Universidad Abierta Interamericana

TRABAJO DE TESIS

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y PSICOPEDAGOGÍA

El juego como herramienta de enseñanza en los Jardines de Infantes

Alumna: Yenzi, Ludmila Soledad

Abstract: El presente trabajo investiga cual es el conocimiento que tienen los docentes al momento de utilizar el juego como herramienta en el proceso de enseñanza en la sala de 3 años, conociendo que recursos utilizan, sus estrategias, el tipo de juego que utilizan, la socialización a través del juego y de qué manera articulan el contenido con el juego.

Para llevarlo a cabo se realizaron entrevistas semi-estructuras a docentes que trabajan en Jardines de Infantes de la ciudad de Flores de la Ciudad Autónoma de Buenas Aires, que se encuentran a cargo de sala de 3 años. Observando cuáles son sus situaciones pedagógicas en las cuales implementan las herramientas que tienen, el conocimiento y la importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia en la sala.

Los resultados obtenidos permiten conocer que los docentes poseen un badaje de conocimiento sobre el juego, mostrando que las propuestas lúdicas se encuentran atravesadas por lo pedagógico y manifiestan la intencionalidad del docente al imprentarlas. Y además favorece la socialización y la relación entre docentes y alumnos.

Palabras Claves: Juego- Estrategias- Herramientas- Socialización

Agradecimientos

En primer lugar quiero agradecer a mi familia, mis papas y mi hermana, que me acompañaron desde el primer momento, alentándome a seguir mi perfeccionamiento como docente, y este logro quiero compartirlo con ellos.

A mis amigas que me acompañaron y fueron muchas veces mi sostén en esta carrera.

A los profesores que me brindaron todo su conocimiento y herramientas para formarme y guiarme en este camino.

Y un gracias especial para las personas que me brindaron su contención, cariño y aliento a seguir estudiando y no bajar los brazos.

Índice

INTRODUCCIÓN 5
Antecedentes del objeto de estudio 7
Capítulo 1: El Juego 10
Capítulo 2: Las diferentes concepciones de juego 15
2.1) Juego Centralizado 17
2.2) Juego Trabajo 18
2.3) Juego de Construcción 19
2.4) Juego Dramático 21
2.5) Juegos Tradicionales 22
2.6) Juegos con Reglas Convencionales 23
Capítulo 3: Las estrategias de enseñanza 26
Capitulo 4. El aprendizaje en los niños. 30
5- Encuadre metodológico 35
6- Análisis e interpretación de datos 36
6.1. Definición del proceso de enseñanza-aprendizaje 36
6.2. Estrategias que se llevan a cabo para el proceso de enseñanza aprendizaje 37
6.3. Utilización del juego como herramienta educativa 38
6.4. La socialización a través del juego 38
6.5. Articulación de juego y contenido 40
7- Conclusión 42
8- Anexos 44
9- Referencias Bibliográficas 50

Planteo del tema: El juego como herramienta de enseñanza en los Jardines de Infantes.

Pregunta Problema: ¿Cómo se utiliza el juego en el proceso de enseñanza en la sala de 3 años en los Jardines de Infantes de Gestión Privada del barrio de Flores de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires?

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende estudiar la utilización del juego en el proceso de enseñanza en el Nivel Inicial. Y de esta manera se busca conocer y visualizar la planificación docente, las herramientas y materiales que se utilizan para llevar a cabo dicho proceso.

El objetivo general que se aspira es saber de qué manera se utiliza el juego como herramienta, para llevar a cabo las actividades pedagógicas en la sala de 3 años de los Jardines de Gestión Privada del barrio de Flores de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

La pregunta que guiará la presente investigación es ¿Cómo se utiliza el juego en el proceso de enseñanza en la sala de 3 años en los Jardines de Infantes de Gestión Privada del barrio de Flores de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires?

El juego posee diversas funciones. Partiendo que el juego, está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán para promover el goce de este derecho”.

Jean Piaget (1956) formula que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensoriomotrices simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Según Ley Semyónovich Vigostsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son

fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Teniendo en cuenta la importancia del juego como herramienta en el proceso de enseñanza, se indagará cómo utilizan dicha herramienta los docentes de Nivel Inicial de la Ciudad de Flores como parte de las propuestas pedagógicas.

Entendiendo las diferentes formas de concebir al juego en la sala, es decir; para ser empleado como un recurso para sostener una actividad, una forma de enseñar un contenido, un modo de expresión espontánea infantil o una estructura didáctica que atienda al formato lúdico. Mostrando así, la relación entre el juego y las prácticas de enseñanza.

La muestra será tomada de tres Jardines de Infantes del barrio de Flores en la sala de 3 años de turno mañana y turno tarde. Teniendo como objetivo general saber de qué manera se utiliza el juego como herramienta en el proceso de enseñanza, en las planificaciones pedagógicas.

Por último, el presente trabajo pretende brindar aportes y herramientas desde el campo de Ciencias de la Educación para potenciar el Juego como medio fundamental en el proceso de enseñanza.

Antecedentes del objeto de estudio

En la búsqueda de antecedentes en relación al objeto de estudio del presente trabajo, se observa que en Argentina se realizaron pocas investigaciones en cuanto al Juego como herramienta de enseñanza en los jardines de infantes. La mayoría de las investigaciones abordan el juego como parte del aprendizaje más que del proceso de enseñanza.

A continuación, se describen los trabajos que fueron considerados más relevantes para este trabajo.

Una investigación publicada en DIALNET (2020) en donde propone analizar el nivel de interés y motivación de los niños de Nivel Inicial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de la implementación de juegos y videos didácticos basados en las TIC. La investigación se llevó a cabo bajo un paradigma descriptivo con enfoque no experimental.

Como resultado se evidenció un alto nivel de motivación en los niños desde el inicio hasta el final de la jornada al emplear juegos y videos didácticos en el aula y por consiguiente, desearon que la actividad dure más tiempo.

Se concluyo entonces, que el juego y el aprendizaje están íntimamente ligados y el uso de juegos didácticos será el camino más fácil rumbo al aprendizaje y es por esta razón, que los docentes deben adoptar métodos y herramientas para llegar a los alumnos.

Otra publicación realizada en DIALNET (2020) la autora Ana Lucía Andrade Carrión menciona la gran utilidad del juego en el medio educativo, funcionando como estrategia de enseñanza. El principal objetivo de la investigación, fue incrementar y estimular en el juego, la búsqueda de una enseñanza y aprendizaje creativo.

El estudio se centró en la ciudad de Loja, particularmente en dos centros infantiles de educación. La población utilizada fueron 10 maestras de las escuelas infantiles y se utilizó el método de la observación.

Dentro de la metodología para obtener información se utilizaron técnicas como la encuesta a las docentes para obtener un primer nivel de acercamiento respecto al papel del juego en el área de desarrollo infantil y una observación directa a los niños

que permitió datos referentes al juego y su utilización como metodología en el aprendizaje.

Los datos obtenidos reflejan que el juego es primordial en los niños de la primera infancia y de esta manera conforman la socialización y la apropiación de la lateralidad.

Álvaro Federico Muchiut (2019) aborda el trabajo para explicar la implementación de un programa de juegos temáticos de roles sociales, estimulando la función ejecutiva en la planificación de los niños en el Nivel Inicial.

La muestra del estudio fue formada por dos grupos (uno de control y otro experimental) de 17 niños de 5 años cada uno.

Los resultados de las comparaciones mostraron diferentes significados; por un lado, el grupo pre-intervención demostró eficacia en la ejecución de las tareas y el grupo post-intervención mostró eficacia en la planificación. Esta metodología es aplicable a todos los niños de Nivel Inicial y puede ser llevada a cabo por los docentes con la formación y práctica adecuada.

Melori Elliane Martinez Rosano (2021) en la investigación que presenta desarrollada en Mercedes, Provincia de Buenos Aires, se plantea el propósito de evaluar la importancia del juego en el aprendizaje de los alumnos de Nivel Inicial; a su vez, se intenta revelar cuáles son necesarios aplicar para que se dé el aprendizaje en los niños de dicho nivel.

La muestra que se utilizó fueron cuatro docentes de nivel inicial de la escuela Aprender de la ciudad de Mercedes y los métodos utilizados fueron las entrevistas guiadas y las encuestas.

Y a la conclusión que llega teniendo en cuenta los métodos utilizados, es que el juego influye positivamente en el aprendizaje de los niños de nivel inicial, considerándolo una herramienta didáctica aplicable para el aprendizaje de los alumnos.

Por lo tanto, si se realizan juegos didácticos con propósitos educativos, se obtienen resultados significativos y perdurables en el niño.

Esta estrategia como herramienta es fundamental e indispensable dado que, esta práctica toma mayor entusiasmo y genera en los niños, aprendizajes significativos.

Luego de especificar la bibliografía utilizada, se llega a la conclusión que el tema que se llevará al estudio continuará con la orientación seleccionada, utilizando el recurso del juego como herramienta de aprendizaje en el Nivel Inicial.

Se estima que la investigación a desarrollar permitirá realizar aportes en el campo de incumbencia.

Capítulo 1: El Juego

El juego es una práctica social que se enseña y se aprende. Aprender juegos es adentrarse en lo valioso de la cultura compartida. Es en este sentido, y en consonancia con lo que propone las normativas vigentes, la importancia de otorgar centralidad al juego en la elaboración de las propuestas didácticas.

Al mencionar el concepto de juego es necesario aludir a D. W. Winnicott (1971) quien propone que el juego tiene un lugar y un tiempo específico, dentro de un espacio potencial entre el bebé y la madre, siendo el juego ese fenómeno que se da "entre" lo que se define como "espacio transicional" logrando acceder a un espacio que simboliza la unión de dos cosas que se encuentran alejadas, pero singularmente unidas. "El niño que juego habita en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no se admiten intrusiones".

