

**CICLO DE COMPLEMENTACIÓN CURRICULAR  
PARA ACCEDER LA LICENCIATURA EN  
PSICOPEDAGOGÍA**

**“El juego como herramienta educativa en la sala de 4  
años de nivel inicial”**

**Autor/a:**

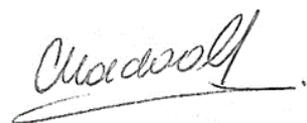
Brandenburg María Pía  
Maidana Cornejo María del Milagro

**Tutor/a:** Bravo Ana

**Fecha de presentación:** 25/02/22

# **“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN LA SALA DE 4 DE NIVEL INICIAL”**

**Firma y nombre del autor:**



Milagro Maidana

**Firma y nombre del autor:**



María Pía Brandenburg

*Se agradece a las personas que nos acompañaron y apoyaron a lo largo de la cursada de la licenciatura, familiares y amigos. También a las instituciones y profesionales que nos abrieron las puertas para realizar la investigación allí.*

## **RESUMEN**

En la siguiente investigación se propuso indagar acerca del juego como herramienta educativa en la sala de 4 años de nivel inicial. Los objetivos postulados apuntan a indicar las características del juego en el nivel inicial en la sala de 4 años; indagar acerca de las herramientas educativas que utilizan los docentes para abordar los contenidos de sala de 4 años de nivel inicial y conocer el desempeño de los niños en base a las herramientas utilizadas por la docente en la sala de 4 años de nivel inicial.

A partir de un enfoque cualitativo, se realizaron entrevistas de tipo semi estructuradas a 10 docentes de nivel inicial, de forma virtual, debido a la situación actual de la pandemia Covid-19. Luego de esta instancia de recopilación de datos, se llevó a cabo un análisis de la información con carácter cualitativo, en donde se optó por el análisis de contenido, a partir de las entrevistas desarrolladas.

Cabe destacar que en los resultados se visualiza una coincidencia que las respuestas de las entrevistadas. En líneas generales, que el juego es la actividad por la cual el sujeto más aprende, es lo primordial, favorece a la imaginación y creatividad y el jugar es todo en el jardín de infantes. Por lo tanto, se considera que el juego es una herramienta educativa fundamental en la educación inicial, y debe ser considerado por las docentes, a la hora de elaborar las planificaciones educativas.

En cuanto a los aportes a la práctica psicopedagógica se piensa que el juego utilizado como metodología de enseñanza, pone de manifiesto nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, ya sea aplicadas en el área clínica como en las instituciones educativas.

Finalmente, entre los obstáculos más destacados que se presentaron en dicha investigación, se pueden mencionar algunos como la escasa teoría encontrada, y la complejidad del contexto actual que atraviesa la sociedad debido a la pandemia Covid-19, que impidió la realización de entrevistas y observaciones presenciales.

**PALABRAS CLAVES: JUEGO - HERRAMIENTAS EDUCATIVAS - APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO - EDUCACIÓN - ESCUELA**

## Índice general

1. Introducción .....	3
2. Marco teórico.....	5
2.1 La educación infantil.....	5
2.1.1 Etapas evolutivas del niño.....	6
2.2 ¿Qué es jugar?.....	7
2.2.1 Tipos de juego.....	11
2.2.2 Funciones fundamentales del juego.....	12
2.3 Historia del juego en el nivel inicial.....	15
2.3.1 Características del juego en el nivel inicial.....	16
2.4 ¿Qué son las herramientas educativas?.....	16
2.4.1 El juego como herramienta educativa en el nivel inicial... ..	17
3. Metodología.....	18
3.1 Problema .....	18
3.2 Objetivos.....	19
3.3 Enfoque metodológico.....	19
3.4 Diseño y alcance de la investigación.....	19
3.5 Participantes.....	20
3.6 Instrumentos de recolección de datos .....	20
3.7 Análisis de datos.....	20
4. Resultados.....	21
5. Conclusiones.....	27
6. Referencias.....	32
7. Anexo .....	33
8. Curriculum Vitae.....	36

## 1.Introducción

La presente investigación enmarcada en el ciclo de complementación curricular, se realiza con el objetivo de optar por el título de Licenciatura en Psicopedagogía. Considerando al acto de jugar como una de las herramientas necesarias e indispensables en la educación y sobre todo en la Psicopedagogía, enfoque desde el cual, se aborda dicha investigación se centró en explorar el juego y su utilización como herramienta educativa en el nivel inicial.

