2. Objetivos.....	47
5.3. Variables.....	47
5.3.1. Lugar que ocupa el juego en el aula.....	47
5.3.2. Concepción del docente sobre la importancia del juego.....	47
5.3.3. Áreas curriculares en las que se utiliza el juego.....	47
5.3.4. Forma en que el docente utiliza el juego.....	47
5.4. Diseño metodológico.....	47
5.5. Procedimientos, técnicas e instrumentos.....	48
5.6. Población.....	48
5.7. Plan de análisis de datos.....	49
6. Análisis de datos.....	50
Conclusiones.....	72
Sugerencias.....	75
Fortalezas y debilidades.....	75
Propuestas.....	76
Referencias bibliográficas.....	77
<b>ANEXOS</b>	
Anexo I: Modelo de entrevista.....	84
Anexo II: Modelo ficha de observación.....	85
Anexo III: Art. 27 de la Ley de Educación Nacional N° 26206/2006.....	88
Anexo IV: Entrevistas.....	90
Anexo V: Fichas de observaciones.....	136

## RESUMEN

La presente investigación cualitativa se basó en la experiencia de 27 docentes de primer grado de todas las escuelas públicas de la ciudad de Victoria, Entre Ríos, con el objetivo de conocer el lugar del juego, utilizado como potenciador del aprendizaje, en sus aulas. Para arribar a dicho objetivo general, se plantearon objetivos específicos relacionados con la concepción del docente sobre la importancia del juego, las áreas curriculares en las que se utiliza mayormente y la forma en que los docentes lo utilizan dentro del aula. Dicha problemática surgió como una inquietud personal acerca de la relación existente entre el juego y el aprendizaje en los contextos educativos, tomando como base el cambio por el que atraviesan los niños en su paso del Nivel Inicial al Nivel Primario.

Para recolectar los datos y responder a los objetivos previstos, se utilizaron dos instrumentos: primero se suministró a la población una entrevista estructurada y, posteriormente, se procedió con la observación a la muestra seleccionada.

Como resultados se obtuvo que la totalidad de la población considera que el juego tiene gran importancia como potenciador del aprendizaje, porque promueve el desarrollo integral del niño, le permite superarse y ayuda a quienes presentan dificultades de aprendizaje; siempre que presente ciertas características concretas. En rasgos generales, los docentes optaron por utilizar el juego como instrumento, ya que encuentran en este las características que necesita la actividad lúdica para ser incorporada dentro de los contextos áulicos. Asimismo, la mayoría de los docentes expresaron que utilizan más el juego en matemática por la facilidad que encuentran al momento de pensar actividades lúdicas, el material disponible y la adaptabilidad de un mismo juego a diferentes situaciones.

En conclusión, el lugar que ocupa el juego en las aulas es secundario, principalmente, porque los docentes expresaron tener dificultades para emplearlo por falta de tiempo y espacios adecuados, dadas las características del grupo de alumnos y las exigencias de cumplir con los contenidos curriculares por parte de los padres y del equipo directivo.

## **AGRADECIMIENTOS**

*Quien piense que caminar es crecer está en la dirección correcta,  
pero quien piense que caminar acompañados es permitirse compartir sueños  
está en la cima de alcanzarlos.*

*Gracias a todos aquellos que caminaron conmigo y comparten hoy mi sueño.*

## INTRODUCCIÓN

El juego es una constante en la sociedad a través del tiempo y del espacio. Las formas, los modos y lugares en donde se ha llevado a cabo han ido variando, pero se ha hecho presente en las más diversas culturas y geografías, incluso a nivel personal podemos afirmar que todos hemos experimentado el juego en algún momento de nuestra vida.

La infancia es el momento por excelencia en donde el juego está siempre presente. Son innumerables los beneficios que el mismo aporta, es así que muchos autores sostienen que el juego es sinónimo de salud, bienestar, alegría y diversión.

Los niños juegan en todo momento y en todo lugar, el juego constituye su forma primordial de expresión, por medio del mismo, ellos pueden comunicarse, relacionarse, liberar sus emociones, proyectar sus miedos, poner en acción sus fantasías, sus deseos e intereses, pero fundamentalmente a través del juego todo niño aprende.

Cuando el niño ingresa en la educación formal, el juego acompaña su crecimiento y proceso de aprendizaje. Sin embargo, considero que su presencia e intensidad durante todo el proceso no es la misma. A medida que el infante va creciendo, cambia de salita, de grado, de nivel, de año. Cada "paso" por la escuela es marcado por una línea que separa y limita; crecemos, aprendemos, aprobamos y por lo tanto, debemos avanzar. Desde el Nivel Inicial, los alumnos vienen acostumbrados a una forma de aprendizaje diferente, donde el juego es el protagonista principal del aula.

En el Nivel primario, los tiempos cambian, la vestimenta es otra, los espacios son más grandes, el mobiliario es distinto, los momentos para jugar ya no son los mismos. El niño viene estructurado de una manera y debe adaptarse a la nueva realidad, la cual muchas veces puede provocar dificultades o inconvenientes para alcanzar los objetivos esperados.

Este trabajo ha sido impulsado por una inquietud personal acerca de la relación existente entre el juego y el aprendizaje en los contextos educativos,

tomando como supuesto teórico que “jugando se aprende”. Por lo tanto, la presente investigación posee como objetivo general descubrir qué lugar tiene el juego, utilizado como potenciador del aprendizaje, en las aulas de primer grado de las escuelas públicas de la ciudad de Victoria, provincia de Entre Ríos. Teniendo en cuenta que el juego aparece en la escuela primaria, pero lo hace fundamentalmente en el recreo, dejando al aula como el espacio principal de aprendizaje no lúdico.

Los objetivos específicos formulados son:

- Conocer la concepción que tiene el docente de primer grado sobre la importancia del juego como potenciador del aprendizaje.
- Indagar en qué áreas curriculares se utiliza el juego para acompañar el aprendizaje de los alumnos.
- Observar cómo el docente de primer grado aplica el juego como potenciador de los aprendizajes escolares.

La recolección de datos se realizará a través de dos instrumentos propios de la investigación cualitativa: en un primer momento se empleará una entrevista estructurada e individual a todos los docentes de primer grado de las escuelas públicas y, en segundo lugar, se procederá con observaciones a una muestra seleccionada de la población entrevistada.

El siguiente trabajo de investigación está dividido en dos partes fundamentales, en primer lugar el marco teórico, en el cual se abordan los antecedentes investigados hasta el momento sobre el tema a desarrollar y se definen los conceptos principales que enmarcan dicha investigación. En segundo lugar, se define el marco metodológico que sustenta y acompaña al trabajo. Allí se plantean el problema, los objetivos, los instrumentos, la población que se seleccionó y el análisis e interpretación de los datos.

La investigación procura brindar información sobre la importancia que tiene el juego dentro del contexto áulico, abordando sus beneficios, particularidades y diversas posibilidades de inserción en la educación primaria, principal y

específicamente, en primer grado, tomando como fundamento principal el paso por el que deben atravesar los niños desde Nivel Inicial al Nivel Primario.

PARTE I

MARCO TEÓRICO

## 1. ESTADO DEL ARTE

Son innumerables las investigaciones, ponencias y artículos científicos que se refieren al juego en contextos educativos. Varios autores se han planteado la necesidad de investigar cómo abordar el aprendizaje de los niños en la actualidad. En la educación primaria aparece el juego como medio ideal para acompañar el aprendizaje de los alumnos; sin embargo, a pesar de que muchos conocen sus beneficios son muy pocos los que realmente llegan a plasmar la teoría a la realidad práctica, el aula.

Como antecedentes de investigaciones previas llevadas a cabo en Argentina, se encuentra el estudio exploratorio de corte cualitativo realizado por **Noemí Aizencang (2001)**, en el que entrevistó a cuarenta docentes del primer ciclo de Educación General Básica (EGB) de escuelas públicas de la provincia de Buenos Aires, específicamente de los departamentos de Quilmes y Avellaneda. Los objetivos de la misma fueron conocer qué posibilidades reales de juego y de jugar tienen los maestros en las aulas, indagar de qué modo los docentes vinculan los juegos que implementan a los procesos de aprendizaje que observan en sus alumnos y de qué manera sortean las tensiones y problemas presentados cuando se trata de incluir actividades lúdicas en las clases. Se utilizaron entrevistas individuales y en profundidad como técnicas de recolección de datos, las cuales se basaban en cuatro ejes: caracterización de las actividades lúdicas en la escuela, deseabilidad y viabilidad de lo lúdico en la escuela, relación juego y aprendizaje y relación juego y trabajo escolar. Además, durante el transcurso de las entrevistas se incluyeron dos propuestas de tareas concretas. En la primera los docentes debían completar frases posibles de contrastar. En la segunda, se les pidió que evocaran y comentaran dos situaciones de clase en las que hayan propuesto instancias lúdicas a sus alumnos, una reconociendo haber alcanzado los objetivos predefinidos y otra en la que no hayan podido alcanzar los resultados esperados.

A modo de conclusión, la autora determina que los docentes entrevistados consideran al juego como una actividad deseable en la escuela, el cual resulta una propuesta innovadora y diferente cuando se busca promover el aprendizaje de los

alumnos, ya que genera mayor motivación, participación y disposición para el trabajo escolar.

Con respecto a los juegos propuestos por los docentes, 37 de 40 los eligen ellos mismos, éstos deben guardar significativa distancia con los elegidos por los niños por fuera del ámbito escolar, porque, según los entrevistados, son los únicos que poseen finalidades educativas y enfatizan la vinculación con contenidos escolares, particularmente de lengua y matemática. Los 3 restantes incluyen juegos propuestos por sus alumnos en sus clases, a quienes consideran partícipes activos en la elección y modificación de las propuestas lúdicas.

En último lugar, haciendo referencia a los obstáculos percibidos por los docentes en la inclusión del juego en la clase, se distinguen, en primer lugar, las condiciones individuales o propias del alumno: ausencia de disciplina y carencia de saberes previos vinculados a la actividad lúdica y al dominio de los contenidos escolares que implica. Y en segundo lugar, los obstáculos institucionales: falta de tiempo, tanto para la preparación como para la ejecución del juego; la exigencia de cumplir con los programas escolares y con obligaciones administrativas y el mayor esfuerzo que supone la elaboración de propuestas lúdicas.

En síntesis, para dicha investigación, el juego posee presencia significativa entre las actividades escolares propuestas en primer ciclo, se presenta como deseable y beneficioso; sin embargo, posee algunas limitaciones que no logran su total inserción en las aulas, volviendo algo riesgoso y poco viable la inclusión de instancias lúdicas en la escuela.

Otro estudio realizado a nivel nacional, fue el de **Arrue Carola (2012)**, en el que presenta algunas conclusiones percibidas en talleres de juegos realizados entre 2007 y 2010, incluidos como parte de un proyecto articulado entre la Asociación Civil "El Arca" y dos escuelas estatales de la localidad de Cuartel V, en el tercer cordón de pobreza del conurbano bonaerense. El objetivo del proyecto era mejorar la inclusión educativa de niños y niñas, entendida en términos de asistencia a la escuela y aprendizaje efectivo.

Los talleres se incluyeron en la escuela con una duración de una hora – clase por semana, eran espacios específicamente dedicados al juego, eliminando algunos de los determinantes de la lógica escolar como la supuesta simultaneidad en los aprendizajes, su carácter preeminentemente individual y descontextualizado y el rol preponderante del docente como poseedor-transmisor de conocimientos.

Se utilizaron diferentes instrumentos lúdicos que permitieron a los alumnos adquirir habilidades y nociones académicas, cognitivas y sociales.

El método que la autora seleccionó para recopilar datos de los talleres, fueron varios, entre ellos: entrevistas en profundidad, observaciones participantes, entrevistas adaptadas in-situ, documentos escritos y material obtenido a través de procedimientos no intrusivos (filmaciones). En cuanto a los resultados obtenidos, se puede concluir que una vez terminado el proyecto y retirados los talleres, algunos docentes incorporaron los juegos a sus prácticas de enseñanza cotidianas, enriqueciendo las experiencias de aprendizaje escolar de sus alumnos/as. A su vez, muchos niños solicitaban y utilizaban los juegos durante los recreos, gestionando de manera autónoma un momento de aprendizaje colaborativo. Asimismo, se observó que en las aulas donde las docentes participaron del taller y construyeron una valoración positiva del juego como promotor de aprendizaje, hubo mejores logros en el rendimiento de los alumnos y en las capacidades docentes para trabajar la diversidad, observar las potencialidades de sus alumnos y ponderar los procesos de aprendizaje por sobre los “logros esperados”.

El juego en el ámbito escolar, puede constituir un aporte para promover prácticas participativas y promotoras de aprendizaje en todos los sujetos, particularmente, en los niños que viven en situación de pobreza y corren mayores riesgos de ser víctimas de exclusión. En síntesis, para dicha investigación, incluir el juego dentro del aula, resultó ser una propuesta beneficiosa para promover la inclusión educativa real, la que supone que los niños no solamente asistan a la escuela, sino que además aprendan los contenidos y saberes trabajados allí.

**Graciela Stefani, Laura Andrés y Estela Oanes (2014)** realizaron un estudio en el que participaron 206 niños de 7 a 12 años, 103 adolescentes de 13 a

18 años, 82 jóvenes de 19 a 29 años y 125 adultos mayores de 30 años residentes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y pertenecientes a un estrato social medio.

El objetivo del estudio fue describir y analizar las transformaciones lúdicas a partir de los juegos de los niños, los espacios y la percepción y el recuerdo de personas pertenecientes a distintas generaciones. Es decir, se investigó si el cambio generacional producía transformaciones a la hora de elegir cómo jugar y en dónde hacerlo. Para realizar dicha investigación se utilizó el Cuestionario Semiestructurado sobre Juegos (Stefani, Andrés & Oanes, 2010) en sus dos versiones, una para niños y otra para adolescentes y adultos.

Como conclusión se destaca, entre otros resultados, que los niños optan por los juegos motores en primer lugar, ubicando a los electrónicos en un segundo plano y dejando en tercera posición a los simbólicos. Con respecto a los espacios lúdicos, los niños optan por jugar en la casa y la escuela. Dicha investigación es tomada en cuenta como antecedente, porque en el estudio se describen los tipos de juegos elegidos por los niños, quienes además, identifican a la escuela como uno de los espacios para jugar.

Como antecedentes de investigaciones previas realizadas a nivel internacional, se encuentra el proyecto de intervención pedagógica realizado en **2006** por **Beltrán Pérez María A., Morales Vega Edith J. y Silvas Portillo Diana M.** quienes realizaron una investigación de tipo cualitativa, cuyos objetivos fueron reconocer al juego como una alternativa didáctica para apropiarse del contenido pedagógico dentro del nivel de educación primaria y, realizar una revisión teórica con respecto al dominio de la lectura y escritura en los alumnos de primer grado.

El proyecto se realizó en la Escuela Primaria Vespertina “Profa. Mercedes C. Díaz”, ubicada en Badiraguato, Sinaloa, México. La muestra elegida fueron 24 alumnos de primer grado “A”.

Para obtener resultados las autoras utilizaron como método la investigación-acción y como técnicas la observación directa, participante y la no participante, el análisis de documentos, el diario de campo y las guías de entrevistas. Con el fin de

hacer uso del juego como una estrategia didáctica para el logro de un aprendizaje llamativo para el educando, fueron planteadas tres estrategias en las cuales se vinculaba el juego con el aprendizaje de la lectura y escritura. Los resultados arrojaron que el juego es una de las mejores herramientas para que el niño adquiriera el proceso de lectura y escritura y a la vez se incorpore al trabajo cooperativo. Las estrategias lúdicas propuestas y utilizadas fueron sumamente positivas, ya que los niños obtuvieron un mejor aprendizaje favoreciendo su proceso de adquisición de lectoescritura.

Sin embargo, se encontraron algunas dificultades, a saber: falta de atención o fallas en la pronunciación por parte de los alumnos, ausencia de elementos necesarios para que los niños practiquen sus habilidades lectoras y escritoras y carencia de conocimientos por parte de los padres de las estrategias y elementos que podrían utilizar para apoyar el aprendizaje de sus hijos.

Otra de las investigaciones encontrada, fue la tesis descriptiva explicativa realizada por **Hortencia Flores Sánchez en 2009**. Dicha investigación tenía como objetivo general contribuir de manera adecuada a la mejora de los aprendizajes de los alumnos de primer grado de primaria, con el uso del juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lectoescritura en dicho grado. El estudio fue llevado a cabo en primer grado de la escuela primaria “Manuel José Othón”, ubicada en Jalpilla, Axtla de Terrazas, S.L.P. La autora trabajó con 48 alumnos de primer grado, sus respectivos padres y los docentes que conformaban la población de dicho grado; empleando como métodos: observaciones, encuestas y pruebas de lectoescritura.

Entre los resultados alcanzados con dicho estudio que son relevantes para la investigación a realizar, se pudo concluir que: el 70% de los alumnos se aburre en clases, a un 50% le gusta poco ir a escuela, un 83% muestra interés en la lectura y escritura y más de la mitad de la muestra trabaja impositivamente. Además, el 63% de los alumnos no visualiza el juego en la clase, sólo el 4% expresó que se juega para aprender, contra un 25% que lo hace para divertirse. El juego en la escuela casi no aparece visible por los niños, ya que éstos últimos expresan que donde más juegan es en sus casas.

Con respecto a las encuestas realizadas por los docentes, la autora llegó a las siguientes conclusiones, al 67% le agrada dar clases a primer grado, sin embargo, el 33% expresa que los niños no llegan a la primaria con la madurez necesaria. Un alto porcentaje de la muestra utiliza métodos tradicionales para la enseñanza de la lectoescritura. Con respecto al juego, la totalidad de la muestra docente expresa utilizarlo y vincularlo con los contenidos pedagógicos; sin embargo, al momento de profundizar sobre el papel que ellos le asignan al juego y al dominio de éste como estrategia de aprendizaje, ninguno pudo dar una respuesta apropiada, lo que demuestra que el docente no establece una real conexión entre el juego y los contenidos pedagógicos.

En relación con las encuestas realizadas a los padres, se obtuvo que el 73% de la muestra considera que la escuela debe utilizar métodos novedosos de enseñanza. Para los padres, los niños no juegan en la escuela, sino en la casa. Ningún padre consideró al juego como una vía para el aprendizaje, llegando a la conclusión que el mismo se utiliza como diversión o entretenimiento. Además, el 21% de la muestra no respondió sobre los juegos vinculados al aprendizaje. Sin embargo, el 35% identificó al juego como la actividad a la que más tiempo le dedican sus hijos.

Como resultado de la observación de las clases, la autora pudo concluir que los docentes hacen poco o mal uso del juego como estrategia didáctica, quedando demostrado lo contrario a lo expresado por ellos en las encuestas.

Con todo lo dicho anteriormente se sintetiza que de la forma que los niños aprenden, solo la mitad de la muestra alcanza un nivel alfabético esperado, en relación a velocidad, precisión y comprensión. Teniendo en cuenta la falta de uso del juego como alternativa para la mejora en la adquisición de la lectoescritura, la autora propone estrategias didácticas, en las cuales aparece como elemento central el alumno y la base fundamental es el juego. Las mismas fueron diseñadas por la autora de la tesis y aprobadas por especialistas con el fin de demostrar su validez científica. Para lo cual se confirmó la validez y factibilidad del uso y aplicación que se le puede dar a las estrategias para favorecer la adquisición de la lectoescritura, en los alumnos de primer grado.

**Castro Ana, Ezquerro Pilar y Argos Javier (2012)** llevaron a cabo un estudio de carácter cualitativo con el propósito de realizar una aproximación a la transición educativa que se produce entre el Nivel Inicial y la Educación primaria. Este estudio se desarrolló a partir de una muestra de maestros, familias y niños extraída de dos colegios cántabros. Los instrumentos utilizados para recoger información fueron la entrevista para los adultos y el dibujo-conversación con los niños. Con respecto a estos últimos, se realizó un seguimiento desde el último curso de Educación Infantil hasta sus inicios en la Educación Primaria.

El estudio dio como resultado, entre otros, que los niños desean y quieren empezar la escuela primaria, reconocen que es un cambio muy grande y que empiezan otros aprendizajes. Además, registran como diferencia importante la ausencia de juguetes y la disminución significativa del juego en el aula, visualizando al juego solamente en los recreos.

Los maestros, por su parte, perciben diferencias entre ambas etapas, relacionadas con aspectos organizativos, con la flexibilidad en la planificación de las actividades, con los estilos de enseñanza y con el incremento de responsabilidades de los alumnos. Asimismo, para ellos, el mayor cambio percibido por el niño es el relativo a la disminución del tiempo de juego.

Todas las investigaciones nombradas anteriormente permiten enriquecer al siguiente trabajo de investigación. Tanto a nivel nacional como internacional, los beneficios del juego para el aprendizaje han sido instrumentos que colaboran en la inclusión de actividades lúdicas – didácticas en las aulas de diferentes niveles de la educación formal. Los niños quieren y desean jugar en la escuela, por lo tanto, esta última debe acompañar dicho deseo. El juego es su forma de expresión, su medio de comunicación, para comprender a los niños, debemos ofrecerles oportunidades en las que puedan jugar.

## 2. EL JUEGO

Etimológicamente la palabra “juego” proviene del latín *iocus* que remite a broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo o diversión; y *iocivinculado* a juegos, diversiones o pasatiempo. (Corominas, 1984)

El juego es una de las actividades humanas más antiguas y ha estado presente desde el comienzo de la humanidad. Los antropólogos dan por sentada la presencia del juego en la era paleolítica porque su naturaleza es inherente a los primates. De hecho, se ha estudiado ampliamente cómo el “hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas”. Durante estos primeros comienzos, la finalidad del juego era fundamentalmente la supervivencia y el adiestramiento; relacionándolo exclusivamente con la destreza física y el deporte. Posteriormente, Grecia sostuvo que el juego estaba totalmente ligado al culto de los dioses y que el mismo producía desarrollo físico, creativo y espíritu competitivo. Roma, por su parte, describe al juego como “recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado durante el trabajo”. Es a partir de esto que el juego comienza a tener su máximo esplendor, caracterizando la vida cotidiana de los ciudadanos. (Saéz Rodríguez y Monroy Antón, 2010)

En efecto, a través de los años, las formas, modos, objetivos y fines del acto de jugar se han complejizado, lo que ha dado como resultado su expansión a otros espacios de la vida humana, como así también la adquisición de diferentes funciones y significados.

En la actualidad, el juego es claramente reconocido por diversos autores y desde diferentes líneas teóricas como uno de los aspectos fundamentales en el desarrollo del niño. Desde el punto de vista funcional, estructural y afectivo, se impone como una actividad posibilitadora del desarrollo, tanto es así que su ausencia generalmente debe ser tomada como signo patológico. Es esperable que los niños jueguen y que a través de ese juego se haga posible la elaboración de conflictos, las compensaciones, la realización de anhelos, el dominio de funciones, la socialización y el aprendizaje. (Piaget, 1990)

En síntesis, el juego debe ser tomado como un fenómeno y actividad cultural necesaria e imprescindible, el cual cuenta con características específicas que lo separa de actividades no lúdicas.

## **2.1 Características del juego**

María Isabel Rael(2009) expresó que el juego para que sea considerado como tal, debe presentar algunos aspectos distintivos: ser placentero, estimulador, relajante, motivador, interactivo, libre y espontáneo; conllevar tensión; ser el resultado de la ilusión e imaginación; implicar conocimientos y habilidades; permitir la adquisición de nueva información y como consecuencia, la consolidación de lo aprendido; poner en práctica las capacidades físicas, mentales y sociales; producir bienestar y seguridad y por último, desarrollar y enriquecer al aparato psíquico.

Si bien estos aspectos son importantes, no constituyen una lista exhaustiva, pues no determinan las innumerables características que el juego presenta.

La Fundación Arcor (2012) sostuvo que:

El juego ayuda al desarrollo físico y mental de los niños y niñas, estimulando los sentidos, la motricidad, apelando a la originalidad, desarrollando capacidad intelectual y la imaginación. Posee valor social, porque contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda. Es un medio de expresión. Posee un valor sustitutivo, porque al jugar se transita inconscientemente por situaciones adultas que se afrontarán en el futuro. (p. 2)

Otra característica fundamental del juego es que forma parte de los derechos del niño. El artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas sostiene que: "Todo niño tiene derecho al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad".

Conrelación a lo expresado anteriormente, la Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar (IPA), en 2012 sostuvo que:

Garantizar el Derecho a Jugar del ser humano a través de acciones concretas, implementando distintos dispositivos lúdicos, promueve y valora la comunicación entre generaciones, la

conservación del patrimonio cultural y genera concientización en relación a la importancia cotidiana del juego y los juguetes(IPA en Fundación Arcor, 2012, p. 4)

El espacio de juego es un requisito fundamental para que el derecho a jugar sea garantizado. De hecho, el niño espera jugar en un espacio que le otorgue autonomía para jugar libremente y no estar controlado, sino cuidado por los adultos; seguridad pero que le provoque desafíos a todas sus inteligencias; permiso para la manipulación de los objetos y el movimiento del cuerpo; accesibilidad para todas las capacidades y edades; estimulación para que el niño exprese sus emociones y sentimientos; interacción, colaboración y cooperación con otros; variedad en dimensiones, formas, colores, imágenes, objetos pero simples con algunos vacíos que el niño pueda llenar con su imaginación y fantasía; contacto con la naturaleza vegetal y animal; tiempo suficiente para desplegar el jugar; posibilidad de aprendizaje espontáneo y placentero; y autoestima. (Fundación Arcor, 2012, p. 7)

El juego debe ser una actividad libre, quien juega decide cómo y cuándo hacerlo. “No se desarrolla por encargo o por mandatos de otros, puede iniciarse, suspenderse o culminarse en cualquier momento y no responde a necesidades físicas ni a obligaciones morales”.(Aizencang, 2010, p. 25)

Son innumerables los beneficios que un juego bien planteado puede provocar en quien juega, es por todo lo expresado anteriormente que se infiere que el juego es sinónimo de salud y bienestar. Se espera que un niño juegue, olvidando que para llevarlo a cabo se necesitan tiempo y espacios concretos y adecuados. El juego no es un privilegio, sino un requisito indispensable para el crecimiento y desarrollo saludable.

Mirar, tocar, explorar, combinar, pensar, decidir, elegir, intentar, oler, sentir, asustarse, imaginar entre otras son las acciones que un niño experimenta cuando juega con libertad en los espacios que lo rodean. Los recrea, los interviene y transforma resolviendo situaciones diversas que le permiten aprender, crear y crecer (Fundación Arcor, 2012, p.8).

## 2.2 Juego y desarrollo

El desarrollo hace referencia a aquellas variaciones por las que transita un sujeto a lo largo de su vida, las cuales a su vez le permiten crecer y madurar física, emocional y socialmente. Para Mónica Pesce (2012): “el desarrollo es el curso de los cambios de la conducta sensorio motriz, la respuesta emocional, el lenguaje, la inteligencia y el aprendizaje en un contexto sociocultural e histórico” (p. 40). Por otra parte, se puede decir que el desarrollo no sólo hace referencia a la imitación de modelos de comportamiento o de acciones puntuales, sino también al progreso interno de capacidades de control cada vez más complejas de los propios comportamientos. Complejidad que implica conciencia, sujeción y hasta registro y seguimiento de legalidades sociales que regulan posibles futuros escenarios en la vida del individuo. (Baquero, 2004)

Justamente por la posibilidad que ofrece el juego de presentar esos posibles futuros escenarios en la vida de un individuo es que cumple una función esencial en el desarrollo y es trascendental en los primeros años de vida, aunque la realidad es que está presente a lo largo de toda la evolución del ser humano.

El juego es el primer lenguaje del niño. Por medio de la actividad lúdica los pequeños interactúan con los objetos, desarrollan sus sentidos, adquieren habilidades, expresan fantasías, sentimientos, se relacionan con otras personas, adquieren pautas de conducta, imitan. A través del juego interiorizan la realidad circundante y expresan su mundo interior. El juego ofrece indicadores para entender al niño y observar su evolución física y mental (AIJU, 2008, p. 6).

Para Piaget, el juego promueve la generación de nuevas formas mentales, es decir, está vinculado al desarrollo cognoscitivo y produce un fuerte impacto en el desarrollo integral del sujeto. La actividad lúdica infantil evoluciona en relación directa con las posibilidades cognitivas del individuo, o lo que es lo mismo, “en la medida en que el equilibrio crece y alcanza permanencia, la imitación y el juego se integran en la inteligencia”. (Piaget, 1990, p. 372)

Por su parte, Mónica Pesce (2012) define al juego “como el primer acto creativo del ser humano”. (p.108). La autora, además, remarca la importancia del

juego en los primeros años del infante, lo distingue como una actividad libre y creativa, la cual le permite adquirir elementos para ir construyendo el mundo circundante. A través del juego, el niño crece interna y externamente, desarrolla su imaginación, fantasía, creatividad, lenguaje, motricidad y personal social. En efecto, Baquero (2004), remarca la capacidad imaginativa que el niño adquiere jugando, como así también el aprendizaje de conductas que esa situación no real provoca en quien se deja invadir por el mundo lúdico.

El juego no sólo permite que el niño ponga en práctica su imaginación y creatividad, sino también que sea independiente y libre. En ese sentido, ya en 1971, Donald Winnicott, sostuvo que un rasgo importante del juego es que "(...) en él, y quizás sólo en él, el niño está en libertad de ser creador (...)" (p. 79). Por su parte, Arango M. T, Infante E y López M. E (2006) sostienen que a través del juego, todo niño puede experimentar, crear, independizarse e imaginar en un espacio y tiempo determinado. Es decir, se juega dentro de ciertos límites, en los cuales el niño sabe que es una situación ficticia, un "como si", que se diferencia de la vida real. (Aizencang, 2010) Quizás el aspecto más importante sea que la capacidad imaginativa del niño durante el juego es ilimitada y que "mentalmente el niño puede representar cualquier cosa". (Arango et al. 2006, p. 9)

Asimismo, el juego posee una función social. En otras palabras, es realmente una preparación para la vida, un medio fundamental para que el infante conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las acciones sociales entre ellas. Mediante el juego el niño aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente, desarrolla confianza en sí mismo, autocontrol y capacidad de cooperación con los demás. Para Vigotsky (1988) el juego posee un papel fundamental en el desarrollo del niño, produce subjetividad y "permite crear situaciones imaginarias" (p. 143). Dicho autor remarca el carácter central del juego como actividad espontánea, cotidiana y necesaria en la vida del niño, es una de las maneras que presenta para participar en la cultura, el infante a través del juego se apropia de los instrumentos de la misma, separando la acción u objeto del significado, generando zonas de desarrollo próximo y como consecuencia, avanzando en el proceso de desarrollo.