En el jardín, los niños se encuentran con compañeros de edades y biografías de juegos diversas y es allí, dónde se presentan oportunidades para jugar con pares, medidas por la participación del docente y por los materiales de juego que se ofrecen. La posibilidad de desplegar juegos conocidos, aprender a jugar aquellos que otros conocen e inventar juegos nuevos con los compañeros y maestros forma parte del proceso de aprendizaje del juego como actividad compartida.

"Esta conceptualización requiere que el docente jerarquice situaciones e intervenciones en las cuales los niños no solamente aprendan a compartir o alternarse en el uso de los materiales, sino en las que fundamentalmente se promueva el jugar con otros". (El juego como área de enseñanza, 2015, p.11)

Piaget (1981) considera a la actividad lúdica como una conducta. Esa conducta en relación al juego deberá cumplir con ciertos requisitos tales como; que se realice puramente por placer, que su único objetivo sea la actividad lúdica propiamente dicha, que sea algo que el niño lleve a cabo por propia iniciativo. Dicho autor estable que el niño posee en su desarrollo una continuidad de procesos adquiridos o innatos que surgen de la asociación habitual y el reflejo.

Estos procesos los define como estadios y cada uno de ellos posee una característica según su desarrollo evolutivo.

Para Vigotski (1988), el juego es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginario en el que puede ensayar

respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades de ese momento. Esta situación imaginaria le permite al niño desprenderse del significado real de los objetos, suspendiendo así, la representación del mundo real y establecer una realidad alternativa posible en la construcción del “como si” (Riviére, 1996).

El juego es, como la “textura” (Sarlé, 2006) sobre la que se entreteje la vida cotidiana del jardín ya través de la cual el niño se expresa.

Es por ello que en el diseño curricular (2016) se concibe necesario incluir al, juego explícitamente en las propuestas de enseñanza, como contenido a enseñar, con alto valor para el desarrollo de los niños, lo que implica la construcción de un sistema conceptual especifico.

El juego es parte de casi todos los momentos del día, pero adquiere distintos niveles e intensidades según la actividad. Es propósito del docente convertir la actividad en un juego compartido que vaya adquiriendo gradualmente mayor complejidad. El ambiente físico y los materiales invitan al juego, de ahí la importancia de poder acceder a ellos con facilidad. Por lo tanto, estarán ubicados al alcance de los alumnos y su disposición guardará un orden o clasificación que actúe como organizador. Las zonas o rincones organizan los elementos de los cuales pueden disponer los alumnos, de un modo que tanto para los niños como para el docente resulte funcional.

El juego posee tres características específicas, desde la vista psicológica, que son útiles para implementarlas en la enseñanza; la motivación intrínseca, la simbolización y la relación medios-fines.

“Durante las actividades los niños podrán acceder a ellos a modo de utilizarlos y combinarlos libremente. Este orden no conlleva rigidez, muy por el contrario, permite que el niño se mueva con seguridad y confianza y por otra parte, es útil como referente para incluir.” (Diseño Curricular, 2016)

La selección del material se realiza desde los contenidos previstos y se renueva progresivamente contemplando también los recortes del ambiente seleccionados en las unidades didácticas. Asimismo, se integran los elementos y juguetes que traen los niños de su casa, propiciando el compartir y el prestar.

Enseñar nuevos juegos, ofrecer a los niños la posibilidad de elegir y crear sus juegos, así como promover instancias de juego que favorezcan la apropiación de contenidos específicos, representan oportunidades valiosas en términos del enriquecimiento de la experiencia lúdica infantil. Además, conformar diferentes formas que asume el juego en el jardín de infantes, resultan complementarias, y de las cuales, el docente debe valerse en función de su intencionalidad pedagógica, diferenciando cuándo el propósito es enseñar a jugar y cuándo el juego resultar una estrategia válida para hacer circular los contenidos específicos que se ha propuesto trabajar.

Proponer jugar juegos porque sí no significa que no se tenga intencionalidad pedagógica, ya que todo lo que sucede en el jardín lo tiene, ya sea de manera implícita o explícita.

“Es tan importante que el juego forme parte del entramado enseñar-jugar-aprender a través de propuestas didácticas planificadas”. (El juego y el jugar en el jardín maternal, 2019, p. 116)

“Los niños aprenden a jugar en interacción con otros y, fundamentalmente, a través de procesos intersubjetivos que la participación conjunta promueve. Esta posición se distingue de otras perspectivas que consideran al juego como un rasgo natural de la infancia, una conducta espontanea que avanza o se modifica en relación a otros logros madurativos característicos de la distinción en etapas evolutivas”. (El juego como área de enseñanza, 2015, p.8)

Jugar en el jardín condiciona el juego en cuanto al tiempo, el espacio, la presencia de pares, las formas de intervención adulta y los tipos de juegos propuestos. Estas variables escolares, que modifican necesariamente el hecho de jugar, requieren ser tenidas en cuenta por la docente para garantizar que el juego aparezca.

Enseñar a jugar es facilitar tanto la posibilidad de jugar en un espacio protegido con otros para favorecer la apropiación de un repertorio de juegos disponibles para volver a jugar cuantas veces quiera. Y para que esto suceda, se necesita considerar al juego como una actividad pertinente e importante en la programación de la enseñanza y definición del juego como algo más que una actividad meramente placentera.

La Convención de los Derechos del Niño en 1989, llegando a la Ley 26.061 de los Derechos de los niños, niñas y adolescentes, sancionada y promulgada en 2005, el juego es concebido como fundamental y privilegiado en el desarrollo de las infancia, entendiéndolo como un derecho inalienable.

El juego es una experiencia que se caracteriza por tener la naturaleza de crear, es una experiencia que vincula y compromete al cuerpo, que permite socializar y que se desarrolla en un continuo integrado por espacio y tiempo. “Jugar es hacer”.(Winnicott,1971,p.64)

“Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando en la primera etapa de vida (de 02 a 6 años). De aquí la importancia del juego en estas edades y el permitirles explorar en libertad” (Francesco Tonucci. Clementen, 2014).

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños y niñas a expresarse verbalmente, desarrollando así, la comunicación e interacción en el nivel de atención y focalización.

Piaget (1981) expresa que el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontaneo opuesto al trabajo y no implica una adaptación a la realidad y por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad.

Freud (1979) plantea que el juego es una actividad propia de la infancia por medio del cual, el niño puede elaborar las distintas situaciones.

Vigotski (1995) afirma que el juego es una actividad social en la que el niño logra apropiarse de su cultura; adquiriendo relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al limitar y reproducir las acciones de los adultos.

Elkónin (2007) manifiesta que los juegos de los niños están relacionados con su respectiva clase social y que por lo tanto, las temáticas de juego son distintas según sus experiencias de vida, según la edad, sus valores culturales y su condición social.

Tomando a los autores mencionados anteriormente, se entiende que el juego es la raíz de la cultura y que el mismo, fue modificando sus acepciones desde los filósofos, antropólogos y sociólogos que abordaron el tema.

El valor del juego como actividad infantil y metodología educativa en el nivel inicial se ha constituido en el eje de las teorías, modelos y experiencias pedagógicas; algunos de sus principales exponentes fueron Pestalozzi, Froebel, Montessoria, Decroly y Dewey. Desde la perspectiva psicológica, los aportes de Vygostki, las investigaciones de Piaget y las propuestas de aprendizaje significativo de Ausubel y Novak, han abierto el horizonte de posibilidades de las actividades lúdicas en los aprendizajes.

Capítulo 2: Las diferentes concepciones de juego

En el Diseño Curricular es posible distinguir diferentes formas de jugar en función de los propósitos, contenidos y los enfoques que plantean las diversas áreas de conocimiento. “El propósito central del área de juego es ampliar y enriquecer la biografía lúdica de los niños”. (El juego como área de enseñanza, 2015, p.10)

El juego es patrimonio privilegiado de las infancias y es uno de sus derechos inalienables, por lo tanto, el Nivel Inicial debe garantizar dicho derecho.

En su relación con la enseñanza a partir de la sanción de la Ley de Educación Nacional 26.206 del año 2006, el juego se ha revalorizado y se lo define como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.

El juego es una construcción social y no un rasgo natural de la infancia, por lo tanto, es una expresión social y culturas que se transmite de generación en generación y a su vez, se va recreando y es por ello, que requiere de un aprendizaje social. Esto quiere decir que los niños aprenden a jugar, a comprender, dominar y producir diferentes situaciones. Las características fundamentales de toda situación de juego son: una actividad libre, ya que es elegida por el sujeto que juega y puede interrumpirse o terminarse en cualquier momento y la creación de un mundo paralelo que encierra una situación ficticia en donde se utilizan elementos de la realidad al tiempo que el jugador sabe que lo que se habe no es verdad y que puede entrar y salir cuando lo desee.

Bruner sostiene que “la situación lúdica facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones que el niño podría experimentar en situaciones reales dado que el mundo paralelo del juego se atenúan las consecuencias de la acción generándose un espacio de innovación y creación para el niño” (Diseño curricular, 2008. p 64).

Para garantizar que el juego tenga su lugar como contenido de enseñanza, necesita transformarse en valioso por si mismo. Con ese fin, el docente encontrará el camino para diseñar, presentar, ofrecer, enriquecer y sostener en el tiempo, diferentes propuestas de juego que pasen a formar parte de las elecciones de los niños en la vida cotidiana, en su tiempo libre, con sus pares y en el jardín.

El contenido del juego está influenciado por los objetos del juego, el espacio, en dónde y el tiempo.

Por otro lado el a qué se juega y el cómo se juega se encuentra condicionado por la cultura y la influencia de los objetos y los espacios el con qué y dónde se juega. De esta manera, es importante tener en cuenta los siguientes elementos para pensar la propuesta didáctica de juego; el tipo de juego, el espacio, tiempo, materiales, formas de agrupamiento, clima de juego y la intervención docente.

El espacio es la organización que facilita en dónde se desarrolla el juego y se dispone el mobiliario; favoreciendo así, el intercambio y la posibilidad de conexión entre los materiales y los juegos.

La representación por parte del docente de un espacio lúdico y diferente al habitual puede dar lugar a nuevas experiencias de juego. Es importante que los niños se vayan encontrando con varias formas de disponer el espacio.