Diversos autores y teorías, se refieren al acto de jugar como algo inherente y necesario en el ser humano, siendo el primer acto creativo del sujeto y surge los primeros días de vida. De esta forma el autor K. Groos, (1902) sostiene que “El juego es un ejercicio preparatorio que se constituye en la 1º edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente”.

Otra definición sobre dicho concepto es “El juego le brinda al infante el placer de ser él mismo y sentir todo aquello que lo rodea, así como experimentar con su propio cuerpo la libertad. Esto le permite desarrollar un sinfín de habilidades y destrezas cognitivas, afectivas y demás, que le ayudará a su desarrollo ya que están en constante contacto con sus compañeros creando juntos un aprendizaje significativo.” (Parrilla y Rodríguez: 2002:41).

Entonces, se considera al juego como una estrategia que promueve el crecimiento y desarrollo de los niños. Mediante el mismo, los niños pueden explorar, imaginar y crear. Estas últimas, son acciones que les permiten imitar a los adultos, representar roles y representar necesidades inmediatas y a la vez, resolver problemas.

De esta manera, el juego ofrece a los niños la oportunidad de desarrollar su independencia y el dominio y control de su ambiente. Promueve además su desarrollo social y aprenden a interactuar de manera adecuada con las personas que lo rodean.

Es importante también, reconocer que el juego desde años más atrás que en la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños, debido a diversas

formas de pasar el tiempo libre realizando actividades de goce y disfrute. De esta forma, seguramente alcanzaban el aprendizaje de una manera más dinámica.

Asimismo, se puede entender que los niños en sus juegos, potencian una identidad dentro del grupo social al que pertenecen. Además, cuando se encuentran inmersos en una sociedad, o en pequeñas comunidades, en los niños se fomenta la habilidad para socializar y crecer en todos los ámbitos de su vida. Según Moreno (2002) “Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea.”

Un autor que habla acerca de los juegos de crianza es Calmels (2004), quien sostiene que los juegos de crianza se transmiten generacionalmente y fueron creados a partir del encuentro de una necesidad. Tienen una extensa variedad de formas y de nombres, variaciones del tema con contenidos similares. El contenido de los juegos corporales (son considerados también así, ya que estos ocurren desde los primeros años de vida) constituye la matriz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta. (p.14).

Por otro lado, el juego es un derecho, está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzará por promover el goce de este derecho”.

Así mismo, el docente es quien debe propiciar el acto de jugar y utilizarlo como herramienta didáctica, para lograr un aprendizaje significativo a través del juego. Se lo considera así, según plantea el autor Johan Huizinga (1872), como “un acto que atraviesa diversos factores del ser humano” y a las escuelas infantiles como instituciones que prodigan una educación integral y que han de impartir buena enseñanza, (Rosa Violante, 2014).

Desde esta postura es que surge como objetivo dar respuesta a la pregunta ¿Cuál es la importancia del juego como herramienta educativa en la sala de cuatro años del nivel inicial?, para indagar acerca de las prácticas educativas de los docentes y las estrategias didácticas utilizadas.

Dicha investigación está enmarcada en tres capítulos, el marco teórico, donde se presentan algunas consideraciones teóricas, entre ellas, la educación infantil, las etapas evolutivas del niño, concepciones teóricas sobre el juego y el juego como

práctica educativa. En segunda instancia, se presenta la Metodología. El carácter de la investigación es cualitativo, ya que no se centra en datos estandarizados sino en la recopilación de observaciones e información obtenida de las personas implicadas, en este caso los docentes, ya que por cuestiones de fuerza mayor no se presenta la oportunidad de observar a los niños. Se utiliza como instrumento de recolección de datos, una entrevista semiestructurada, destinada a una población de 8 docentes de sala de 4 años de colegios de salta capital, la vía por la cual se llevaron a cabo, es online.