Además, el juego posee gran influencia en lo emocional. Arango et al. (2006) establecieron que por medio del juego el niño “expresa sus sentimientos, conflictos, descarga emociones, da escape a la agresividad, al temor y a la tensión, promueve estabilidad emocional, ofreciendo profunda confianza y seguridad” (p. 9). Además, el juego permite a los niños construir espontáneamente un escenario con el fin de autoexpresarse, es decir, que tengan la posibilidad de crear, imaginar, especular e indagar a partir de motivaciones intrínsecas. Mediante el juego el niño crea, construye y realiza acciones internas y externas. Siguiendo a Winnicott (1971): “para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer” (p. 64).

En síntesis, el juego es fundamental en la infancia, se encuentra intrínsecamente ligado al desarrollo integral del ser humano por tratarse de un fenómeno que le permite madurar física, emocional y socialmente, incentiva el desarrollo cognoscitivo, favorece la relación del ser humano con el mundo exterior, permite poner en práctica la imaginación y creatividad en un ambiente de independencia y libertad, es una actividad que surge de manera natural y espontánea, por lo que no se necesita aprendizaje previo y además, el resultado es totalmente impredecible, porque su desarrollo no está determinado de antemano.

Como se analizará en el próximo apartado, todo juego es considerado un excelente mediador del aprendizaje, a través del mismo los niños aprenden, se relacionan, experimentan, socializan, intercambian opiniones e imaginan. Al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal y decisivo para establecer el puente entre su propio mundo interno y la cultura que lo rodea.

### **2.3 Juego y educación**

El juego asume diversos significados y funciones en relación al contexto. Vigotsky (1988) determina que los niños durante la edad escolar juegan porque esto les permite consumir deseos irrealizables y de esa forma percibirlos en un

mundo ilusorio, en donde la imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el infante.

Los niños juegan porque es la actividad vital y dominante durante la infancia, y por lo tanto, la escuela debe utilizar el juego, creando tiempos y espacios acordes al mismo, para cumplir así, con el mandato social que le compete. Son “muchas las acciones que puede asumir, como son múltiples también las acciones que puede realizar el niño para apropiarse del mundo que se le es presentado en la escuela”(Ledwith, 2007, p.4). De hecho, el juego en situaciones educativas ha sido impulsado por diversos autores, quienes consideran que la interrelación entre juego y aprendizaje no solo es posible, sino también deseable.

Durante los siglos XVIII y XIX, filósofos y pedagogos como Rousseau, Comenio, Decroly, Montessori, Pestalozzi y Froebel plantearon los juegos como estrategias pedagógicas, con el fin de emplearlos como recursos didácticos o herramientas que permitan despertar el interés del alumno y recuperar el entusiasmo que se muestra al jugar. (Aizencang, 2010). Incluso en la actualidad, autores como Patricia Sarlé (2008) proponen que:

Al jugar, el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos. El juego ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse, cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social (p.20).

Por su parte, Baquero (2004) sostiene que existenciertos elementos comunes entre las situaciones de juego y las escolares, destacando la presencia de una situación imaginaria, reglas de comportamiento socialmente establecidas y una definición social de la situación. Sin embargo, se podría suponer que el juego planteado por los docentes en educación no tiene las mismas características que el empleado libremente por los niños fuera del ámbito educativo formal, perdiendo así algunos de sus rasgos esenciales. Es decir, ya no es una actividad libre, no está asociado exclusivamente al desarrollo cognitivo y social, ni al mero

divertimiento, descanso u ocio, sino a “fundamentos pedagógicos para la innovación del trabajo escolar”(Aizencang, 2010, p.77). Es por esta razón que muchos autores resignificaron el concepto de juego dentro de la escuela, diferenciándolo de los conceptos asumidos anteriormente.

Para Aizencang (2010) el término juego en la escuela hace referencia a aquellas propuestas planificadas, organizadas, ideadas y dirigidas por los docentes, durante las cuales el alumno asume el lugar de participante. Se plantea un espacio de iniciativa e inventiva, pero su determinación es desconocida. Es decir, “el juego tiene un fin en sí mismo y porta siempre un carácter incierto, pues su desarrollo y resultado se van estructurando en su propio devenir”(p.73). La misma autora, sostiene que al incluir el juego en las prácticas escolares, se omiten muchas características del mismo, optando por una actividad que posee poco margen para la acción espontánea y voluntaria del sujeto, desligado de sus intereses y motivaciones, encuadrado e impuesto en un proyecto elaborado por adultos y mediado por el docente que lo acompaña a la obtención de metas preestablecidas.

En cambio, para Patricia Sarlé (2006) al plantear una actividad con formato lúdico, los niños no cumplen con la propuesta docente, sino que son parte de ella. De este modo, las tareas se contextualizan y los niños, además de ser parte de las actividades, se encuentran con muchas oportunidades de observar e interactuar con otros sujetos.

En el juego los niños aprenden a reconocerse a sí mismos y a encontrarse con otros, es esa interacción social lo que los motiva e incentiva a jugar. Durante el juego los alumnos ensayan diversas situaciones, se concentran, profundizan y aprenden mejor, existe en ellos mayor tolerancia y sirve para aceptar el error, el temor y las dificultades (Ledwith, 2007). En otras palabras, los niños aprenden a dominar ámbitos de saber-hacer complejos, enfrentando obstáculos, buscando mayor control y dominio, lo que los conduce a afianzar y consolidar sus habilidades. (Aizencang, 2010)

Patricia Sarlé (2008) remarcó la importancia de brindarle al niño tiempos y espacios adecuados para que ellos desplieguen sus juegos. La escuela es el

espacio especialmente destinado al aprendizaje de “cosas nuevas” por parte de los niños, todo aquello que ellos aprenden en la escuela repercute en sus modos de jugar. Por esto, el juego es considerado desde el punto de vista pedagógico, como un formador, le permite al niño establecer nuevas relaciones entre los aprendizajes y “concretar las enseñanzas que ha asimilado sin darse cuenta, desarrolla lo adquirido, despierta posibilidades intelectuales o físicas y aumenta sus conocimientos” (Arango et al. 2006, p. 8).

Los niños sólo piensan en jugar y sin dudas son expertos en transformar una propuesta que no les interesa, los cansa o los aburre, en un juego que los divierte. Considerando a este último el camino ideal para poder aprender.

### **2.3.1 Diferentes formas de usar el juego en la escuela**

Vigotsky(citado en Aizencang, 2010) considera que el juego asume diferentes significados y beneficios para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por un lado, el juego se presenta como recurso pedagógico, deliberadamente propuesto en las clases para orientar al niño en la adquisición de saberes y prácticas curriculares, generalmente son instancias previas o de preparación para el desarrollo de contenidos, procurando el futuro dominio de los mismos. Por otro lado, el juego es considerado como actividad seria y espontánea del niño, necesaria para su desarrollo social y cognitivo. De este modo se vincularían los contenidos escolares con las necesidades, la motivación y los juegos.

Por su parte, Noemí Aizencang (2010), tomando lo dicho anteriormente, realiza un análisis más detallado, estableciendo tres formas diferentes de incluir el juego en la escuela.

En primer lugar, el juego utilizado como instrumento para mediar y orientar el aprendizaje de los alumnos, puede tener tres fines diferentes:

- Como recurso didáctico para facilitar la enseñanza de contenidos curriculares. Es decir, se utiliza el juego para garantizar mejores aprendizajes, invitando a los alumnos a resolver tareas de manera lúdica. Este uso posibilitaría a los docentes recuperar la motivación de sus alumnos

y abriría un espacio que demande a éste menos esfuerzo, agregando diversión y placer y evitando algunas tensiones que suelen presentar al momento de realizar tareas escolares. Con este uso se respetan algunas características del juego como: su condición motivante, movilizante y placentera, mientras que otras son minimizadas, a saber; ser una actividad libre, espontánea y promotora del desarrollo.

- Como preparación para el trabajo escolar. En este sentido, se incluyen juegos reglados en las aulas, valiéndose de las demandas planteadas a los alumnos para posteriormente utilizarlo en situaciones de tarea o trabajo escolar. El objetivo es preservar la espontaneidad, imaginación y libre iniciativa presente en el juego del niño, para complementarlo con el rigor y la rigidez del trabajo áulico. El niño podría apropiarse de hábitos, procedimientos y formatos necesarios para futuras situaciones escolares. Este uso facilitaría el pase del niño preescolar al nivel primario, y colaboraría para evitar un salto brusco en los diferentes niveles de enseñanza.
- Como espacio de exploración de saberes previos. La inserción de estas situaciones lúdicas permite pesquisar el bagaje de conocimientos ya adquiridos por el alumno para poder planificar las instancias pedagógicas futuras, observar constantemente cuestiones relativas a la selección de contenidos, construir estrategias didácticas, realizar el ajuste necesario de las intervenciones y crear prácticas de enseñanzas que mejoren los aprendizajes de los alumnos.

En segundo lugar, el juego utilizado como actividad con un fin educativo en sí mismo suele incluirse en las aulas asumiendo dos formas diferentes:

- Como generador del desarrollo integral del alumno. El juego es concebido como un espacio privilegiado de aprendizaje espontáneo, como un objetivo escolar, el cual promueve la construcción de habilidades cognitivas, afectivas y sociales. Además es un potenciador del desarrollo, ideal para la exploración y la invención, se trata de jugar y de promover el juego en los niños, considerando el aprendizaje, los cambios conductuales y los esquemas conceptuales consecuencias de las instancias lúdicas.

- La enseñanza como recurso para el juego. Esta forma lúdica se asienta fundamentalmente en la importancia del juego como actividad espontánea y necesaria para el desarrollo, y se propone enriquecerlo incorporando conocimientos y herramientas pedagógicas. Es decir, el objetivo de enseñar en el marco de actividades lúdicas sería mejorar la función natural del juego como potenciador del desarrollo. Se concibe a la instancia lúdica como generadora de trabajo, mediante la apropiación y el uso de nuevos saberes en interacción con otros jugadores. Es decir, los nuevos conocimientos que se enseñan permitirían el enriquecimiento del juego, preservando los motivos y sentidos originales del contexto.

En tercer lugar, el juego en contraposición al trabajo escolar. Surge de la oposición cultural entre los momentos de trabajar y jugar presentes en la escuela, en donde, la actividad lúdica es incorporada exclusivamente en los momentos de recreo o en los espacios libres, aprovechados solamente por aquellos que concluyen sus trabajos antes del tiempo estimado. El juego es entendido como un momento de descarga, de liberación que provocan las extensas clases de trabajo escolar continuo, además de servir como el momento para recuperar fuerzas con el fin de realizar nuevas tareas escolares.

### **2.3.2 Razones para incluir el juego en el aula**

Incluir el juego en el aula puede producir innumerables ventajas en el aprendizaje de los alumnos. Algunos autores, que se describen a continuación, plantearon sus razones para trasladar lo lúdico al escenario escolar, específicamente a las aulas.

En primer lugar, la realidad indica que para aprender es indispensable la motivación y como esta se construye intersubjetivamente, la incorporación de instancias lúdicas en el aula resulta de gran ayuda para generar en los alumnos el interés por la actividad escolar. Todo niño manifiesta interés por el juego, de hecho, el mismo surge de manera natural y espontánea. Justamente por esta razón, los docentes pueden valerse de dicho interés para orientar los aprendizajes escolares.

Es decir, “se trata de aprender a través del juego e inducir de manera indirecta los saberes escolares (...)” (Aizencang, 2010, p.77).

En segundo lugar, Pérez (2014) plantea que el juego es una herramienta fundamental que incluido en contextos educativos permite a los niños favorecer, promover y/o fortalecer nuevos aprendizajes; aprender a diferenciar diversos tipos de juegos; hacer uso de su inteligencia general y su capacidad reflexiva; desarrollar mayor capacidad de atención; poner en alerta reflejos y percepciones; optar o proponer nuevas situaciones lúdica; aprender a respetar; desarrollar el placer de compartir con otros creando nuevos vínculos; promover la concentración; trabajar en equipo; educarse en valores; y promover la creatividad. Además, la inclusión del juego en el aula, puede presentar diversos fines desde el punto de vista del docente. Entre ellos se pueden mencionar: “promover el desarrollo de habilidades específicas, favorecer el aprendizaje de contenidos, introducir un nuevo tema para desarrollar en clase, afianzar saberes adquiridos y promover la socialización de los alumnos” (Aizencang, 2010, p. 29). Asimismo, según Vigotsky (citado en Aizencang, 2010) los docentes deben jugar en el aula porque “enriquecerá el juego del niño con nuevas herramientas, lo que permitirá potenciar su desarrollo general y facilitará la apropiación de instrumentos y saberes culturales en el marco de actividades significativas para el niño” (p.63).

Finalmente, el juego es sinónimo de salud, porque “(...) facilita el crecimiento y conduce a las relaciones de grupo (...)” (Winnicott 1971, p. 65). Los agentes de salud, consideran al juego como una estrategia de prevención y promoción, en tanto le permite al niño afianzar y desarrollar sus potencialidades a la vez que intenta disminuir posibles daños ya instalados. Si un niño no juega es muy probable que esté pasando por un momento complicado, se espera que los niños jueguen, porque forma parte del desarrollo normal.

Además, lo saludable del juego en relación a lo escolar radica en que podría evitar dificultades de aprendizaje, “el niño que no juega, seguramente va a tener problemas para aprender, porque el juego es la antesala del aprendizaje; es la esencia de lo infantil” (Fundación Arcor, 2012, p. 11).

En síntesis, el universo del juego es un estímulo superador, mediante el cual “niños y niñas se vuelven más dinámicos, perceptivos, pero sobre todo más alegres y predispuestos a aprender” (Pérez, 2014, p. 27).

### **3. APRENDIZAJE**

#### **3.1 Definiciones**

Todo ser humano desde que nace está inmerso en un aprendizaje continuo, proceso que comienza y culmina con la propia vida. Es imposible dar una definición precisa del aprendizaje, ya que dependiendo del contexto y la circunstancia puede adoptar infinidad de significados. Sin embargo, existe un amplio consenso entre la mayoría de los autores en definir al aprendizaje como proceso.

De este modo, Nora Elichiry (2009) establece que al aprendizaje es un proceso en el cual el sujeto pone de manifiesto los diferentes momentos por los que atraviesa tratando de aproximarse a explicaciones cada vez más adecuadas. De hecho, superar las contradicciones producidas es lo que le permitirá avanzar en sus explicaciones y por lo tanto, en el proceso de aprendizaje.

Por su parte, Piaget (1999) relaciona al aprendizaje con la capacidad de construir conocimientos, lo cual surge cuando la inteligencia se adapta al contexto, es decir, en el momento en que se produce el equilibrio entre asimilación y acomodación, producto de la interacción e intercambio del sujeto con el objeto. Así el aprendizaje es una tarea social, es el resultado de procesos en los cuales resultan fundamentales la colaboración y el compartir. Para que las operaciones se equilibren se necesita del reciprocidad con el prójimo. Sin intercambio, el desequilibrio no existe y por lo tanto la inteligencia no se adapta.

Siguiendo con Piaget, la capacidad de aprendizaje depende del nivel del desarrollo cognitivo del sujeto, el cual está compuesto por una sucesión de estadios y subestadios caracterizado por esquemas que se organizan y combinan entre sí formando estructuras. Es decir, la posibilidad que un alumno pueda realizar determinado aprendizaje está limitada por su nivel de competencia

cognitiva, nadie puede aprender más allá de lo que sus estructuras cognitivas le permiten. Esto sucede porque “como las operaciones se agrupan en totalidades bien estructuradas, es necesario compararlas con todas las estructuras del nivel inferior para poder avanzar” (Piaget, 1999, p. 62).

Asimismo, la teoría sociocultural entiende el aprendizaje como un proceso distribuido, interactivo, contextual, consecuencia de la participación de los aprendices en una comunidad de práctica. Aprender, de esta manera no significa interiorizar un conjunto de hechos o entidades objetivas, sino participar en una serie de actividades humanas que implican procesos en continuo cambio. De este modo, el fin es que “el aprendiz se apropie de los recursos ofrecidos por la cultura, mediante la participación con otros más expertos en actividades conjuntas también definidas por la cultura” (Cubero R. y Luque A., 2010, p. 154).

Para Vigotsky (1988) el aprendizaje es un aspecto universal y necesario del proceso de desarrollo culturalmente organizado y específicamente humano de las funciones psicológicas.

En cambio, la teoría constructivista supone, que el individuo es el responsable último de su proceso de aprendizaje y que tiene una actividad mental constructiva por medio de la cual relaciona contenidos elaborados a nivel social preexistentes con sus esquemas previos. Desde esta teoría el conocimiento es un proceso constructivo, es decir, no es externo ni independiente ni existente con anterioridad, sino que es el resultado de un proceso de intercambio entre el sujeto y el mundo con progresivas equilibraciones y construcciones, en las cuales ejerce un papel central la participación de padres, maestros u otros agentes externos, quienes ponen la cultura a disposición del sujeto. (Elichiry, 2009)

Finalmente, desde la teoría conexionista o cognitiva se considera al aprendizaje como resultado de conexiones entre estímulos y respuestas, las cuales son modificadas por la experiencia. Se preocupan por las percepciones, actitudes o creencias que tiene el sujeto sobre el ambiente que lo rodea, como así también por las formas en que estas cogniciones determinan su conducta. (Hill, 1988)

Otro aspecto importante sobre el que coinciden las diversas teorías, es el carácter indispensable del contexto y de la interacción con pares para aprender. Si bien, cada uno como seres únicos e irrepetibles marcamos a lo largo de nuestra existencia la forma por medio de la cual podemos y queremos aprender; necesitamos del contacto con los otros para poder hacerlo. Parafraseando a Marina Müller (1989) el aprendizaje no se realiza de forma aislada, sino que tiene que ver con la inserción de cada sujeto en el mundo de la cultura y de lo simbólico. Cada individuo aprende participando activamente de la cultura en la que se encuentra, al apropiarse de conocimientos y técnicas y construyendo en su interior un universo de representaciones simbólicas.

En síntesis, el aprendizaje es un proceso continuo que acaba solo con la vida y el conocimiento que del aprendizaje deriva no se construye de forma individual, sino que es sumamente necesaria la interacción con otros.

### **3.2 Tipos de aprendizajes en el contexto escolar**

En los contextos educativos, muy especialmente en los escolares, los procesos de enseñar y aprender están indisolublemente relacionados, el aprendizaje es el primer propósito de la educación y la enseñanza es el medio primordial por el cual se alcanza este propósito. (Coll C., 2010)

El aprendizaje no sólo consiste en el dominio de los instrumentos o sistemas conceptuales y de los procedimientos en abstractos, sino también de la recontextualización en el escenario escolar (Baquero, 2004). De esta forma, para aprender es indispensable “favorecer las interacciones sociales, flexibilizar las modalidades de transmisión de saberes, disminuir las explicaciones, incluir las preguntas y dar cabida a la experimentación del sujeto educativo” (Elichiry, 2009, p. 24).

Ausubel (citado en Martín E. y Solé I., 2010) planteó diversos tipos de aprendizajes que se producen específicamente en el marco escolar desde su potencialidad para construir conocimientos con significados para los alumnos. De esta forma, distingue el aprendizaje:

- Según el grado de significado adquirido. En primer lugar, el autor distingue entre aprendizaje significativo vs aprendizaje repetitivo. El aprendizaje significativo es definido como aquél en el que la nueva información se relaciona de manera no arbitraria con los conocimientos que el alumno ya tiene, produciéndose una transformación tanto en el contenido que se asimila como en lo que el estudiante ya conocía. Para que el aprendizaje sea significativo se necesitan tres condiciones imprescindibles: la significatividad lógica, o sea, el contenido no puede ser arbitrario, debe presentar una estructura y organización interna; la significatividad psicológica, es decir la información nueva debe ser relevante para relacionarlo con otros conocimientos ya existentes y por último, el interés de querer aprender por parte del alumno, caso contrario no se podrán construir significados.

En cambio, el aprendizaje repetitivo se refiere a aquellas situaciones en las que simplemente se establecen asociaciones arbitrarias, literales y no sustantivas entre los conocimientos previos del alumno y el nuevo contenido presentado.

- Según la forma en que se presentan los contenidos. En segundo término diferencia el aprendizaje por descubrimiento frente al aprendizaje por recepción. En el primero, el contenido que ha de ser aprendido no se presenta al alumno, sino que tiene que ser descubierto por éste antes de poder ser asimilado a la estructura cognitiva. Por su parte, en el aprendizaje por recepción el contenido que se va a aprender se le presenta al alumno en su forma final, sin que se exija un descubrimiento previo a la comprensión.

A partir de lo dicho anteriormente, Ausubel sostiene que: “el alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado” (citado en Coll, 1990, p. 193) es decir, de establecer relaciones entre lo nuevo que aprende y lo que ya conoce. Por lo tanto, todo dependerá de la riqueza y complejidad de las relaciones que el sujeto sea capaz de establecer.

Novak en 1998, toma la teoría de Ausubel y la modifica. Para el autor, la idea de construir significados implica pensar, sentir y actuar, tres elementos fundamentales para conseguir aprendizajes significativos y generar nuevos conocimientos. Por lo tanto, para aprender se necesita de esta triple dimensión, el aprendiz debe adquirir conocimientos, modificar posteriormente las emociones y

sentimientos y concluir con la puesta en práctica o actuación de los mismos. (Martín E. y Solé I., 2010)

En síntesis, el aprendizaje que lleva a cabo un alumno no puede entenderse únicamente a partir de un análisis externo y objetivo acerca de qué y cómo se le enseña, sino que además, es necesario tener en cuenta las interpretaciones subjetivas que el propio alumno construye. (Coll, 1990)

### **3.3 ¿Cómo potenciar los aprendizajes escolares?**

Existen diversas formas de potenciar los aprendizajes escolares. De hecho, Daniel Brailovsky (2011) plantea diferentes alternativas que se contraponen a la clase tradicional, entendida que esta última “consiste meramente en hablar en voz alta a un grupo de alumnos que miran y escuchan” (p. 51). El autor define “componentes post-tradicionales” a aquellos elementos o estrategias que permiten darle a la clase una impronta diferente. A pesar de que su postura se extiende mayormente a los niveles superiores de enseñanza, muchos de los componentes podrían corresponderse con el nivel primario. Entre ellos distingue: las imágenes, las canciones, el cambio o agregado de roles y el juego.

Brailovsky hace referencia a la utilización de “productos artísticos” (2011, p. 52), es decir, disparadores emotivos o conductuales originados con la intención de intensificar la experiencia de aprendizaje del alumno. En primer lugar, el autor, plantea la utilización de imágenes, estáticas o en movimiento, como por ejemplo, la lectura de un cuento o relato, la visualización de un video, la inclusión de humor gráfico en afiches o láminas, con el objetivo de formar espectadores críticos.

En segundo lugar, el autor incluye el uso de canciones en la cotidianidad del aula, estas claramente pueden ser utilizadas como un disparador para el tratamiento de contenidos o como recurso memorístico. Las canciones planteadas deben ser “didácticas”, es decir su fin es recordar datos, poseer un carácter moralizante o llamar la atención de una manera diferente; lo ideal parecería ser conjugar el uso de la canción como objeto cultural con la intención de lograr un encuentro con los alumnos.

En tercer lugar, se expone el potencial del cambio o agregado de roles en la clase, lo cual supone “formas de relación diferentes y permite la aparición de otros modos de construir el conocimiento” (2011, p. 60). En efecto, las actividades áulicas deben ser dotadas de sentido para los alumnos, para permitir que éste cree sus propios significados, aprendiendo significativamente. Un claro ejemplo de esto son las dramatizaciones.

Finalmente, plantea la adopción del formato de juego en la clase, con el fin de promover aprendizajes en los alumnos y abrir posibilidades diferentes de enseñanza y planificación. Es decir, en un primer momento el juego mismo es el aprendizaje, luego el aprendizaje vendrá mediatizado por el juego. Esto se contrapone con el clima lúdico en una actividad, el cual enriquece al ambiente de clase en un sentido mucho menos didáctico. Las situaciones con formato lúdico pueden ser juegos o no, ya que a veces se proponen actividades que presentan formato de juego, pero no llegan a serlo, por ejemplo: los roles, los turnos, los materiales. Proponer un juego motiva a los alumnos hacia una actividad que contiene o involucra saberes escolares, sin embargo, al jugar el destino es más amplio e incierto, lo cual a veces genera dificultades para el docente.

Ledwith (2007) también considera que el juego debería ser tomado como un elemento propulsor de aprendizajes significativos, de instancia para el trabajo colaborativo, la socialización, la cooperación y la posibilidad de superación individual. Pero para que ello suceda, los docentes deben generar espacios y tiempos para el desarrollo lúdico y contar con conocimiento teórico sobre el valor del juego.

Por su parte, Tillería(2014) coincidió en la importancia de implementar distintas actividades lúdicas en contextos escolares, ya no como sinónimos de pérdida de tiempo, actividades superficiales o tareas carentes de sentido. Por el contrario, en la actualidad, el juego en el interior de las instituciones educativas es considerado cada vez más un método relevante, valorado, de reconocimiento generalizado, posicionándose como recurso preferencial al momento de enseñar a aprender. Otra forma de potenciar aprendizajes podría ser la organización de ludotecas y juegotecas, con juegos de salón, al aire libre, con la PC, juegos

grupales e individuales y espacios multiáreas para la construcción de juguetes; teniendo como premisa promover espacios amplios, abiertos, tridimensionales, con grandes superficies, lejos de la miniatura o lo convencional, para que los niños se puedan apropiar jugando, de los espacios desaprovechados existentes en las escuelas. El objetivo sería crear ambientes donde la creatividad y la imaginación sean los protagonistas principales, abandonando las fotocopias, el papel y el trabajo hecho.

En conclusión, son muchas las herramientas que hoy en día pueden emplearse en las aulas, teniendo en cuenta que “una buena enseñanza deja a docentes y alumnos con la sensación de querer seguir enseñando y aprendiendo, de pensar en los cambios para poder anticipar y proyectar un futuro mejor para el desarrollo personal y social de los alumnos”. (Ledwith, 2007)

#### **4. EDUCACIÓN PRIMARIA**

El Ministerio de Educación de la Nación Argentina establece que el Sistema Educativo Argentino es responsabilidad del Estado Nacional, las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, quienes se encargan de su planificación, organización, supervisión y financiamiento; debiendo garantizar el acceso a la educación en todos los niveles y modalidades, creando y administrando, entre otros, establecimientos educativos de gestión estatal.

El Sistema Educativo Argentino es considerado el conjunto organizado de servicios y acciones educativas reguladas por el Estado, que posibilitan el ejercicio del derecho a la educación. Está dividido en cuatro niveles: Educación Inicial, Educación Primaria, Educación Secundaria y Educación Superior. Cada uno cuenta con objetivos y características específicas, delimitadas en la Ley de Educación Nacional N° 26206/2006.

La Ley antes mencionada en su Art. 26 establece que: “la Educación Primaria es obligatoria y constituye una unidad pedagógica y organizativa destinada a la formación de los/as niños/as a partir de los seis (6) años de edad”.

En el Art. 27 se enumeran 12 objetivos que persigue la Educación Primaria, entre ellos se destaca un inciso correspondiente al juego, el cual enriquece a dicho trabajo de investigación: "Promover el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social" (Inciso k).

Como se expresó anteriormente la promoción, uso y puesta en práctica del juego forma parte de un objetivo que persigue la Educación Primaria, por lo tanto, la política educativa plantea que deben existir espacios de juego dentro de las instituciones escolares con el fin de promover al desarrollo integral de todo niño y lograr mejores condiciones para los aprendizajes.

#### **4.1 Primer grado**

La educación primaria comienza con la culminación de la Educación Inicial y el ingreso de los alumnos a primer grado, la edad que identifica a éste último es 6 años. A pesar que cada niño es un ser único e irrepetible, existen características universales que describen a los sujetos que transitan dicha edad.

La UNESCO (2000) establece que durante esta etapa el niño comienza a organizar su mundo, es decir, ordena, dispone las cosas según su propio punto de vista, clasifica, distribuye y comienza a establecer algunas relaciones lógicas.

Son muchos los rasgos distintivos que presentan los niños a partir de los seis años, los mismos pueden dividirse en tres ejes, cambios físicos, sociales y psicológicos.

Oscar Incarbone (2005) plantea que el crecimiento físico está más bien dado por el aumento de altura; ya que generalmente, el peso no suele presentar grandes variantes entre niveles.

Por su parte, el lenguaje es cada vez más rico, el vocabulario aumenta progresivamente desde que el niño comienza en la Educación Inicial, ya que establece nuevas relaciones y se pone en contacto con otras realidades. A los seis años, es común en los niños el deseo de hablar y contar todo lo que pasa por sus pensamientos, aprenden cotidianamente nuevas palabras y logran transmitir todo

lo que desean. El papel de la escuela es fundamental, ya que debe acompañar al niño durante el proceso de aprendizaje.

La expansión del vocabulario permite a los infantes establecer mayores vínculos interpersonales por fuera del círculo familiar. Se prioriza, por un lado, el encuentro e intercambio con adultos, de los cuales esperan afecto, paciencia, estímulos, aprobación y acompañamiento. Y por el otro lado, la relación con sus pares, donde los intereses entre ambos sexos difieren, por lo que las orientaciones están dirigidas a todo lo relacionado con sus gustos y preferencias. Sin embargo, muchas de las habilidades sociales no se han desarrollado, el egocentrismo suele caracterizar a los infantes como demasiados individualistas, lo que produce poco sentido de equipo, “quieren y necesitan ser los primeros y los más queridos, que todos los elogien y ganar siempre” (p. 53).

Las nociones de tiempo y espacio son fundamentales para el desarrollo de la psicomotricidad, durante esta etapa, las nociones espaciales son claras, en contraposición a las nociones temporales rudimentarias.

En relación a la habilidad motora gruesa, se demuestra mayor coordinación, mejor equilibrio, deseo de moverse en todo momento, lo que les permite desarrollar de a poco la habilidad de coordinar acciones complejas, pero su motricidad aún tiene grandes dificultades, fundamentalmente en movimientos sucesivos. Sin embargo, los niños adquieren logros como reptar con gran coordinación, lanzar un objeto más lejos, correr más rápido, saltar más alto, coordinado y de diferentes formas.

Con respecto a la motricidad fina, los niños logran agarrar el lápiz y otros elementos de manera correcta, realizando una adecuada coordinación viso-manual.

Desde lo psicológico, estos niños se encuentran en el estadio pre-operacional que comprende las edades de 2 a 7 años, el cual a su vez subdivide a los niños de 4 a 6 años en un pensamiento de tipo intuitivo, es decir, éstos no operan con la racionalidad, sino con la pura intuición, la cual está sometida a la percepción que estos tienen sobre la realidad. (Piaget, 1991)

Por su parte, Incarbone (2005) establece que la personalidad de los infantes se encuentra en vías de construcción, algunos niños siguen teniendo un pensamiento objetivo, otros, en cambio, poco a poco van construyendo la subjetividad.