Es así, la propuesta de juego puede variar sustancialmente, tornándose fundamental para realizar una reflexión sobre ello al planificar una propuesta de juego.

El ámbito escolar puede enriquecer los marcos de significación a partir de los cuales se nitre la imaginación de los niños con experiencias que amplíen las posibilidades de jugar. Es el docente quien al planificar los espacios de juegos y al enseñarlos, resguarda, despliega, propicia y enriquece el juego infantil.

“Sobre la base de esa perspectiva se considera central que los/las niños/as jueguen, que aprendan a hacerlo cada vez mejor, que cuenten con un repertorio amplio, rico y variado; pero, sobre todo, que la pasen ben, y que quieran, deseen volver al jardín por el placer y el interés que les despierta ese mundo que promueven”.(Diseño Curricular, 2016, p.283)

Al enseñar contenidos el jardín mejora, potencia, amplia y favorece las posibilidades de aprendizaje de los niños, permitiendo, operar con referentes simbólicos y asignarles sentido a sus acciones.

Para poder visualizar, organizar y comprender el sentido de la infinita cantidad de juegos que existen, se los tiende a agrupar en distintas categorías o tipos de juegos según sus características. Los momentos de juego pueden desarrollarse a través de distintas modalidades son:

1. Juego Centralizado
2. Juego Trabajo.

3. Juego de Construcción.
4. Juego Dramático
5. Juegos Tradicionales
6. Juegos con Reglas Convencionales

2.1) Juego Centralizado

Todo el grupo juega alrededor de una misma temática, asumiendo roles y acciones que se desarrollarán paralelamente y que comenzarán a complementarse en algunas secuencias. Generalmente, se utilizan los mismos materiales existentes en la sala, aunque es posible, que en algunas ocasiones se deban traer ciertos elementos necesarios para la implementación del juego, por lo tanto, no requiere por parte de los niños una preparación previa de los materiales.

Esta tarea estará a cargo del docente quien es el encargado de planificar los elementos necesarios para cada actividad.

El juego se desarrolla en un determinado lapso de la jornada escolar, sin prolongarse en el tiempo. De igual manera, si la experiencia fue interesante, es probable que los niños repitan durante el juego-trabajo o soliciten al docente volver a implementarlo en otra oportunidad.

Tiene un propósito específico que es favorecer el desarrollo del juego dramático. Es por ello, que toma importancia por sí mismo, como así también, el promover el inicio en el aprendizaje de la complementar en los roles.

El juego permite a los niños expresar y recrear sus conocimientos acerca del ambiente y/o adquirir nuevos saberes a partir de las situaciones que se originan en su transcurso, y en el intercambio con sus pares y docente.

Las situaciones alrededor de las cuales se organiza el juego centralizado pueden derivarse del desarrollo de la unidad didáctica o puede surgir de la recreación de situaciones cotidianas.

2.2) Juego Trabajo

El juego trabajo se define como “un momento dentro del período de tareas en el jardín dónde se cumplen distintas actividades creadoras en forma individual como así también, en pequeños grupos”.

Según el Diseño Curricular de Nivel Inicial (2014) los rincones responden a la metodología de trabajo juego, la cual consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, dónde los niños rotan en cada uno de ellos, preparados previamente por las docentes.

Para el trabajo en rincones es importante recalcar que el juego es la actividad trascendental en Educación Inicial y es fundamentar para el desarrollo holístico de los niños, es decir, que ayuda al desarrollo integral, intelectual, social, físico y emocional. Por esta razón, desde el Currículum de Educación Inicial (2014) se considera que “Todo centro de Educación Inicial debe contar con espacios (internos y externos) destinados a los rincones” y los docentes deben implementarlo adecuadamente.

La idea central de estos espacios es que el niño pueda expresarse libremente escogiendo que le gusta logrando así, un espacio en dónde toma la iniciativa y demuestra su interés y gustos; permitiendo, que la docente conozca mejor al grupo y ayude a desarrollar la imaginación, creatividad y autonomía de los infantes.

Los objetivos del juego-trabajo son tres; el primero es brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta, en relación a lo social, emocional, intelectual y físico. El segundo es canalizar ese desarrollo del aprendizaje a través de actividades creadoras; y en tercer lugar, encauzar una real situación de juego que permita expresar las auténticas vivencias.

Hay cuatro momentos del juego-trabajo por un lado, el periodo de planificación, desarrollo, evaluación y orden.

La planificación es anteponerse a la acción a desarrollar, es decir, que es lo que tiene ganas de hacer, y pensar respuestas a las preguntas ¿Qué?, ¿Cómo?, ¿Con quién?, ¿Dónde? Y ¿Para qué? Es una actividad intelectual pero el enfoque varía cuando intentamos que un niño planifique su tiempo de juego.

“La planificación es para todos los autores, el primer subtiempo del Período de Juego- Trabajo, es el momento en que la maestra se reúne con su grupo para conversar sobre las preferencias del juego de cada niño o de cada subgrupo de niños.” (Juego Trabajo en Educación Nivel Inicial, p.3).

El desarrollo es hablar del juego en sí mismo, es la actividad lúdica propiamente dicha, el tiempo en que el juego sufre una transformación creciente.

De esta manera, se lleva a cabo lo planificado y es el antecedente de la evaluación, dado que, no se puede evaluar lo que no se hizo.

Es un tiempo de privilegio en tanto se planifica para llevarlo a cabo y en dónde se conjugan los elementos de juego y trabajo.

2.3) Juego de Construcción

El juego de construcción se caracteriza por la manipulación y combinación de elementos para armar una o más estructuras, posibilitando hacer configuraciones materiales de todo tipo, representando importantes oportunidades para que los niños construyan conocimientos acerca de las cualidades físicas de los objetos y resuelvan problemas prácticos descubriendo la lógica que tienen implícita. Estas estructuras serán desarmadas al finalizar el juego.

Los desafíos y procesos que se encuentran involucrados, se relacionan directamente con la variedad y las particularidades de los materiales que se ofrecen; y en función a las diferentes acciones se pueden subdividir en materiales de superposición, encastre o piezas de ajustes.

Cada uno de los materiales que se presentan tienen limitaciones y ventajas y es importante, que el docente ofrezca el tiempo necesario para que los niños puedan explorarlos, conocerlos y brindar diferentes alternativas de manipulación.

En el juego de construcción, los objetos se utilizan para armar escenarios; cuyo objetivo es que los niños no solo dispongan de los materiales sino, deben contar con ideas, imágenes sobre la base de las cuales construir aquello que quieren representar. De esta manera, siempre se materializa la imaginación.

Este tipo de juego adquiere importancia en las expresiones de conocimiento que los niños pueden tener respecto de la vida cotidiana y del entorno como insumos-contenidos que se ponen en juego en sus construcciones.

“Una de las características que tiene el juego de construcción es que permite desarrollar conductas flexibles y variables. Los niños cuentan con la posibilidad de explorar las diferentes propiedades combinatorias que tienen sus acciones sobre los objetos y resolver así los problemas que se le presentan de una manera más creativa y eficaz”. (Sarlé, 2005 P. 75)

“En el Nivel Inicial, el juego no es simplemente la combinación o la superposición de bloques, sino que los/las niños/as construyan a partir de una idea, un tema o una imagen mental. Esta idea es la que hace posible seleccionar los materiales y comenzar a construir. Anticipar el proyecto permite la elección de juguetes que ayudan a pensar son aspectos que guían, pero también condicionan el juego”. (Diseño Curricular, 2016.p.285)

Como juego, por su misma definición, permite el despliegue de la fantasia y la creación de una situación imaginada. Sin embargo, esta situación está limitada por las fronteras que le impone la realidad. Esta restricción influye directamente sobre el juego y en la libertad para desplegar la imaginación; en otras palabras, en el juego de construcción, la fantasía está comprometida con la realidad.

En el desarrollo de investigaciones, el diseño de actividades prácticas de enseñanza, el juego de construcción se encuentra asociado al:

- El desarrollo de las habilidades matemáticas y las relaciones espaciales topológicas y proyectivas.
- Aspectos vinculados con las ciencias físicas.
- La representación simbólica como la construcción de escenarios y la reproducción de ciertas construcciones de la vida real.
- Los lenguajes artísticos.
- La interacción verbal en el transcurso del juego, el habla intencional y la anticipación de metas.

El juego en el contexto escolar tiene como particularidad que el niño siempre juega en presencia de otros (Sarlé, 2001) ya sea que coordine o no sus intereses con los de otros niños que están a su lado o que juegue según las indicación del adulto. El “estar con otros” pero no necesariamente actuar con ellos, también resulta interesante en los juegos de construcción.

2.4) Juego Dramático

El juego dramático es una recreación de la realidad sin fines utilitarios, en donde, los niños plasman las funciones y las tareas de otras personas, fundamentalmente de adultos y las relaciones que observan entre ellos.

Los niños reproducen en sus juegos la realidad social que los circunda; de esta manera, podemos pensar que esta realidad está compuesta por lo familiar y lo social, ampliando así, el mundo imaginario de los niños introduciendo nuevos personajes y situaciones.

Estas caracterizaciones, representan situaciones funcionales, en donde sus componentes implican la recreación de escenas, asumir roles y el uso de objetos simbólicos.

Las diferentes dramatizaciones combinan todo aquello que los niños observan y conocen de la realidad, con la idea de que van a construir su propia experiencia desde su participación social.

En las escenas en dónde los niños eligen qué, cómo y con quién jugar, suelen ser breves; y las mismas, refieren a situaciones que ellos conocen o participaron. Van a asumir roles, utilizan objetos y se plantean situaciones o problemáticas típicas de la vida cotidiana.

Sin embargo, pueden aludir también a situaciones imaginarias en las cuales se combinan elementos fantásticos. Y en algunas ocasiones conjugan elementos fantásticos con situaciones de la realidad social.