Por último, se presentarán los resultados obtenidos a partir del análisis de datos de forma cualitativa. “Por análisis de datos cualitativos entendemos el proceso mediante el cual se organiza y manipula la información recogida por los investigadores, para establecer relaciones, interpretar, extraer significados y sacar conclusiones”. (Spradley, 1980, p.70).

## **2. Marco teórico**

### **2.1 La educación infantil**

Para llevar a cabo la investigación, se considera de suma importancia, caracterizar a la educación infantil, donde el juego prima como una herramienta central en la educación de los primeros años de vida.

Se define a las escuelas infantiles como instituciones que prodigan una educación integral y que han de impartir buena enseñanza. Una escuela que, como propone Zabalza, tiende al desarrollo personal y social de cada pequeño y a la alfabetización cultural como legado de generaciones anteriores que vale la pena de ser transmitido, Rosa Violante (2014).

Entonces, una educación infantil de calidad debe estar enmarcada en un contexto enriquecedor en el desarrollo de la primera infancia siempre que se considere que los niños están en un proceso de formación global, que necesitan condiciones materiales, atenciones físicas, relaciones humanas afectivas y estímulos que activen su desarrollo físico y mental, lo cual expresa la autora Carmen de Andrés Vilorio (2015).

Es indispensable hacer alusión a la concepción de nivel inicial, “El Nivel Inicial constituye una oportunidad irreplicable para los niños, pues es el único nivel del sistema educativo que no puede cursarse si no se tiene la edad estipulada. Constituye

un tiempo para múltiples encuentros; con otros niños y otros adultos, con otros lenguajes (corporales, visuales, musicales, expresivos), con otras culturas, con otras historias, con otros juegos, etc. Es una oportunidad para afianzar la propia identidad, descubrir nuevos mundos, profundizar y complejizar aprendizajes. Es una oportunidad para descubrir y desarrollar nuevas capacidades”. (Malajovich,2000).

### **2.1.1 Etapas evolutivas del niño**

Resulta indispensable tomar conocimiento sobre las etapas evolutivas del desarrollo del niño en el nivel inicial. En primer lugar, desde la teoría cognitiva de J. Piaget (1969), se presenta la etapa Sensoriomotora, que va desde los 0 a los 2 años, en donde el niño empieza a hacer uso de la imitación, la memoria y el pensamiento. Reconoce que los objetos no dejan de existir cuando son ocultados. Pasa de las acciones reflejas a la actividad dirigida a metas. En segundo lugar, la etapa Preoperacional, desde los 2 a los 7 años, el niño desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar en forma simbólica. Es capaz de pensar lógicamente en operaciones unidireccionales. Le resulta difícil considerar el punto de vista de la otra persona. En tercer lugar, Operaciones Concretas, desde los 7 hasta los 11 años, en esta etapa el niño es capaz de resolver problemas concretos de manera lógica (activa). Entiende las leyes de la conservación y es capaz de clasificar y establecer series. Entiende la reversibilidad. Y, en último lugar, el estadio de las Operaciones Formales, que va desde los 11 años hasta la adultez, en donde el niño ya logra la resolución de problemas abstractos de manera lógica. Su pensamiento se hace más científico. Desarrolla interés por los temas sociales, identidad.

A partir de allí, es necesario ahondar la etapa correspondiente a la edad de 4 años, para conocer acerca de las habilidades cognitivas de los niños de esta edad. En esta etapa, los niños empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás y por esta razón, son capaces de actuar y hacer juegos de rol. A pesar de este cambio, el egocentrismo sigue de alguna manera presente y por esto, hay dificultades a la hora de acceder a pensamiento o reflexiones más abstractas. En esta etapa, los niños aún no pueden realizar operaciones mentales complejas, tal como lo hace un adulto, por eso, Piaget también habla de lo que se conoce como “pensamiento mágico” que surge de asociaciones simples y arbitrarias que el niño hace cuando intenta entender cómo funciona el mundo.

Otro autor que caracteriza al niño de 4 años es Osterrieth, P (2008), que hace referencia al periodo de los 3 a los 6 años. Realiza un análisis de lo emocional y afectivo, y lo caracteriza por “el descubrimiento de la realidad exterior independiente de él a la que debe tener en cuenta si quiere conseguir sus fines”.