Otro aspecto importante a considerar es la relación con el aprendizaje, durante el primer grado, los niños se fatigan fácilmente y les cuesta tomar decisiones de forma individual; sin embargo, demuestran en cortos períodos de interés, gran predisposición para aprender. Además, las competencias de abstracción, reflexión, concentración y memoria alcanzan un nuevo nivel de funcionamiento, el cual es fundamental para el comienzo de la escolaridad primaria. (Ledwith 2007)

En relación con el juego, Letwith (2007) plantea que entre la edad de 4/5 y 7 años, aparecen los juegos de armar y de reglas simples y los juegos simbólicos se acercan cada vez más a la realidad. Un símbolo es un signo elaborado por el sujeto y comprendido solo por él. Por lo tanto, la función del juego simbólico es: “satisfacer al yo mediante una transformación de lo real en función de los deseos” (Piaget, 1991 p.36). O sea que, durante esta etapa se observa de a poco un inicio concreto y aceptado del juego reglado. Sin embargo, a la hora de elegir los niños optan por los juegos tumultuosos y de pelea, tienen interés por todo lo que esté relacionado con la fuerza y la destreza física, es decir, lo que ponga en actividad a su propio cuerpo. Les gusta jugar y competir en grupo y las preferencias están asociadas al mismo sexo. (Incarbone 2005)

En conclusión, son muchas las características que distinguen a los niños de seis años, cada una delimita un aspecto y acompaña al crecimiento y desarrollo de los infantes. A pesar que son universales, el momento en que aparecen está delimitado por el propio sujeto, su evolución y contexto, es importante conocerlas pero no acelerar su desarrollo, priorizando y respetando el tiempo requerido por cada niño.

## 4.2 Áreas curriculares

El Ministerio de Educación Nacional (2004) distingue a las áreas curriculares como campos del conocimiento que permiten organizar los contenidos que se deben enseñar en un año y/o ciclo escolar. La Educación Primaria se divide en cuatro campos del conocimiento: Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Lengua y Matemática.

Cada área está compuesta por contenidos, es decir, conjuntos de saberes centrales, relevantes y significativos divididos en niveles, ciclos o grados, que contribuyen a desarrollar, construir y ampliar las posibilidades cognitivas, expresivas y sociales de los alumnos. Los contenidos establecen qué debe enseñarse en las escuelas, qué se aspira que aprendan los alumnos y de qué manera se crearán las condiciones pedagógicas y materiales para que todos los niños, niñas y jóvenes puedan acceder a experiencias educativas. A partir de esto, el currículo es considerado un espacio de diálogo, una puesta en común entre la Nación y las Jurisdicciones, con el fin de expresar las particularidades locales y regionales. <http://portal.educacion.gov.ar/primaria/contenidos-curriculares-comunes-nap/>

Un aspecto importante a tener en cuenta a la hora de establecer los contenidos de cada área curricular es que los mismos deben respetar un orden, una secuencia y el nivel de competencia cognitiva de los alumnos, ya que si se fuerza a un alumno a aprender un contenido que sobrepasa sus capacidades, muy probablemente el resultado, si es que se obtiene, será la pura memorización mecánica o la comprensión incorrecta. (Coll C. y Martín E., 2010)

En síntesis, las áreas curriculares y sus contenidos funcionan como organizadores de la enseñanza que tienen como objetivo principal promover la construcción de conocimientos, respetando las particularidades de cada grupo etario y creando ambientes y condiciones múltiples y adecuadas que permitan atender a los ritmos y estilos de aprendizajes particulares.

### **4.3 El juego en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP)**

El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología en 2004 presenta los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP), existe uno para cada área curricular, hacen referencia al conjunto de saberes indispensables, claves y relevantes planteados por el Estado Nacional con el fin de organizar la enseñanza. El propósito que persiguen es constituir una base común, estableciendo propuestas de enseñanza que se encuentren en equilibrio e integración entre saberes de carácter universal y saberes sociales recuperados y construidos en cada realidad sociocultural.

Se aspira que los aprendizajes prioritarios otorguen cohesión a la práctica docente y actúen como enriquecedores de las experiencias educativas surgidas de los proyectos institucionales y de las políticas provinciales. (NAP 1º ciclo EGB, 2004)

Los NAP están divididos en los cuatro campos del conocimiento o áreas curriculares: Matemática, Lengua, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales. Cada uno cuenta con su cuaderno para el aula, en los cuales se plantean los objetivos específicos y actividades que se pueden realizar.

Con relación al juego, como se expresó anteriormente, es un objetivo propuesto y delimitado a nivel Nacional por el Ministerio de Educación. En los NAP el juego aparece en distintos momentos y con diferentes grados de intensidad dependiendo del área curricular que corresponda. Sin embargo, se propone un aspecto fundamental y constante del mismo, al utilizar el juego como un potenciador del aprendizaje, la finalidad de la actividad para el alumno será ganar, pero el propósito del docente es que aprenda un determinado conocimiento. Por eso, el hecho de jugar no es suficiente para aprender, la actividad tendrá que continuar con una reflexión para concluir con los conocimientos utilizados durante el juego. (NAP Matemática 1, 2006)

En cada área se plantean diversas metodologías de enseñanza posibles de utilizar, delimitando de esta forma qué se espera para primer grado de la Educación Primaria.

En el NAP de Matemática 1 (2006), el juego se plantea como un contexto muy utilizado. El sentido de incluirlo va más allá de la idea de despertar el interés de los alumnos porque jugar permite “entrar en el juego” de la disciplina matemática, de esta forma se eligen arbitrariamente puntos de partida y reglas que todos los participantes acuerdan y se comprometen a respetar.

Se plantean juegos con materiales concretos, entre ellos: dados, cartas, palitos de helado, fichas, tapitas, tableros con números. Se adaptan juegos conocidos o se descubren distintas variantes de un mismo juego, es importante jugar varias veces a lo mismo, cambiando formas y roles.

Los juegos varían según el contenido que se trate:

En el eje “Número y operaciones” se proponen juegos para: ampliar los conocimientos sobre series numéricas, cantidades y posiciones, analizar la escritura de números; comparar y ordenar cantidades, identificar regularidades; escribir números de distintas formas, resolver problemas con distintos procedimientos, memorizar cálculos; complejizar sumas y restas, entre otros. Algunos ejemplos pueden ser: “Pum al 50”, “Quien tiene más”, “El mayor con dibujos o dígitos”, “El juego de la oca”, “La cajita de los diez”, etc.

En el eje “Geometría y medida” se proponen juegos para: comparar y describir posiciones y figuras. Por ejemplo: “Averiguar dónde está”, “Construcción de planos”, “Memotest”, “La casita robada” (con figuras geométricas), “Parejas cantadas”, entre otros.

Por otra parte, en el NAP de Lengua 1 (2006) se priorizan actividades que amplíen el desarrollo lingüístico de los alumnos. Es por esto que, tanto en el aula como fuera de ella, aprenden a conversar con otras personas, usar la lengua para informarse, expresar ideas y sentimientos, inventar nuevos mundos, contar, describir, explicar y opinar. Incorporan nuevas palabras y formas de decir, como así también, comienzan a saber cuándo usarlas. La escuela debe garantizar las oportunidades para que todos continúen aprendiendo, planteando situaciones de habla y escucha en contextos diferentes de los espontáneos y cotidianos. Esto

supone el aprendizaje de otros formatos y modos de interacción, junto con la adquisición permanente de nuevo vocabulario.

Las metodologías que más se utilizan en general son: relatos personales de forma oral y escrita; lectura y comprensión de narraciones, fábulas, historias, textos ficcionales; canciones, poesías, rimas, adivinanzas, dibujos; encuentro con libros, su exploración y manipulación, escucha de lecturas, audios y canciones, dramatizaciones, memorización de escenas, presentación de imágenes, copia de textos familiares, uso del diario mural, escritura de palabras y oraciones del contexto, entre otras. Por su parte, el juego queda reducido a un segundo plano:

En el eje “Comprensión y producción oral” se exponen juegos para hablar, comunicarse, encontrar matices en la voz y crear climas tenebrosos, jocosos o imposibles; además de propuestas lúdicas con: narraciones, renarraciones, descripciones, rondas, canciones para memorizar y hacer mímicas, rimas y adivinanzas. Algunos ejemplos pueden ser: “El teléfono descompuesto con experiencias”, “Juegos con palabras”, “Cazadores de historias”, “Veo veo”, “Preguntando se llega”, “La pájara pinta”, “Antón pirulero”, “A la lata al latero”, entre otros.

En el eje “Lectura” se plantean juegos de lectura de palabras o frases. Por ejemplo: “Dominó de palabras”, “Pescadores de palabras”, “Lotería de palabras” o “Dígalo con mímicas”.

En el eje “Escritura” los juegos con palabras aparecen cuando los alumnos ya logran escribir de manera convencional. Por ejemplo: “El tutti-fruti” o “El ahorcado”.

Con relación a los NAP de Ciencias Naturales 1 (2006) las metodologías que se utilizan son principalmente todas aquellas que atienden a la curiosidad y plantean diversas situaciones problemáticas, como por ejemplo: el trabajo con los sentidos, el uso de materiales concretos, los experimentos, visitas o recorridos, los dibujos naturalistas, las preguntas genuinas y contextualizadas, la manipulación en el contexto, la descripción, búsqueda y exploración de la naturaleza, las actividades de comparación, clasificación, exploración, colección y construcción. Las fuentes más usadas son: cuentos, fábulas, poesías, adivinanzas,

canciones, obras de teatro infantil, videos, sitios web y enciclopedias. Con respecto al juego, éste aparece de forma general, sin especificarse ejemplos concretos.

En el eje “Seres vivos: diversidad, unidad, interrelaciones y cambios” no se especifican ejemplos concretos, pero se proponen: juegos, consignas, adivinanzas o dibujos que motiven a los niños a buscar, explorar y dibujar insectos, animales, plantas o personas.

En el eje “La tierra, el universo y sus cambios”, se pretende plantear situaciones lúdicas en las que los alumnos deban imaginarse diferentes circunstancias, resolver problemas y/o construir diversos elementos, sin especificarse ejemplos concretos.

En los ejes “Los materiales y sus cambios” y “Los fenómenos del mundo físico”, no se especifican juegos.

Por último, en los NAP de Ciencias Sociales 1 (2006) se prioriza el trabajo con imágenes, fotografías, libros, cuentos, relatos, videos, artículos de diarios, ejemplos o casos puntuales. Las metodologías más utilizadas son: visitas, recorridos, preguntas a profesionales, construcción de planos y mapas, participación en actos escolares, entre otras. El objetivo es planificar propuestas didácticas orientadas a ampliar el horizonte de conocimiento de los alumnos para lograr en ellos una mejor comprensión. En dicha área, el juego aparece de la siguiente manera:

En el eje “Las sociedades y los espacios geográficos” se plantean juegos junto con los casos, en donde los niños después de la lectura, lo comprenden de la forma que mejor les resulte, imaginando, construyendo o actuando.

En el eje “Las sociedades a través del tiempo” se plantean actividades lúdicas para articular la lectura de los relatos o de los textos adaptados y juegos con las palabras para sistematizar lo aprendido.

En el eje “Las actividades humanas y la organización social”, como actividad lúdica se rescatan juegos para reconocer los espacios de la escuela. Por ejemplo: “Búsqueda del tesoro”.

En conclusión, se puede destacar que el juego a Nivel Nacional se plantea como un recurso de enseñanza en los cuatro campos de conocimiento, sin embargo, su intensidad no es la misma, ya que se especifica un mayor uso en los NAP correspondiente a Matemática y Lengua, dejando en un segundo plano a los de Ciencias Sociales y Naturales.

#### **4.4 El juego en los Diseños Curriculares de la Provincia de Entre Ríos**

El Consejo General de Educación (CGE, 2011) a través del Diseño Curricular concentra propuestas pedagógicas, objetivos y/o propósitos que se enmarcan en normativas establecidas en el sistema educativo. Dicho documento es concretado consensuado y fundamentado por cada provincia, la cual según sus características particulares establece qué, cómo y cuándo enseñar, con sus fundamentos y concepciones didácticas, pautando y delimitando de esta manera el Curriculum.

Al igual que los NAP, los diseños son herramientas inacabadas, porque cada escuela, como organización individual, toma sus propias decisiones y construye la propuesta de enseñanza que mejor se ajuste a su realidad en particular.

La Educación Primaria en la provincia de Entre Ríos, cuenta con una estructura de seis años de duración, la cual está organizada en dos ciclos de tres años cada uno. Cada área o campo del conocimiento cuenta con un diseño específico, el cual está dividido en los dos ciclos correspondientes. Las actividades planteadas en los Diseños Curriculares son propuestas orientativas, las mismas pueden complejizarse o simplificarse según el grado que corresponda.

Para el Ministerio de Educación de la provincia de Entre Ríos los aspectos lúdicos del aprendizaje juegan un papel prioritario, es decir, la Educación Primaria tiene como premisa fundamental la continuidad del proceso educativo comenzado en el Nivel Inicial, apostando al juego como facilitador y constructor de aprendizajes significativos y contextualizados. (CGE Matemática, 2011)

Por lo tanto, queda establecido como premisa fundamental que el juego debe aparecer en la educación primaria, fundamentalmente en el primer ciclo. Sin

embargo, en cada área curricular la importancia que se le da al juego no es la misma.

En Matemática (CGE, 2011) el juego es planteado como un recurso esencial, permite crear un ambiente diferente, en donde los alumnos entran en un “juego matemático” para resolver los problemas planteados. Se pretende enseñar a través del trabajo en equipo, individual y utilizando el juego como instrumento de aprendizaje, sin embargo, este último solo aparece explícito en: juegos sobre el espacio, las formas y las medidas. Por ejemplo: “juegos de adivinar”, “seleccionar figuras a partir de pistas”, “memotest” o “la casita robada”.

Por otra parte, en lengua (CGE, 2011) durante el primer grado es sumamente importante la continuidad del proceso de alfabetización inicial comenzada en el nivel anterior, al igual que la articulación entre los contenidos.

La oralidad y la escritura tienen didácticas específicas, lo importante es que el maestro provea al niño de experiencias ricas y lúdicas tanto en lectura y escritura. Un método muy utilizado en la actualidad es la tecnología, la cual además de generar nuevas formas de lectura, múltiples posibilidades de acceso a la información y desarrollo de la lengua oral y escrita, agrega un componente lúdico que despierta el interés de los niños.

El juego aparece como propuesta de enseñanza que permite desarrollar la oralidad, la lectura, la escritura y la literatura. Algunos ejemplos planteados son:

- En textos escritos, memorizar y recitar textos poéticos, juegos de lenguaje, coplas, canciones o adivinanzas.
- En textos orales, el uso de canciones, juegos tradicionales, refranes y narraciones de tradición oral vinculados con la cultura entrerriana.
- Jugar intercambiando coplas, poemas y relaciones de tradición regional.
- Selección de obras literarias: coplas, cuentos, fábulas, canciones, adivinanzas y juegos del lenguaje o dramatización.

Por su parte, en Ciencias Naturales (CGE, 2011), se respetan los ejes determinados en los NAP, con sus correspondientes metodologías, pero no se delimitan propuestas lúdicas específicas, sino más bien metodologías de

enseñanza que proponen “aprender haciendo”, como: observaciones, experimentaciones directas, dibujos, colecciones de objetos concretos, construcción de diferentes elementos y/o objetos, manipulación, comparación de fenómenos o sucesos, uso de las TICs, dramatizaciones, empleo de recursos digitales y materiales, películas, programas de TV, entre otras.

Por último, en el diseño de Ciencias Sociales (CGE, 2011) se plantean modalidades de Talleres, Espacios de Definición Institucional, Proyectos de Extensión de Jornada, en donde los maestros acuerdan y definen problemáticas y temáticas. Para abordar la diversa temática de dicha asignatura se emplean metodologías como: la oralidad, el intercambio de ideas, las colecciones, los mapas, atlas históricos o croquis, las imágenes o videos, los documentos o suplementos, los recursos tecnológicos, el estudio de casos, las comparaciones, .el uso de los medios de comunicación existentes en la sociedad, la participación en actos escolares, el análisis de lo audiovisual, uso de cartografía y otras representaciones del espacio, entre otras.

Con respecto al juego, se destaca la importancia de complejizar las propuestas lúdicas planteadas durante el Nivel Inicial para acceder más comprensivamente a los contenidos del campo social. Sin embargo, el juego solo aparece en el primer eje “Sociedades y espacios geográficos”, en el que se plantean: situaciones lúdicas o juegos didácticos, como por ejemplo: ensayar exploraciones, localizar zonas reconocibles en planos, ubicación de parques, kioscos, polideportivos, estación de colectivo o tren.

En conclusión, la presencia del juego como potenciador del aprendizaje es visible desde el punto de vista normativo y pedagógico, tanto a nivel Nacional como Jurisdiccional se espera que el juego aparezca como metodología de enseñanza, sin embargo, su intensidad difiere dependiendo del documento y área, dejando constancia que en los NAP aparece con mayor intensidad en las áreas de Matemática y Lengua. Y en los Diseños Curriculares su presencia es mucho menor en las cuatro áreas, en las que se plantea cuándo utilizar el juego, pero no se especifica cómo emplearlo.

PARTE II

MARCO

METODOLÓGICO

## **5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

### **5.1 Problema**

¿Qué lugar tiene el juego, utilizado como potenciador del aprendizaje, en las aulas de primer grado de las escuelas públicas de la ciudad de Victoria, provincia de Entre Ríos?

### **5.2 Objetivos**

#### **Objetivo general:**

Descubrir qué lugar ocupa el juego, utilizado como potenciador del aprendizaje, en las aulas de primer grado de las escuelas públicas de Victoria, Entre Ríos

#### **Objetivos específicos:**

- Conocer la concepción que tiene el docente de primer grado sobre la importancia del juego como potenciador del aprendizaje.
- Indagar en qué áreas curriculares se utiliza el juego para acompañar el aprendizaje de sus alumnos.
- Observar cómo el docente de primer grado aplica el juego como potenciador de los aprendizajes escolares.

### **5.3 Variables**

**5.3.1** Lugar que ocupa el juego en el aula

**5.3.2** Concepción del docente sobre la importancia del juego

**5.3.3** Áreas curriculares en las que se utiliza el juego

**5.3.4** Forma en que el docente utiliza el juego

### **5.4 Diseño metodológico**

La presente investigación según criterios de Arnal (1994) es:

- Por su alcance temporal: transversal (seccional, sincrónica), porque el estudio se llevó a cabo en todos los docentes de primer grado presentes en las

escuelas públicas de la ciudad de Victoria, provincia de Entre Ríos durante los meses de junio a agosto de 2015.

- Por su profundidad u objeto: de carácter exploratorio y descriptivo, debido a que primero se obtuvo un conocimiento de la situación para posteriormente describir los fenómenos.

- Por el carácter de la medida: cualitativa.

- Por el marco en que tiene lugar: de campo o sobre terreno porque se trabajó en las escuelas en situaciones y horario cotidiano.

- Por la concepción del fenómeno educativo: idiográfica.

- Por la dimensión temporal: descriptiva.

- Por la orientación que asume: de descubrimiento.

### **5.6 Procedimientos, técnicas e instrumentos**

Se emplearon dos instrumentos para recolectar los datos:

- En primer lugar se utilizó una entrevista estructurada, confeccionada previamente, la misma estaba compuesta por diez preguntas (Anexo I). Dicha entrevista se aplicó personalmente a 27 docentes de primer grado de las diez escuelas públicas de la ciudad de Victoria.

- Una vez culminadas las mismas, se procedió al segundo instrumento: la observación, la misma tenía como característica ser estructurada, no participante e individual. Para llevarla a cabo se utilizó una ficha de observación (Anexo II) en la que se establecieron los aspectos a tener en cuenta.

El criterio utilizado para seleccionar a los docentes a observar fue identificar a los que habían afirmado, durante las entrevistas, que jugaban al menos una vez por semana. En total fueron 18 docentes los que cumplieron el criterio establecido.

### **5.7 Población**

La población estaba constituida por 27 docentes, los mismos corresponden a la totalidad de los maestros de primer grado de las diez escuelas públicas de la ciudad de Victoria, provincia de Entre Ríos.

Para aplicar a observación se seleccionó una muestra compuesta por 18 docentes.

### **5.8 Plan de análisis de datos**

Para analizar los datos se procedió al análisis según metodología cualitativa (Fernández, 2006) la misma se desarrolló por medio de categorías, teniendo en cuenta los aspectos recolectados durante las entrevistas y las observaciones y estableciendo las relaciones necesarias con los fundamentos desarrollados en el marco teórico.

## **6. ANÁLISIS DE DATOS**

A continuación se presenta el análisis de los datos obtenidos, en las entrevistas y en las observaciones realizadas. Los datos están divididos y organizados según las variables establecidas en el marco metodológico y de acuerdo a los puntos abordados durante la aplicación de los instrumentos antes mencionados.

Los docentes entrevistados fueron 27 en total, los cuales pertenecían a las 10 escuelas públicas de la ciudad de Victoria, provincia de Entre Ríos. A su vez, se observó a los 18 docentes que cumplieron con el criterio determinado en el marco metodológico: identificar y observar a todos los docentes que habían afirmado, durante las entrevistas, jugar al menos una vez por semana. Dado que 8 de los 18 docentes a observar planificaron sus clases en pareja, se realizaron 10 observaciones individuales y 4 a dos grados en conjunto.

### **6.1 Lugar que ocupa el juego en el aula**

#### **6.1.1 Uso del juego en el aula**

Durante las entrevistas realizadas se obtuvieron tres tipos de respuestas: 22 docentes afirmaron usar el juego en el aula, 4 expusieron que lo usan poco y 1 docente expresó no utilizarlo.

Entre las razones del primer grupo las docentes manifestaron que el juego les permite realizar una clase diferente, motiva a los niños y los incentiva a pensar de una manera creativa y concreta, considerándolo como la mejor herramienta para acompañar el aprendizaje de los niños en la actualidad. Dicha postura coincide con varios de los autores citados durante este trabajo, entre ellos Patricia Sarlé (2008) quien estableció que el juego en contextos educativos produce, entre otros aspectos, aprendizajes en el niño, desarrolla el pensamiento, la imaginación y la creatividad.

Por otra parte, hubo docentes que expresaron que el juego les permite a los niños conocerse a sí mismos y establecer vínculos con los demás, transmitiendo valores y desarrollando habilidades sociales como compartir, respetar turnos y

ayudar al otro. Esto produce interés y motivación para aprender, permitiendo mantener a los niños con una conducta atenta y predispuesta. Tales razones se relacionan con lo establecido por Andrea Ledwith (2007): en el juego los niños aprenden a conocerse y a encontrarse con otros, es esa interacción social lo que los motiva e incentiva a jugar.

Además, gran parte de los docentes expresaron que jugar en el aula ayuda a quienes presentan dificultades de aprendizaje y permite realizar un mejor paso del Nivel Inicial al Nivel Primario, produciendo en los niños resultados sumamente positivos, los cuales son difíciles de obtener con otras herramientas. Coincidiendo con Noemí Aizencang (2010) quien señala que al jugar los niños aprenden a dominar ámbitos de saber – hacer complejos, enfrentando obstáculos, buscando mayor control y dominio, lo que conduce a afianzar y consolidar sus habilidades.

Entre las razones expresadas por los docentes que encuentran dificultades para aplicar el juego en el aula, se mencionan:

- La falta de tiempo y espacios adecuados para llevar a cabo los juegos como corresponde. Es decir, el pequeño tamaño de las aulas y el escaso tiempo para establecer relaciones adecuadas entre los contenidos curriculares y los juegos hacen que muchas veces los docentes opten por excluir a estos últimos de las planificaciones.
- La ausencia de recursos necesarios para que los juegos se desarrollen correctamente. Los docentes manifestaron que para jugar como los programas establecen requieren de muchos recursos con los que la mayoría de las escuelas no cuentan y hace que muchas veces el juego pase a un segundo plano.
- Ciertos grupos de alumnos. A pesar de que todos los docentes reconocen en el juego un valor muy importante para el aprendizaje, muchos de los entrevistados manifestaron la dificultad para llevarlo a cabo en determinados grupos de trabajo, tal como lo expresa uno de los maestros entrevistados: *“Es una herramienta muy importante en el aprendizaje, siempre intentamos implementarla los docentes en la planificación, pero muchas veces es difícil*

*llevarlo a cabo, por lo menos en mi grupo de alumnos*”(Gabriel, entrevista N° 4).

- La demanda por parte de padres y del equipo directivo de llevar al día los contenidos curriculares: *“En mi grupo cuesta mucho incorporar el juego porque tenemos la presión de los padres, ellos quieren y están muy pendientes de cómo y cuánto avanzan sus hijos, entonces si jugamos mucho a ellos no les gusta, porque no lo ven como un aprendizaje”* (Natalia, entrevista N° 5).
- La exigencia personal que implica incorporar situaciones lúdicas dentro del aula, en relación a levantar mucho más la voz, desplazarse más, la planificación que requiere el juego y la necesidad de llevar un control casi individual mientras los niños juegan. Tal como lo expresa una de las docentes entrevistadas: *“Es difícil, primer grado es complicado, porque uno tiene que levantar mucho la voz y ellos no te escuchan, los espacios no son amplios, si queremos hacer un juego, no respetan los turnos, no se escuchan ni te escuchan. Entonces lo que al principio iba a ser un juego, se torna en otra cosa y no se disfruta como debe ser”*(Marisa, entrevista N° 18).

Todas las dificultades encontradas por los docentes que emplean poco el juego en el aula, son algunos de los requisitos indispensables y necesarios que todo juego debe presentar, los mismos fueron establecidos por muchos autores, pero se puede distinguir el aporte brindado por la Fundación Arcor, la cual en 2012, sostuvo que para que el derecho a jugar sea garantizado, se necesitan: espacios y tiempos acordes, variedad de recursos en diversas dimensiones, formas, colores, imágenes y objetos, cuidado permanente pero no invasivo de los adultos, estimulación, posibilidad de aprendizaje espontáneo, interacción, colaboración y cooperación con otros.

Por último, la docente que expresó no utilizar el juego fundamentó que su dificultad se encuentra en la exigencia que le demanda poder cumplir el programa establecido por la titular del grado: *“Al ser suplente, varía mucho la forma de trabajar, algunas suplencias son cortas otras más largas, pero uno trata de cumplir*

*con el contenido, con lo que la docente titular deja pautado y se dificulta mucho incorporar además el juego” (Cleila, entrevista N° 13).*

### **6.1.2 Cuándo y con qué frecuencia se usa el juego en el aula**

Las respuestas a estas preguntas fueron muy variadas, no todos los docentes especificaron en qué momentos y situaciones utilizaban el juego, sino que directamente determinaron la frecuencia. Sin embargo, la mayor parte de la población expresó que utiliza el juego en aquellos momentos en los cuales sus alumnos están cansados, dormidos, dispersos o distraídos, remarcando que el momento en donde más suelen estarlo es al final de la jornada escolar, en el que utilizan el juego con el fin de captar su atención y motivarlos para trabajar. Esto claramente puede relacionarse con una de las razones establecidas por Noemí Aizencang (2010), quien establece que para aprender es indispensable la motivación y el interés por la actividad escolar, incorporar situaciones lúdicas dentro del aula permite generar dichos requisitos y favorecer las instancias escolares.

Además, otros docentes relacionaron los momentos en los que usan el juego con las secuencias didácticas, algunos deciden utilizarlo para iniciar un tema, en cambio otros optan por emplearlos para finalizar una secuencia didáctica. Tal como señala Pérez (2014) el juego en los contextos educativos permite a los niños favorecer, promover y/o fortalecer nuevos aprendizajes. Como así también para Aizencang (2010) el juego permite introducir nuevos temas y afianzar saberes adquiridos.

Por otra parte, la minoría de los docentes expresaron que al principio del año suelen jugar más para continuar con la metodología empleada en el Nivel Inicial, pero después el juego va desapareciendo. Esto en parte se corresponde a lo que señalan los Diseños Curriculares, ya que la Educación Primaria debe continuar con el enfoque lúdico empleado en el Nivel inicial, pero el mismo debe mantener continuidad a lo largo del ciclo, apostando al juego como facilitador y constructor de aprendizajes significativos y contextualizados durante todo el año y no quedar reducido simplemente a una parte.

Otra parte de la población, reiteró en varias oportunidades que utilizan más el juego durante los días de lluvias o en los momentos libres, generalmente cuando falta algún profesor de las horas especiales.

El resto de los docentes expresó que no hay un momento específico para jugar, todo depende del día, de cómo se encuentren los niños y del contenido a desarrollar. Lo que parece sugerir que la inclusión del juego responde más a una reacción espontánea de un momento particular, que a una estrategia planificada con la intención de crear un espacio didáctico diferente para los niños.

Con respecto a la frecuencia, más de la mitad de la población expresó jugar al menos una vez a la semana, estableciendo variantes entre: todos los días, una, tres o cuatro veces por semana. El resto de la población dividió sus respuestas en: dos veces al mes, bastante seguido o continuamente (sin especificar frecuencia exacta) o no respondiendo a la pregunta.

De las 14 observaciones realizadas, 3 docentes que durante las entrevistas habían afirmado jugar más de una vez por semana, no emplearon el juego en ningún momento de la clase. Por un lado, dos de ellas realizaron clases tradicionales, tal como las describió Daniel Brailovsky (2011), utilizando como recurso exclusivo el pizarrón, el cuaderno de actividades y la explicación activa del docente, dejando al niño un lugar más bien pasivo. Por otro lado, la tercera docente que tampoco empleó el juego, incorporó a su clase un video que, siguiendo al autor citado anteriormente, forma parte de uno de los componentes considerados “post-tradicionales”, es decir, herramientas utilizadas con la intención de crear clases con una impronta diferente.

Los docentes que hicieron uso del juego optaron por el instrumento que según varios autores como Brailovsky (2011), Ledwith (2007) y Tillería (2014) es utilizado para potenciar los aprendizajes escolares, creando ambientes donde la creatividad e imaginación son los protagonistas del aula, lejos de los elementos considerados tradicionales. Fue así que entre las observaciones realizadas se visualizaron distintos tipos de juegos para acompañar los aprendizajes escolares: rimas y canciones, rondas de mímicas, juegos de construcción, de roles y

dramatizaciones a partir de un cuento, juegos con números como el supermercado, las carreras, las cartas y los rompecabezas.