“Los materiales específicos incluyen objetos realistas y no realistas. Los realistas son aquellos juguetes que reproducen en escala elementos de la realidad; mientras que los no realistas son todos aquellos que no representan algo en particular y habilitan su uso de manera simbólica. Establecer criterios de variedad y combinación entre estos dos tipos de objetos, así como ajustar la cantidad de cada elemento en función del número de jugadores, resulta central para que se interpreten variedad de roles, se desplieguen diferentes escenas y se promueva un adecuado clima de juego”. (El juego como área de enseñanza, 2015, p.17)

Las escenas inician y continúan en el tiempo según los roles que asumen los participantes y la asunción de roles implica el uso de formas de comunicarse, que todos los participantes comparten.

Lo riqueza de este juego está relacionada con la cantidad de escenas y roles que se llevan a cabo y a su vez, con las intervenciones docentes que marcarán sus propósitos y contenidos específicos para dicho juego.

El juego dramático se enriquece y complejiza a partir de las múltiples experiencias que se van relacionando entre sí. Los nuevos aprendizajes, el indagar el ambiente social, la escucha de cuentos y narrativas, contribuyen a que nazcan nuevas ideas, roles, situaciones, actividades, el desarrollo de su imaginación; permiten que las escenas se vayan complejizando, se combinen entre sí y den como resultado, tramas cada vez más ricas.

“Es importante que los docentes logren captar aquellas temáticas de juego que los niños desarrollan en reiteradas oportunidades. De esta manera, será posible pensar en ampliar sus conocimientos y, por lo tanto, sus posibilidades lúdicas. Resulta sumamente necesario extender y complejizar, desde la institución escolar, el universo simbólico de los niños con variadas oportunidades de conocer el ambiente social, para que su juego también se enriquezca y complejice con una diversidad de temáticas que se desarrollan en las tramas que los niños crecen en su juego dramático” (Diseño curricular, 2008. P67)

2.5) Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales se encuentran enmarcados dentro de los juegos reglados, ya que poseen reglas externas que se van transmitiendo de generación en generación.

Considerar al juego como parte del patrimonio Cultural y Social nos permite pensar en estrategias para facilitar su transmisión de generacional e intergeneracional.

Se organizan a través de reglas explicitas y anticipadas, favoreciendo así el reconocimiento de las conducta individual como grupal.

El jardín de infantes ofrece la transmisión de juegos tradicionales y el espacio del patio es el lugar privilegiado para llevarlo a cabo.

En algunas oportunidades, los niños traen juegos de sus casas y se los enseñan a sus compañeros. Son juegos que se enseñan jugando y es notoria la dedicación con que lo hacen los chicos. “Ayudarse para jugar también es común en los juegos tradicionales como las canciones con palmas en las que el ritmo de juego puede ser un obstáculo para poder jugar juntos. En estos juegos, los “expertos” dedican mucho tiempo a sostener y acompañar a sus compañeros mientras estos aprendían a jugar” (Sarlé 2006, p.91)

Bruner (1989) 2No cabe la menor duda de que el juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta”. Y es en este sentido, que el juego en el patio, no debe ser desaprovechado como espacio en el cual dejar que el juego suceda y sea posible.

2.6) Juegos con Reglas Convencionales

La característica de estos juegos es que se organizan a partir de reglas anticipadas, sistematizadas y explícitas que establecen una referencia compartida al momento de comenzar a jugar. Las reglas señalan lo que hay que hacer para jugar, explicitan acciones, organizan la dinámica grupal y/o alternan los turnos, marcan una meta e indican cuando se termina el juego.

El juego como actividad compartida encuentra diferentes oportunidades al momento de agrupar a los niños. Algunos de ellos pueden realizare con la totalidad de los integrantes del grupo, otros admiten una organización por equipos y otros se desarrollan en parejas o pequeños grupos.

Para los niños pequeños, los juegos con reglas convencionales son complejos. No todos pueden jugar a cualquier juego, en algunos casos, ciertas reglas que nos parecen muy simples resultan difíciles de comprender.

Al enseñar las reglas, muchas veces no alcanza simplemente con enunciarlas, los niños aprenden a través de la acción de jugar. Es por ello, que el docente participe del juego procurando su apropiación, ayudando a comprender la dinámica y el sentido de cada juego. Una vez que se comprenden las reglas y se establezcan las condiciones iniciales, el sentido de las intervenciones docentes estarán orientadas a acompañar el desarrollo del juego.

Así como durante el juego el docente realiza diferentes intervenciones, al finalizar es importante favorecer un tiempo de dialogo y reflexión. Compartir intervenciones

señalando cómo se jugó, qué situaciones se presentaron, cómo se resolvieron; y también acordando cuestiones a tener en cuenta para la próxima vez.

Como puede observarse, las reglas que hacen que este juego sea interesante son a la vez un aspecto importante cuando el docente organiza la elección y el proceso de enseñanza del mismo. De alguna manera, las reglas son parte del contenido a ser enseñado.

Probablemente, uno de los aspectos más relevantes a ser considerados cuando el docente decide incorporar juegos con reglas convencionales, consiste en tener presente, algunos de los rasgos que caracterizan el juego en el contexto escolar "formato y reglas" (Sarlé, 2001)

El juego supone un formato de interacción, una forma de organización que lo caracteriza, respondiendo a la pregunta ¿cómo se juega? Entorno a este formato, se puede diferencias la estructura profunda del juego (como finalidad) de la estructura superficial (los aspectos que pueden modificarse).

Paralelamente al formato "se definen las reglas que estarán presentes en todas las acciones lúdicas y les dan sentido; Jugar no es una simple sumatoria de acciones inconexas o desvinculadas de la realidad" (Sarlé, 2001, pág,61).

Al seleccionar este tipo de juego y vincularlo con el contenido a enseñar, el docente debe tener en cuenta dos características importantes. En primer lugar, el carácter recursivo, es decir, que los niños juegan una y otra vez, y al hacerlo, van acumulando experiencia sobre el juego y van encontrando nuevos desafíos.

Al ser una actividad volcada sobre si misma, el juego se potencia cuando es jugado muchas veces. De esta manera, los niños pasan por determinadas etapas en la comprensión de las reglas y en muchos casos, las adaptan en función de su comprensión. La comprensión de los juegos con reglas está particularmente asociada a la repetición del juego y a la posibilidad de jugar con otros y descubrir cómo los diferentes jugadores resuelven los problemas "(Enseñar en clave de juego (2016) pág. 139).

En segundo lugar, en el juego para los niños prima el jugar sobre el jugar bien, de alguna manera, "un aspecto propio del juego reside en la minimización de las consecuencias de los errores que pueden cometer al jugar" (Sarlé, 2006, pág.699

por esto, en el contexto del juego," es aceptable repetir y recomenzar cuantas veces se quiera su correr el riego de ser sancionado por cometer errores" (Sarlé, 2006) este aspecto resulta fundamental para la enseñanza debido a que le otorga un sentido diferente al ejercicio y la repetición de las tares como la forma de aprender.

Capítulo 3: Las estrategias de enseñanza

“Las estrategias de enseñanza son el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. (Rebeca Anivojich y Silvia Mora. Estrategias de enseñanza, otra mirada al quehacer en el aula. 2009, p.4)

El juego es la estrategia más utilizada por los docentes al momento de abordar un contenido, como así también, para actividades cotidianas.

La planificación debe estar orientada y acompañada por el equipo de conducción, de esta manera, se podrá analizar, discutir y reflexionar, junto a los docentes, los criterios y condiciones para su organización.

Es preciso señalar, que las intervenciones docentes designan un conjunto de previsiones que refieren a distintos momentos en la planificación e implementación de propuestas. Es por ello, que se pueden distinguir cuatro momentos. En primer lugar, la planificación previa, en segundo lugar, la organización que se realiza antes del desarrollo del juego; en tercer lugar, la que tiene lugar durante el mismo y en cuarto lugar, lo que ocurre posterior al juego.

De esta manera, las previsiones didácticas implican considerar el tipo de juego, el tiempo, el espacio destinado, los materiales y las formas de agrupamiento.

El juego surge como supuesto inexcusable del hacer y el aprender que se desplegó en el Jardín de Infantes, considerándolo como actividad central, con el objetivo de potenciar el desarrollo cognitivo, afectivo, corporal, estético y social de los niños. Dentro del Nivel Inicial jugar y aprender aparecen como un diada que al pensarlos resultan inseparables al que hacer en este espacio educativo. Por tal motivo se plantea en esta etapa de la escolaridad aprender a jugar y jugar a aprender son dos conceptos que no deben ser distanciados en la tarea pedagógica (DGCyE.2018)

“Las estrategias docentes son procesos encaminados a facilitar la acción formativa, la capacitación y la mejora sociocognitiva, tales como la reflexión crítica, la interrogación didáctica, el debate o discusión dirigida, el aprendizaje compartido, la metacognición, la utilización didáctica del error, etc. (M. Skilbeck)

Resulta fundamental que el equipo de conducción y el cuerpo docente generen espacios de reflexión acerca del juego y su enseñanza, a fin de revisar algunas concepciones teóricas que subyacen en las prácticas cotidianas; y resinificar las decisiones pedagógicas-didácticas institucionales para que los niños puedan ampliar y enriquecer su biografía lúdica en su trayectoria escolar.

“Establecer acuerdos institucionales que sistematicen y den continuidad al tiempo destinado a jugar, habilitar diferentes espacios, ofrecer variedad de juguetes, objetos y materiales, alternar formas diversas en los agrupamientos, ofrecer diferentes propuestas de juego para que los niños tengan la posibilidad de dramatizar, construir y ampliar al repertorio de juegos con reglas convencionales junto a otros, son algunas de las condiciones institucionales que posibilitan que todos los niños ejerzan el derecho a jugar y aprender nuevos juegos.” (El juego como área de enseñanza, 2015, p.27)

La observación atenta, las acciones y la perspectiva de juego, son una fuente valiosa para comprender el modo de pensar y relacionarse de los niños.

La complejidad de las relaciones entre el juego y la enseñanza demanda un trabajo reflexivo y profundo, por parte del docente, de modo que pueda garantizar una propuesta significativa y plena de sentidos para los niños.