A los 6 años, plantea el autor, la apreciación de la realidad exterior permitirá que el niño sobrepase la simple actividad de juego y persiga fines objetivos independientemente de su diversión. A esta edad se presenta el trance a aprender a escribir y se hacen grandes esfuerzos por ese fin, se ha alcanzado cierta madurez que posibilita la escolaridad.

Entonces en esta segunda infancia (desde los 3 a 6 años), se presentan cambios afectivos relevantes. La madre con quien el niño se ha confundido mucho tiempo consigo mismo, ahora es reconocida en su individualidad y con existencia propia, tiene que compartirla con su padre y sus hermanos.

## **2.2 ¿Qué es jugar?**

“El juego es una actividad inherente al ser humano, vinculada al goce, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcada en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento” (Melo Herrera, M. y Hernández Barbosa, R., 2014).

Por esta razón, existen diferentes teorías sobre el juego, entre las concepciones más reconocidas se pueden citar las siguientes.

El autor Johan Huizinga (1872) realiza una definición más general del juego, como un acto que atraviesa diversos factores del ser humano, así plantea que el juego adorna la vida, la complementa, y es en este sentido imprescindible para la persona como función biológica, y para la comunidad por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea, en una palabra, como función cultural”.

Por otro lado, desde un enfoque constructivista, Donald Winnicott (1971) en sus escritos “Realidad y juego “ expresa: “Lo universal es el juego, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esta última; conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación en psicoterapia y, por último, el psicoanálisis

se ha convertido en una forma muy especializada de juego al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás”.

Dicho autor ubica al juego como un espacio potencial que posibilita al individuo insertarse en el ambiente, y al mismo tiempo separa al bebe de la madre, otorgando entonces al bebe un sentimiento de confianza en el factor ambiental. Así expresa “El espacio potencial que existe entre el bebé y la madre, entre el niño y la familia, entre el individuo y la sociedad o el mundo, depende de la experiencia que conduce a confiar”.

Asimismo, destaca un factor importante en el juego, que es la creatividad, por este motivo se le atribuye al juego una función importante en la psicoterapia, en la relación paciente terapeuta, y plantea la necesidad del paciente de saber jugar, “Si el que no sabe jugar es el paciente, hay que hacer algo para que pueda lograrlo, después de lo cual comienza la psicoterapia”. Winnicott, D (1971).

Manteniendo la teoría del autor Winnicott, es importante resaltar lo que sostiene él, “En el juego, y solo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador. En el trabajo clínico es frecuente la experiencia de encontrarse con individuos que necesitan ayuda y buscan su persona, y que tratan de encontrarse en los productos de sus experiencias creadoras. Pero para ayudar a tales pacientes debemos conocer la creatividad misma.”

“... en esa zona de superposición entre el juego del niño y el de la otra persona, existe la posibilidad de introducir enriquecimientos. El maestro apunta a ese enriquecimiento. El terapeuta, en cambio, se ocupa en especial de los procesos de crecimiento del niño y de la eliminación de los obstáculos evidentes para el desarrollo. La teoría psicoanalítica ha permitido una comprensión de esos bloqueos. Al mismo tiempo, sería un punto de vista muy estrecho suponer que el psicoanálisis es el único camino para la utilización terapéutica del juego del niño. Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia. Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal, e incluye el establecimiento de una actitud social positiva respecto del juego. Tal actitud debe contener el reconocimiento de que este siempre puede llegar a ser aterrador. Es preciso considerar los juegos y su organización como parte de un intento de precaverse contra los aspectos aterradores del jugar. Cuando los niños juegan, tiene que haber personas

responsables cerca; pero ello no significa que deban intervenir en el juego. Si hace falta un organizador en un puesto de director, se infiere que el o los niños no saben jugar en el sentido creador de mi acepción de esta comunicación. El rasgo esencial de mi comunicación es el siguiente: el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida. Su precariedad se debe a que siempre se desarrolla en el límite teórico entre lo subjetivo y lo que se percibe de manera objetiva. (Winnicott, 1941).