## **6.2. Concepción del docente sobre la importancia del juego**

### **6.2.1. Valor del juego en la vida de los alumnos**

Ante esta pregunta la totalidad de los docentes expresaron y remarcaron el valor del juego, al que consideraron muy importante. Sin embargo, las razones expresadas no fueron las mismas. La mayor parte de la población entrevistada relacionó la influencia e importancia del juego con el desarrollo integral del niño. Tal como sostienen autores como Vigotsky (1988), Piaget (1990) y Pesce (2012) al considerar al juego como el promotor del desarrollo en todos los aspectos de la vida del niño.

Para los docentes entrevistados el juego es fundamental porque permite a los alumnos expresarse, comunicarse, sociabilizar, construir, respetar, valorar, comportarse, mantener el orden, explorar, compartir y relacionarse con los demás, además de comprender mejor y aprender conocimientos, hábitos y valores de una forma más rápida y sencilla. *“El juego tiene un valor muy importante, los chicos aprenden un montón a través del juego, porque ellos aplican todos sus conocimientos a través del mismo, además les ayuda mucho a mantener el orden, a respetarse, a organizarse, a esperar el turno. Cuesta mucho al principio, pero de a poco se puede”*(Silvia, entrevista N° 11). Esta concepción se enmarca en la definición de Patricia Sarlé (2008), la Fundación Arcor (2012) y la AIJU (2008) quienes sostienen que el juego es un formador que tiene incidencia en todas las habilidades del niño, ya sean estas cognitivas, sociales, morales, intelectuales o educativas.

Por otra parte, hubo maestros que destacaron el valor vital del juego durante esta edad, manifestando que forma parte de la naturaleza del alumno. De esta forma, el juego es deseo y necesidad, ya que basta con preguntarles a los niños qué quieren hacer y es muy probable que la mayoría de ellos quiera jugar. Caso contrario habrá que prestar atención, porque el juego también es sinónimo de salud

y bienestar, y todo niño que no juega puede estar transitando por algún conflicto o situación anormal.

Para algunos maestros la importancia del juego reside en la posibilidad de vivenciar y trabajar con sus alumnos de forma concreta un contenido o bien de conocer mejor a los niños. Tal como sostienen autores como Ledwith (2007) y Aizencang (2010), mediante el juego se concretan, profundizan y aprenden mejor diferentes situaciones, ya que se plantean circunstancias que permiten innovar el aprendizaje escolar.

Otros docentes relacionaron al juego con la atención, la motivación, la predisposición y la capacidad de salir adelante, superarse personalmente y aprender del error. *“En el juego hay tolerancia a la frustración, porque saben que si no les salió hoy, mañana les puede salir y así intentan superarse”* (Claudia, entrevista N° 8). Dicha expresión puede corresponderse con lo que plantea Ledwith (2007), el juego es el medio que tienen los niños para reconocerse, encontrarse con otros, estar más atentos y motivados a trabajar y presentar mayor tolerancia a la frustración, aceptando el error, los temores y las dificultades que se presenten.

Los docentes entrevistados en su totalidad coinciden en que el juego posee un valor muy importante en la vida de los alumnos de primer grado, todos los docentes concuerdan en que es la base para poder aprender, diferenciando múltiples beneficios tanto para los alumnos como para los docentes y relacionándolo con todas las áreas del desarrollo. Observando a un niño jugar se pueden descubrir características de sus habilidades, aspectos de su personalidad, capacidades, fortalezas y debilidades, así como, determinar qué pueden hacer por sí solos y para qué necesitan ayuda de otros.

*“El juego es la base, en primer lugar porque ellos mismos se dejan ver como son, a partir del juego vas conociendo al niño, descubrís las fortalezas y debilidades, el niño se expresa por medio del juego y permite mostrarse tal cual es. Y en segundo lugar, a través del juego vemos a lo que ellos han llegado, qué saben y qué aún no”* (Gabriela, entrevista N° 7).

### **6.2.2. Percepción del juego en la escuela**

Todos los docentes interpelados expresaron observar el juego en la escuela, no obstante a partir de las observaciones se puede inferir que la intensidad de su aplicación no parece ser la misma. En 21 casos el juego es percibido continuamente dentro de las instituciones educativas, en contraposición a los 6 restantes en los que la presencia del juego es mucho menor.

Igualmente gran parte de la población expresó que el juego en los últimos años ha tenido que atravesar grandes cambios. Los modos, formas, intensidad y tipo de juego ya no son los mismos. En la actualidad el juego es más agresivo y de a poco se han perdido los juegos tradicionales como el elástico, la sogá, la rayuela, la escondida, las bolillas, entre otros. Los docentes perciben en los niños la necesidad de salir al recreo y correr sin tener ningún objetivo específico, simplemente con el fin de “descargar energías acumuladas”. Tal como sostiene Aizencang (2010) el juego en contraposición al trabajo escolar es entendido como el momento de descarga, de liberación que provocan las extensas clases de trabajo continuo y de recuperar fuerzas necesarias para continuar con las nuevas tareas escolares.

Asimismo, dicho aspecto pudo observarse durante los recreos, niños corriendo sin parar y sin un fin o juego específico, haciendo uso exclusivo de su motricidad gruesa, lejos de juegos definidos y de elementos lúdicos. En la minoría de las escuelas se observaron durante los recreos juegos tradicionales, como la sogá, el elástico y las bolillas. No obstante, estos aspectos podrían estar relacionados con las características de los niños de primer grado, como así también con las particularidades que presentan algunas escuelas como las de doble jornada o aquellas ubicadas en zonas periféricas en las que pudo detectarse mayor actividad lúdica durante los recreos, dejando las escuelas del centro como el lugar donde menos juegos se perciben.

### **6.2.3. Momentos y espacios en los que se observa el juego**

Los lugares en los cuales los docentes observan el juego son: en primer lugar, el recreo, en segundo lugar, en educación física y en tercer lugar, durante las

áreas especiales o en el aula. Sin embargo, durante las observaciones realizadas se pudo observar el juego principalmente en el aula, durante algunos recreos y en dos ocasiones se emplearon otros lugares no mencionados durante las entrevistas, el salón de actos y el comedor. Los juegos observados en las aulas, fueron elegidos por los docentes, presentaron poca movilidad en el espacio, pero emplearon recursos y materiales concretos.

Para que los niños jueguen necesitan tiempo y espacios adecuados que les permitan desarrollar libremente sus juegos. Claramente se pudo observar y corroborar cómo el lugar es un determinante fundamental en relación al tipo de juego que puede realizarse. En las aulas los juegos son tranquilos, no suele haber movilidad en el espacio, los niños deben permanecer sentados y los juegos son presentados por los docentes. Durante los recreos, se puede destacar que los niños tienen la posibilidad de expandirse más en el lugar, pero el espacio continúa siendo un condicionante. Una gran cantidad de niños de diferentes edades en espacios reducidos, hace que en muchas escuelas los juegos no lleguen a concretarse como los protagonistas deseen y algunos colegios opten por separar los recreos por grados o los grados en el patio, para evitar golpes, peleas y conflictos entre los alumnos. Al observar los juegos en espacios como el salón de actos o el comedor, se pudieron percibir tipos, formas y modos de abordar el juego que en otras escuelas no se realizaron. Esas docentes en particular decidieron usar juegos con canciones, mímicas y rondas, en los que el cuerpo era el recurso fundamental del mismo, los niños podían moverse libremente en el espacio y realizar movimientos utilizando la motricidad gruesa.

El tiempo también es un factor importante en el juego, los juegos observados dentro de las aulas, en el salón de actos y en el comedor, no duraron más de un módulo, es decir, todos los juegos planteados por los docentes fueron cortos, teniendo en cuenta que muchos de ellos juegan una vez a la semana. Al terminar el módulo el juego termina y los niños deben volver a trabajar en el cuaderno de actividades, en la mayoría de los casos el tema trabajado durante la actividad lúdica continúa, pero el juego en sí llega a su fin.

Con respecto al momento de jugar se percibieron dos características importantes a tener en cuenta. En primer lugar, la mayoría de los docentes decide desplegar el juego durante el desarrollo de la clase, dejando el inicio y el cierre para actividades cotidianas en el cuaderno relacionadas con la escritura o con los juegos anteriormente realizados. Un ejemplo de lo expresado anteriormente fue la observación N° 11, los docentes dedicaron el inicio de la clase a la lectura de un cuento que los niños habían traído, posteriormente se desplegó el juego y por último trabajaron en el cuaderno otros temas que no tenían relación con la actividad lúdica realizada. Asimismo, durante la observación N° 13, la docente tanto al inicio como al final de la clase trabajó escritura en el cuaderno, dejando sólo el desarrollo para desplegar el juego.

En segundo y último lugar, de todos los docentes observados, 11 decidieron plantear juegos después de haber enseñado el contenido, es decir una vez que los alumnos tenían el conocimiento adecuado sobre los contenidos requeridos para desarrollar la actividad lúdica. Sin embargo, los 4 restantes, incorporaron juegos en los que se relacionaban contenidos ya adquiridos y nuevos conocimientos. Por ejemplo, para llevar a cabo “el supermercado” (observación N° 9 y 10) los niños debían tener ciertos conocimientos matemáticos, de lo contrario no iban a poder desarrollar el juego como los docentes lo habían planificado. No obstante, se percibieron situaciones (observación N° 13) en las cuales a medida que los niños iban jugando reconocían nuevos números, estableciendo relaciones entre aprendizajes ya adquiridos y nuevos conocimientos.

#### **6.2.4. Posibilidad de la expresión “aprender jugando”**

La población entrevistada manifestó estar totalmente de acuerdo con la expresión “aprender jugando” y coincidió en que el juego en el aprendizaje es: **favorable**, porque permite a los niños estar más atentos, predispuestos y produce aprendizajes significativos y espontáneos; **necesario** porque produce interés y funciona como motivador, dos requisitos fundamentales que permiten aprender sin forzar al alumno a que lo haga; y **vital**, porque es un deseo y una necesidad en los niños. Todo lo que sea planteado como un juego produce mejores resultados siempre.

Otro aspecto importante rescatado por varios docentes en relación a la necesidad de “aprender jugando” es el tiempo que se gana y los beneficios que presenta en quienes tienen dificultades para aprender. El juego permite adaptar el contenido curricular a la realidad áulica de una manera didáctica, concreta y práctica. A través del juego los niños descubren, exploran, experimentan, relacionan, conocen, organizan y aprenden de una forma favorable y positiva. Tal como señala Winnicot (1971), para dominar lo que está afuera es necesario hacer cosas, jugar es hacer.

A su vez, una docente entrevistada pudo explicar con un fundamento concreto cómo ella trabaja mediante el juego con todos sus alumnos, pero principalmente cómo su metodología la ha ayudado con dos niños que presentan dificultades para aprender. Lorena (Entrevista N° 2) incluye en sus clases rincones similares a los de Nivel Inicial pero con materiales adaptados a primer grado, es así que en el aula cuenta con rincones de lectoescritura, motricidad fina, matemática, higiene, pintura, ciencias naturales y sociales, entre otros. Esta metodología surge de la necesidad de la docente de adaptar dos niños con problemas de salud severos, que les habían provocado dificultades específicas de aprendizaje. Uno de los niños no había asistido nunca a jardín, por lo tanto le faltaba esa cuota de juego. A partir de esto, la maestra pensó que la mejor forma de llegar y poder integrar a ambos niños, era mediante el juego, para lo que construyó los rincones antes mencionado. Todos los días, Lorena les “regala” a sus alumnos 40 minutos para jugar libremente, la única condición que impone es que los niños deben ir circulando por todos los rincones, pero en cada rincón cada alumno juega con los materiales que le interese, dejando lugar a la libre expresión. Dicha metodología pudo observarse en una clase, tal como la docente expresó en la entrevista, los alumnos una vez terminada la actividad planificada para ese día, se dirigen a un rincón y juegan libremente. La docente, mientras tanto, pasa por cada rincón y va haciendo preguntas en relación al juego elegido o construido por el niño, de esta forma relaciona el juego con los contenidos abordados en clase, partiendo del interés y la motivación del alumno.

A partir de la experiencia citada anteriormente, se puede inferir que las posibilidades de aprendizaje que se producen jugando son inagotables, es decir, se puede aprender absolutamente todo por medio del juego, desde contenidos hasta hábitos y conductas. Esto se observó en varias clases, pero principalmente en la de Lorena en la que se pudo descubrir cómo en un mismo momento cada niño aprendía algo diferente. La propuesta didáctica de la docente aludida coincide con lo expuesto por Mónica Pesce (2012), quien sostiene que el juego es una actividad libre y creativa, a través de la cual el niño crece interna y externamente y se desarrolla en todos sus aspectos y áreas. Así lo expresaba también otra docente: *“Es muy importante para construir conocimiento, diría que el mejor método para construirlos. El juego es mágico, a los niños les cambia la cara con solo decir vamos a jugar, por eso los docentes tenemos que aprender que aprendizaje y juego van de la mano”* (Analía, entrevista N° 9).

#### **6.2.5. Importancia del juego como potenciador del aprendizaje**

La totalidad de los docentes expresó que el juego utilizado como potenciador del aprendizaje es sumamente importante dentro del aula. Coincidiendo con varios autores, entre ellos Daniel Brailovsky (2011) quien señaló que existen diversas alternativas que permiten darle a la clase una impronta diferente, entre ellas rescató el valor del juego.

Entre las razones aportadas por los docentes se destaca en primer lugar, que el juego produce mayor motivación y disposición, requisitos indispensables del aprendizaje. Posteriormente plantearon el cambio de actitud que perciben en los niños cuando presentan una actividad lúdica, momento en el que inconscientemente aprenden o refuerzan aprendizajes ya adquiridos. También los docentes rescataron que el juego es un potenciador importante porque permite ganar tiempo, ya que los alumnos logran aprender mejor y más rápido, produciendo aprendizajes significativos.

Además, tal como señalaron varios autores como Vigotsky (1988), Müller (1989) y Elichiry (2009) para aprender necesitamos del contacto con otras personas y el juego es la mejor herramienta elegida por los docentes puesto que permite llevar a cabo esa interacción social necesaria para aprender.

Por otra parte, 8 docentes de la población entrevistada expresaron que la importancia del juego no solo está en los beneficios que el mismo produce en los alumnos, sino también en que resulta un excelente mediador para aquellos niños que presentan dificultades de aprendizaje.

A pesar de lo expresado anteriormente, gran parte de la población señaló que, para que el juego funcione realmente como potenciador de los aprendizajes escolares es indispensable seleccionar metodologías lúdicas adecuadas, didácticas, con objetivos específicos, acordes al contenido y a la edad de los niños. Esta afirmación parece sugerir que si se plantean juegos libres, espontáneos y sin objetivos de por medio, no serán considerados potenciadores de aprendizajes. Argumento que no se corresponde con la postura de varios autores como Piaget (1990), Baquero (2004) y Rael (2009) que sostienen que se aprende a partir de cualquier juego. Sin embargo, autores como Aizencang (2010) sostienen que el juego dentro de las instituciones educativas no es el mismo que el niño reproduce libre y espontáneamente, sino que se necesitan de propuestas organizadas, planificadas, ideadas y dirigidas por los docentes.

Casi en la totalidad de las clases observadas se utilizaron juegos didácticos o en los que se trabajó directamente un contenido, dado que estos son los juegos que según los docentes entrevistados permiten potenciar los aprendizajes escolares. Finalmente, un aspecto importante a destacar es la necesidad de plantear actividades acordes a la edad de los niños, ya que coincidiendo con Piaget (1990) ningún sujeto podrá aprender más allá de lo que sus estructuras cognoscitivas le permitan.

En rasgos generales, la mayor parte de la población considera que usar el juego es una de las herramientas más importantes para primer grado, con la cual se gana tiempo, produce motivación e interés, se logran aprendizajes significativos y hasta puede ayudar a quienes presenten dificultades específicas. Sin embargo, para que sea considerado como potenciador, necesita de una planificación previa, un objetivo y características didácticas que lo delimiten y fundamenten.

### 6.3. Áreas curriculares en las que se utiliza el juego

La opinión de los entrevistados se dividió: más de la mitad de la población respondió que en el área que más utiliza el juego es en Matemática, mientras que el resto expresó que suele emplearlo también en Lengua y en Ciencias Naturales.

En efecto, durante las observaciones se determinó que Matemática fue el área más utilizada por los docentes para jugar con sus alumnos. No obstante, hubo docentes que a pesar de haber dicho que jugaban en Matemática propusieron juegos en las otras tres áreas curriculares: Lengua, Ciencias Sociales o Ciencias Naturales.

Los docentes que coincidieron en utilizarlo mayormente en matemática, fundamentaron que existe una gran variedad de juegos para trabajar en esa área curricular, además de poder utilizar muchos materiales concretos y adaptar una misma actividad a diversas variantes. Situación que en las demás áreas no se produciría con tanta facilidad.

De las clases observadas se pueden detallar claramente algunos ejemplos en los que se percibió lo aportado por docentes en relación a la variedad de juegos para el área de matemática y la adaptabilidad de juegos tradicionales o del mismo material a diferentes situaciones. Se seleccionaron dos situaciones áulicas porque son las más reveladoras de lo antes señalado:

#### *“El supermercado”*

*En una de las dos aulas de primer grado estaba ubicado el supermercado, el mismo fue armado por las docentes de primero y segundo, contaba con diferentes tipos de alimentos divididos en sectores y cada producto tenía su precio. Era el primer día que lo iban a poner en práctica. Los niños en todo momento, desde el comienzo de la clase se mostraron entusiasmados y preguntaban en cada momento cuándo iban a poder jugar. Luego de que la docente realice una introducción sobre los supermercados usando el diario mural, en donde los niños tenían que contar sus experiencias con respecto al mismo, comenzó el juego. Para ello,*

*la maestra les asignó roles, algunos compraban, otros vendían, les fue entregando una lista con el dibujo de los productos que debían comprar y el dinero que necesitaban para hacer la compra (la misma cantidad a todos los alumnos), primero billetes y una vez realizada la compra con billetes, les entregó un elemento que simbolizaba a las monedas. En el transcurso del juego la docente fue poniendo diferentes reglas, como por ejemplo: respetar los turnos, comprar sólo los productos que tenían en la lista y no gastar más dinero del que tenían disponible. Además fueron variando las situaciones según la respuesta de los niños, una vez que habían comprado su lista, les dio la posibilidad de comprar lo que desearan, siempre y cuando les alcanzara con la suma que contaban(Observación N° 9).*

Los niños en todo momento mantuvieron una conducta atenta, predispuesta y placentera, estaban muy entusiasmados con el nuevo juego y con la posibilidad de “comprar como en un supermercado de verdad”, podían manipular todos los productos como el dinero que tenían en su poder, iban rotando de roles y respondiendo a preguntas relacionadas a contenidos matemáticos que la docente iba haciendo.

El juego en un primer momento fue usado como instrumento, pero después la docente les dio la libertad a los niños de jugar libremente, cambiando al juego como contenido. Todos los niños se adaptaron afirmativamente a la propuesta de la maestra, quien logró que los alumnos “entraran en el juego matemático”, tal como estipulan los NAP.

El siguiente ejemplo también es demostrativo de la variabilidad que puede presentar un mismo recurso a distintos juegos.

#### *“Juegos con cartas”*

*La docente entregó a los alumnos varios mazos de cartas y tableros con un mismo juego. Pidió a los niños que se formen en grupos de 2, 4 o 5. Una vez formados los grupos les entregó las*

*cartas o el tablero con sus elementos y les indicó que comenzaran a jugar. El grupo que tenía las cartas jugó a la guerra, al mayor y menor, a buscar parejas de números y a la casita robada. En cambio el otro grupo, con los mismos elementos, jugó a la “carrera de autos” o a la “carrera de la tortuga y la liebre”. El tablero contaba con una serie numérica (1 - 30 y 1 - 60), los niños debían tirar los dados e ir avanzando por el mismo, según el número indicado. Así iban sumando y reconociendo nuevos números.*

*El ambiente del aula desde que comenzaron los juegos se transformó, cada grupo estaba realmente concentrado en su propio juego, sin importar lo que los demás estaban haciendo.*

*Los niños ya conocían los juegos y ellos mismos iban variando o buscando alternativas cuando se aburrían. La docente les brindó libertad para que jugaran de la forma que quisieran, los alumnos al conocer el juego podían desarrollarlo solos o ayudarse entre ellos si alguno no entendía cómo jugar. Por su parte la docente, iba recorriendo cada grupo y en algunos hacía preguntas o sugerencias (Observación N° 14).*

Claramente se pudo ver cómo con un mazo de cartas se pueden realizar varios juegos en donde se trabajan principalmente los números, pero también conductas y valores como el respeto, el compañerismo y la ayuda al prójimo.

En el caso del tablero, los niños van de a poco aprendiendo a jugar cada vez mejor, a veces complejizan la dinámica y otras juegan como ya estaban acostumbrados.

Asimismo se constata que menos de la mitad de los docentes entrevistados sostuvieron durante las entrevistas que el juego debería implementarse en todas las áreas del conocimiento y no quedar reducido simplemente a una. Tal como plantean el Ministerio de Educación de la Nación Argentina a través de sus NAP y el Consejo General de Educación por medio de los Diseños Curriculares. En estos últimos se establece que el juego debe aparecer en las cuatro áreas curriculares,

a pesar de que su intensidad varíe según el área, los docentes deben emplear diferentes estrategias lúdicas en todo momento.

Además, durante las entrevistas, una minoría de los entrevistados concluyó que la importancia de utilizar el juego en el aula, está en que el alumno no debe saber que está aprendiendo, para él debe ser un momento de diversión y entretenimiento y para los docentes un momento de aprendizaje. Aspecto remarcado como requisito fundamental y constante por los NAP (2006) delineados por el Ministerio de Educación de la Nación Argentina.

De esta forma, durante las observaciones también se respetó dicho requisito, es decir en todos los juegos percibidos se observó en los niños una conducta placentera, a pesar de que por momentos, algunos se enojaron y no querían seguir jugando, todos demostraron buena predisposición y voluntad para jugar, como así también diversión y entusiasmo por lo que estaban haciendo. Manifestándose mayormente en ellos expresión de alegría, en contraposición a algunos casos en donde los niños “al perder” expresaron enojo, bronca y llanto, conductas totalmente normales en los niños de 6 años.

#### **6.4. Forma en que el docente utiliza el juego**

##### **6.4.1. Cómo se utiliza el juego**

Noemí Aizencang (2010) propone diferentes formas de incluir el juego dentro de las aulas. En primer lugar, el juego como instrumento para mediar y orientar el aprendizaje de los alumnos, el cual a su vez se divide como recurso didáctico para facilitar la enseñanza, como preparación para el trabajo escolar y como espacio de exploración de saberes previos. En segundo lugar, plantea al juego como actividad con un fin educativo en sí mismo, el cual puede aparecer como generador del desarrollo integral del alumno o la enseñanza como recurso para el juego. Por último, propone al juego en contraposición al trabajo escolar.

Al preguntar a la población sobre la forma en que usan el juego dentro del aula, 4 de ellos sostuvieron que suelen utilizarlo como instrumento y contenido; pero la mayor parte de la población, argumentó que lo utiliza solamente como

contenido, marcando una gran diferencia entre el “jugar por jugar” y el “jugar con un fin y objetivo específico”. Sin embargo, durante las observaciones la mayor parte de los docentes utilizó el juego como instrumento, en contraposición a una mínima parte que lo empleó como contenido.

El juego como instrumento planteado por los docentes es aquel que sirve como estrategia o herramienta para acompañar el aprendizaje de un determinado contenido, debe pensarse, elaborarse e incluirse en la planificación y siempre tener un fin u objetivo específico. Este tipo de juego puede corresponderse con la primera clasificación establecida por Aizencang (2010). Tal es el caso de esta docente: *“Vamos articulando juego y aprendizaje, el juego nos sirve como base e instrumento para enseñar un contenido. Yo pienso que la importancia del juego está en utilizarlo para enseñar indirectamente algo”* (Fabiana, entrevista N° 21).

En cambio, el juego como contenido utilizado por los docentes es aquel en donde los niños eligen a qué y cómo quieren jugar, en el que no hay un fin o propósito específico y anticipado, sino que se va desarrollando con el juego mismo. Tal como expresó Aizencang en su segunda clasificación, utilizar el juego como una actividad con un fin educativo en sí mismo.

A partir de lo expresado anteriormente, los docentes entrevistados manifestaron cierta heterogeneidad en sus pensamientos. Por un lado, aquellos que piensan que el juego como contenido no tiene sentido emplearlo en primer grado, relacionándolo principalmente con el “jugar por jugar” del Nivel Inicial, momento en el que según los docentes entrevistados no hay objetivos definidos y específicos que delimiten los juegos. Es el caso de una maestra que expresaba: *“El juego como contenido adentro del aula no lo usamos, los chicos juegan por jugar en el patio, en el recreo. Dentro del aula, siempre tenemos un objetivo y un fin determinado”*. (Gabriela, entrevista N° 7). Por el otro, se encuentran quienes consideran que el juego como contenido debe utilizarse en algunos momentos específicos, cuando falta un profesor o en momentos en donde los alumnos concluyeron una actividad y como premio pueden jugar. Esto puede corresponderse a la tercera clasificación de Aizencang (2010), en donde se contraponen los momentos de juego y trabajo escolar, en el cual la actividad lúdica

se incorpora en los tiempos libres que los alumnos tienen, pero no forma parte de la planificación docente. Gran parte de la clase no puede aprovechar dicho juego, ya que generalmente beneficia a aquellos alumnos que culminen sus trabajos antes de tiempo o manifestaron “buen comportamiento” durante la jornada. A continuación un claro ejemplo de lo antes explicado:

*“De ambas formas lo utilizo, generalmente como un instrumento que me ayude a dar un contenido específico, pero cuando veo que queda un tiempito y los niños ya terminaron o falta algún docente, dejo que los niños elijan a que quieren jugar y juego con ellos, en el aula tenemos muchos juegos, y muchas veces ellos eligen jugar a algunos de los que están allí”*(Alejandra, entrevista N° 16).

Sin embargo, una pequeña parte de los docentes entrevistados considera que utiliza el juego como contenido incluido en la planificación. El cual según la clasificación de Aizencang (2010) correspondería al juego como generador del desarrollo integral, en donde el aprendizaje es espontáneo pero concebido como objetivo escolar. Como ejemplo a lo dicho anteriormente, amerita incluir la observación N° 4:

*La docente para comenzar su clase les muestra a sus alumnos un video, luego de su visualización comentan sobre el mismo y lo que habían observado en él. Posteriormente les da una actividad relacionada con el video. Y por último, tal como expresó en la entrevista los niños se dividieron en los distintos rincones ubicados en el aula y comenzaron a jugar.*

*Durante el momento de juego se trabajaron las cuatro áreas curriculares, algunos miraban libros, otros escribían sus nombres en el piso con diferentes elementos, otros construían, armaban rompecabezas o jugaban con muñecos, con letras y números.*

*Cada niño podía elegir a qué jugar en todo momento, como así también cambiar el juego cuando éste le aburría, por uno que*

*llamara más su atención. Es así que, algunos jugaban en grupos, otros solos, otros cambiaban parejas o formas de jugar.*

*En el aula se percibió un clima maravilloso, todos los niños estaban concentrados en ese momento, la docente sin interrumpir demasiado el juego, iba haciendo preguntas y relacionando contenidos dados con el juego desarrollado por el alumno. Se percibieron construcciones muy ricas en los juegos observados, como por ejemplo: una niña escribió su nombre con palitos de helado y después con el mismo elemento construyó una canasta; un niño construía una torre cada vez más alta, intentando superarse en cada momento; dos niños quienes nunca habían jugado juntos comenzaron a hacerlo sin inconvenientes; dos alumnos contaban fichas y aprendían nuevos números, una alumna jugaba a la mamá, entre otras situaciones.*

En todo momento la docente remarcó la libertad de jugar cómo y con lo que desearan y quisieran, aspecto que llamó realmente mi atención, porque por medio de esto, brindó a los niños la libertad que ellos necesitan, requieren y esperan de todo juego.

La docente de esta manera logró relacionar ambos tipos de juegos, por momentos lo usaba como contenido y por otros como instrumento. Además, logró construir y recrear un ambiente ideal para jugar, partiendo del interés del alumno y logrando resultados sumamente favorables en todos los aspectos o áreas del desarrollo del niño, aspectos conceptuales, sociales, simbólicos y personales.

Un aspecto a destacar es que la totalidad de los juegos como instrumento observados tuvieron como característica unánime ser dirigidos por los docentes. En cambio, los juegos como contenido surgieron espontáneamente de los niños, quienes decidían cómo y a qué jugar.

Además, la mayor parte de los juegos eran colectivos, didácticos, simbólicos y/o reglados. En contraposición, a los juegos individuales que fueron escasos. Esto también se corresponde con lo expresado por los docentes durante las entrevistas,

la mayoría había establecido la importancia de que los juegos sean grupales y didácticos.

En una gran parte de los juegos observados se identificó preparación previa, los docentes optaron por pensar y preparar anticipada y correctamente el juego con sus materiales correspondientes. Sin embargo, algunos optaron por juegos con cierta improvisación o en los que no se requería demasiada elaboración.

Por una parte, los maestros en la mayoría de los casos actuaron como guía o acompañamiento, tratando de no intervenir directamente sobre el trabajo de sus alumnos, sin embargo, en algunas situaciones mínimas se observó asesoramiento, ayuda y control del docente sobre el desempeño de los alumnos, era éste quien marcaba el error o la forma en que debían continuar los niños cuando se encontraban desorientados o perdidos en la actividad lúdica.

Asimismo, en gran parte de los juegos, se observó curiosidad y manipulación del material concreto, pero poca, exploración y construcción. Como así también, conductas no establecidas como: copiar, competir, corrección mutua y timidez.

#### **6.4.2. Pedido por parte de los alumnos de que se realice o repita un juego.**

Si bien las respuestas fueron variadas, la mayor parte de la población concluyó que los alumnos piden jugar en el aula y que se repitan juegos ya realizados. En reiteradas oportunidades se incluyó el deseo y la espera del niño de jugar en algún momento de la jornada escolar, lo incansable que resulta cualquier actividad lúdica para un niño, el disfrute y felicidad que les produce hacerlo y la poca probabilidad de que el alumno se aburra jugando. Por todos estos motivos los docentes concluyen en darle la posibilidad de jugar ante su solicitud, siempre y cuando el momento sea el adecuado para hacerlo. Teniendo en cuenta, como se expresó anteriormente, que la mayoría de la población utiliza el juego como instrumento que acompaña al aprendizaje, ante el pedido de sus alumnos consideran si el contenido a desarrollar puede o no ser acompañado por una actividad lúdica.

Además, ante el pedido de que se repita un juego, varios entrevistados coincidieron en que siempre intentan satisfacerlo porque cuando los niños solicitan

es sinónimo que les gustó, lo aprendieron o les dejó algo: *“Me piden mucho jugar y que repita algún juego, yo suelo repetirlo o también una vez que lo comprenden bien lo complejo y por ahí me da pie para iniciar otro tema”* (Gabriela, entrevista N° 7).