“Enseñar a jugar es facilitar tanto la posibilidad de jugar en un espacio protegido con otros como favorecer la apropiación de un repertorio de juegos disponibles para volver a jugar cuantas veces se quiera.” (Diseño Curricular, 2016, p.297)

Las estrategias de enseñanza deben ser pautadas en la planificación como una parte importante de la misma, debido a que es un elemento nuevo que se va a incorporar y es necesario que se seleccione previamente cuál se utilizará en cada caso, de tal manera que su acción sea estratégica.

Estas estrategias son un con conjunto de ayuda que el docente brinda al niño que éste realice su proceso personal de construcción de conocimientos. Las ayudas que proporcione el docente van a crear las condiciones necesarias para optimizar y enriquecer el aprendizaje de los niños.

Entre las posibles estrategias a implementar encontramos: el planteo de situaciones problemáticas, el aprendizaje significativo, la motivación, indagación de saberes previos, la mediación en el aprendizaje, el andamiaje y la evaluación.

El planteo de situaciones problemáticas, que en la Teoría de Piaget se denomina conflicto cognitivo, es una situación que se produce en el aprendizaje cuando el niño encuentra una contradicción entre lo que sabe y comprende de la realidad y la nueva información que recibe de otros niños, del docente o su familia. Desde la perspectiva pedagógica, el docente debe ofrecer al niño el apoyo necesario para restablecer el equilibrio.

Este apoyo puede consistir en preguntas que estimulen la reflexión del niño y contribuyan a abrir nuevos caminos para la modificación o reestructuración de sus esquemas precios o experiencias directas a través de las cuales los niños tengan la oportunidad de manipular materiales que permitan realizar comparaciones, establecer relaciones para finalmente realizar el cambio conceptual.

El aprendizaje significativo tiene como finalidad hacer frente al conocimiento previo que se vincula con el nuevo aprendizaje. Para lograr este propósito, el docente es quien debe identificar los saberes previos del niño y seleccionar los materiales adecuados para que se logre dicho aprendizaje. A fin de facilitar el aprendizaje significativo, el docente es quien realiza los puentes cognitivos, permitiendo establecer los lazos entre los conceptos previos del alumno con el nuevo aprendizaje.

La motivación tiene importancia durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje a fin de mantener el interés de los niños por aprender. Si los niños participan en la selección y planificación de la unidad didáctica, ya existe una motivación intrínseca en ellos por el tema a tratar.

La indagación de saberes previos tiene como objetivo recuperar los saberes que ya tienen los niños; estos conocimientos sobre el mundo físico y social de los cuales se construye un contacto activo con la realidad. El docente toma esas preguntas, dialoga con los niños y los observa mientras juegan. Esto significa que durante la jornada escolar cotidiana hay múltiples oportunidades para la identificación de estos saberes.

Es muy probable que en la indagación de conocimientos previos de los niños, nos encontremos con diferentes niveles de información; guiar la observación, análisis y sistematización de la información, es labor del docente poder hacerlo. El docente debe tener un concepto claro de lo que quiere que el niño aprenda a fin de tener un repertorio de preguntas que oriente la observación del niño, recoger abundante información para organizarla en su posterior análisis y organizar la misma para obtener resultados.

La mediación en el aprendizaje, el docente tiene un rol importante ya que es quien ofrece su apoyo al que aprende para facilitar su aprendizaje. Es por ello, que Bruner propone una estrategia a la que denomina andamiaje.

El andamiaje es la estructuración que el adulta hace de la tarea y de la interacción en la ésta tiene lugar, con el objetivo de proporcionar la ayuda que el niño requiere para determinada situación de aprendizaje. Esta teoría está basada en la zona de desarrollo próximo de Vigotsky.

La evaluación es una de las tareas más complejas del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que involucra a todos los componentes de este proceso. La evaluación implica la emisión de juicios de valor de naturaleza cualitativa sobre lo que se ha evaluado, y la toma de decisiones para producir información que permita realizar los reajustes y modificaciones necesarias con la finalidad de optimizar la acción educativa.

Es importante destacar la participación del niño para la evaluación de los aprendizajes a través de la autoevaluación y la evaluación grupal. Esta experiencia contribuirá a la valoración de su desempeño y a la formación de su autoconcepto, así como aceptar la opinión de los otros niños.

El docente también debe diseñar una estrategia a fin de ir registrando la evaluación de los procesos de aprendizaje de los niños al inicio, durante y al finalizar el proceso; a fin de ofrecer las ayudas necesarias en cada caso.

Capitulo 4. El aprendizaje en los niños.

El aprendizaje requiere de la participación activa y constructiva del niño, observando, indagando, estableciendo metas y asumiendo diferentes responsabilidades de su propio aprendizaje.

Es muy importante comprender el desarrollo cognitivo de los niños y entender su mentalidad en cada etapa para favorecer y enriquecer su aprendizaje.

El ritmo del aprendizaje de los niños es asombroso, debido a que desde sus primeros años de vida se produce el desarrollo de su inteligencia y capacidades mentales, como la memoria, el razonamiento, la resolución de aprendizajes y el pensamiento.

Piaget es uno de los psicólogos más famosos de la historia por sus descubrimientos sobre la infancia y el desarrollo de la inteligencia en niños; en dónde se evalúan los patrones de aprendizaje, pensamiento y desarrollo cognitivo del niño.

De esta manera, plantea una teoría que marca etapas específicas del niño conforme a su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras. Estas etapas del desarrollo infantil, se producen en un orden fijo en todos los niños. Los etapas son Sensorio Motora (niños de 0 a 2 años), Pre-Operacional (niños de 2 a 7 años), Periodo Concreto (niños de 7 a 11 años) y Operaciones Formales 8niños y adolescentes de 11 años en adelante)

La etapa Sensorio Motora se caracteriza por la comprensión que hace el niño del mundo, coordinando la experiencia sensorial con la acción física. Este periodo es donde se producen los avances desde los reflejos innatos. Además se potencian los estímulos por colores, brillos, movimientos, entre otros.

Se construyen sus esquemas respetando el suceso con su propio cuerpo, las relaciones circulares, la exploración de juguetes y objetos y el contacto del lenguaje entre el niño pequeño y el adulto.

La teoría de Piaget además de explicar las diferentes etapas de desarrollo en los niños de forma completa, también describe la magia de los niños, con su pensamiento egocéntrico, su curiosidad por el mundo que los rodea y su inocencia, y esto marca a los docentes de que manera comprender a los niños, apoyarlos, estimularlos y a disfrutar de cada etapa.

Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este periodo resulta esencial la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como el juego, leer o cantar, entre otras; como así también, la interacción con sus pares y adultos. Es el docente quien debe orientar y construir el deseo por explorar y conocer el mundo que lo rodea.

El aprendizaje como adaptación, plantea Piaget ( ) como un proceso de naturaleza biológica, por lo que sostiene que “el hombre es un organismo vivo que se presenta a un entorno físico ya dotado de una herencia biológica y genética que influye en el procesamiento de la información proveniente del exterior. Las estructuras biológicas determinan aquello que somos capaces de percibir o comprender, pero a la vez son las que hacen posible nuestro aprendizaje”.

Sosteniendo la teoría, se plantean dos funciones estables por una lado la organización y por el otro, la adaptación; y dentro de la adaptación operan los procesos de asimilación y acomodación.

La adaptación es el proceso de ajuste por el cual el conocimiento del individuo y la información que le llega del entorno se adaptan el uno al otro.

El proceso de asimilación, es un organismo que afronta el estímulo externo en base a las leyes de la organización presente. De esta manera, el aprendizaje, los estímulos, ideas y objetos externos, son siempre asimilados por algún esquema mentar preexistente en el niño.

La acomodación involucra una modificación en la organización presente en respuesta a las exigencias del medio. Es allí en donde hay nuevos estímulos que comprometen la coherencia interna del esquema. Este proceso es lo contrapuesto a la asimilación.

Mediante la asimilación y la acomodación se reestructura cognitivamente los aprendizajes durante cada etapa del desarrollo. Estos mecanismos interactúan uno con otro en lo que se conoce como proceso de equilibración. El equilibrio puede ser entendido como un proceso de regulación que rige la relación entre la asimilación y la acomodación.

El juego es en este periodo el que permite explorar y dar sentido al mundo que los rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación creatividad. De esta manera obtienen conocimientos y competencias.

Crear ambientes de aprendizajes interesantes, llamativos, alimentar la participación activa de los niños, es sin duda un gran desafío para el docente.

La participación social en actividades es primordial dado que, las mismas ayudarán en la conformación de los vínculos.

La participación social es la principal actividad a través de la cual ocurre el aprendizaje. La actividad social y la participación comienzan en edad temprana, desde la interacción con las familias, adquiriendo conductas para convertirse en miembros de la sociedad.

Como plantea Lev Vigotsky (1978), los niños aprenden haciendo suyas las actividades, hábitos, vocabulario e ideas de los miembros de la comunidad en la que crecen.

Un aspecto importante del aprendizaje social es poder vincular lo que se aborda en el jardín de infantes con la comunidad y de esta forma, ampliar las oportunidades de los niños en su participación en la sociedad.

Dentro de las actividades que se llevarán a cabo, hay que pensar que sean significativas para los niños, atravesando así, las actividades pedagógicas, rutinas y espacios de juego.

Al momento de llevar a cabo las actividades, siempre hay que indagar los conocimientos previos que los niños tienen. El conocimiento previo es necesario para entender lo nuevo; poniendo en funcionamiento las construcciones que ya posee el niño. Y es fundamental, que el docente tome dichos conocimientos y lo utilice como herramienta de instrucción.

La utilización de estrategias es sin duda una de las piezas fundamentales en el aprendizaje. Los niños desarrollan estrategias para ayudarse a sí mismos a solucionar problemas desde temprano edad. Y las mismas, son implementadas en las actividades pedagógicas como así también, en los momentos de juego. La enseñanza de éstas puede ser de manera directa o indirecta pero el docente, debe propiciar las mismas.