Resulta indispensable compartir un resumen sobre lo que es el juego que plantea Winnicott:

a) Para entender la idea del juego resulta útil pensar en la preocupación que caracteriza el jugar de un niño pequeño. El contenido no importa. Lo que interesa es el estado de casi alejamiento, afín a la concentración de los niños mayores y los adultos. El niño que juega habita en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no se admiten intrusiones.

b) Esa zona de juego no es una realidad psíquica interna. Se encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo exterior.

c) En ella el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior.

d) Al jugar, manipula fenómenos exteriores al servicio de los sueños, e invierte a algunos de ellos de significación y sentimientos oníricos.

e) Hay un desarrollo que va de los fenómenos transicionales al juego, de este al juego compartido, y de él a las experiencias culturales.

f) El juego implica confianza, y pertenece al espacio potencial existente entre (lo que era al principio) el bebé y la figura materna, con el primero en un estado de dependencia casi absoluta y dando por sentada la función de adaptación de la figura materna.

g) El juego compromete al cuerpo:

. 1) debido a la manipulación de objetos;

2) porque ciertos tipos de interés intenso se vinculan con algunos aspectos de la excitación corporal.

h) La excitación corporal en las zonas erógenas amenaza a cada rato el juego, y por lo tanto el sentimiento del niño, de que existe como persona. Los instintos son el principal peligro, tanto para el juego como para el yo; en la seducción, algún agente exterior explota los instintos del niño y ayuda a aniquilar su sentimiento de que existe como unidad autónoma, con lo cual el juego resulta imposible (cf. Khan, 1964).

i) En esencia el juego es satisfactorio. Ello es así cuando conduce a un alto grado de ansiedad. Existe determinada medida de ansiedad que resulta insoportable y que destruye el juego.

j) El elemento placentero del juego contiene la inferencia de que el despertar de los instintos no es excesivo; el que va más allá de cierto punto lleva a:

1) La culminación;

2) una culminación frustrada y un sentimiento de confusión mental e incomodidad física que solo el tiempo puede curar;

3) una culminación alternativa (como en la provocación de la reacción de los padres o de la sociedad, de su ira, etcétera). Se puede decir que el juego llega a su propio punto de saturación, que corresponde a la capacidad para contener experiencias.

k) El juego es intrínsecamente excitante y precario. Esta característica no deriva del despertar de los instintos, sino de la precariedad de la acción recíproca, en la mente del niño, entre lo que es subjetivo (casi alucinación) y lo que se percibe de manera objetiva (realidad verdadera o compartida).

Desde esta perspectiva, Jean Piaget (1956), va a enfocar su aporte desde una mirada cognitiva del sujeto, reconoce al juego como una herramienta que promueve el desarrollo cognitivo del niño, como también origina el aprendizaje de la norma, la moral y las reglas. Además, considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget (1956) el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Haciendo referencia a una concepción más actual del juego, María Montessori (2016) daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje, para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños.

Dicha autora afirma que el juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas.

### **2.2.1 Tipos de juego**

Jean Piaget (1956) plantea los diferentes tipos de juego según el desarrollo evolutivo del niño, a los cuales debemos hacer alusión, para poder describir la población al cual está destinada la investigación. A continuación, se presentan los diferentes tipos de juegos.

El juego funcional abarca de 0 a 2 años. Los juegos de ejercicio propio de los primeros años de vida consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener un resultado inmediato. Estas acciones pueden realizarse tanto con objetos (morder, chupar, lanzar) como sin ellos (gatear, arrastrarse, balancearse).

El juego simbólico, de los 2 a los 6 años. Este tipo de juego inicia con la capacidad de representar situaciones u objetos que no están verdaderamente allí, pero los podemos imaginar. El siguiente paso en este tipo de juego es la capacidad de representar roles.

El juego de reglas, que va de los 6 a los 12 años. El aprendizaje en este tipo de juego se centra en comprender reglas, respetar turnos, convivir en este juego con otras personas, manejar la frustración, entre otras características.