Durante las observaciones con respecto a repetir un juego o plantear uno nuevo, los docentes se dividieron, la mitad planeó juegos repetidos y la otra mitad juegos nuevos.

Por otra parte, la minoría de la población sostuvo que sus alumnos no suelen pedirle jugar ni que repitan juegos realizados. Entre las razones que explican esta conducta, los docentes destacaron que sus alumnos suelen adaptarse al contenido o actividad que se les presenta, a la vez que reconocen al aula como el espacio para trabajar y al recreo para jugar. Además, los docentes manifestaron encontrar dificultad para manejar los tiempos e incluir el juego en sus clases o simplemente nunca pasaron por dicha situación: *“Ellos quieren jugar siempre, esperan ese momento. Y si algún juego les gustó te lo piden. Muchas veces somos los docentes los que estamos tan estructurados con el programa a cumplir que le dedicamos poco tiempo al juego, pero tratamos de implementarlo lo máximo que podemos”* (Silvia, entrevista N° 11).

A sí mismo, en muy pocos casos se observó el deseo por parte de los niños de seguir jugando y en la totalidad de las clases observadas los niños pidieron salir al recreo, hecho del cual se puede inferir que en la mayoría de los juegos planteados por los docentes no lograron que sus alumnos se desliguen de todo a su alrededor y se dediquen pura y exclusivamente a jugar y disfrutar del mismo.

Por último, durante las observaciones se percibió en menos de la mitad de los casos el deseo de los alumnos por jugar, seguir jugando o que se repita un juego. Los niños demostraron adaptarse al contenido y en algunos casos se observó la diferencia manifestada en las entrevistas sobre el lugar para trabajar en el aula y para jugar el recreo.

## CONCLUSIONES

La presente investigación tuvo como objetivo principal descubrir qué lugar ocupa el juego, utilizado como potenciador del aprendizaje, en las aulas de primer grado de las escuelas públicas de la ciudad de Victoria, provincia de Entre Ríos. Para alcanzar la meta, se plantearon objetivos específicos que posibilitaron conocer aspectos particulares desde la perspectiva docente en relación al juego dentro del contexto áulico.

En cuanto a la concepción docente sobre la importancia del juego como potenciador del aprendizaje, la totalidad de la población expresó que el juego es sumamente importante porque posee un valor primordial en los primeros años de vida, tanto por su influencia en el desarrollo integral como por los beneficios que produce en los niños, permitiéndole a estos últimos conocer aspectos de sí mismos, como así también, establecer relaciones con los demás.

Por lo expuesto anteriormente, se concluye que el juego empleado en las aulas como propuesta lúdica ayuda a los docentes para acompañar el proceso de enseñanza – aprendizaje, conociendo fortalezas, debilidades y aspectos de la personalidad que caracterizan a sus alumnos.

Sin embargo, en gran parte de la población no todo juego llega a ser un potenciador, sino que se constituye como tal siempre y cuando se seleccionen metodologías adecuadas, didácticas, planificadas previamente, con objetivos específicos, acordes al contenido y a la edad de los niños, caso contrario, desde la perspectiva docente, el juego no presenta las características adecuadas y necesarias que debe tener para ser utilizado dentro del aula.

En rasgos generales, el tipo de juego planteado por los docentes depende de tres factores determinantes: tiempo, espacio y momento, aspectos que dificultan el despliegue de juegos como se desea. La mayor parte de las escuelas dispone de espacios pequeños y poco tiempo para el juego. Por lo tanto, la mayoría de la población opta por jugar de determinadas formas y en ciertas ocasiones, eligen juegos tranquilos que no requieran demasiada movilidad en el espacio, en su

mayoría durante el desarrollo de la clase y luego de haber enseñado el contenido que se requiere para la actividad lúdica propuesta.

En conclusión, se sostiene que casi la totalidad de los docentes utiliza el juego como potenciador del aprendizaje porque lo consideran una herramienta favorable, necesaria y vital, con la que se gana tiempo, produce beneficios propicios y positivos en quienes presentan problemas de aprendizaje y brinda un sinfín de posibilidades, ya que se puede enseñar absolutamente todo mediante el mismo.

En cuanto a las áreas curriculares en las que los docentes recurren al juego para acompañar el aprendizaje, se obtuvo que Matemática es el área más utilizada, seguido de Lengua y en último lugar Ciencias Naturales y Sociales. En términos generales, los docentes expresaron utilizarlo mayormente en matemática por la facilidad de adaptar los contenidos a juegos tradicionales, la ductilidad de un mismo juego a diferentes situaciones o la variedad de recursos y materiales concretos que se pueden utilizar. Asimismo, casi la totalidad de la población coincidió en que el juego debería emplearse por igual en las cuatro áreas curriculares y no quedar reducido a una.

Con respecto a la forma en que el docente emplea el juego, se constató que la mayoría suele usarlo más como un instrumento que acompaña al aprendizaje de los alumnos y que una minoría lo utiliza como contenido e instrumento. En relación al juego como contenido, los resultados se dividieron, por un lado, quienes coinciden en que esta forma de juego no tiene sentido emplearlo en el aula de primer grado, ya que sus características no corresponden al desempeño necesario durante esta etapa; y por el otro, quienes consideran que su uso es muy útil en este momento de la etapa escolar, porque se logran resultados que con otra herramienta no se concretan.

Los juegos elegidos, algunos nuevos y otros conocidos por los alumnos, se caracterizaron por ser: planificados, dirigidos, grupales, didácticos, simbólicos y reglados; apoyados de recursos o materiales concretos, con los cuales los niños podían manipular y observar, pero en pocas oportunidades construir o explorar.

De todo lo expuesto anteriormente se concluye que el lugar del juego dentro del aula es secundario. Si bien la mayoría de los docentes expresó utilizar el juego, se comprobó que recurrir a su uso está limitado por diferentes razones que, desde la perspectiva de la población se pueden sintetizar en: la escasez del tiempo disponible, los espacios reducidos e inadecuados y las demandas del equipo directivo y de los padres con respecto al desarrollo de los contenidos planificados.

Por lo tanto, teniendo en cuenta la forma lúdica utilizada por los docentes se infiere que, a pesar que el juego como contenido presenta mejores resultados que como instrumento, los docentes optan por utilizar mayormente este último. Sin embargo, en rasgos generales el juego es más bien empleado como una reacción espontánea ante determinados momentos y no como un instrumento que presente un objetivo y fin específico.

Como síntesis final de todas las experiencias recolectadas y analizadas se puede concluir que, un niño que juega es una persona sana, saludable y feliz, quien aprende en un ambiente cómodo y familiar, lejos de espacios monótonos y aburridos. Por lo tanto, planificar situaciones lúdicas dentro del aula es realmente una necesidad en los contextos actuales, ya que jugando se parte del interés y la motivación necesaria para aprender, los niños esperan jugar porque forma parte de su naturaleza y de su forma de expresión.

Por esto y muchas razones más, el juego en la escuela debería aparecer con mayor intensidad y fuerza. A los directivos, tanto a nivel Nacional, Jurisdiccional e Institucional, les correspondería exigir que en las aulas se fomente cada vez más la actividad lúdica como herramienta para acompañar el aprendizaje, brindando la posibilidad a todos los niños de enriquecerse de nuevas experiencias, las cuales probablemente tendrán mejores resultados y ayudarán a disminuir los problemas de aprendizaje.

## SUGERENCIAS

Con el propósito de mejorar y enriquecer el lugar del juego dentro de las aulas se plantean las siguientes sugerencias:

- Que cada directivo de las instituciones educativas refuerce el lugar que tiene el juego dentro del aula de primer grado, acompañando a los docentes en las propuestas lúdicas planificadas y abriendo espacios para que el juego de a poco ocupe un lugar protagónico.
- Que los docentes de primer grado de las escuelas públicas logren incorporar el juego espontáneo durante sus clases, ya que el mismo presenta beneficios que el juego utilizado como instrumentos no alcanza.

Además, como futura psicopedagoga sugiero:

- Confeccionar talleres experimentales y participativos con el fin de orientar a docentes y directivos sobre la implementación de situaciones lúdicas dentro de la realidad áulica; delimitando los beneficios que el juego presenta para potenciar los aprendizajes escolares, como también la variabilidad e importancia del juego en el desarrollo integral de los alumnos.
- Motivar a los docentes y directivos para la creación de ludotecas escolares, con el fin de destinar espacios exclusivos en los cuales los alumnos aprendan jugando.
- Desarrollar una evaluación acerca de los beneficios que tendría la implementación de rincones, similares a los de jardín, en el aula de primer grado. Con el fin de corroborar su funcionamiento en el desarrollo integral de los niños y a partir de dicha evaluación trasladarlos a un plano más general.
- Realizar la devolución correspondiente a los establecimientos educativos, trabajando con las fortalezas y debilidades percibidas en cada escuela en relación al lugar del juego como potenciador del aprendizaje.

## **FORTALEZAS Y DEBILIDADES**

La presente investigación tiene como fortaleza el haber tomado como población a la totalidad de los docentes de primer grado de todas las escuelas públicas de la ciudad de Victoria, provincia de Entre Ríos, lo cual permitió una mayor percepción de la realidad escolar en relación al lugar que tiene el juego dentro de las aulas.

Por otra parte, las debilidades percibidas fueron la imposibilidad de generalizar los datos a otros grados o niveles escolares, ya que la investigación se basó exclusivamente en el primer grado de la educación primaria. Como así también la dificultad de encontrar una herramienta ya confeccionada y validada con el fin de hacer más valiosa la recolección de datos.

## **PROPUESTA**

Teniendo en cuenta la debilidad percibida se propone realizar una evaluación que permita conocer el lugar que tiene el juego en otros niveles de la educación primaria, con el fin de descubrir su presencia en el aula en relación a la intensidad y las formas de abordarlo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, Noemí. Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial; 2010. 2ª reimp.
- Arango de Narváez M. T., Infante de Ospina E. y López de Bernal M. E. Estimulación temprana. Tomo 3. Colombia: Ediciones Gamma; 2006.
- Arnal Justo, Del Rincón Delio y Latorre Antonio. Investigación educativa. Fundamentos y metodologías. Barcelona: Editorial Labor; 1994.
- Arrue, Carola. Jugar en la escuela. El juego como promotor de aprendizaje escolar e inclusión educativa. IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR; 2012; Buenos Aires, Argentina. p. 34 – 38. Disponible en: <http://www.aacademica.com/000-072/419> Recuperado: 19/05/2015.
- Asociación de Investigación de la Industria del Juguete, Conexas y Afines (AIJU), Centro de Desarrollo Infantil y Atención Temprana (CDIAT) y Asociación para la Atención de las Personas con Discapacidad de Villena y Comarca (APADIS). Juegos, juguetes y Atención Temprana. Alicante, España: AIJU; 2008. Disponible desde: <http://www.guiadeljuguete.com/2009/docs/atencion-temprana.pdf> Recuperado: 16/10/2014
- Baquero Ricardo. Vigotsky y el aprendizaje escolar. 4ª edición. Buenos Aires: Aique; 2004.
- Beltrán Pérez María A, Morales Vega Edith J y Silvas Portillo Diana M. El juego como alternativa para la adquisición de la lectura y escritura en el alumno de primer grado de primaria (tesis). Culiacán Rosales, Sinaloa: Universidad Pedagógica Nacional; 2006. Disponible en: <http://200.23.113.59/pdf/23670.pdf> Recuperado: 08/05/2015.
- Bin L, Diez A y Waisburg H. Tratamiento psicopedagógico. Red interinstitucional en el ámbito de la salud. Buenos Aires: Paidós; 2000.

- Brailovsky Daniel. El juego y la clase. Ensayos críticos sobre la enseñanza post-tradicional. Buenos Aires: Noveduc; 2011.
- Castro Ana, Ezquerria Pilar y Argos Javier. La transición entre la Escuela de Educación Infantil y la de Educación Primaria: perspectivas de niños, familias y profesorado. Revista española de pedagogía año LXX septiembre-diciembre 2012; nº 253: 537-552. Disponible en: <http://revistadepedagogia.org/vol.-lxx-2012/n%C2%BA-253-septiembre-diciembre-2012/la-transicion-entre-la-escuela-de-educacion-infantil-y-la-de-educacion-primaria-perspectivas-de-ninos-familias-y-profesorado.html> Recuperado: 14/05/2015.
- Coll César Salvador. Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Buenos Aires: Paidós Educador; 1990.
- Coll César, Palacios Jesús y Marchesi, Álvaro, compiladores. Desarrollo psicológico y educación 2. Psicología de la educación escolar. 2ª edición. Madrid: Alianza Editorial; 2010.
- Consejo General de Educación (CGE). Marco General del Diseño curricular de Enseñanza Primaria. Entre Ríos; 2011. Disponible en: <http://www.entrerios.gov.ar/CGE/2010/primaria/files/2011/08/Marco-General-de-los-Dise%C3%B1os-Curriculares.pdf> Recuperado 10/08/2015.
- Consejo General de Educación (CGE). Diseño curricular de Enseñanza Primaria. Matemática. Entre Ríos; 2011. Disponible en: <http://www.entrerios.gov.ar/CGE/2010/primaria/files/2011/08/Matem%C3%A1tica-Dise%C3%B1o-Curricular.pdf> Recuperado: 10/08/2015.
- Consejo General de Educación (CGE). Diseño curricular de Enseñanza Primaria. Lengua. Entre Ríos; 2011. Disponible en: <http://www.entrerios.gov.ar/CGE/2010/primaria/files/2011/08/LENGUA-Dise%C3%B1os-Curriculares.pdf> Recuperado: 10/08/2015.
- Consejo General de Educación (CGE). Diseño curricular de Enseñanza Primaria. Ciencias Naturales. Entre Ríos; 2011. Disponible en: <http://www.entrerios.gov.ar/CGE/2010/primaria/files/2011/08/Ciencias-Naturales-Dise%C3%B1os-Curriculares.pdf> Recuperado: 10/08/2015.

- Consejo General de Educación (CGE). Diseño curricular de Enseñanza Primaria. Ciencias Sociales. Entre Ríos; 2011. Disponible en: <http://www.entrerios.gov.ar/CGE/2010/primaria/files/2011/08/Ciencias-Sociales-Dise%C3%B1os-Curriculares.pdf> Recuperado: 10/08/2015.
- Corominas, J. Breve diccionario etimológico de la lengua castellana. Madrid: Gredos; 1984.
- Elichiry Nora Emilce, compiladora. Aprendizajes escolares. Desarrollos en psicología educacional. Buenos aires: Manantial; 2009.
- Fernández Núñez, Lissette. ¿Cómo analizar datos cualitativos? Butlletí La Recerca (revista en línea) 2006 Octubre; ficha 7. Disponible en: <http://www.ub.edu/ice/recerca/pdf/ficha7-cast.pdf> Recuperado: 15/09/2015.
- Flores Sánchez, Hortencia. El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos de primer grado de educación primaria de la escuela "Manuel José Othón" ubicada en Jalpilla, Axtla de Terrazas, S.L.P (Tesis). Axtla de Terrazas, S.L.P: Universidad Tangamanga; 2009. Disponible en: <http://www.utan.edu.mx/~huasteca/documentos/biblioteca/thfs.pdf> Recuperado: 08/05/2015.
- Fundación Arcor. Derecho a Jugar. Diario La Voz del Interior 2012 Noviembre 18; suplemento especial: 2-12. Disponible en: <http://www.fundacionarcor.org/es/detalle/86/suplemento-especial--derecho-a-jugar--2012-> Recuperado: 09/06/2015.
- Grellet, Carolina. El juego entre el nacimiento y los 7 años: un manual para ludotecarias. UNESCO Sector de Educación. 2000. (Monografía nº 14) Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001213/121323So.pdf> Recuperado: 15/05/2015.
- Hill Winfred F. Teorías contemporáneas del aprendizaje. Buenos Aires: Paidós; 1988.
- Incarbone Oscar. Juguemos en el jardín. 2ª ed. Buenos Aires: Stadium; 2005.

- Ledwith Andrea. Juguemos en la escuela. El Cisne (revista en línea) 2007 abril; N° 200. Disponible en: [http://www.especialmentemusica.com.ar/descarga\\_articulos/juguemos\\_en\\_la\\_escuela.pdf](http://www.especialmentemusica.com.ar/descarga_articulos/juguemos_en_la_escuela.pdf) Recuperado: 11/06/15
- Ley de Educación Nacional N° 26206. 2006. Disponible en: [http://portal.educacion.gov.ar/consejo/files/2009/12/ley\\_de\\_educ\\_nac1.pdf](http://portal.educacion.gov.ar/consejo/files/2009/12/ley_de_educ_nac1.pdf) Recuperado: 03/08/2015
- Ministerio de la Educación, Ciencia y Tecnología. Núcleos de Aprendizajes Prioritarios 1º Ciclo EGB/Nivel Primario. Buenos Aires; 2004. Disponible en: <http://www.me.gov.ar/curriform/publica/nap/nap-egb-primario.pdf> Recuperado: 03/08/2015.
- Ministerio de la Educación, Ciencia y Tecnología. Núcleos de Aprendizajes Prioritarios 1º Ciclo EGB/Nivel Primario. Matemática 1. Buenos Aires; 2004. Disponible en: [http://www.me.gov.ar/curriform/nap/1ero\\_matem.pdf](http://www.me.gov.ar/curriform/nap/1ero_matem.pdf) Recuperado: 03/08/2015.
- Ministerio de la Educación, Ciencia y Tecnología. Núcleos de Aprendizajes Prioritarios 1º Ciclo EGB/Nivel Primario. Lengua 1. Buenos Aires; 2004. Disponible en: [http://www.me.gov.ar/curriform/nap/1ero\\_lengua.pdf](http://www.me.gov.ar/curriform/nap/1ero_lengua.pdf) Recuperado: 4/08/2015.
- Ministerio de la Educación, Ciencia y Tecnología. Núcleos de Aprendizajes Prioritarios 1º Ciclo EGB/Nivel Primario. Ciencias Sociales 1. Buenos Aires; 2004. Disponible en: [http://www.me.gov.ar/curriform/nap/1ero\\_socia.pdf](http://www.me.gov.ar/curriform/nap/1ero_socia.pdf) Recuperado: 05/08/2015.
- Ministerio de la Educación, Ciencia y Tecnología. Núcleos de Aprendizajes Prioritarios 1º Ciclo EGB/Nivel Primario. Ciencias Naturales 1. Buenos Aires; 2004. Disponible en: [http://www.me.gov.ar/curriform/nap/1ero\\_natura.pdf](http://www.me.gov.ar/curriform/nap/1ero_natura.pdf) Recuperado: 4/08/2015.
- Moyles Janet R. El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Ediciones Morata; 1990.

- Müller Marina. Aprender para ser. Buenos Aires: Bonum; 1989.
- PesceMónica Alejandra. Neurodesarrollo infantil. Manual de terapias. Intervenciones tempranas estrategia. Buenos Aires: Corpus; 2012.
- Piaget Jean. La formación del símbolo en el niño. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica; 1990.
- Piaget Jean. La psicología de la inteligencia. Barcelona: Crítica, 1999.
- Piaget Jean. Seis estudios de psicología. Barcelona: Editorial Labor; 1991.
- Rael Fuster María Isabel. El juego en el aprendizaje. Innovación y experiencias educativas 2009; 15: s.p (Sin página) Disponible en: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/ISABEL\\_Rael\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ISABEL_Rael_2.pdf) Recuperado: 15/05/2015.
- Sáez Rodríguez Gema y Antonio Monroy Antón. Evolución del juego a lo largo de la historia (revista en línea) 2010 Abril; N° 143. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm> Recuperado: 11/08/2015
- Sarlé Patricia. Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós; 2006.
- Sarlé Patricia. Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos. Buenos Aires: Noveduc; 2008.
- Stefani Graciela, Andrés Laura y Oanes Estela. Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. Interdisciplina 2014; 31; 39-55. Disponible en: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-70272014000100003&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-70272014000100003&script=sci_arttext) Recuperado: 14/05/2015
- Tillería Pérez Daniel. Juego, educación y construcción del conocimiento. El Cisne 2014 Octubre; N° 290: 26 - 29.
- Vigotsky, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Buenos Aires: Crítica; 1988.

- Winnicott Donald. Realidad y juego. Argentina: Gedisa; 1991.

Enlaces Virtuales:

- <http://portal.educacion.gov.ar/sistema/> Recuperado: 03/08/2015

# ANEXOS

## **ANEXO I:**

### **MODELO DE ENTREVISTA**

#### **ENTREVISTA A DOCENTES**

1. **¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**
2. **¿Puedes observar el juego en la escuela?**
3. **¿En qué momentos y/o espacios?**
4. **¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**
5. **Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**
6. **¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

*Si tu respuesta es positiva, continúa.*

7. **¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**
8. **¿Cómo lo utilizan? ¿Como contenido o como instrumento?**
9. **¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?**
10. **¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?**

**ANEXO II:**

**MODELO FICHA DE OBSERVACIÓN**

**N° DE OBSERVACIÓN:**

**TURNO:**

**FECHA:**

**DOCENTE:**

**ESCUELA:**

**CANTIDAD DE ALUMNOS:**

<b>¿SE PERCIBE EL JUEGO?</b>			
<b>MOMENTO DE LA CLASE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
INICIO			
DESARROLLO			
CIERRE			
<b>ÁREA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MATEMÁTICA			
LENGUA			
CIENCIAS SOCIALES			
CIENCIAS NATURALES			
<b>CONTENIDO PEDAGÓGICO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREVIO AL CONTENIDO			
DURANTE EL CONTENIDO			

DESPUÉS DEL CONTENIDO			
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DIRIGIDO			
ESPONTÁNEO			
INDIVIDUAL			
COLECTIVO			
SIMBÓLICO			
REGLADO			
DIDÁCTICO			
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA			
PATIO			
OTRO			
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA			
PLACENTERA			
DE CURIOSIDAD			
DE EXPLORACIÓN			
DE MANIPULACIÓN			
DE CONSTRUCCIÓN			
OTRA			
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA			

TRISTEZA			
OTRA			
<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DESEA SEGUIR JUGANDO			
PIDE JUGAR			
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO			
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO			
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO			
COMO INSTRUMENTO			
OTRO			
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO			
ACOMPañAMIENTO			
GUÍA			
OTRO			
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACIÓN PREVIA DEL JUEGO			
EMPLEO DE RECURSOS			
REPITE UN JUEGO			
ES UN JUEGO NUEVO			

**OTRAS OBSERVACIONES NO PREVISTAS:**

### **ANEXO III:**

#### **ART. 27 DE LA LEY DE EDUCACIÓN NACIONAL N° 26206/2006.**

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.

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.

## **ANEXO IV: ENTREVISTAS**

### **ENTREVISTA N°: 1**

#### **Docentes: Celeste y Belquis**

***Entrevistadora (E): ¿Qué valor creen que tiene el juego en la vida de sus alumnos?***

**Celeste:** es muy importante porque es la forma en que ellos se expresan, a partir de ahí podemos ver qué tipo de comportamiento tienen, es una forma de acompañar su desarrollo.

Por ahí vemos que los chicos no saben jugar a esta edad, juegan de forma agresiva.

**Belquis:** para mi es fundamental para los chicos, en un principio es la herramienta que tienen para comunicarse cuando son muy pequeños y así van aprendiendo otras cosas. Al principio es una etapa muy egocéntrica, pero entre los 6 /7 años ya es un juego de reglas, van aprendiendo otras cosas a través del juego.

En el aula también es muy importante, porque los niños de primero deben atravesar el cambio brusco del jardín a la primaria y el juego es una gran herramienta.

***E: ¿Pueden observar el juego en la escuela?***

**Celeste y Belquis:** sí.

***E: ¿En qué momentos y/o espacios?***

**Celeste y Belquis:** en el recreo fundamental y después cuando hacemos alguna actividad especial en el aula.

***E: ¿Creen que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?***

**Celeste:** sí. Mediante el juego los chicos están más atentos y predispuestos, demuestran mayor interés para el aprendizaje. Les gusta aprender de esa manera.

**Belquis:** sí. Además de motivarlos, a través del juego vivencian lo que están aprendiendo y eso es fundamental, lo adquieren mucho más fácil y de una manera distinta.

***E: Desde sus puntos de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?***

**Celeste:** para mi sirve como potenciador en los grados más chicos, en primero es importante y por eso tratamos de implementarlo. Pero todo depende del grupo que uno tenga, hay grupos con los que puedes trabajar muy bien mediante el juego, en cambio con otros grupos ya no.

**Belquis:** tiene mucha importancia y puede servir en cualquier momento o grado, yo creo que se puede implementar en cualquier edad. Obviamente respetando las edades y buscando alternativas adecuadas a las mismas.

**E: *¿Utilizan el juego en el aula? ¿Por qué?***

**Celeste:** sí. Porque creemos que mediante el juego aprenden mucho más.

**Belquis:** además, es importante incluir el juego, porque los chicos empiezan a integrarse mejor, a compartir, se imponen reglas, se expresan. Nosotros trabajamos mucho con el juego de reglas, de valores, para que de a poco vayan aprendiendo a respetarse fundamentalmente.

**E: *¿Cuándo lo utilizan? ¿Con qué frecuencia?***

**Celeste:** yo trato de al menos una vez a la semana incluir el juego, a los chicos les encanta y aprenden mucho más. Pero si por ahí veo que los chicos no avanzan o están muy dispersos o distraídos incorporo el juego, porque ayuda mucho en esos momentos.

**Belquis:** lo voy manejando según el momento y el día. Improvisamos mucho con el juego, hay días que los chicos vienen y no enganchan con el contenido o el tema, entonces mediante un juego logro que de a poco se enganchen.

**E: *¿Cómo lo utilizan? ¿Como contenido o como instrumento?***

**Celeste:** nosotras planificamos y ahí definimos las actividades a realizar y por ende, si vamos a utilizar o no juego.

**Belquis:** como una herramienta que apoya y acompaña al aprendizaje.

**E: *¿Suelen emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?***

**Belquis:** matemática mayormente, implementamos el dominó, la lotería. Pero tratamos de implementarlo en todas las áreas, como sea y de la forma que sea, pero tratamos de usarlo.

**Celeste:** en matemática por ahí es más fácil buscar juegos, por eso lo usamos más.

***E: ¿Sus alumnos suelen pedirles jugar en el aula o que repitan algún juego realizado?***

**Belquis:** sí, siempre piden jugar, si por ellos fuera jugarían todo el día. Con respecto a repetir juego no suele pasarnos, por lo menos en mi grado.

**Celeste:** a mí tampoco me piden repetir algún juego, pero jugar en el aula siempre lo piden. El periodo de articulación ayuda mucho al cambio de nivel, nosotras tratamos de continuar con características del jardín para que el cambio no sea muy brusco. Una vez a la semana, durante todo el año, hacemos una actividad en conjunto con los niños de jardín, justamente para que el cambio no sea tan brusco.

## **ENTREVISTA N°: 2**

**Docente: Lorena**

***Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?***

***Lorena:*** es fundamental. Yo a pesar que tengo a cargo un primer grado, hice rincones en el aula, no solamente con juguetes, sino también y más que nada con material concreto. Muchas cosas de los rincones los han hecho los chicos en talleres que hemos realizado. Ellos así construyen y aprenden jugando, exploran el material libremente. Así mantengo los rincones de jardín pero con material específico de primer grado.

***E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?***

***Lorena:*** sí.

***E: ¿En qué momentos y/o espacios?***

***Lorena:*** en los recreos fundamentalmente. Y después en educación física. En las demás aulas desconozco.

***E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?***

***Lorena:*** sí, no tengo dudas. Por eso incluyo los rincones, los chicos aprenden mucho más de esa manera, se gana mucho en el tiempo de jugar. Además, como experiencia, con los chicos con problemas, si yo no hubiera implementado el juego, ellos no hubieran logrado los aprendizajes que han obtenido.

***E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?***

***Lorena:*** para mí es fundamental, es mi caballito de batalla, yo lo uso mucho. Muchos piensan que el juego es perder el tiempo, y sin embargo, se olvidan todo lo que se aprende y se gana jugando.

***E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?***

***Lorena:*** sí, trato de usarlo siempre. Porque para mí, el juego sirve, entre otras cosas, para crear un vínculo con ellos y ayudar a aquellos niños que presentan dificultades de aprendizaje. Creo que el juego es fundamental. Además me prestan más atención, están dispuestos de otra manera y motivados a aprender.

***E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?***

**Lorena:** todos los días, cuando terminan la tarea de la mañana, le doy 40 minutos para que ellos jueguen en los rincones, estamos organizados, ellos tienen que ir rotando, así todos pasan por los diferentes juegos. Mientras ellos juegan, yo paso y les pregunto, así indirectamente voy aplicando contenidos dados durante las clases. Es decir, le doy al juego una utilidad más.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Lorena:** de ambas formas, y también como momento de expresión y de disfrute. Ellos tienen su momento de juego puro, a pesar que es un juego dirigido o con una intencionalidad, porque yo me introduzco en su juego para preguntarles, dialogar y así ir desarrollando habilidades, roles, contenidos, trabajo mucho la oralidad y la expresión. Pero ellos parten del juego libre, cada uno en el rincón que les toca, juegan a lo que desean.

Intento variar tanto en juego como en lugar, a veces, salimos al patio con un librito de cuento y leemos. Cambiar el lugar también es importante.

**E: ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?**

**Lorena:** en cualquiera, siempre trato de buscar un juego o inventar uno que se adapte al contenido que estoy desarrollando o hacer como que es un juego.

**E: ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?**

**Lorena:** sí, siempre lo piden, tanto jugar como que repita algún juego. Los 40 minutos de juego no siempre son en el mismo horario y ellos están esperando ese momento de expresión y diversión.

La idea de los rincones surge de la docente, al tener que adaptar dos niños con problemas de salud severos, los cuales a su vez les habían provocado dificultades específicas de aprendizaje. Uno de los niños no había ido nunca al jardín, por lo tanto le faltaba esa cuota de juego. A partir de esto, la maestra sostuvo que la mejor forma de llegar y poder integrar a ambos niños, era mediante el juego y pensó en trasladar los rincones del Nivel Inicial al aula, adaptándolos a los contenidos de primer grado, por esta razón los materiales son diferentes.

### **ENTREVISTA N°: 3**

#### **Docentes: Ruth y Silvia**

***Entrevistadora (E): ¿Qué valor creen que tiene el juego en la vida de sus alumnos?***

***Ruth:*** es la parte principal. Ellos quieren jugar todo el tiempo.

***Silvia:*** es la vida de ellos, ellos incorporan todo mediante el juego.

***E: ¿Pueden observar el juego en la escuela?***

***Ruth y Silvia:*** sí.

***E: ¿En qué momentos y/o espacios?***

***Ruth y Silvia:*** el juego espontáneo lo observamos en el patio. Y después, los juegos dirigidos que los hacemos nosotras en el aula o en educación física.