Dentro del aprendizaje se puede visualizar que existen diferencias en su desarrollo. A medida que el niño se desarrolla, va modificando las formas de representación del mundo como así también, transforma los procesos y estrategias que usa para manipular estas representaciones.

Con respecto a las diferencias individuales en el aprendizaje, el psicólogo del desarrollo Howard Gardner ha defendido la existencia de múltiples dimensiones de inteligencia, además de las habilidades lógicas y lingüísticas que son evaluadas en el periodo de escolarización del niño. Manifestando que cada niño puede desarrollar diferentes habilidades en momentos distintos y es tarea del docente, tomar las mimas y crear el mejor ambiente para el desarrollo infantil tomando en consideración las diferencias individuales.

El aprendizaje está fuertemente influido por la motivación del niño, las conductas y afirmaciones del docente.

Se pueden observar dos tipos de motivación la intrínseca o extrínseca. La motivación intrínseca sucede cuando el niño participa activamente en las actividades desde su deseo en cambio, la motivación extrínseca ocurre cuando se necesita adquirir un nuevo conocimiento para poder lograr el objetivo.

Los niños aprenden por medio de la activa manipulación del ambiente (De Vries y Kohlberg, 1987) con la intervención del docente, padres y otros niños, como mediadores del proceso. El proceso de aprendizaje supone al niño en su totalidad (Solé, 1991) como unidad biopsicosicial, cuyos procesos de construcción cognitiva se realizan en interacción con los demás, en un contexto socio histórico cultural concreto. Esto implica un nuevo rol en el que el docente y los alumnos son el centro de la acción educativa y permite que ambos seleccionen y negocien los temas a trabajar.

Para logarlo es necesario que el docente tome conciencia acerca de que la planificación de los temas no es potestad exclusiva de él y que, por tanto, los niños están capacitados para proponer los asuntos que les interesan, las actividades y recursos necesarios (Barclay y Breheny, 1994). Todo esto se potencia con un adecuado clima emocional como marco para la acción educativa.

El aprendizaje es un proceso dinámico por lo cual, se construye en el marco de un determinado contexto en el aprendizaje, por este motivo, juega un rol fundamental.

Pero el aprendizaje no se produce de la misma forma en todas las personas, como menciona Gardne (1995), debido a sus diferentes estilos, cognitivos, al desarrollo de sus múltiples inteligencias y a la cosmovisión de las distintas culturas.

5- Encuadre metodológico

Para llevar a cabo el presente trabajo se realizó un estudio de tipo cualitativo, de exploración y descriptivo, con la finalidad de comprender cuales son las perspectivas del juego de los docentes encuestados.

La unidad de análisis que ha sido seleccionada son docentes de Nivel Inicial que se encuentran actualmente como docentes de sala de 3 años; y desempeñan su rol en jardines de gestión privada de la localidad de Flores de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

La muestra tomada se caracterizó por ser no probalística. Este tipo de muestras, también conocidas como muestras dirigidas, implican un procedimiento de selección el cual se encuentra orientado según las características de a investigación (Hernández Sampieri et. Al, 2014). Y según Arias (2006, p.83) el muestreo probalistico es aquel en donde se conoce la probabilidad de cada elemento para integrar la muestra. En este caso, se accedió a la muestra por conveniencia debido a la cercanía a los entrevistados.

La técnica de recolección de datos utilizada en el campo de investigación, fue la entrevista semi-estructurada. Las entrevistas semi-estructuradas presentan un grado de flexibilidad debido a que parten de preguntas planteadas, que pueden ajustarse al entrevistado (Redalyc). Arias (2006), refiere que las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información mediante la observación directa, la encuesta oral o escrita, el cuestionario, la entrevista, el análisis documental, entre otros

Los datos de los docentes encuestados como así también, el nombre de las instituciones en dónde trabajan fueron resguardados. Los datos recolectados de la entrevista serán utilizados en el análisis y plasmados en la conclusión.

6- Análisis e interpretación de datos

Para el análisis de los datos obtenidos a partir de las entrevistas realizadas se tendrán en cuenta las siguientes categorías: Definición del proceso de enseñanza-aprendizaje, Estrategias que se llevan a cabo en el proceso de enseñanza aprendizaje, definición de juego, Importancia del juego en nivel inicial, Utilización del juego como herramienta educativa, Tipos de juegos utilizados en la sala, La socialización a través del juego, Herramientas que se utilizan para llevar el juego en la sala y Articulación de juego y contenido.

6.1. Definición del proceso de enseñanza-aprendizaje

Al momento de definir que es el proceso de enseñanza- aprendizaje las docentes entrevistas lo hacen manifestando que es un conjunto e interacción de saberes y experiencias que se lleva a cabo entre el docente y el alumno; y el mismo no es lineal, permitiendo el saber a través de la construcción.

Este proceso es definido por Abreu (2018) como una integración para representar una unidad, enfocada en contribuir a la formación integral de la personalidad del alumno y en favorecer diferentes saber como lo son los conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores.

Redalayc lo define como un fenómeno requerido para la continuidad social, económica y cultural de las sociedades, cuyo principal foco es el cambio de la ignorancia al saber, de la reconstrucción de nuevos caminos a partir de lo previamente conocido. Además Vigotsky lo va a considerar como una fuente de crecimiento del ser humano, en la cual, se introducen contenidos contextualizados con sentido y orientación al desarrollo.

En el Nivel Inicial es proceso es un acompañamiento al desarrollo de los niños, en la primera infancia, para potencias su aprendizaje y promover su bienestar, sin desconocer la responsabilidad formativa de la familia y la comunidad. Como se menciona en el Diseño Curricular "… *el vínculo pedagógico escolar se inicia con la presencia de un adulto capaz de transmitir una experiencia cultural, intervenido entre las posibilidades reales y pot*enciales del niño, reconociéndolo como un sujeto activo y capaz de recibir un legado…" (DGCYE (2007), P. 28)

A partir de lo dicho por las docentes entrevistadas, se puede decir que el proceso de enseñanza-aprendizaje es un conjunto del cual, ambos participantes (docente y

alumno) juegan un rol fundamental y se debe tener en cuenta el conocimiento como así también, la contextualización del entorno en cuanto a sus necesidades, valores y costumbres. Teniendo en cuenta como menciona el Diseño Curricular "… el docente tiene en sus manos la posibilidad de seleccionar el contenido de enseñanza y planificar la propuesta formativa…" (DGCYE (2007), P.28)

6.2. Estrategias que se llevan a cabo para el proceso de enseñanza aprendizaje

Al momento de indagar que estrategias se llevan a cabo en el proceso de enseñanza- aprendizaje, las docentes entrevistas hacen hincapié en la observación, la escucha y la indagación de saberes previos, como sus principales estrategias a implementar. Esto quiere decir, que el docente escucha lo que sus alumnos saben con anterioridad, toma esos saberes para generar el nuevo conocimiento.

La observación y la escucha, como fue mencionada por las entrevistas, son dos de los pilares de las estrategias docentes dado que encuentran en ellas la manera de profundizar las situaciones, el mundo que rodean al niño y captar cuáles son sus características y así poder utilizarlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si ambas estrategias el docente las toma dentro del juego, los resultados que logre serán aún mayores; debido a que, las actividades lúdicas son propuestas más interesantes y permite ver como el niño explora, inventa y transforma de acuerdo a sus necesidades y deseos.

Teniendo en cuenta lo formulado por las docentes que *es importante para este proceso la escucha, la mirada, siendo fundamental una actitud abierta, tanto para recibir como para intercambiar saberes;* estas estrategias didácticas van a determinar cómo se lleva a cabo este proceso didáctico, brindando claridad de cómo van a ser guiadas las acciones para lograr el objetivo planteado. De esta manera, se puede pensar a la estrategia como un procedimiento para orientar el aprendizaje. Además, el docente debe tener una idea precisa del nivel de asimilación de sus alumnos para lograr aquello que fue plasmado en la planificación.

Todas las docentes entrevistadas coinciden en que las estrategias docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje se diseñan para resolver problemas de la práctica educativa e implican un proceso de planificación en el que se produce el establecimiento de secuencias de acciones de carácter flexible, orientadas al fin que se desea alcanzar.

6.3. Utilización del juego como herramienta educativa

El juego es una actividad cuyo principal objetivo es la diversión y el placer pero además puede ser utilizado con fines pedagógicos. Las docentes entrevistas manifiestan que *es la actividad central que el docente debe planificar*., además de crear diferentes espacios con materiales atractivos para que los niños exploren y disfruten. Sostienen que en las actividades de rutina, utilizan el juego como herramienta pudiendo observar, que se encuentra ligado constantemente a la actividad que se realiza en el jardín.

El juego posee múltiples posibilidades y variantes por lo que es posible utilizar este recurso con diferentes materiales, ya sean concretos o con alguna canción en particular, lo cual permite poner en marcha diferentes tipos de juegos de acuerdo a la situación que se desea abordar. Dentro de las variables de juego mencionados por las docentes, sostiene que cada uno de ellos posee reglas especificas como así también, asumir diferentes roles para llevarlos a cabo.

Huizinga (1872-1945) define al juego como una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y en espacios determinados, según sus reglas. Esto se relaciona con lo que manifiestan las docentes al decir que *es importante presentar un espacio placentero para el mismo, dando tiempos y realizando las intervenciones cuando el niño lo solicite. Además,* es posible vincularlo con lo que menciona Piaget (1981) quien considera que el juego infantil debe cumplir con ciertos requisitos entre los cuales destaca que, debe realizarse puramente por placer y que su único objetivo sea la actividad lúdica propiamente dicha, que sea algo que el niño lleve a cabo. De esta manera se le otorga mayor intencionalidad pedagógica en el Nivel Inicial formando así parte de su proceso de aprendizaje.

Para cerrar es pertinente destacar, como mencionan las docentes, que el juego es el recurso fundamental que utilizan para llevar a cabo las prácticas pedagógicas en el jardín.