Vygotsky (1924) también hace alusión al juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba, como si esta fuese un caballo y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Winnicott y Geets (1971), afirman que el niño durante la segunda infancia pasa la mayor parte de su tiempo jugando, el juego es su mundo, es el modo de descubrirlo y descubrirse y propone la edad de los juegos. A los 3 años todavía predominan los juegos solitarios y los llamados juegos en paralelo, en los que un niño juega al lado del otro sin organizar ni compartir nada entre ellos, por el placer de la mutua compañía. Hablan mientras juegan sin importarles si el compañero o los demás

escuchan o no. Todavía tienen dificultades para prestar los juguetes y para compartirlos. Entonces el niño a los 3 años juega a apilar cubos, bloques y luego derribarlos. También le gustan los autos y las locomotoras, sus actividades preferidas son jugar a la pelota, hamacarse, correr, saltar entre otras cosas.

A los 4 años el niño tiende a jugar más con los otros niños, con lo que ya interactúa, Desde este momento puede fijar por anticipado lo que va a construir y disfrutar del éxito logrado así por ejemplo se interesa por formar pequeños rompecabezas o una casa con bloques de madera. Su actividad lúdica incluye compañeros imaginarios, de juego, siendo esta una expresión de la riqueza de su fantasía.

A los 5 años los juegos son grupales, se caracterizan por una activa participación y comunicación y el liderazgo en estos grupos ya está definido. En este periodo es característico el interés por los juegos y actividades que se consideran propios de su sexo y descarta lo del sexo opuesto. En el varón predominan los juegos activos y agresivos, mientras que en las niñas los juegos dramáticos de situaciones cotidianas, en los que la fantasía simbólica prevalece sobre el componente motor. Ambos juegos ya tienen una mayor preocupación por la aproximación a lo real, por ejemplo, se preocupan por detalles al disfrazarse o cuando realizan una construcción con bloques.

Al niño de 3 a 6 años le gusta mucho jugar con los padres, con los adultos y niños mayores. Esta interacción es una fuente vital para incrementar su autoestima, su valoración, y para establecer un sólido vínculo afectivo con los mayores.

### **2.2.2 Funciones fundamentales del juego**

En base a la teoría del autor Bruner Jerome (2003), se puede englobar al juego dentro de una serie de funciones:

- **El juego es una actividad placentera, fuente de gozo.** Toda actividad lúdica es divertida, generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría, pero aun cuando no se presentan estos signos siempre es evaluado positivamente por quien lo realiza. Además, fomenta y desarrolla la capacidad de goce del niño. Bruner destaca el carácter lúdico y divertido del juego, a través de él podemos asimilar la resolución de problemas, pero de una forma más agradable.

- **El juego es una finalidad sin fin.** El juego es una acción que tiene a realizarse en sí misma, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas. El niño interviene en el juego sin ninguna preocupación por el resultado de la actividad, porque no hay un resultado concreto.
- **El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida.** Aunque rara vez el juego es elegido de manera casual, el juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a imitar, lo medio con que quiere realizarlo. El juego es la actividad más espontánea del niño.
- **El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior, y de sí mismo.** Bruner afirma que el juego es una proyección del mundo interior hacia el mundo exterior, mediante el cual lo internalizamos y lo hacemos propio. Es una actividad que ayuda al autoconocimiento, a la exploración y experimentación.

Por otro lado, Chacón (2008) considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia. Dicho autor hace las siguientes afirmaciones:

**El juego es, además, un fin en sí mismo:** es decir, se juega por el placer de jugar. Lo importante no es lo que conseguimos con el juego, no buscamos un fin, sino que lo realmente importante es el proceso.

**El juego surge de manera voluntaria y libre:** Esto indica que la persona que juega tiene la libertad de hacerlo de la forma que quiera teniendo en cuenta únicamente las propias restricciones que pone el propio juego, a través por ejemplo de sus reglas. Por tanto, podemos afirmar que el juego tiene una motivación intrínseca. El juego no puede estar coaccionado, sino que la persona tiene que sentirse libre para poder elegir jugar, si no el juego estaría perdiendo su esencia de juego. Zabalza (1987) define por tanto el juego como una actividad “justificada y autoalimentada” (p. 186).