***E: ¿Creen que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?***

***Ruth:*** sí, porque nosotras con la práctica que hemos tenido hemos logrado mucho con el juego. Además sirve para que lo hagan espontáneamente, ellos sin darse cuenta, sin tener que exigirles aprenden.

***Silvia:*** al evaluar, te das cuenta que a través del juego aprenden mucho más que por la explicación, que no quiere decir que no lo hagamos.

***E: Desde sus puntos de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?***

***Ruth:*** tiene mucha importancia, ellos disfrutan mucho más por el juego, porque es su naturaleza.

***Silvia:*** además, los aprendizajes se aprenden espontáneamente con el juego.

***E: ¿Utilizan el juego en el aula? ¿Por qué?***

***Ruth:*** sí, a través del juego se les graba más, les queda mucho más todo y es mucho más significativo. Además se les hace mucho más fácil el aprendizaje.

***Silvia:*** sí, porque todo lo que uno quiere enseñar, a través del juego los alumnos lo van a aprender más rápido y no tan estructurado.

***E: ¿Cuándo lo utilizan? ¿Con qué frecuencia?***

***Ruth:*** vamos variando, depende del tema que tenemos que desarrollar, a veces recorremos la escuela, jugamos en el parque o en patio, cambiamos de lugar, siempre y cuando el tema a desarrollar sea adecuado.

**Silvia:** generalmente jugamos más a la tarde y en menor grado a la mañana. Pero tratamos de jugar todos los días.

**E:** *¿Cómo lo utilizan? ¿Como contenido o como instrumento?*

**Ruth:** como una estrategia con casi todos los contenidos. Muchas veces lo empleamos antes, para motivarlos e incentivarlos antes de la explicación de un tema. Además, también usamos estímulos con el juego, así se entusiasman mucho más para jugar.

**Silvia:** con canciones, bailes, adivinanzas o con juegos específicos. En el aula, no jugamos por jugar, sino apoyamos el aprendizaje mediante el juego. Trabajamos mucho a la par los dos primeros, entonces buscamos juegos y los implementamos en el aula las dos juntas.

**E:** *¿Suelen emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?*

**Ruth:** yo trato de implementarlos en todas las áreas.

**Silvia:** por lo general lo hacemos en todas, pero a mí me resulta más fácil en matemática y en ciencias naturales.

**E:** *¿Sus alumnos suelen pedirles jugar en el aula o que repitan algún juego realizado?*

**Ruth:** sí, siempre. Les gusta mucho jugar y además, no se cansan de hacerlo.

**Silvia:** todo el tiempo, siempre tratamos de usarlo, a veces es más fácil, pero hay ocasiones en donde se dificulta, por eso buscamos diferentes alternativas.

## **ENTREVISTA N°: 4**

### **Docentes: Gabriel**

***Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?***

***Gabriel:*** el valor es fundamental, es la manera en que los chicos aprenden hoy en día, mediante la cual todo sea más significativo. Es decir, ellos se acuerdan de todo lo que se aprende por el juego. Además, jugar forma parte de la vida del chico, es su naturaleza.

***E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?***

***Gabriel:*** poco.

***E: ¿En qué momentos y/o espacios?***

***Gabriel:*** en los recreos fundamentalmente o en las horas de educación física. Y nosotros, intentamos emplearlo en el aula, por ahí se dificulta dado los diferentes grados de conocimientos que existen entre los chicos sobre todo.

***E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?***

***Gabriel:*** si totalmente. Porque el juego es vital para los chicos, aprenden todo mediante el mismo. Es muy amplio el campo del juego, como así también los aprendizajes que se aprenden de él.

***E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?***

***Gabriel:*** mucha importancia, es una herramienta muy importante en el aprendizaje, siempre intentamos implementar los docentes en la planificación, pero muchas veces es difícil llevarlo a cabo, por lo menos en mi grupo de alumnos. Es fundamental en todos los ámbitos y a cualquier edad, no solo en los grados más chicos.

***E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?***

***Gabriel:*** más o menos, no muy seguido ahora.

***E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?***

***Gabriel:*** a mí me cuesta mucho emplearlo, los alumnos no siempre se enganchan con el juego, van a diferentes ritmos y el juego no me ayuda en eso. A veces priorizamos otras cosas.

***E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?***

**Gabriel:** trabajo con mucho material concreto, porque comprenden mucho mejor los contenidos nuevos. Generalmente lo utilizo como herramienta o instrumento, pero siempre tratando de que el chico lo vea como un juego. Los chicos tienen que divertirse y nosotros, los docentes, ver el aprendizaje a través del juego.

**E:** *¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?*

**Gabriel:** si generalmente en matemáticas, que se abarcan cosas más abstractas. En otra área se dificulta mucho, he intentado y no ha dado resultados positivos. Los padres tampoco quieren que los chicos jueguen tanto, ellos quieren ver resultados y en el juego no lo perciben.

**E:** *¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?*

**Gabriel:** nunca me ha pasado que mis alumnos me pidan, obviamente que si yo les digo ellos juegan, pero no me piden jugar.

## **ENTREVISTA N°: 5**

### **Docentes: Natalia**

***Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?***

***Natalia:*** en ellos es muy importante, están esperando el recreo para salir a jugar. El problema que tenemos acá es que el tiempo es muy corto y el patio muy reducido, y eso no deja que el juego se desarrolle como realmente debe ser.

***E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?***

***Natalia:*** poco, cuesta mucho que el juego se logre como debe ser en la escuela, por el tema de espacios y tiempos.

***E: ¿En qué momentos y/o espacios?***

***Natalia:*** en el recreo o en talleres que por ahí se hacen.

***E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?***

***Natalia:*** si, porque con el juego a ellos les queda más, es más concreto. Si después le preguntas algo, ellos recuerdan el juego y así se nota el aprendizaje.

***E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?***

***Natalia:*** para primer grado, el juego es muy importante, tanto mediante el juego como con otras estrategias de enseñanza se aprende mucho mejor. A mi me parece que sería importante incorporar más juego dentro del aula, ya que a veces no se implementa.

***E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?***

***Natalia:*** muy poco, me gustaría usarlo más. A pesar que acá nos permiten usar el juego en el aula, también te exigen mucho con llevar los contenidos al día y priorizar eso, entonces a veces uno por ir más rápido deja de lado algunas cosas, y el juego es una de ellas.

***E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?***

***Natalia:*** depende la ocasión, principalmente al principio del año, para que el cambio de Nivel Inicial a la Primaria no sea tan brusco. Y con respecto a la frecuencia, dos veces al mes jugamos en el aula. Ahora que estamos en período de articulación, los chicos juegan más seguido, pero en el aula jugamos muy poco.

En mi grupo cuesta mucho incorporar el juego porque tenemos la presión de los padres, ellos quieren y están muy pendientes de cómo y cuánto avanzan sus hijos, entonces si jugamos mucho a ellos no les gusta, porque no lo ven como un aprendizaje. Ellos quieren que sus hijos aprendan de la manera tradicional, como siempre se aprendió.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Natalia:** lo utilizo más que nada como un instrumento para hacer hincapié a un aprendizaje, para incorporar un nuevo contenido.

**E: ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?**

**Natalia:** no, depende el momento.

**E: ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?**

**Natalia:** no, no me suelen pedir. Son un grupo muy trabajador, cualquier cosa que se le proponga ellos hacen. Pero también son muy conversadores, entonces hay que tenerlos en constante actividad, porque sino se descontrola todo el salón y se dispersan.

## **ENTREVISTA N°: 6**

**Docentes: María José y María Rosa**

***Entrevistadora (E): ¿Qué valor creen que tiene el juego en la vida de sus alumnos?***

***M Rosa:*** para mí en la etapa en la que ellos están es la más importante. El chico aprende mucho más fácil jugando, si todo es adecuado, en cuanto a recursos, condiciones y materiales. En los primeros grados es en donde más se utiliza.

***M José:*** el juego es fundamental, los beneficios que se adquieren mediante el mismo son muchos, en la escuela vemos mucho que el juego ayuda a la socialización, al compartir, a convivir, a respetarse y a relacionarse con los demás. Ellos quieren jugar y desean jugar todo el tiempo y nosotros tratamos de acompañar ese deseo.

***E: ¿Pueden observar el juego en la escuela?***

***M Rosa y M José:*** si, continuamente.

***E: ¿En qué momentos y/o espacios?***

***M Rosa:*** en los recreos principalmente y en aula nosotras lo utilizamos mucho.

***M José:*** en los recreos y en el aula fundamentalmente. La escuela no cuenta con muchos espacios para que el juego en los recreos se desarrolle, y los espacios que hay son ocupados por los más grandes, así que los más chiquitos juegan adentro, con juguetes, con cartas, bloques o cuentos y así se divierten mucho.

***E: ¿Creen que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?***

***M Rosa:*** si, obviamente, nosotros lo implementamos mucho al juego en el aula. No solamente para el aprendizaje de contenidos sino también para la adquisición de reglas y normas.

***M José:*** si, porque ellos aprenden mucho más de esa forma, si todo lo ven como un juego el aprendizaje es mucho más rico y significativo. A ellos el juego los ayuda mucho en lo social.

***E: Desde sus puntos de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?***

***M Rosa:*** mucha importancia, nosotras no podemos enfocar la clase que no sea mediante el juego, tratamos de plantearles todo como un juego y vemos de esa

manera muchos resultados positivos, los chicos están más motivados y dispuestos a aprender, porque no se dan cuenta que lo están haciendo.

**M José:** si totalmente, es el más importante, si nosotras planteáramos la clase de forma tradicional, no podríamos lograr nada. El juego es el que nos ayuda a llevar a cabo los aprendizajes, los contenidos pedagógicos y sociales.

**E:** *¿Utilizan el juego en el aula? ¿Por qué?*

**M Rosa y M José:** si, porque no pensamos la educación de otra forma que no sea de la mano del juego.

**E:** *¿Cuándo lo utilizan? ¿Con qué frecuencia?*

**M Rosa y M José:** todos los días, ellos no se dan cuenta que nosotras mediante el juego estamos enseñando.

**E:** *¿Cómo lo utilizan? ¿Como contenido o como instrumento?*

**M José:** nosotras planificamos el juego siempre con un objetivo, si le damos al niño un tiempo que disfrute del juego, que se divierta, pero dentro del aula no jugamos libremente, ni tenemos rincones como existen en jardín. El juego que hacemos tiene siempre un objetivo y una finalidad.

**M Rosa:** como un instrumento, siempre partimos de un tema específico y jugamos para desarrollarlo y que ellos de a poco lo vayan aprendiendo. Adaptamos juegos tradicionales al contenido y al nivel de los alumnos.

**E:** *¿Suelen emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?*

**M José:** en todas las áreas. Lengua y matemática en el aula, ciencias sociales y naturales trabajamos todas las semanas con jardín y ahí hacemos siempre juegos o alguna actividad al aire libre.

**M Rosa:** tratamos de relacionar cualquier área con juegos, canciones, adivinanzas, videos, dibujos, afiches, buscamos estrategias que los motive, siempre en forma de juego.

**E:** *¿Sus alumnos suelen pedirles jugar en el aula o que repitan algún juego realizado?*

**M José:** siempre. Se acuerdan de todos los juegos y a veces ellos solos empiezan a jugarlo.

**M Rosa:** en todo momento a ambas cosas. Se controlan entre ellos a ver quién lo está haciendo bien o mal.

## **ENTREVISTA N°: 7**

**Docente: Gabriela**

***Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?***

***Gabriela:*** el juego es la base. En primer lugar porque ellos mismos se dejan ver como son, a partir del juego vas conociendo al niño, descubris las fortalezas y debilidades, el niño se expresa por medio del juego y permite mostrarse tal cual es. Y en segundo lugar, a través del juego vemos a lo que ellos han llegado, que saben y qué aún no.

***E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?***

***Gabriela:*** si, con el tiempo ha ido cambiando en intensidad y en tipo de juego, los juegos de antes ya no se usan tanto, optan por otros tipos de juegos menos estructurados y no los tradicionales de siempre. El juego de ahora es más agresivo.

***E: ¿En qué momentos y/o espacios?***

***Gabriela:*** en el aula y en recreo fundamentalmente.

***E: ¿Creen que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?***

***Gabriela:*** sí, yo creo que es posible. No sé en los demás grados si se continua usando, pero en primero es fundamental. Los chicos aprenden mucho mejor con todo aquellos que ellos pueden vivenciar o dimensionar, por ejemplo, un juego, una dramatización, un baile, etc. Yo personalmente, consigo muchas cosas a través del juego, pero siempre con un propósito o un objetivo, sabemos a qué y a dónde queremos llegar.

***E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?***

***Gabriela:*** tiene mucha importancia. Los chicos necesitan jugar, produce entusiasmo y motivación con un pequeño cambio. El juego los hace pensar, los hace trabajar de forma independiente y eso es muy bueno para realizar los aprendizajes. Se disponen de otra manera, es un llamador muy interesante en el aula.

Yo estoy hace mucho en primero y no siempre se enseñó mediante el juego, esto es muy nuevo, y realmente se consiguen muchos avances. La clase tradicional en la realidad de hoy no tendría mucho sentido.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Gabriela:** si, lo utilizo mucho. No jugamos todo el tiempo, pero lo uso bastante. Porque realmente creo que es la forma en que se puede llegar a resultados positivos de aprendizaje.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Gabriela:** al principio del año jugamos mucho, hasta que ellos logren ir adaptándose de a poco a la escuela primaria, pero después voy sacando un poco el juego, porque sino no puedo avanzar con los contenidos. Pero siempre trato de como mínimo una vez a la semana utilizar el juego, todo depende del tema a desarrollar y de cómo esté el grupo ese día.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Gabriela:** como instrumento, el juego como contenido adentro del aula no lo usamos, los chicos juegan por jugar en el patio, en el recreo. Dentro del aula, siempre tenemos un objetivo y un fin determinado. Yo adapto mucho los juegos tradicionales o los que ya existen al contenido que estoy por desarrollar.

**E: ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?**

**Gabriela:** si, mucho en matemática, en lengua utilizo más la dramatización y en ciencias naturales a veces uso el juego, pero más que nada en matemática.

**E: ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?**

**Gabriela:** si siempre, me piden mucho jugar y que repita algún juego, yo suelo repetirlo o también una vez que lo comprenden bien lo complejo y por ahí me da pie para iniciar otro tema.

## **ENTREVISTA N°: 8**

**Docente: Claudia**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Claudia:** a través del juego los chicos se expresan, nosotros podemos conocerlos mejor por medio del mismo, porque es su medio de expresión, ellos se muestran tan cual son en el juego y eso es muy importante. Les gusta mucho jugar, porque entienden mejor las cosas y eso los motiva a seguir adelante y avanzar. Además en el juego hay tolerancia a la frustración, porque saben que si no les salió hoy, mañana les puede salir y así intentan superarse.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Claudia:** sí.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Claudia:** en el aula lo observamos mucho en primer grado más que nada y en los recreos también, pero son muy agresivos en los juegos, tienen esa necesidad de correr y correr, como de liberar energías.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Claudia:** sí, seguro que es posible. Porque a partir de cualquier juego el niño aprende.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Claudia:** es muy importante, se observan resultados sumamente positivos implementando el juego en un área o en un contenido específicamente. Además a partir del juego, ellos aprenden sin saber qué están aprendiendo.

El juego me ha ayudado mucho con aquellos niños que tienen dificultades, en la hoja quizás no pueden hacerlo, pero lo planteas como un juego y ellos lo realizan.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Claudia:** sí, porque ellos construyen el conocimiento jugando. Los juegos que planteamos en el aula tienen siempre un objetivo, un propósito y un fin. Nosotros no jugamos por jugar, siempre jugamos por algo. Porque creemos que es la mejor forma de llegar a los niños, ellos se enganchan mejor y están mejor predispuestos.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Claudia:** siempre antes de una actividad o cuando los chicos no entienden muy bien, repetimos el mismo juego para ver si lo comprenden. Cuando tenemos que dar un tema nuevo o avanzar en un tema ya dado.

No siempre jugamos, pero trato de utilizarlo bastante seguido, una vez a la semana seguro.

Siempre tengo en cuenta que todo niño tiene su tiempo, su ritmo y es fundamental que lo respetemos, porque su desarrollo depende de ello. La edad es fundamental, en el grado tenemos chicos con edades muy diferentes y las diferencias se perciben en muchos aspectos.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Claudia:** utilizamos mucho el material concreto, es la base para plantear un juego, así el niño puede representarse mucho mejor lo que estamos trabajando.

Lo utilizo como un instrumento, todo juego tiene un objetivo, el niño no juega libremente, sino que a partir de un tema armamos el juego. Con los juegos avanzamos en los temas y sirven para que ellos comprendan mejor.

**E: ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?**

**Claudia:** yo sé que se pueden implementar juegos en todas las áreas, pero yo lo utilizó mayormente en matemática y en lengua, en naturales y sociales mucho menos, por falta de tiempo por ahí. Pero sé que se podría utilizar mucho más.

**E: ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?**

**Claudia:** si por ellos fuera jugaríamos toda la mañana, les encanta jugar. Pero jugamos cuando debemos jugar, hay tiempo para todo y ellos saben y lo respetan. No me ha pasado que me pidan que repita algún juego, ellos se adaptan a lo que les traiga. Solamente repito aquellos juegos que no se entendieron o no se lograron de forma adecuada.

## **ENTREVISTA N°: 9**

**Docente: Analía**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Analía:** es un valor muy importante, si el niño no juega, no aprende a compartir, a tener diferencias, a perder y a ganar. En el juego salen muchas cosas que pertenecen a la personalidad del niño, cómo son realmente, saca lo esencial de cada uno.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Analía:** sí.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Analía:** dentro del aula, cuando hacemos alguna actividad o juegos planificados. Y en el recreo. En éste descubro muchas cosas mediante sus juegos. Es importante observarlos, a mí personalmente me encanta hacerlo.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Analía:** si, porque es muy importante para construir conocimiento, diría que el mejor método para construirlos. El juego es mágico, a los niños les cambia la cara con sólo decir vamos a jugar, por eso los docentes tenemos que aprender que aprendizaje y juego van de la mano.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Analía:** yo diría que es muy importante, se pueden lograr muchos aprendizajes y hasta mejorarlos por medio del juego, pero deberíamos ponerlo más en práctica para que realmente se logre.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Analía:** si, porque se aprende inconscientemente, permite pensar de otra manera y llevar todo a la forma concreta. El juego es fundamental y muy importante.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Analía:** cuando yo siento que el grupo está distraído, disperso, dormido, cuando no comprenden un tema específico o están cansados, depende de la circunstancia y el momento. La mayoría de los días trato de implementarlo.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Analía:** siempre con un objetivo. Nosotras planificamos todas las actividades y ahí planteamos los juegos que vamos a desarrollar, pero siempre tienen un fin específico.

**E:** ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?

**Analía:** sí, más que nada en matemática y en lengua.

**E:** ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?

**Analía:** sí, siempre, tanto que repita los juegos como jugar en el aula. Todo juego les encanta. Es increíble lo que se logra con el juego, es magia para ellos, es como si los transporta a otro lugar a otro espacio, se nota en sus rostros.

## **ENTREVISTA N°: 10**

**Docente: Carina**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Carina:** es fundamental, ellos vienen de jardín con esa actividad cotidiana, cuando llegan a la primaria quieren jugar o cantar, porque así están acostumbrados. Nosotros en primer grado debemos seguir articulando mucho el juego. A través del juego el niño aprende más rápido, con mayor facilidad y están tan motivados que todo tema se hace más sencillo para ellos.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Carina:** sí.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Carina:** en los recreos y en el aula, en ambos lugares tenemos que enseñarles a jugar, nosotros a principio de año jugamos mucho para apoyar y acompañar al paso de Nivel Inicial a Primaria.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Carina:** sí, es posible, poder se puede. Porque a través del juego uno le puede enseñar los temas, contenidos, reglas, pautas, normas y así también enseñamos muchos valores. Yo observo que son múltiples los aprendizajes que se adquieren a través del juego.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Carina:** tiene mucha importancia, yo aplico el juego en el aula y observo cómo todos los niños logran mejores resultados, principalmente en aquellos que presentan mayores dificultades. Mediante el juego se aprende mucho más que usando cualquier otra herramienta. Lo importante para que funcione realmente como un potenciador es seleccionar los juegos adecuados para la enseñanza.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Carina:** sí, porque lo tomo como una motivación, cualquier niño se motiva frente a un juego y eso es fundamental para lograr cualquier aprendizaje.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Carina:** no podría decirte una frecuencia específica pero lo uso bastante seguido, me enfoco mucho en el juego y en la canción, son las estrategias que más utilizo.

**E:** *¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?*

**Carina:** generalmente lo utilizo como un instrumento, con un fin o un propósito determinado, y en alguna oportunidad o situación determinada como contenido, en donde los niños eligen a qué y cómo jugar.

**E:** *¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?*

**Carina:** si, en matemáticas fundamentalmente, en las demás áreas no lo utilizo mucho. Sin embargo, en lengua usamos mucho la dramatización.

**E:** *¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?*

**Carina:** si, siempre. En el rincón de juegos, dentro del aula tenemos diferentes tipos de juegos, entre ellos de mesa. Ellos piden mucho esos juegos, los entusiasma y entretiene.

También me piden que repita algún juego ya realizado, los más chicos se acostumbran a algo que les gusta y enseguida te lo están pidiendo. El juego es lo que más les gusta.

## **ENTREVISTA N°: 11**

**Docente: Silvia**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Silvia:** nosotros tratamos de integrar mucho el juego, teniendo en cuenta que los chicos vienen del Nivel Inicial en donde todo es juego y obviamente quieren jugar, porque su naturaleza les pide eso. Nosotros realizamos mucho juego, obviamente que es un juego diferente, en primero hacemos juegos didácticos y educativos, con objetivos específicos que hacen referencia al contenido que tenemos que dar. El juego tiene un valor muy importante, los chicos aprenden un montón a través del mismo, además les ayuda mucho a mantener el orden, a respetarse, a organizarse, a esperar el turno. Cuesta mucho al principio, pero de a poco se puede.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Silvia:** sí.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Silvia:** en el recreo fundamentalmente y en las aulas. A nosotros desde la dirección nos exigen que juguemos con los chicos en el patio, que juguemos al aire libre. Sinceramente yo lo hago muy poco, es muy complicado, porque los chicos se desbandan mucho y uno tiene que estar más atento, exige más la voz y se complica realizar lo que se desea. Pienso en que debería hacerlo más, pero sinceramente se me complica.

Quizás en el aula tenemos a los chicos muy sentaditos, y sería lindo poder cambiar esa metodología, pero no contamos con los espacios ni con los recursos suficientes y ahí es cuando se complica.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Silvia:** sí, es posible, lo que pasa es que en jardín es mucho juego y en primaria hay otros objetivos fundamentales, que el niño tiene que adquirir, aprender a leer y escribir en primer lugar. Entonces, tenemos que dedicarle tiempo al juego, pero también a la lectoescritura, y para lograr esta última, se necesita cierta estructura que el juego no siempre te lo da. Sin embargo, considero que el juego da mucho

interés y motiva, y hoy en día la base del aprendizaje es partir del interés del alumno, no forzarlo en nada, y eso muchas veces se logra con un juego.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Silvia:** el juego tiene mucha importancia, les ayuda a abrir su mente y permitirse explorar. Siempre tratamos de primero jugar, para después llegar a lo cognitivo y lograr el aprendizaje. Además, personalmente me permite trabajar en grupo y para los chicos que tienen mayores dificultades en el aprendizaje el juego los ayuda un montón.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Silvia:** sí, un juego más estructurado. Porque es un puntapié inicial, se logran resultados sumamente positivos a partir del mismo.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Silvia:** todo depende, es muy relativo, al principio del año lo usamos mucho, pero después estamos muy ajustados de tiempo, ya que tenemos que cumplir con los contenidos y realmente se prioriza eso antes que el juego. Igualmente tratamos de implementarlo mucho, por lo general cada vez que empezamos un tema, en matemática es mucho más frecuente que en las demás áreas.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Silvia:** implementamos el juego, pero por las características del espacio, son juegos tranquilos, en donde el niño no utiliza tanto la motricidad gruesa, sino más bien permanece sentado, jugando de otra manera. Las estrategias y metodologías que se proponen desde la provincia o nación, son buenísimas, pero en la realidad es difícil implementarlas.

Lo utilizo como una herramienta que acompaña al aprendizaje. El juego como contenido lo hacemos muy poco, cuando falta un profesor, los días de lluvia o cuando quedan unos minutos antes de que empiece el recreo, en el que son los chicos quienes eligen a qué jugar y cómo hacerlo.

**E: ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?**

**Silvia:** en matemática y en lengua. En ciencias naturales y sociales, utilizamos otras estrategias, como visitas, videos, láminas y mantener contacto con la naturaleza.

***E: ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?***

***Silvia:*** si, es muy común, ellos quieren jugar siempre, esperan ese momento. Y si algún juego les gustó te lo piden. Muchas veces somos los docentes los que estamos tan estructurados con el programa a cumplir que le dedicamos poco tiempo al juego, pero tratamos de implementarlo lo máximo que podemos.

Todo depende del contexto, a veces los chicos solo ven las cosas de la escuela, en la escuela, sin tener ningún tipo de apoyo de la casa, entonces obviamente que uno como docente va a intentar dar lo máximo que pueda porque sabe que el niño no va a adquirirlo en otro lugar.

## **ENTREVISTA N°: 12**

**Docente: Norma**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Norma:** para primer grado el juego es sumamente importante, porque en primer lugar nos permite articular lo que es nivel inicial con el primer grado, no se debe perder el juego en ese paso y cambio que hacen. A través del juego los niños demuestran lo que saben y eso nos sirve mucho para determinar las bases.

Con el juego están mejor dispuestos, prestan más atención y aprenden, sin darse cuenta que lo están haciendo. Son maravillosos los beneficios que tiene.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Norma:** sí.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Norma:** más que nada en los recreos y en las áreas de especiales. A pesar que el primer ciclo es más lúdico, no tenemos tantos momentos de juego. Y obviamente, a medida que avanzan los niños en la educación el juego se va perdiendo.

En los recreos lo que está pasando es que los chicos no saben jugar, son muy agresivos. Ya no se ven los juegos de antes. Eso ha cambiado mucho, en la actualidad hay un juego individualista, no se comparte.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Norma:** sí, yo estoy convencida que se puede aprender jugando. Porque lo he experimentado mucho y realmente se observan resultados sumamente favorables. Al niño le queda mucho más mediante una situación lúdica, concreta y cotidiana, necesitan llevar todo a la experiencia, lo tienen que percibir con los sentidos.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Norma:** es muy importante, sobre todo en los más chiquitos funciona como un motivador esencial y primordial. En el primer trimestre es donde más se necesita, el niño viene muy estructurado y debe adaptarse a otro ambiente muy diferente. El chico antes que nada tiene que jugar, ubicarse a donde está, adaptarse al ambiente nuevo y después se puede empezar a enseñarle los contenidos correspondientes.

El juego además sirve para ayudar a aquellos niños que tienen mayores dificultades, ya que en el juego obtienen mejores resultados que de la forma tradicional.

***E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?***

***Norma:*** si, pero es más difícil porque te consume mucho tiempo, otra organización, espacios y elementos diferentes, pero tratamos de implementarlo porque creemos que es la forma en que los chicos aprenden, mucho más a esta edad donde son muy chiquitos y necesitan del juego.

***E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?***

***Norma:*** en el primer trimestre jugamos mucho, después lo utilizamos como motivador cuando se empieza con el desarrollo de un tema nuevo o para terminar una secuencia didáctica o cuando uno percibe que el grupo no avanza y necesita del juego, principalmente cuando la clase se torna muy monótona. Quizás una vez a la semana uso el juego.

***E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?***

***Norma:*** nosotros trabajamos mucho las dos divisiones juntas y muchas veces cambiamos el espacio, salimos al patio o vamos a otro salón más grande. Lo utilizamos más que nada como un instrumento que ayuda al proceso de aprendizaje. Como contenido aparece muy poco, siempre el juego tiene su objetivo, su propósito, lo pensamos y planificamos antes.

***E: ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?***

***Norma:*** si, en matemática más que nada. Hay mucha variedad para trabajar en matemática y a los chicos les gusta muchísimo, se pueden adaptar los juegos cotidianos al contenido a desarrollar. En lengua también uso el juego, pero ya es más difícil porque no hay tanta variedad. En ciencias sociales y naturales se usa muy poco el juego, nosotras optamos más por lo visual.

***E: ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?***

***Norma:*** que de ellos salga jugar en el aula no, pero si siempre quieren extender la actividad, mantenerse en el juego una vez iniciado. Se enganchan mucho con los juegos y les cuesta cambiar de actividad. A veces, te piden que repitas algún juego.

### **ENTREVISTA N°: 13**

**Docente: Cleila**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Cleila:** el juego permite lograr un aprendizaje mucho mejor, es fundamental en los niños porque ellos se expresan y comunican a través del juego.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Cleila:** más o menos, se ha perdido mucho lo que es el juego, en algunos casos llega a ser juego, en otros no. En la actualidad se observa mucho la violencia, la agresividad en los niños, juegan de forma brusca o diferente a la de antes. Sin embargo, los más chiquitos son los que juegan, los más grandes ya no tanto o prefieren otras cosas.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Cleila:** en los recreos más que nada.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Cleila:** si, por ahí rescatando los valores que traigan desde la casa, principalmente aquellos que tienen que ver con el respeto.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Cleila:** puede llegar a ser un potenciador, un instrumento valioso, un motivador siempre y cuando la actividad lúdica que se plantea sea adecuada al proceso de aprendizaje que se desea enseñar, eso es muy importante y que se debe tener en cuenta, que el juego sea acorde al contenido, que sea pedagógico y lúdico.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Cleila:** sinceramente no, porque al ser suplente, varía mucho la forma de trabajar. Algunas suplencias son cortas otras más largas, pero uno trata de cumplir con el contenido, con lo que la docente titular deja pautado y se dificulta mucho incorporar además el juego.

Sin embargo, yo creo que en un futuro si sería titular de un primer grado lo utilizaría, porque hay actividades que se prestan mucho para hacerlas mediante un juego.