6.4. La socialización a través del juego

Mediante el juego, el niño amplia su conocimiento del mundo físico que lo rodea, ejercita el uso y la práctica de las relaciones sociales y además, desarrolla estrategias de cooperación y prácticas de comunicación entre sus pares o con un adulto; provocando la socialización del mismo. Desde esta perspectiva, el juego

constituye un papel importante en la vida del niño debido a que estimula y adquiere el desarrollo de las diferentes áreas del ámbito cognitivo y social.

En cuanto a la socialización a través del juego, las docentes encuestadas mencionan que es la actividad por excelencia en la cual, los niños se relacionan con sus pares y docentes, y que el mismo, surge de un momento y lugar placentero. Manifestando así, que el juego permite derivar lo emocional, la empatía y la interacción entre las personas que participan del mismo.

Como plantea Ley Vigotsky, la teoría del desarrollo social afecta el proceso de aprendizaje del niño, la comunicación, el contexto, el lenguaje, influyen en la formación integral del niño. Además, Vigotsky dice que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, entendió así al juego, como un concepto múltiple y complejo. Entendiendo desde esta mirada pedagógica, al juego como parte del desarrollo del niño, en la cual, se expresa espontáneamente, adquiriendo diversas habilidades y permitiendo formar nuevos vínculos.

Bruner (1989) sostiene que el juego es una actividad comunicativa entre iguales, permitiendo la reestructuración continua y espontanea desde su punto de vista y los conocimientos, mientras se diviertan y gozan de la experiencia de estar juntos e ir elaborando nuevos conocimientos y vínculos.

Froebel (1826) expresa que los niños a través de juegos colectivos aprenden a socializar, compartir y aprenden reglas de convivencia. En coherencia con ello, Sarlé (2008) sostiene que el juego debe incluirse como estrategia pedagógica con una intensión de los niños interactúen entre sí, utilizando su parte cognitiva para aprender normas, reglas, que le sirven para su compartiendo social. Además, de auto regular las conductas permitiendo construir un comportamiento para la convivencia social.

En cuanto a las capacidades que se desarrollan y favorecen al juego, es importante identificar los aspectos como normas, valores y pautas culturas. Es posible vincularlo con lo presentado por Velasco Gálvez y Abad Molina (2017) quienes destacan el juego socializador como estrategia para favorecer el lenguaje y las diversas formas de expresarse.

Piaget (1948), Loevinger (1966) y L. Kohlberg (1969) sostiene que la socialización es parte del desarrollo cognitivo y moral del individuo, marcado por diferentes etapas secuenciales en las cuales el niño, va comprendiendo las normas del mundo adulto.

Las docentes encuestadas y los autores seleccionados aportan y manifiestan la importancia que cobra la cultura en la educación y que es necesario el desarrollo en los niños. Potenciando su parte creativa, el goce, el placer; ya que el juego nos transporta nos permite, ser, crear, viajar, soñar; esa fusión entre la realidad y la ficción. Tendiendo así, el juego, un propósito educativo y un aumento en sus capacidades creadoras y sus habilidades sociales.

6.5. Articulación de juego y contenido

El juego como contenido es una práctica libre, significativa y configurada culturalmente en la cual, hay una intención de lograr algo. Las docentes encuestadas sostienen que el juego es un contenido en sí, y que el mismo debe abordarse con la misma importancia que cualquier otro. En referencia a lo mencionado por las docentes, el Diseño Curricular (2008) plantea la necesidad de hacer respetar el derecho del niño a jugar y favorecer a partir de esta actividad, situaciones que posibiliten el despliegue de los distintos tipos de juegos (dramatización, sectores, construcción, libre, reglado, tradicionales) en dónde, “... el niño vive en el juego una experiencia rara en la vida del hombre: la experiencia de enfrentarse por sí solo con la complejidad del mundo; él, con toda su curiosidad, con todo lo que sabe y lo que sabe hacer y con todo lo que no sabe y desea saber frente al mundo, con todos sus estímulos, sus novedades, sus atractivos. Y jugar significa recortar para sí mismo cada vez un trocito de este mundo”.

De esta manera, el juego sienta las bases para desarrollar los conocimientos y competencias sociales y emocionales claves para que el niño aprenda a forjar vínculos con los demás, ya sea para compartir, negociar y resolver conflictos como así también, contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Las entrevistadas manifiestan que hay que tener en cuentas las necesidades de los alumnos al momento de ensamblar el contenido a abordar y en muchas oportunidades, utilizan al juego como recurso para llevarlo a cabo; por ejemplo en el área de matemáticas. Y es a través de estas necesidades que ellos plantean, como se van fortaleciendo o reforzando los aprendizajes. Este aprendizaje a través del

juego, con la selección de materiales adecuados, constituye un rasgo esencial en la planificación de las docentes.

Para concluir se destaca que para las docentes el juego es un recurso fundamental al momento de planificar, que sus propuestas sostienen contenidos pedagógicos pero así también de disfrute; propiciando así, la creatividad del niño. Y es en el jardín, en dónde exploran diferentes recursos lúdicos y propuestas educativas para forjar nuevos aprendizajes.

7- Conclusión

De acuerdo al análisis abordado a partir de las entrevistas realizadas encontramos que los docentes acuerdan que el juego es la principal estrategia que se utilizada en el jardín para las propuestas pedagógicas como así también, para las actividades cotidianas. A continuación, se destacan los aspectos más relevantes de las categorías analizadas.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje en Nivel Inicial se sostiene que es un conjunto de contenidos como así también de valores, necesidades y costumbres de ambos participantes (docentes y alumnos). En cuanto a las propuestas pedagógicas se sostiene que el contenido a abordar en dicho proceso, debe tomar en cuenta las necesidades y curiosidades de los alumnos. Y es importante mencionar que el vínculo que se establezca entre ambas partes, será fundamental para el desarrollo de dicho proceso.

En referencia a las estrategias que se llevan a cabo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, se destacan los aspectos de escucha e indagación como principales estrategias a implementar. Las docentes encuestadas manifiestan que si se atraviesa el juego en las estrategias, las propuestas serán más interesantes debido a que los niños conocen y exploran de acuerdo a sus deseos o necesidades. Las estrategias didácticas serán las que determinarán el proceso a abordar.

El aspecto central de investigación del presente trabajo es el juego, y cuando se indagó en la utilización del mismo como herramienta educativa, las docentes opinan que su principal objetivo es lograr en los niños el placer y el desarrollo lúdico y pedagógico con su implementación. Si bien existen diferentes tipos de juego, la selección de cada uno de ellos, será medido según la necesidad del contenido a abordar o el espacio en el que se desarrolle el mismo. De esta manera, el juego se convierte en la herramienta por excelencia que utilizan los docentes.

Entorno a la socialización a través del juego, el niño va a conocer el mundo que lo rodea de acuerdo a las relaciones sociales y a la exploración del mismo. Trabajando en conjunto el aspecto cognitivo y social. En esta relación de los niños con sus pares y adultos, las docentes encuestadas aseguran, que esa interacción permite desarrollar su nivel emocional como así también, la construcción de nuevos conocimientos.

En cuanto a la articulación del juego con el contenido se observa, de acuerdo a las entrevistas, que la selección del mismo tiene la intencionalidad de lograr algo, y que el mismo debe ir de la mano de los recursos y estrategias adecuadas para poder lograrlo. Si bien el juego es un contenido en sí, la utilización del mismo para abordar otras áreas hace que sus prácticas sean más ricas, divertidas y placenteras. Y en todo momento no hay que dejar de ver cuáles son las necesidades del niño para hacer una selección correcta de los mismos.

Teniendo en cuenta lo entrevistado y las investigación que se utilizaron como antecedentes, se llega a la conclusión, que hay muchas investigación en torno al juego pero en las mayoría de ellas, se toma el proceso en cómo aprende el niño más que colocar el acento como herramienta educativa de los docentes.

Respecto a lo analizado en las entrevistas, se observa que se utiliza el juego en todo momento, ya sea libre como así también para la implementación de contenidos y tareas cotidianas. Sabiendo que hay muchas variables en cuanto a la implementación del mismo, recursos y espacios, será tarea del docente seleccionarlo adecuadamente para luego, abordarlo con su grupo de alumnos teniendo en cuenta cuáles son sus deseos y necesidades en cuanto a la exploración del mundo que lo rodea.

8- Anexos

Universidad Abierta Interamericana

ENTREVISTA A DOCENTES

1- ¿Hace cuantos años sos docente?
2- ¿Hace cuanto trabajas en la sección?
3- ¿Realizas capacitaciones docentes para mejorar tus prácticas? ¿El jardín en dónde trabajas te provee de capacitaciones?
4- ¿Qué recursos utilizas para llevar a cabo tus planificaciones?
5- ¿Cómo definirías el proceso de enseñanza-aprendizaje?
6- En el PI de la institución en dónde trabajas ¿Tienen en cuenta al juego?
7- ¿Cuáles son las estrategias que llevas a cabo para el proceso de enseñanza-aprendizaje?
8- ¿Cómo definirías que es el juego?
9- ¿Cuál consideras que es la importancia del juego en Nivel Inicial?
10- ¿En qué proporción utilizas el juego como herramienta educativa?
11- ¿Qué tipo de juego implementas en la sala?
12- ¿Crees que el juego favorece la socialización?
13- ¿Cómo es tu intervención al momento de implementar el juego?
14- ¿Qué herramientas utilizas para llevar a cabo el juego en la sala?
15- ¿Cómo articulas el contenido a enseñar con el juego?
16- ¿Crees que el juego brinda un aprendizaje en el niño? ¿Por qué?