**El juego implica actividad:** En muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Pero incluso

cuando los juegos no son motores también estamos activos (psíquicamente). Por ello cabe destacar que implica cierto esfuerzo.

Al mismo tiempo debemos **considerar el juego como una actividad seria:** Para los niños el juego es tan importante como para los adultos lo puede ser el trabajo. El juego, si se utiliza bien puede considerarse una herramienta más del aprendizaje.

**Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje:** A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje, ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender. Al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo, debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo y por tanto debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en común con aquellos conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo en el momento. Otro de los puntos que resultan imprescindibles tanto del juego como de su función potenciadora del aprendizaje, está relacionada con que los niños aprenden desarrollando una realidad ficticia por lo que el temor al fracaso desaparece o se reduce, ya que a través del juego los niños no tienen mucha preocupación por los resultados de la actividad, pues el juego no está planificado para ello. Sin embargo, el miedo al fracaso puede volver a aparecer si el adulto “presiona” de alguna manera al niño, por ejemplo, imponiéndose algún objetivo que este deba cumplir.

**El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional:** Los niños, sobre todo los más pequeños, se enfrentan continuamente a cambios tanto sentimentales como emocionales. Algunos de estos cambios les producen inseguridad y ansiedad y debido a sus pocos recursos, los niños no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos. Por tanto, para ellos el juego es un buen modo de expresarse y exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones. A través de la imitación los niños van comprendiendo y asimilando estas preocupaciones, pues el juego les ayuda a rebajar la ansiedad, les facilita la comprensión de diferentes roles y favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno y de este modo irán superando esas preocupaciones y sintiéndose más poderosos, con lo que probablemente mejorarán su autoestima.

**La actividad lúdica favorece la comunicación y la socialización:** El juego les proporciona a los niños una herramienta fundamental para entrar en contacto tanto

con sus iguales como con los adultos, en muchas ocasiones es a través del juego como los niños tienen el primer contacto con los adultos. El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos, así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos. Además, se puede afirmar también que es una actividad socializadora porque en muchas ocasiones es a través de la relación de los niños con los adultos como estos aprenden a jugar.

### **2.3 Historia del juego en el nivel inicial**

A continuación, se realizará una breve reseña de la historia del juego en el nivel inicial a partir de distintos autores, haciendo alusión principalmente al juego como estrategia didáctica.

El nivel inicial, representa el ingreso de la infancia en la institución escolar y por lo tanto es un espacio donde los niños deben adquirir la nueva cultura propia de la escuela, base para sus aprendizajes posteriores. La autora Ana Malajovich expresa “El juego fue en este sentido un aliado estratégico para endulzar los difíciles aprendizajes o la golosina que premiaba los esfuerzos realizados”.

Froebel (1826), es el primero que estableció un sistema abajo para los jardines de infantes, sostenía que el juego es la base de la educación, define al juego infantil como reflejo de la vida interior del niño y es el mayor grado de desarrollo del niño por ser manifestación libre y espontánea del interior. De esta percepción del juego, el autor lo considera como antecedente evolutivo del trabajo y cumple la función de ejercitar los sentidos y las capacidades intelectuales de los sujetos.

Otros autores posteriores también consideraban al juego como manifestación propia de la infancia. Así Borruat (1924), entiende al juego como manifestación de un exceso de energía siguiendo las concepciones del autor Spencer (1861), que considera al juego como un instrumento educativo, también su concepción se ve influenciada por Montessori, que sostiene “en educación se habla, es cierto, de juego, pero hay que entender por tal un trabajo libre ordenado con un fin determinado y no el desenfreno ruidoso que dispersa la atención”.

Además de este exceso de energía, que habla dicho autor, también el juego cumple una función de aprendizaje, como propone la autora Rosario Vera Peñaloza

(1994), junto a un grupo de jóvenes maestras, quienes fueron impulsoras de los jardines de infantes en el país. quienes plantean que el juego debe producir además del entrenamiento físico los elementos de toda práctica y de todo conocimiento.