## **ENTREVISTA N°: 14**

**Docente: Sandra**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Sandra:** mucho valor, para ellos todo se basa en el juego, les cuesta mucho el paso de jardín a primer grado. Entonces es muy importante que nosotras tengamos en cuenta a la hora de dar clase, relacionarlo con el juego porque ellos lo desean y demandan, es su forma de expresarse.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Sandra:** sí, pero un juego muy violento, hoy en día los niños están muy influenciados por la televisión, la computadora y esa realidad es violenta, por tal razón acá se observa ese tipo de juego.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Sandra:** en todo momento, en el recreo principalmente, pero después en todos aquellos momentos que los niños tienen libre fuera o dentro del aula juegan. Se observa continuamente el juego.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Sandra:** sí es posible, pero desde mi punto de vista no tiene que ser continuo. Es importante utilizarlo y no descartarlo, pero ir haciendo otras cosas también. Es cierto que a través del juego ellos pueden aprender muchas cosas, a comportarse, respetar, hablar, relacionarse; pero no todo debe ser juego, ellos deben aprender a mantenerse quietos, a escuchar, tienen que aprender a cumplir, a respetar otros horarios y saber que en la escuela primaria el juego ya no está siempre.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Sandra:** mucha importancia, el chico se incentiva más, está más motivado y eso ayuda muchísimo al aprendizaje, además ayuda a desestructurar la clase.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Sandra:** sinceramente poco, sé que debería usarlo más, pero estoy tratando recién de ordenarlos, de organizarlos, de que aprendan a escucharse y a respetarse, hoy priorizo eso, más que los juegos.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Sandra:** no podría decirte un momento determinado, pero uso poco el juego, como te dije priorizo otras cosas. Por ahí si ellos vienen de jugar, del recreo o de un área especial y el juego que estaban haciendo me sirve para un contenido, lo aprovecho y lo empleo, porque ellos ya vienen motivados con eso y se disponen a jugar.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Sandra:** Cuando lo uso, trato de emplear aquellos juegos que a ellos les resulta familiar o que sé que les va a llamar la atención, además de utilizar material concreto. Lo uso como instrumento, el juego como contenido no lo empleo, salvo cuando falta algún profesor de especial. Siempre que se hace un juego se hace con un propósito y objetivo determinado.

**E: ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?**

**Sandra:** más que nada para enseñar matemáticas.

**E: ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?**

**Sandra:** no, porque no tenemos tiempo, se consume tanto tiempo en las actividades que casi no queda tiempo para hacer un juego.

## **ENTREVISTA N°: 15**

**Docente: Alicia**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Alicia:** es muy importante, el juego es como que motiva e incentiva más para trabajar, lo más importante es jugar, yo creo que jugando es la mejor forma para aprender, se logran mejores resultados.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Alicia:** si, se observa mucho, tanto en niños y en adultos, porque nosotros nos involucramos también en los momentos de juego.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Alicia:** en los recreos fundamentalmente, los niños quieren jugar y muchas veces ellos buscan a los maestros para hacerlo, yo estoy aprendiendo a jugar con ellos.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Alicia:** si, es posible y necesario, ellos están muy pendientes del juego, del momento de jugar, surge como una necesidad que tiene que ser satisfecha. El juego los motiva, los invita a trabajar de otra manera, una manera diferente y divertida.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Alicia:** mucha porque ellos le ponen más entusiasmo al trabajo, están atentos, motivados y eso ayuda mucho al aprendizaje. Con el juego, todos trabajan y realmente lo hacen porque quieren. Además durante el juego no importa lo que cuesta más o menos, todos trabajan por igual, no hay presiones ni intervenciones.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Alicia:** si, siempre les planteo cualquier situación como juego y ellos ya se predisponen de una manera distinta. Yo utilizo el juego porque creo que es la mejor forma de enseñar, más que nada con los más chiquitos.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Alicia:** muy seguido, estoy continuamente trabajando con el juego.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Alicia:** trabajo con mucho material didáctico y concreto. Lo utilizo mayormente como un instrumento que me permite hacer hincapié en algún aprendizaje, pero también a veces jugamos libremente en el aula, más que nada cuando ellos piden y uno percibe que están cansados y saturados.

**E:** *¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?*

**Alicia:** en todas las áreas, más que nada en lengua y matemática, pero en ciencias naturales y sociales también a veces jugamos, con menos frecuencia, pero lo hacemos.

**E:** *¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?*

**Alicia:** si piden mucho jugar. Y veo mucho que ellos me piden jugar a los juegos que traen de jardín, ya tienen sus juegos establecidos y seleccionados, yo por ahí voy complejizando aquellos que ellos ya conocen con los contenidos de primero.

## **ENTREVISTA N°: 16**

**Docente: Alejandra**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Alejandra:** es lo principal, ellos se desarrollan a partir del juego, todo se basa en el juego para ellos. Es su forma de expresión, de relacionarse y de aprender fundamentalmente.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Alejandra:** sí.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Alejandra:** en el recreo, en el aula, en las horas especiales. En el patio se juega mucho, yo los llevo afuera cuando ellos están muy cansados, más que nada al final de la hora, ya que el cambio de jardín a primer grado cuesta mucho.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Alejandra:** sí, porque cuando una situación es presentada en forma de juego, para ellos cambia rotundamente, les atrae mucho más, aprenden inconscientemente, no se dan cuenta de lo que están logrando.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Alejandra:** desde mi punto de vista ha sido muy importante, a mí me ayuda mucho en diversas situaciones de aprendizaje, con aquellos niños que tienen problemas o dificultades específicas. Además con el juego, te desvías de lo tradicional, aprenden de otra manera y están más motivados para hacerlo.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Alejandra:** sí, porque creo que es la mejor forma de enseñarle a los más chiquitos más que nada, teniendo en cuenta el paso que ellos deben hacer de jardín a la escuela primaria.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Alejandra:** lo empleo cuando veo que están muy cansados, cuando están distraídos para llamar la atención y para dar temas específicos. Trato de hacerlo lo más seguido posible, no todos los días, pero dos o tres días a la semana utilizo el juego.

***E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?***

***Alejandra:*** de ambas formas lo utilizo, generalmente como un instrumento que me ayude a dar un contenido específico, pero cuando veo que queda un tiempito y los niños ya terminaron o falta algún docente, dejo que los niños elijan a que quieren jugar y juego con ellos. En el aula tenemos muchos juegos, y muchas veces ellos eligen jugar a algunos de los que están allí.

***E: ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?***

***Alejandra:*** en matemática más que nada y en lengua, algunas veces pero no tanto y en las otras áreas no he avanzado mucho, ya que centramos la primera parte del año en matemáticas y lengua.

***E: ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?***

***Alejandra:*** si, en todo momento me piden tanto jugar y que repita juegos que ya hemos dado, siempre que se pueda y los tiempos y la ocasión lo permita intento hacerlo.

## **ENTREVISTA N°: 17**

**Docente: Verónica**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Verónica:** re importante, para mí la enseñanza a partir del juego es fundamental, nos facilita un montón y además se obtienen resultados muy buenos. Los niños se comunican y relacionan por medio del juego, es su forma de desarrollarse, además es su naturaleza querer jugar.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Verónica:** si, poco pero se observa.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Verónica:** principalmente en el recreo y después nosotras las docentes de grados más chicos lo implementamos en el aula, pero después se ve poco el juego.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Verónica:** si, porque permite llevar a la práctica aquello que en una hoja, en el pizarrón o en el aire no se aprende fácilmente, con el juego los niños conocen, descubren y aprenden mucho.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Verónica:** re importante, porque a través del juego se logran resultados increíbles, ayuda a motivar y a predisponer a los niños de otra forma que les permite aprender mucho mejor.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Verónica:** si, lo utilizamos mucho, por un lado, por los beneficios y buenos resultados que tiene y por el otro, porque el programa establece que debe emplearse.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Verónica:** generalmente para iniciar un tema nuevo. Pero lo usamos muy seguido, en algún momento del día utilizo un juego, una canción, una dramatización, tratando de desestructurar la clase.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Verónica:** siempre con material concreto, yo creo que los niños primeros tienen que evidenciar para después aprenderlo. Para mí esa es la base fundamental y el juego te da esa posibilidad.

Como un contenido no lo utilizamos, sino que los contenidos los trabajamos a partir de un juego, siempre tiene un objetivo, un propósito específico.

**E:** *¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?*

**Verónica:** en matemáticas más que nada, en lengua hacemos más dramatizaciones o canciones.

**E:** *¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?*

**Verónica:** si les encanta jugar. Lo llamativo es que los chicos están acostumbrados al juego dentro del aula, lo toman como algo natural, son bastante ordenados para hacerlo, se respetan y eso está bueno porque se puede aprovechar realmente el momento lúdico. La clave es trabajarlo desde un principio. Y también, piden que se repita algún juego realizado, les encanta jugar.

## **ENTREVISTA N°: 18**

**Docente: Marisa**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Marisa:** el juego es muy bueno y muy importante en la vida de los niños, sin embargo, para jugar como se debe realmente se necesita de tiempo, espacios y recursos que muchas veces al no tenerlos te limitan.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Marisa:** más o menos.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Marisa:** en las demás aulas no se observa mucho, puede ser en los recreos, pero el juego ha cambiado mucho, ya no se ven los juegos de antes. Los grados más chiquitos puede ser que todavía jueguen un poco más, pero los más grandes ya no lo hacen tanto.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Marisa:** si es posible, porque se toma el aprender de otra manera, se saca a los niños de la rutina, del estar quieto, del pizarrón, de la estructura. El juego en el aprendizaje es favorable.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Marisa:** es importante siempre y cuando tenga un objetivo específico, no el jugar por jugar como aparece en el jardín. Sirve mucho como disparador y motivador. Yo veo que el juego es favorable si primero se trabaja un contenido jugando y después se plasma en el cuaderno.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Marisa:** es difícil, primer grado es complicado, porque uno tiene que levantar mucho la voz y ellos no te escuchan, los espacios no son amplios, si queremos hacer un juego, no respetan los turnos, no se escuchan ni te escuchan. Entonces lo que al principio iba a ser un juego, se torna en otra cosa y no se disfruta como debe ser.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Marisa:** no lo uso muy seguido, todo depende del contenido que se esté abordando y de cómo se encuentren los niños. Pero trato de poner un juego de vez en cuando.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Marisa:** utilizamos el juego de grupo más que nada y jugamos con material concreto. Principalmente lo uso como un instrumento, ya que el juego planificado tiene un objetivo específico.

**E: ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?**

**Marisa:** en matemática, en lengua uso muchas canciones, cuando podemos movemos el cuerpo y es una forma de aprender jugando. En ciencias sociales y naturales no usamos mucho el juego.

**E: ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?**

**Marisa:** si, no muy seguido pero a veces suelen pedirme jugar. Y no me ha pasado que me pidan repetir un juego.

## **ENTREVISTA N°: 19**

**Docentes: Laura y Natalia**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor creen que tiene el juego en la vida de sus alumnos?**

**Natalia:** en primer grado es esencial, es la forma más práctica que ellos tienen para aprender significativamente.

**Laura:** si, coincido con mi compañera, además es la forma de expresarse, de relacionarse, de desarrollarse. Ellos aprenden todo a través del juego.

**E: ¿Pueden observar el juego en la escuela?**

**Laura:** si se observa, ya no son los mismo juegos, los juegos de antes se han perdido y mucho.

**Natalia:** si, pero no tanto.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Laura:** más que nada en los recreos y en el aula misma.

**Natalia:** en el aula se observa mucho a través de juegos didácticos y en el recreo son juegos más agresivos, ya no son los juegos tradicionales, ha cambiado mucho con el tiempo. Ya no es el juego de diversión.

**E: ¿Creen que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Laura:** si es posible. Nosotros a veces empleamos juegos para dar ciertos temas, ese es el momento en el que más aprende el niño y se ven aprendizajes muy buenos. No solamente con juegos, sino con todo aquello que le permita una experiencia directa o concreta.

**Natalia:** si, por supuesto. Porque a través del juego aprenden significativamente, les queda mejor, existe una comprensión distinta. Es mucho más rico emplear un juego, porque al ir experimentándolo se obtienen mejores resultados.

**E: Desde sus puntos de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Laura:** es importante, el juego ayuda mucho a los chicos, ellos atienden mejor y de otra manera, además logran resultados que con otra estrategia no las hubieran logrado.

**Natalia:** es muy importante, el juego los estimula, motiva y predispone de una manera distinta para aprender y eso es fundamental para lograr cualquier

aprendizaje. En los chicos que tienen mayores dificultades el juego los ayuda mucho, porque ellos a través del juego pueden avanzar más.

***E: ¿Utilizan el juego en el aula? ¿Por qué?***

***Laura y Natalia:*** si a veces pero no siempre, porque creemos que es esencial, los niños lo necesitan y se obtienen buenos resultados al emplearlo de manera correcta y moderada.

***E: ¿Cuándo lo utilizan? ¿Con qué frecuencia?***

***Laura:*** cuando el niño está muy cansado o el tema permite hacer un juego lo hacemos. Lo implementamos entre una o dos veces por semana, pero todo depende de la ocasión y la semana.

***Natalia:*** para introducir un tema o para finalizar. También una o dos veces por semana tratamos de hacerlo.

***E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?***

***Natalia:*** de ambas formas, más que nada como un instrumento, pero a veces cuando los chicos están muy distraídos, cansados y terminaron las actividades empleamos el juego como contenido, donde los niños eligen a qué jugar y cómo quieren hacerlo.

***Laura:*** además, nosotras estamos poco tiempo con los chicos, por ahí es difícil emplear mucho juego, pero cuando podemos lo utilizamos, más que nada como instrumento, y se utiliza mucho a principio de año, donde vienen acostumbrados del jardín y deben adaptarse a la nueva realidad.

***E: ¿Suelen emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?***

***Laura y Natalia:*** más en matemática y por ahí en lengua. Usamos mucho material concreto, loterías, cartas, dados, títeres. En las otras áreas, hacemos salidas o actividades experimentales, juegos casi que no empleamos.

***E: ¿Sus alumnos suelen pedirles jugar en el aula o que repitan algún juego realizado?***

***Laura:*** si, ambas cosas, si vos lo dejás que ellos hagan lo que quieran, se ponen a jugar. Y aquellos juegos que les haya llamado la atención quieren repetirlo siempre. Pero todo depende del momento, a veces cuesta mucho organizarlos o no prestan atención, no saben respetar entonces es difícil y se complica para jugar.

**Natalia:** si, muchísimo. Muchas veces sale de ellos a qué jugar, si quieren repetir un juego, tratamos de hacerlo, porque eso quiere decir que les gustó, les dejó algo y pudieron aprender con el mismo.

**Laura y Natalia:** tratamos de buscar el momento adecuado para hacer los juegos, en las primeras horas no jugamos mucho, más en las últimas, todo depende del grupo y del momento.

## **ENTREVISTA N°: 20**

**Docente: Stella**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Stella:** es muy importante, porque a través del juego el niño aprende aún más. No todo es la teoría en esta etapa, al chico le queda más grabado por medio de un juego, es experiencia directa y concreta para ellos y eso es fundamental.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Stella:** sí, acá se observa muchísimo.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Stella:** desde la primera hora y en ambos ciclos se observa el juego. En el recreo obviamente que sí, en las horas especiales y en el aula se utiliza muchísimo.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Stella:** si totalmente, porque a través del juego nosotros le enseñamos al niño, lo introducimos indirectamente en un aprendizaje y el niño aprende inconscientemente. Se aprende mucho más y existen teorías que lo avalan, por medio del juego, del ejemplo, de la experiencia y nosotras estamos convencidas que es totalmente posible.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Stella:** es muy importante, es uno de los pilares fundamentales que te lleva al objetivo que uno como docente desea alcanzar. Se obtienen resultados muy buenos, los niños están más motivados y atentos a la actividad.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Stella:** si, lo usamos mucho. Porque estoy convencida que mediante el juego se puede aprender absolutamente todo lo que el niño necesita, desde contenidos hasta hábitos.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Stella:** es muy relativo, todo depende el tiempo, el día, el contenido, el momento, la situación de los alumnos, pero tratamos de tres o cuatro veces por semana utilizar el juego.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Stella:** de ambas formas, muchas veces trabajamos un juego en el aula de una forma y después los chicos en el recreo o en los momentos libres lo usan de la forma que desean. Usamos mucho el material concreto. A veces le damos la libertad al niño para que a través de un juguete o algún elemento concreto se exprese, construya, describa; enseñando así de manera indirecta.

**E:** *¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?*

**Stella:** en la mayoría de las áreas, por lo general hacemos mayor hincapié en matemática y lengua; en ciencias sociales y naturales no se utiliza tan directo el juego, porque son las áreas que menos se tocan en primer grado, pero cuando podemos lo empleamos en todas las áreas.

**E:** *¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?*

**Stella:** jugar no suelen pedirme, pero sí que repita algún juego que hayamos realizado. Nosotros hacemos un juego y lo continuamos, lo seguimos, lo trabajamos y le buscamos otra utilidad.

## **ENTREVISTA N°: 21**

**Docente: Fabiana**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor crees que tiene el juego en la vida de tus alumnos?**

**Fabiana:** muy importante y bueno, porque ellos vienen de jardín jugando todo el tiempo y deben desarraigarse un poco del juego y aceptar lo que es primer grado con todo lo que esta etapa implica.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Fabiana:** si, este año mucho más que años anteriores.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Fabiana:** en el aula, por lo menos en primer grado, se ve mucho porque trabajamos un montón con el juego. En el recreo también se observa, pero es un juego más violento y agresivo, los juegos de antes casi ni aparecen, es como si los juegos ya no están tan definidos.

**E: ¿Crees que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Fabiana:** si, se logra mucho a través del juego porque por medio del mismo podemos enseñar un montón de contenidos y los niños lo incorporan y aprenden mucho más fácil.

**E: Desde tu punto de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Fabiana:** mucha importancia, a partir de este año nosotros lo utilizamos como un recurso y una base para poder enseñar algo. Logra estimular e incentivar a los niños y los predisponen de otra manera para aprender. Además aprenden mucho más rápido que cualquier otro recurso.

**E: ¿Utilizas el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Fabiana:** si, mucho. Porque creo que es la mejor forma con la que se puede lograr un proceso de aprendizaje correcto, adecuado y atractivo para los niños. Ellos jugando no se dan cuenta de lo que aprenden, pero después los resultados son sumamente notorios y logran darse cuenta cuando lo aplican o lo escriben y eso es maravilloso.

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Fabiana:** es muy frecuente el uso del juego, cada vez que empezamos el contenido de un tema, cuando articulamos con jardín, cuando los niños están cansados o poco motivados, los días de lluvia por ahí se emplea más el juego, en los talleres. Específicamente no sabría decirte la frecuencia, pero dos o tres veces a la semana lo utilizamos.

**E: ¿Cómo lo utilizas? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Fabiana:** vamos articulando juego y aprendizaje, el juego nos sirve como base e instrumento para enseñar un contenido. Yo pienso que la importancia del juego está en utilizarlo para enseñar indirectamente algo.

**E: ¿Sueles emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?**

**Fabiana:** en todas las áreas, más en matemática, por ahí en lengua trabajamos con textos, pero siempre que podemos hacemos un juego. Tratamos de emplearlos en todas.

**E: ¿Tus alumnos suelen pedirte jugar en el aula o que repitas algún juego realizado?**

**Fabiana:** si, siempre me piden, es lo que más quieren. Y también me piden repetir un juego, siempre que el contenido sea acorde trato de hacerlo.

## **ENTREVISTA N°: 22**

**Docentes: Daiana y Fernanda**

**Entrevistadora (E): ¿Qué valor creen que tiene el juego en la vida de sus alumnos?**

**Daiana:** mediante el juego ellos aprenden mucho más fácil y les queda mucho más. Interaccionan de manera diferente, se observan cosas que en otras actividades no se ven, y nosotros siempre estamos atentas a eso.

**Fernanda:** es muy importante, porque a través del juego ellos aprenden mucho, además de adquirir valores como el respeto, la solidaridad, el compartir y aprender a relacionarse entre ellos.

**E: ¿Puedes observar el juego en la escuela?**

**Daiana:** si, se nota mucho.

**Fernanda:** si, en muchos momentos.

**E: ¿En qué momentos y/o espacios?**

**Daiana:** en el recreo y en el aula nosotras lo utilizamos todo el tiempo.

**Fernanda:** en los otros grados también se usa el juego, en menor grado pero se implementa. Además en educación física los niños juegan mucho.

**E: ¿Creen que la expresión “aprender jugando” es posible? ¿Por qué?**

**Daiana:** si, definitivamente. Porque el juego tiene muchos beneficios y ellos aprenden sin darse cuenta, inconscientemente realizan cosas que en el papel no pueden hacerlo, además el juego les permite llevarlo a lo concreto y así lo entienden mucho mejor.

**Fernanda:** si, a ellos les encanta jugar, tenemos que partir de eso porque ahí está la motivación y a partir de ello enseñar.

**E: Desde sus puntos de vista, ¿qué importancia tiene el juego como potenciador del aprendizaje?**

**Daiana:** mucha importancia, a los niños les cambia la actitud con un juego, aprenden mucho mejor y están más motivados para hacerlo.

**Fernanda:** muchísima importancia, el juego motiva la clase, es más llevadero, y aprenden mucho mejor. Nosotras tenemos alumnos con problemas de aprendizaje y para que esos chicos avancen y logren realizar las actividades incluimos el juego y realmente ellos trabajan muy lindo.

**E: ¿Utilizan el juego en el aula? ¿Por qué?**

**Daiana:** si mucho, porque ellos son chiquitos y aprenden más fácil, recuerdan todo mediante el juego y logran incorporarlo en todo momento. Aprenden el tema más fácil, de una manera más dinámica.

**Fernanda:** si, un montón lo usamos, es más llevadero para los contenidos, los chicos están mejor predispuestos y se logran mejores resultados

**E: ¿Cuándo lo utilizas? ¿Con qué frecuencia?**

**Daiana:** depende el momento, jugamos bastante, pero por ahí hay temas que dan más para realizar un juego, con otros es más difícil. Por ahí en un día, podemos hacer dos o tres juegos diferentes y quizás al otro día hacemos otro más. Depende de cada semana, de cómo estén los chicos y qué tema vamos a dar.

**Fernanda:** si, lo usamos bastante, una vez por semana mínimo, pero cuando podemos lo usamos más, porque sabemos que tiene resultado. Por ahí si tenemos un tiempo libre hacemos un juego.

**E: ¿Cómo lo utilizan? ¿Como contenido o como instrumento?**

**Daiana:** como un instrumento, siempre lo utilizamos con un objetivo específico, con un fin.

**Fernanda:** siempre tiene un objetivo el juego que vamos a dar.

**E: ¿Suelen emplearlo en algún área en particular? ¿En cuál?**

**Daiana:** en las cuatro áreas, más en matemáticas y en naturales. Además trabajamos mucho la lateralidad con el juego, los sentimientos, para que ellos se desinhiban.

**Fernanda:** si en las cuatro, pero más que nada en matemáticas, usamos mucho la lotería, las cartas, los dados y tenemos un kiosco, que lo utilizamos junto con segundo, en donde además implementamos el uso del dinero, las monedas. Muchas veces tratamos de salir del aula y jugar más en el patio.

**E: ¿Sus alumnos suelen pedirles jugar en el aula o que repitan algún juego realizado?**

**Daiana:** sí, siempre, si por ellos fueran jugarían en todo momento.

**Fernanda:** siempre piden que se repitan los juegos, cuando podemos lo repetimos, pero tratamos de ir variando.

**ANEXO V:**

**FICHAS DE OBSERVACIONES**

**N° DE OBSERVACIÓN: 1**

**TURNO: Mañana**

**FECHA: 30/06/15**

**DOCENTE: Natalia y Laura**

**ESCUELA: 43**

**CANTIDAD DE ALUMNOS: 18 (Natalia) y 17 (Laura)**

¿SE PERCIBE EL JUEGO?			
MOMENTO DE LA CLASE	SI	NO	OBSERVACIÓN
INICIO		X	
DESARROLLO	X		A mitad de mañana, comienzan con un video disparador y después inician el juego según lo que observaron los niños durante el video.
CIERRE		X	
ÁREA	SI	NO	OBSERVACIÓN
MATEMÁTICA		X	
LENGUA		X	
CIENCIAS SOCIALES		X	
CIENCIAS NATURALES	X		Trabajan con los sentimientos, la imagen en el espejo y el significado del reflejo.
CONTENIDO PEDAGÓGICO	SI	NO	OBSERVACIÓN
PREVIO AL CONTENIDO		X	El video con música.

DURANTE EL CONTENIDO		X	
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		Forman una ronda y juegan a imitar expresiones y emociones. Después cada uno se dibuja en un espejo simulado en una hoja de papel, como si fuera su propio reflejo.
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DIRIGIDO	X		Por las docentes.
ESPONTÁNEO		X	
INDIVIDUAL	X		Al tener que dibujar cada uno su imagen en el espejo imaginario.
COLECTIVO	X		Entre todos hacen una ronda e imitan a las docentes.
SIMBÓLICO	X		Al momento de imaginar que la hoja es un espejo en el que ellos tienen que reflejarse y dibujarse para que apareciera su reflejo.
REGLADO		X	
DIDÁCTICO		X	
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA		X	
PATIO		X	
OTRO	X		En el salón de actos.
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA		X	
PLACENTERA	X		
DE CURIOSIDAD	X		Se miran entre los compañeros, para ver que caras hacen los demás.
DE EXPLORACIÓN		X	
DE MANIPULACIÓN		X	
DE CONSTRUCCIÓN	X		Los niños construyen sus propios reflejos y los pintan.
OTRA	X		Algunos copian, otros no se animan a hacerlo por timidez.

<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA	X		
TRISTEZA		X	
OTRA		X	
<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DESEA SEGUIR JUGANDO		X	
PIDE JUGAR	X		Durante el inicio de la clase, a la lotería y a contar con fichas.
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO	X		Durante el juego del reflejo, al juego del pato o al huevo podrido.
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO	X		Poco. En ronda los niños van girando tomados de las manos.
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO		X	
COMO INSTRUMENTO	X		
OTRO		X	
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO		X	
ACOMPañAMIENTO		X	
GUÍA	X		Las docentes van indicando qué deben imitar los niños.
OTRO		X	
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACION PREVIA DEL JUEGO	X		
EMPLEO DE RECURSOS	X		Video expositivo, lápices de colores, espejos simulados en una hoja.
REPITE UN JUEGO		X	

ES UN JUEGO NUEVO	X	
-------------------	---	--

**OTRAS OBSERVACIONES NO PREVISTAS:**

Las dos docentes de primer grado del turno mañana planificaron la actividad lúdica juntas, era un contenido que tenían que trabajar en ambos grados, entonces decidieron realizarlo de tal manera en el día observado.

---

**N° DE OBSERVACIÓN: 2**

**TURNO: Tarde**

**FECHA: 30/06/15**

**DOCENTE: Norma**

**ESCUELA: 43**

**CANTIDAD DE ALUMNOS: 12**

---

<b>¿SE PERCIBE EL JUEGO?</b>			
<b>MOMENTO DE LA CLASE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
INICIO		X	En ningún momento de la clase observada se percibe el juego dentro del aula.
DESARROLLO		X	
CIERRE		X	

N° DE OBSERVACIÓN: 3

TURNO: Mañana

FECHA: 01/07/15

DOCENTE: Ruth y Silvia

ESCUELA: 47

CANTIDAD DE ALUMNOS: 23

¿SE PERCIBE EL JUEGO?			
MOMENTO DE LA CLASE	SI	NO	OBSERVACIÓN
INICIO	X		Juegan con diferentes canciones, rimas y mímicas.
DESARROLLO	X		
CIERRE		X	
ÁREA	SI	NO	OBSERVACIÓN
MATEMÁTICA	X		Lateralidad, arriba/abajo, los números.
LENGUA	X		Sonido de las vocales con distintas consonantes.
CIENCIAS SOCIALES		X	
CIENCIAS NATURALES	X		Reconocimiento de distintas partes del cuerpo. Acciones con las partes del cuerpo.
CONTENIDO PEDAGÓGICO	SI	NO	OBSERVACIÓN
PREVIO AL CONTENIDO	X		Primero hacen el juego con las partes del cuerpo, la lateralidad y direcciones arriba/abajo.
DURANTE EL CONTENIDO		X	
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		Los números, las vocales y consonantes ya lo habían trabajado, realizaron el juego para recordarlo.
TIPO DE JUEGO	SI	NO	OBSERVACIÓN
DIRIGIDO	X		Son las docentes quienes dirigen el juego, los alumnos miran e imitan o hacen lo que la canción o ellas piden.

ESPONTÁNEO		X	
INDIVIDUAL		X	
COLECTIVO	X		Realizan una ronda y juegan todos juntos, en un gran grupo.
SIMBÓLICO		X	
REGLADO		X	
DIDÁCTICO	X		Porque trabajan a través de distintas canciones y mímicas diversos contenidos.
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA		X	
PATIO		X	
OTRO	X		En el comedor.
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA		X	
PLACENTERA	X		Muestran alegría y placer de bailar y realizar las actividades planteadas por las docentes.
DE CURIOSIDAD	X		Se miran entre los alumnos, para ver que están haciendo lo demás.
DE EXPLORACIÓN		X	
DE MANIPULACIÓN		X	
DE CONSTRUCCIÓN		X	
OTRA	X		Algunos imitan. Otros muestran conducta de rechazo.
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA	X		
TRISTEZA		X	
OTRA	X		Algunos están muy eufóricos con la actividad y no logran seguir a las docentes.
<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DESEA SEGUIR JUGANDO	X		No quieren entrar al aula, quieren seguir bailando y jugando.

PIDE JUGAR	X		Con los aros y con los títeres.
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO	X		
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO	X		Van cambiando de posiciones, bailan, mueven el cuerpo, se sientan, se paran.
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO		X	
COMO INSTRUMENTO	X		
OTRO		X	
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO		X	
ACOMPANAMIENTO		X	
GUÍA	X		
OTRO		X	
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACIÓN PREVIA DEL JUEGO	X		
EMPLEO DE RECURSOS	X		Canciones, reproductor de cd.
REPITE UN JUEGO	X		Ya lo habían hecho.
ES UN JUEGO NUEVO		X	

#### OTRAS OBSERVACIONES NO PREVISTAS:

Luego del juego los alumnos trabajaron en el aula. Ambas aulas cuentan con rincones de juegos, de lectoescritura, de matemática, de construcción. A veces usan los rincones durante el recreo, cuando han terminado las actividades realizadas o sino durante la tarde, al ser una escuela de jornada completa, los niños pasan más tiempo en la escuela, es por esto que las docentes buscan diferentes alternativas para que no les sea tan agotador.