CATEGORIA DE ANALIS	RESPUESTA DE DOCENTES (E.1, E.2, E.3, E.4)
Hace cuantos años sos docente	E.1- Hace 22 años E.2- Hace 14 años E.3- Hace 17 años E.4- Soy docente hace 8 años.
Hace cuanto trabajas en la sección	E.1- 1 año E.2- 6 años E.3- 2 años E.4- Trabajo en la sección hace 7 años
Realización de capacitaciones para mejorar las prácticas. Y el jardín en dónde trabajan si provee las mismas.	E.1- Realiza capacitaciones cada tanto, el jardín no realiza capacitaciones. E.2- Sí, realicé post. Títulos y cursos. Actualmente estoy cursando la Lic. En Nivel Inicial. En el jardín que trabajo actualmente no me provee capacitaciones. E.3- Realizo capacitaciones online, no siempre se brindan capacitaciones específicas. E.4-Realice algunas capacitaciones para mejorar mi práctica, pero de manera independiente.
Recursos utilizados para llevar a cabo sus prácticas	E.1- Las planificaciones con C.B.C. E.2- Actualmente planifico utilizando el diseño curricular de C.A.B.A. y algunos libros de autores que amplían las temáticas que deseo abordar en la sala. E.3- Observación del grupo, materiales con los que podemos contar o conseguir, espacios de la institución, pares. E.4- En primer lugar el diseño curricular. Luego recopilo información a través de libros o internet por lo general.
Definición del proceso de enseñanza-aprendizaje	E.1- Interacción entre docentes-alumnos con una necesidad mutua. E.2-Lo defino como un proceso conjunto entre el grupo de niños y docentes, donde ambas partes comparten saberes, experiencias y conocimientos sobre temáticas diversas. E.3- En este nivel basado aún más en el juego, darle a mis alumnos herramientas y espacios, libertad para jugar y aprender. E.4- El proceso de enseñanza y aprendizaje es un conjunto,

	no es lineal e implica una interacción entre el docente-alumno que permite el saber a través de esta construcción.
El PI si tiene en cuenta al juego	E.1- El juego forma parte del nexo entre el niño, docente y adaptación de conocimiento constructivo. E.2- No figura el juego en el PI. E.3- Sí, lograr a través del juego. E.4- Si
Estrategias que se llevan a cabo para el proceso de enseñanza-aprendizaje	E.1- Saberes previos, conocimientos a través de actividades de evaluación como intercambio, recursos, etc. E.2- En cuanto a estrategias utilizo cuentos, observación de imágenes y videos, juegos grupales, preparación de escenarios lúdicos y conversaciones; también actividades gráficas. E.3- Escuchar a mis alumnos, estar atentos a sus inquietudes, la rutina, utilizar canciones, actividades grupales E.4- Es importante para este proceso la escucha, la mirada, siendo fundamental una actitud abierta, tanto para recibir como para intercambiar saberes.
Definición de juego	E.1- Actividad que se realiza para adquirir y reforzar habilidades para el aprendizaje en cualquier área que se la necesite. E.2- El juego es una actividad recreativa que es inherente al ser humano. E.3- Actividad libre que los niños eligen qué o cómo hacerlo, momento de disfrute. E.4- Es una actividad en dónde la finalidad es entretenerse y divertirse. Jugando siempre se aprende, aún en el jugar por jugar, en dónde el eje no está en el fin pedagógico.
Importancia del juego en Nivel Inicial	E.1- Sí, porque de esta manera el conocimiento se construye a través del inicio en un área determinada sin ser tan disciplinado. E.2- Creo que es central y que nosotros como docentes deseamos planificar momentos de juego y propuestas que contengan actividades de juego con materiales atractivos y

	desafiantes. E.3- Darle a los niños su espacio, en este nivel de exploración y descubrimiento el juego se vuelve esencial. E.4- Es muy importante el juego en esta etapa, porque permite la expresión y la comunicación sin buscarla, llegando a un fin. Es importante presentar un espacio placentero para el mismo, dando tiempos y realizando intervenciones cuando el niño lo solicite.
Utilización del juego como herramienta educativa	E.1- En aquellos casos donde el juego de cómo resultado la construcción de un conocimiento que le permita resolver una situación. E.2- En cada unidad o proyecto que realizo incluyo actividades de juego. Momentos de multitarea o juegos motores, aunque reconozco que no incluyo demasiado espacio para el juego libre, a pesar de saber que debería otorgarlo; las responsabilidades y los tiempos del jardín a veces no lo permiten. E.3- En todas las propuestas en menor o mayor medidas pero siempre al alcance de los niños E.4-El juego es planteado como cualquier otra actividad, no solo de rutina como también pedagógico, ya que tiene la misma importancia.
Tipos de juego implementados en la sala	E.1- Juegos de roles, heurístico, dramático o en grupos. E.2- Juegos tradicionales, multitarea, motores, construcción y dramatización. Suelo hacer también juegos de palabras grupales con canciones o trabalenguas. E.3- Juegos de construcción, roles, simbólico, exploratorio, de mesa, palabras y sectores. E.4- Los que más se utilizan son el juego del como sí, sectores y jugar por jugar con otros, según la edad y tiempos de los niños.
La socialización a través del juego	E.1-Todo el juego que el niño tenga que compartir con su par para alcanzar un objetivo dispara diferentes situaciones donde los niños deben poner de si muchas cuestiones que

	derivan desde lo emocional hasta saberes previos, empatía y demás al compartir con el otro. E.2- Si, por el compartir con otros pares las reglas y el juego en sí promueve la interacción, así también, el contar después el juego que realizaron y sí lo disfrutaron. E.3- Si. E.4-Creo que es indispensable ya que surge en un momento y lugar placentero, dónde el niño puede desenvolverse y comunicarse abiertamente, tanto con las docentes como con sus pares.
Intervención en el juego	E.1- Luego de presentar la propuesta el dejar que el niño resuelva a través la necesidad que se le presente y unirse al juego von los niños. E.2- Presento la propuesta y acompaño al grupo intentando n interferir en su juego ni en las acciones que desarrollan. E.3- Captar la atención del grupo, mediar ante el juego/propuesta, escuchar y ser claro con el grupo en consignas. E.4- Abierta pero atenta. Es importante intervenir cuando se solicite y cuando se crea necesario en cado de presentarse algún problema.
Herramientas utilizadas para llevar a cabo el juego en la sala	E.1- Según la necesidad del grupo se plantean los contenidos a trabajar. E.2- Materiales de dramatización, juguetes de la sala, elementos de educación física; dependiendo de la propuesta. E.3- La postura, tonos de voz, de ser necesario algún títere u objeto que los niños ya tengan identificado para ese momento, material preparado, espacios. E.4-presentación de un escenario, disponibilidad de objetos, entre otras.
Articulación del juego y contenido	E.1- A través de la resolución del juego como una forma de elaboración del contenido. E.2- Creo que el juego es un contenido en sí, solemos utilizar el juego para enseñar otra cosa, por ejemplo en el área de

	matemática y está bien usarlo pero no hay que dejar de jugar, que es muy importante en nivel inicial. Centro mis propuestas de juego en contenidos referidos al disfrute de la actividad y respeto de las reglas. E.3- Realizando una selección que unifique lo que quiero enseñar y “trabajar” en la sala E.4-Planificando las actividades, aunque en el accionar se vaya modificando las mismas.
Aprendizaje del niño a través del juego	E.1- Sí, es la manera más dinámica por la cual el niño pasa su entorno cotidiano. E.2- Sí, se aprende jugando y por eso no puedo dejar de ofrecer propuestas de juego en la sala. E.3- Si, a través del juego conocen y disfrutan del mundo que los rodea, en el jardín aprenden con y de sus pares, desarrollan habilidades sociales, interactúan, los ayuda a tratar de tomar decisiones, comparten y están acompañados. E.4-Si, porque permite incorporar situaciones y acciones del entorno, mediante la observación, la exploración con los otros.

9- Referencias Bibliográficas

Arias, Fidas G. (2006) El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6°Edición. Editorial Episteme

Bruner, J., (1989) Acción, Pensamiento y Lenguaje. Compilación de J. Linaza. Alianza Psicología.

Corman Lynch, Maribel (2004) Estrategias de aprendizaje y enseñanza en la educación del menor de seis años. Acción pedagógica, volumen 4.

Díaz, M. (2014). Contextos, juegos y expresión de las emociones escolares: su importancia en el desarrollo psicológico y en la educación. *Rayuela*, 10, (121-130).

Dirección General de Cultura y Educación (2008). *Diseño Curricular para la Educación Inicial. Buenos Aires La Provincia.*

Diseño Curricular para la Educación Inicial (2016) Niños desde los 45 días hasta los 2 años. Ministerio de Educación. Ciudad de Buenos Aires.

Kac M., Candia M. R. y Urcola D. (2015). *El juego y el jugar en el jardín maternal*. El jardín maternal, un lugar donde el enseñar y el aprender se hacen jugar. Novedades Educativas.

Lic. Picco P. (2015) El juego como área de enseñanza. Dirección Provincial de Educación Inicial. Subsecretaría de Educación.

Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Editorial Paidós. Buenos Aires (Argentina). Primera edición 2006. Primera impresión 2008.

Sarlé, p. (2017). La Escuela Infantil: Identidad en el juego. Revista del Instituto de Investigaciones en Educación. https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/3644

Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I., y Batiuk, V. (2010). *El juego en el Nivel Inicial, Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza.* Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la ciencia y la Cultura.

Soria S., H. El Juego Trabajo en el Nivel de Educación Inicial. Slideshare a Scribd Company.

https://www.slideshare.net/guesta67d37/juego-trabajo-en-educacion-inicial

Tonucci F. (2018) El juego es la experiencia más importante de la vida. Fundación ARCOR.

https://fundacionarcor.org/francesco-tonucci-el-juego-es-la-experiencia-mas-importante-de-la-vida/

UNICEF (2018). Aprendizajes a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.

Valiño, G. (2013). *Juegos y juguetes en el jardín.* Ministerio de Educación de la Nación.

Velasco Gálvez, Á.R.; & Abad Molina, J.M. (2017). El juego simbólico. Noveduc libros.

Vosniadou, S.(2006) Cómo aprenden los niños. Serie practicas educativas-7.

Vygotsky, L.S. (1978). Mind in society: the development of bigher psychologial processes. Cambidge, MA, Harvard University Press.

Winnicott D. W. (1971). Realidad y Juego. Gedysa.