N° DE OBSERVACIÓN: 4

TURNO: Mañana

FECHA: 02/07/15

DOCENTE: Lorena

ESCUELA: 48

CANTIDAD DE ALUMNOS: 10

¿SE PERCIBE EL JUEGO?			
MOMENTO DE LA CLASE	SI	NO	OBSERVACIÓN
INICIO		X	
DESARROLLO		X	
CIERRE	X		Después de terminar con las actividades, se dividen en los rincones y juegan libremente.
ÁREA	SI	NO	OBSERVACIÓN
MATEMÁTICA	X		Depende lo que elije cada niño la docente va trabajando con ellos muchos contenidos, como por ejemplo, los números, sus nombres, los sonidos de las letras, construcciones con material concreto, los roles, los oficios, la motricidad fina, entre otros.
LENGUA	X		
CIENCIAS SOCIALES	X		
CIENCIAS NATURALES	X		
CONTENIDO PEDAGÓGICO	SI	NO	OBSERVACIÓN
PREVIO AL CONTENIDO		X	
DURANTE EL CONTENIDO		X	
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		Primero los niños hacen las actividades planificadas por el docente y después juegan.
TIPO DE JUEGO	SI	NO	OBSERVACIÓN
DIRIGIDO		X	La docente no dirige, sino que acompaña el juego elegido por el niño.

ESPONTÁNEO	X		Cada alumno elige a qué quiere jugar y en qué rincón, según sus intereses y deseos.
INDIVIDUAL	X		Algunos optan por jugar solos
COLECTIVO	X		Otros eligen jugar en grupo de dos o tres.
SIMBÓLICO	X		Una nena juega a la mamá. Un nene juega a que es un constructor.
REGLADO		X	
DIDÁCTICO	X		En muchos juegos tenían que saber los números, las letras, tener conciencia de lateralidad para poder realizarlos.
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA	X		En los distintos rincones.
PATIO		X	
OTRO		X	
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA		X	
PLACENTERA	X		Al elegir ellos mismos a qué jugar se percibe placer y alegría en los niños.
DE CURIOSIDAD	X		Le preguntan a la docente dudas que surgen en el momento.
DE EXPLORACIÓN	X		Pueden manipular, tocar y explorar todos los elementos que deseen.
DE MANIPULACIÓN	X		
DE CONSTRUCCIÓN	X		
OTRA	X		Imitan lo que un compañero hace.
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA	X		
TRISTEZA		X	
OTRA	X		Enojo en un niño porque quiere un juguete que está siendo usado por otro alumno.
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>

DESEA SEGUIR JUGANDO	X		No quieren salir al recreo ni ir al comedor.
PIDE JUGAR		X	Porque todos los días juegan, ellos saben que en algún momento de la mañana van a jugar.
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO		X	
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO	X		Poca porque el aula es pequeña.
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO	X		Un poco de ambos usos, el niño elige a qué jugar, pero todos los juegos presentes tienen objetivos y propósitos para la docente.
COMO INSTRUMENTO	X		
OTRO			
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO		X	
ACOMPañAMIENTO	X		Pero sin imponer nada, respondiendo a la conducta e inquietud del niño.
GUÍA	X		
OTRO		X	
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACIÓN PREVIA DEL JUEGO	X		Los rincones están armados y son fijos en el aula, la docente fue de a poco construyendo y completándolos.
EMPLEO DE RECURSOS	X		Cada rincón cuenta con sus recursos.
REPITE UN JUEGO	X		Los juegos ya son conocidos por los niños.
ES UN JUEGO NUEVO	X		La mayoría de los niños ya ha pasado al menos una vez por todos los rincones, ellos construyen sus juegos según el momento, a veces repiten, otras son juegos nuevos.

#### OTRAS OBSERVACIONES NO PREVISTAS:

El aula está dividida en rincones (de higiene, lectura, escritura, motricidad fina, juguetes, entre otros).

La docente siempre remarcó a cada niño que opte por jugar a lo que tenga ganas, cómo desee y en donde desee. Ella parte de ese juego para ir haciendo algunas preguntas con respecto a los contenidos que ha ido desarrollando.

---

**N° DE OBSERVACIÓN: 5**
**TURNO: Tarde****FECHA: 02/07/15****DOCENTE: Alejandra****ESCUELA: 7****CANTIDAD DE ALUMNOS: 22**


---

¿SE PERCIBE EL JUEGO?			
MOMENTO DE LA CLASE	SI	NO	OBSERVACIÓN
INICIO		X	En ningún momento de la clase observada se percibe el juego dentro del aula.
DESARROLLO		X	
CIERRE		X	

**N° DE OBSERVACIÓN: 6**

**TURNO: Tarde**

**FECHA: 03/07/15**

**DOCENTE: Gabriela**

**ESCUELA: Laprida**

**CANTIDAD DE ALUMNOS: 18**

<b>¿SE PERCIBE EL JUEGO?</b>			
<b>MOMENTO DE LA CLASE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
INICIO		X	Canción de presentación con sumas y restas.
DESARROLLO		X	
CIERRE	X		Carrera de autos con dados.
<b>ÁREA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MATEMÁTICA	X		Reconocimiento de número y cantidad, mayor y menor.
LENGUA		X	
CIENCIAS SOCIALES		X	
CIENCIAS NATURALES		X	
<b>CONTENIDO PEDAGÓGICO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREVIO AL CONTENIDO		X	
DURANTE EL CONTENIDO		X	
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		Primero recuerdan algunos contenidos en el cuaderno y después juegan.
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>

DIRIGIDO	X		Por la docente.
ESPONTÁNEO		X	
INDIVIDUAL		X	
COLECTIVO	X		Forman grupos de a dos.
SIMBÓLICO		X	
REGLADO	X		El juego cuenta con diferentes reglas que deben respetar sino pierden.
DIDÁCTICO	X		Ponen en práctica los conocimientos de matemática que ya conocen y los recordados momentos antes de empezar el juego.
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA	X		
PATIO		X	
OTRO		X	
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA		X	
PLACENTERA	X		Tanto en la canción como en la carrera los niños demuestran interés, placer y predisposición.
DE CURIOSIDAD		X	
DE EXPLORACIÓN		X	
DE MANIPULACIÓN	X		De los autitos y los dados.
DE CONSTRUCCIÓN		X	
OTRA		X	
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA	X		
TRISTEZA		X	
OTRA	X		Algunos se enojan porque pierden.

<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DESEA SEGUIR JUGANDO	X		Algunos no querían salir al recreo.
PIDE JUGAR		X	
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO		X	
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO		X	
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO		X	
COMO INSTRUMENTO	X		Tanto la canción como la carrera tienen sus objetivos y ayudan al proceso de aprendizaje.
OTRO		X	
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO		X	
ACOMPAÑAMIENTO	X		La docente les iba ayudando a sumar para avanzar de forma correcta. Pasa por los grupos a ver cómo iban jugando.
GUÍA	X		
OTRO		X	
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACIÓN PREVIA DEL JUEGO	X		El juego está presente en el aula y es compartido con los otros primeros de ambos turnos. Todos los juegos presentes en el aula son hechos por las 4 docentes de primer grado, tanto del turno tarde como mañana.
EMPLEO DE RECURSOS	X		Los autos, los dados y la pista (en forma de tablero).
REPITE UN JUEGO	X		El juego de la carrera es la segunda vez que lo hacen
ES UN JUEGO NUEVO		X	

N° DE OBSERVACIÓN: 7

TURNO: Tarde

FECHA: 03/07/15

DOCENTE: Verónica

ESCUELA: Laprida

CANTIDAD DE ALUMNOS: 16

¿SE PERCIBE EL JUEGO?			
MOMENTO DE LA CLASE	SI	NO	OBSERVACIÓN
INICIO		X	
DESARROLLO	X		Dramatización sobre un cuento.
CIERRE		X	
ÁREA	SI	NO	OBSERVACIÓN
MATEMÁTICA		X	
LENGUA	X		Primero lee el cuento la docente y todos la escuchan. Después lo representan para ver qué entendieron.
CIENCIAS SOCIALES		X	
CIENCIAS NATURALES		X	
CONTENIDO PEDAGÓGICO	SI	NO	OBSERVACIÓN
PREVIO AL CONTENIDO		X	
DURANTE EL CONTENIDO		X	
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		Después de la lectura lo dramatizan.
TIPO DE JUEGO	SI	NO	OBSERVACIÓN

DIRIGIDO	X		Es la docente quien los va guiando con los personajes, qué deben decir, hacer, como pueden interpretar los personajes, entre otras cosas.
ESPONTÁNEO		X	
INDIVIDUAL		X	
COLECTIVO	X		La clase se divide en dos grupos, cada miembro del grupo debe representar a un personaje, los dos grupos dramatizan el mismo cuento.
SIMBÓLICO	X		Cada alumno asume un personaje.
REGLADO		X	
DIDÁCTICO	X		La docente hace hincapié más que nada en la comprensión del cuento.
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA	X		
PATIO		X	
OTRO		X	
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA		X	
PLACENTERA	X		Algunos al principio están tímidos pero después logran soltarse y disfrutar.
DE CURIOSIDAD		X	
DE EXPLORACIÓN		X	
DE MANIPULACIÓN		X	
DE CONSTRUCCIÓN	X		Deben construir una escena del cuento leído.
OTRA	X		Los alumnos asumen el rol que les tocó y casi todos intentan imitarlo. La mayoría eran animales. Además se imitan entre los compañeros.
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA	X		Se divierten y ríen entre ellos.

TRISTEZA		X	
OTRA	X		Timidez e inhibición.
<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DESEA SEGUIR JUGANDO		X	No lo manifiestan.
PIDE JUGAR	X		A otro juego, no especifican cual.
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO		X	
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO	X		Poca movilidad.
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO		X	
COMO INSTRUMENTO	X		
OTRO		X	
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO		X	
ACOMPANAMIENTO		X	
GUÍA	X		Dirige el juego, hace preguntas y los orienta para que dramaticen bien.
OTRO		X	
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACIÓN PREVIA DEL JUEGO		X	Se percibió cierta improvisación.
EMPLEO DE RECURSOS		X	
REPITE UN JUEGO	X		Ya lo habían realizado.
ES UN JUEGO NUEVO		X	

---

**N° DE OBSERVACIÓN: 8**
**TURNO: Mañana****FECHA: 06/07/15****DOCENTE: Celeste****ESCUELA: Brown****CANTIDAD DE ALUMNOS: 23**


---

¿SE PERCIBE EL JUEGO?			
MOMENTO DE LA CLASE	SI	NO	OBSERVACIÓN
INICIO		X	En ningún momento de la clase observada se percibe el juego dentro del aula.
DESARROLLO		X	
CIERRE		X	

**N° DE OBSERVACIÓN: 9****TURNO: Tarde****FECHA: 07/07/15****DOCENTE: Fernanda****ESCUELA: 6****CANTIDAD DE ALUMNOS: 11**

<b>¿SE PERCIBE EL JUEGO?</b>			
<b>MOMENTO DE LA CLASE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
INICIO		X	
DESARROLLO	X		Después de hacer una introducción con el diario mural, comienzan a jugar al supermercado sin plata, compran los productos dados por la docente en un papel.
CIERRE	X		Juegan con plata, algunos atienden, otros compran, pero todos pasan por los distintos roles.
<b>ÁREA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MATEMÁTICA	X		Noción de números, concepto de precio, suma y resta, total de los productos, más caro, más barato. Conocimiento y uso de las monedas y billetes (de \$2 y \$5).
LENGUA	X		Diario mural, escribir algo relacionado al supermercado, lo van escribiendo entre todos en el pizarrón y después cada uno en su cuaderno.
CIENCIAS SOCIALES		X	
CIENCIAS NATURALES		X	
<b>CONTENIDO PEDAGÓGICO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREVIO AL CONTENIDO	X		Diario mural.
DURANTE EL CONTENIDO		X	
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		Ir al supermercado, luego de explicarles qué son los precios, cuándo un precio es más caro, cuándo más barato.

<b>TIPO DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DIRIGIDO	X		Por la docente, ya que es quien pregunta y los guía por el juego.
ESPONTÁNEO		X	
INDIVIDUAL	X		Cada uno tiene su lista, de a uno por vez deben acercarse al supermercado y comprarle a la seño quien desempeña el rol de vendedora.
COLECTIVO	X		En una segunda parte, los chicos forman grupos de dos, algunos atienden y otros compran. Jugando así también con los tipos de roles.
SIMBÓLICO	X		
REGLADO	X		La docente pone reglas como: respetar los turnos, comprar sólo los productos que están en la lista que les tocó y no comprar más cosas de la plata que tienen.
DIDÁCTICO	X		Se trabajan muchos contenidos correspondientes al área de matemática.
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA	X		En un rincón del aula está ubicado el supermercado.
PATIO		X	
OTRO		X	
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA		X	
PLACENTERA	X		Se percibe que los niños están disfrutando el juego.
DE CURIOSIDAD	X		Le preguntan al docente qué son algunos productos del supermercado.
DE EXPLORACIÓN	X		Ellos mismos buscan en el supermercado diferentes productos.
DE MANIPULACIÓN	X		Tocan los productos, los miran, los dejan, además tienen dinero (de mentira) en sus manos.
DE CONSTRUCCIÓN		X	
OTRA		X	
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA	X		Todos quieren jugar y participar del juego.

TRISTEZA		X	
OTRA		X	
<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DESEA SEGUIR JUGANDO	X		No quieren salir al recreo.
PIDE JUGAR	X		Desde que vieron el supermercado. Son los alumnos los que piden jugar con la plata.
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO		X	
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO	X		
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO	X		El docente lo usa como instrumento al principio, pero después los deja a los niños que jueguen libremente, ya que falta poco para terminar el día y demuestran estar muy entusiasmados con el juego.
COMO INSTRUMENTO	X		
OTRO		X	
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO		X	
ACOMPANAMIENTO	X		Mientras ellos atienden, la docente está al lado por si surgía alguna duda.
GUÍA	X		Les indica si está bien o no lo que están comprando, los ayuda cuando no comprenden.
OTRO		X	
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACION PREVIA DEL JUEGO	X		Cada producto del supermercado está cerrado y relleno con diario, simulando perfectamente al producto original. Todo tiene su precio y se encuentra dividido por sectores según el tipo de alimento.
EMPLEO DE RECURSOS	X		Todos los elementos que componen al supermercado, las listas con los productos que debían compra y el dinero.
REPITE UN JUEGO		X	

ES UN JUEGO NUEVO	X	Es la primera vez en el año que usan el supermercado en primer grado. Queda en el aula instalado durante todo el año.
-------------------	---	---

**OTRAS OBSERVACIONES NO PREVISTAS:**

El supermercado es compartido con segundo grado, ya que la docente también lo utiliza, está ubicado en una de las salas de primero, porque ocupa mucho espacio y no todas las aulas cuentan con la disponibilidad del mismo. Las docentes de primero se turnan para usarlo, puesto que a las dos juntas se les dificulta por el poco espacio.

**N° DE OBSERVACIÓN: 10****TURNO: Tarde****FECHA: 07/07/15****DOCENTE: Daiana****ESCUELA: 6****CANTIDAD DE ALUMNOS: 13**

<b>¿SE PERCIBE EL JUEGO?</b>			
<b>MOMENTO DE LA CLASE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
INICIO		X	
DESARROLLO	X		Con el diario mural, los niños cuentan experiencias con respecto al supermercado, cuales conocen, si el barrio cuenta con uno, qué se puede comprar, qué no se puede comprar, qué se necesita para ir al supermercado, por qué les gusta ir a ellos, qué compran allí, entre otras cosas.
CIERRE	X		Juegan al supermercado, la docente los divide en grupos, algunos tienen que vender otros comprar e ir intercambiando
<b>ÁREA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MATEMÁTICA	X		Suma, resta, total, precios, noción del dinero, monedas y billetes (\$2, \$5 y \$10)
LENGUA		X	
CIENCIAS SOCIALES	X		Conocimiento de los supermercados del barrio, diferencia entre supermercado y despensa. Reconocimiento de los productos del supermercado del aula, distinguiendo qué hay y qué falta.
CIENCIAS NATURALES		X	
<b>CONTENIDO PEDAGÓGICO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREVIO AL CONTENIDO		X	
DURANTE EL CONTENIDO		X	
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		Primero la maestra explica y después juegan al supermercado.

<b>TIPO DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DIRIGIDO	X		Por la docente.
ESPONTÁNEO	X		Compran lo que quieren según el dinero que la docente les había dado.
INDIVIDUAL		X	
COLECTIVO	X		Juegan en grupos, cambiando roles.
SIMBÓLICO	X		Algunos son clientes, otros vendedores y otros cobraban.
REGLADO	X		Hay reglas que tienen que respetar, entre ellas: comprar algo que les alcance con la plata que tenía, respetar los turnos y roles, sólo los vendedores pueden tocar los productos, todos deben pasar por los tres roles.
DIDÁCTICO	X		Los niños ponen en práctica contenidos trabajados en clase y sus propias experiencias.
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA	X		El supermercado está en el aula.
PATIO		X	
OTRO		X	
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA		X	
PLACENTERA	X		Los niños en todo momento demuestran placer y motivación por el juego planteado.
DE CURIOSIDAD	X		Si algún productos no conocen le preguntan al docente, como así también plantean las dudas que tienen con respecto al dinero.
DE EXPLORACIÓN	X		
DE MANIPULACIÓN	X		Solo los que están en el rol de vendedor y cajero pueden tocar los productos.
DE CONSTRUCCIÓN		X	
OTRA	X		Entre los alumnos se imitan y corrigen.
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>

ALEGRÍA	X		Los niños demuestran alegría y predisposición a jugar en todo momento.
TRISTEZA		X	
OTRA		X	
<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
DESEA SEGUIR JUGANDO	X		No quieren ir al recreo. La docente les promete que otro día iban a jugar por más tiempo.
PIDE JUGAR	X		Apenas entran al aula y ven el supermercado armado quieren jugar.
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO	X		El de la lotería y la guerra de cartas.
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO	X		Si, poca por el espacio, pero pueden pararse y dirigirse al rincón donde se encuentra el supermercado
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO		X	
COMO INSTRUMENTO	X		La docente tenía un objetivo específico y propuesto con anticipación.
OTRO		X	
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO	X		Les pregunta qué otro producto les conviene o si pueden llevar más cosas con la misma plata.
ACOMPANAMIENTO	X		Por dudas y para corregir cuando algo está mal.
GUÍA	X		Es la que indica a quien le toca jugar y en qué roles ya han estado.
OTRO		X	
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACION PREVIA DEL JUEGO	X		Con la otra docente de primero preparan el supermercado.
EMPLEO DE RECURSOS	X		Todos los productos, el dinero de mentira y las monedas.
REPITE UN JUEGO		X	
ES UN JUEGO NUEVO	X		Es la primera vez que lo usan. Queda instalado por todo el año.

N° DE OBSERVACIÓN: 11

TURNO: Tarde

FECHA: 5/07/2015

DOCENTES: Stella y Fabiana

ESCUELA: 55

CANTIDAD DE ALUMNOS: 27

¿SE PERCIBE EL JUEGO?			
MOMENTO DE LA CLASE	SI	NO	OBSERVACIÓN
INICIO		X	Como todos los días, los niños llevan un cuento y las docentes les leen.
DESARROLLO	X		A partir del cuento de la bella durmiente, los alumnos deben construir con cajas de diferentes tamaños y otros elementos la habitación de la princesa.
CIERRE		X	
ÁREA	SI	NO	OBSERVACIÓN
MATEMÁTICA	X		Trabajan con figuras geométricas con tapitas, cajas, corchos, etc.
LENGUA		X	
CIENCIAS SOCIALES		X	
CIENCIAS NATURALES	X		Espacios artificiales, lugares de las casas, con sus características.
CONTENIDO PEDAGÓGICO	SI	NO	OBSERVACIÓN
PREVIO AL CONTENIDO		X	
DURANTE EL CONTENIDO		X	
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		Empiezan a trabajar después de haber recordado el cuento.
TIPO DE JUEGO	SI	NO	OBSERVACIÓN

DIRIGIDO	X		Son los docentes los que plantean el juego.
ESPONTÁNEO	X		
INDIVIDUAL		X	Se trabaja en grupos de 5 o 6 alumnos, cada grupo debe construir una maqueta.
COLECTIVO	X		
SIMBÓLICO	X		Deben construir y representar con cajas los muebles de la pieza.
REGLADO	X		No pueden construir cualquier cosa, sino la pieza de la bella durmiente.
DIDÁCTICO	X		
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA	X		
PATIO		X	
OTRO		X	
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA		X	
PLACENTERA	X		Los alumnos muestran placer durante la actividad.
DE CURIOSIDAD	X		Entre ellos se van preguntando que están armando.
DE EXPLORACIÓN	X		Exploran cada uno de los materiales.
DE MANIPULACIÓN	X		Tocan y perciben cada material, buscan sus formas, los agarran y los dejan.
DE CONSTRUCCIÓN	X		Con los materiales construyen muebles.
OTRA	X		Se copian entre los grupos e intercambian con sus compañeros del mismo grupo cómo construir.
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA	X		Todos muestran una conducta alegre y divertida en todo momento.
TRISTEZA		X	
OTRA		X	
<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>

DESEA SEGUIR JUGANDO		X	Toca el timbre y quieren salir rápidamente.
PIDE JUGAR		X	
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO		X	
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO		X	Poca movilidad.
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO		X	
COMO INSTRUMENTO	X		
OTRO		X	
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO		X	
ACOMPANAMIENTO	X		Pasa por las mesas y observa lo que hacen sus alumnos sin intervenir.
GUÍA	X		En algunos momento les daba sugerencias o les indicaba cómo podían hacer.
OTRO	X		En otros momentos los ayudaba a construir las cosas.
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACIÓN PREVIA DEL JUEGO	X		Los alumnos ya habían llevado los elementos con anticipación.
EMPLEO DE RECURSOS	X		Corchos, cajas, tapitas, telas, tijeras, plasticola, papeles.
REPITE UN JUEGO		X	
ES UN JUEGO NUEVO	X		

#### OTRAS OBSERVACIONES NO PREVISTAS:

Los bancos en el aula están dispuestos en círculo. A pesar que al principio les dijeron: “Vamos a jugar a que somos constructores”, los docentes en todo momento marcan la diferencia entre el recreo para jugar, el aula para aprender y trabajar.

Se trabaja mucho la tolerancia a la frustración, cuando algo no les sale bien los docentes incentivan a los alumnos para empezar de nuevo.

**N° DE OBSERVACIÓN: 12****TURNO: Mañana****FECHA: 11/08/15****DOCENTE: María José / María Rosa****ESCUELA: 25****CANTIDAD DE ALUMNOS: 11**

<b>¿SE PERCIBE EL JUEGO?</b>			
<b>MOMENTO DE LA CLASE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
INICIO		X	
DESARROLLO		X	
CIERRE	X		Después de haber realizado cuentas en el cuaderno, empiezan a jugar.
<b>ÁREA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MATEMÁTICA	X		Las docentes les dan un rompecabezas con sumas, cada uno debe resolverlo y según el resultado, recortar y pegar.
LENGUA		X	
CIENCIAS SOCIALES		X	
CIENCIAS NATURALES		X	
<b>CONTENIDO PEDAGÓGICO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREVIO AL CONTENIDO		X	
DURANTE EL CONTENIDO		X	
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		Primero trabajan en el cuaderno, después el juego.
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>

DIRIGIDO	X		Por las docentes, acompañan a cada alumno, ya que son las primeras sumas que realizan.
ESPONTÁNEO		X	
INDIVIDUAL	X		
COLECTIVO		X	
SIMBÓLICO		X	
REGLADO	X		Primero deben hacer la suma, después recortar y pegar y por último podían pintar.
DIDÁCTICO	X		
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA	X		
PATIO		X	
OTRO		X	
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA	X		No se logra que el niño se relaje y disfrute del juego, una y otra vez hacía el mismo procedimiento.
PLACENTERA	X		En la mayoría pero no en todos.
DE CURIOSIDAD	X		De terminar el rompecabezas para ver qué se formaba.
DE EXPLORACIÓN		X	
DE MANIPULACIÓN	X		Poca, solo las piezas del rompecabezas.
DE CONSTRUCCIÓN	X		Al construir el rompecabezas.
OTRA		X	
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA	X		En la mayoría, pero no en todos.
TRISTEZA		X	
OTRA	X		Algunos estaban preocupados por hacer bien la suma.
<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>

DESEA SEGUIR JUGANDO		X	
PIDE JUGAR	X		A piedra, papel y tijera.
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO		X	
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO		X	Nada, cada uno está sentado en su silla.
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO		X	
COMO INSTRUMENTO	X		Para fomentar las sumas y el reconocimiento de números.
OTRO		X	
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO		X	
ACOMPANAMIENTO	X		En todo momento los ayuda.
GUÍA		X	
OTRO	X		Controla, quien lo hace bien y quien mal.
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACIÓN PREVIA DEL JUEGO	X		
EMPLEO DE RECURSOS	X		
REPITE UN JUEGO		X	
ES UN JUEGO NUEVO	X		

N° DE OBSERVACIÓN: 13

TURNO: Mañana

FECHA: 21/08/15

DOCENTE: Claudia

ESCUELA: Laprida

CANTIDAD DE ALUMNOS: 23

¿SE PERCIBE EL JUEGO?			
MOMENTO DE LA CLASE	SI	NO	OBSERVACIÓN
INICIO		X	
DESARROLLO	X		El juego de los granjeros.
CIERRE		X	
ÁREA	SI	NO	OBSERVACIÓN
MATEMÁTICA	X		La docente propone un juego de tablero, con casilleros para ir conociendo los números.
LENGUA		X	
CIENCIAS SOCIALES		X	
CIENCIAS NATURALES		X	
CONTENIDO PEDAGÓGICO	SI	NO	OBSERVACIÓN
PREVIO AL CONTENIDO	X		Para hacer el juego tenían que saber la secuencia numérica del 1 al 60, al anterior y posterior y sencillas sumas y restas. Iban conociendo nuevos números.
DURANTE EL CONTENIDO	X		
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		
TIPO DE JUEGO	SI	NO	OBSERVACIÓN

DIRIGIDO	X		La docente iba diciendo cómo tenían que jugar.
ESPONTÁNEO		X	
INDIVIDUAL		X	
COLECTIVO	X		En parejas, con el compañero de banco.
SIMBÓLICO		X	
REGLADO	X		La docente lee las reglas antes de que empiecen a jugar.
DIDÁCTICO	X		Es un juego de mesa adaptado al contenido.
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA	X		
PATIO		X	
OTRO		X	
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA		X	
PLACENTERA	X		
DE CURIOSIDAD	X		
DE EXPLORACIÓN	X		Descubren números nuevos, la docente les va enseñando.
DE MANIPULACIÓN	X		Pueden tocar todos los materiales.
DE CONSTRUCCIÓN		X	
OTRA	X		Competencia, todos quieren ganar, algunos se enojan si no ganan.
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA	X		Los que ganaban.
TRISTEZA	X		Cuando perdían. A muchos les resultó difícil porque no lo entendían.
OTRA		X	
<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>

DESEA SEGUIR JUGANDO	X		
PIDE JUGAR		X	
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO		X	
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO		X	Todos están sentados.
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO		X	
COMO INSTRUMENTO	X		
OTRO		X	
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO		X	
ACOMPañAMIENTO	X		Pasa grupo por grupo y va explicando.
GUÍA	X		Muchos grupos no habían entendido, por lo que los ayudaba y explicaba individualmente.
OTRO		X	
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACIÓN PREVIA DEL JUEGO	X		
EMPLEO DE RECURSOS	X		Tablero, fichas, personajes, recipiente, porotos (son los huevos) y dados.
REPITE UN JUEGO		X	
ES UN JUEGO NUEVO	X		

N° DE OBSERVACIÓN: 14

TURNO: Mañana

FECHA: 21/08/15

DOCENTE: Analía

ESCUELA: Laprida

CANTIDAD DE ALUMNOS: 23

¿SE PERCIBE EL JUEGO?			
MOMENTO DE LA CLASE	SI	NO	OBSERVACIÓN
INICIO		X	
DESARROLLO	X		Juegos con cartas.
CIERRE		X	
ÁREA	SI	NO	OBSERVACIÓN
MATEMÁTICA	X		Diferentes juegos, todos con números: el mayor con cartas, armar parejas con cartas, carrera de la tortuga y la liebre, la casita robada y la carrera de autos.
LENGUA		X	
CIENCIAS SOCIALES		X	
CIENCIAS NATURALES		X	
CONTENIDO PEDAGÓGICO	SI	NO	OBSERVACIÓN
PREVIO AL CONTENIDO		X	
DURANTE EL CONTENIDO		X	
DESPUÉS DEL CONTENIDO	X		Para jugar debían conocer los números, las secuencias, el mayor, el anterior y posterior.
TIPO DE JUEGO	SI	NO	OBSERVACIÓN

DIRIGIDO	X		La docente forma los grupos, les da los elementos y les dice a qué tienen que jugar y cómo.
ESPONTÁNEO	X		Algunos se aburren de jugar y cambian de juego.
INDIVIDUAL		X	
COLECTIVO	X		En grupos de 2, 3, 4 y 5 alumnos.
SIMBÓLICO	X		Unas fichas simulan autos, algunos alumnos hacen el ruido del auto.
REGLADO	X		Cada juego tiene sus reglas.
DIDÁCTICO	X		En todos hay un contenido de por medio.
<b>LUGAR DE JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
AULA	X		
PATIO		X	
OTRO		X	
<b>CONDUCTA DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
MONÓTONA		X	
PLACENTERA	X		
DE CURIOSIDAD	X		En el de cartas, qué tiene el otro, quien ganará.
DE EXPLORACIÓN		X	
DE MANIPULACIÓN	X		Pueden tocar todos los elementos.
DE CONSTRUCCIÓN		X	
OTRA	X		De copia, cooperación y compañerismo.
<b>EXPRESIÓN DEL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ALEGRÍA	X		
TRISTEZA		X	
OTRA	X		Algunos se enojan al perder, un nene llora, otros dejan de jugar.
<b>EL NIÑO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>

DESEA SEGUIR JUGANDO	X		Cuando terminan el juego, piden repetirlo.
PIDE JUGAR		X	
PIDE QUE SE REPITA EL JUEGO	X		
TIENE MOVILIDAD EN EL ESPACIO		X	
<b>USO DEL JUEGO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
COMO CONTENIDO		X	
COMO INSTRUMENTO	X		
OTRO		X	
<b>ROL DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
ASESORAMIENTO		X	
ACOMPANAMIENTO	X		Pasa por los banco y observa cómo juegan, no interviene demasiado, salvo que los niños lo pidan.
GUÍA	X		Cuando los niños no saben cómo jugar o cuando se aburren la docente les dice a qué otra cosa pueden jugar.
OTRO	X		Pregunta cosas, relaciona los contenidos
<b>OTROS ASPECTOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
PREPARACION PREVIA DEL JUEGO	X		Todos los juegos están previamente preparados y disponibles en el aula.
EMPLEO DE RECURSOS	X		Cartas, tableros, fichas, dados, porotos, grilla numérica.
REPITE UN JUEGO	X		Todos los juegos son repetidos.
ES UN JUEGO NUEVO		X	