### **2.3.1 Características del juego en el nivel inicial**

Lo esencial del juego según la autora Ana Malajovich (2000), es la intencionalidad, es decir que solo hay juego cuando los sujetos deciden convertirse en jugadores creando la situación de juego. La autora refiere que sin esta decisión libre y voluntaria el juego no existe. Sin embargo, esta aventura abierta y desafiante posee siempre reglas” explícitas o implícitas preexistentes o construidas durante el juego “(Brougere, citado en Caride, 1997).

Otra característica del juego es el placer, o con una búsqueda de placer que propone Piaget. El juego permite la exteriorización de deseos, afectos y pensamientos.

La autora Graciela Sheines (1981) señala que las características del juego están presentes en cualquier situación de juego y las diferencias tendrán que ver con el contexto donde se lleve a cabo, así el juego en la institución escolar será diferente del juego en un ambiente familiar. Cada ambiente está organizado para promover diferentes tipos de juego de acuerdo a los objetivos que se quieran alcanzar.

En otras palabras, el juego es patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables, pero además una necesidad que la escuela debe no sólo respetar sino también favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue. El juego en el nivel inicial conserva las características generales, fundamentalmente el de la conciencia de los jugadores que están jugando, es decir, que son los propios niños los que nos marcan las diferencias entre lo que para ellos es juego de lo que no es.

### **2.4 Herramientas educativas**

Según Nisbet Schuckermith (1987) las herramientas educativas son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como

señala Bernal (1990) que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

Es necesario conocer acerca de las herramientas actuales utilizadas por los docentes. Así los autores María Montessori y Ovide Decroly se acercan a la concepción de lo mencionado, y afirman “El niño es la única realidad en torno a la cual debe efectuarse la programación escolar y las actividades del docente. El niño debe manifestar sus intereses espontáneamente y ha de motivarse para el trabajo. Ha de tener autonomía para desarrollarlos. Los intereses del niño son el centro en torno al que se organizan los contenidos y actividades”. (Montessori M. y Decroly O., 2010).

Dichos autores también hacen mención acerca del rol del docente, y afirma “La autonomía y libertad del niño produce necesariamente un cambio en el papel del maestro. Éste debe ser observador y descubrir los intereses y necesidades de los niños, y despertar sus posibilidades.” (Montessori y Decroly O., 2010)

El papel de los maestros es el de enseñar a cada niño o niña de forma individual. Lo más destacado es que no impone lecciones a nadie, su labor se basa en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades, y no podrá intervenir hasta que ellos lo requieran, para dirigir su actividad psíquica.

María Montessori (2010), hace alusión al rol del docente, así llama a la maestra, directora, que ha de estar preparada internamente (espiritualmente), y externamente (metodológicamente). Ha de organizar el ambiente en forma indirecta para ayudar a los niños a desarrollar una «mente estructurada».

Por otro lado, dicha autora expresa que los niños están llenos de posibilidades, pero quienes se encargan de mostrar el camino que permita su desarrollo es el «director, directora», que ha de creer en la capacidad de cada niño respetando los distintos ritmos de desarrollo. Esto permite integrar en un mismo grupo a niños deficientes con el resto, y a estos con los que tienen un nivel superior.

En fin, concluye que al niño hay que transmitirle el sentimiento de ser capaz de actuar sin depender constantemente del adulto, para que con el tiempo sean curiosos y creativos, y aprendan a pensar por sí mismos.

#### **2.4.1 El juego como herramienta educativa en el nivel inicial**

Entonces el juego, considerando que es indispensable, necesario e inherente en el niño debe ser utilizado por los docentes en las prácticas educativas, quienes actúan como mediadores entre el niño y el conocimiento. El juego entonces será un medio importante por el cual el niño va a aprender.

La autora Rosa Violante (2014) en sus postulados, habla de la centralidad del juego en el nivel inicial diciendo que constituye uno de los pilares de la didáctica de la educación inicial. “Abrazar la aparente alegría que tiene el jugar con la construcción compartida del conocimiento, instalar el encuentro entre el goce desafiante que desencadena el jugar, comprometerse y cooperar es una aventura que vale ser vivida” (Rosa Violante. 2014, como se citó en Pastorino).”

También la autora Silva (1995) refiere que “Las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa. La participación guiada, o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas y brindar estrategias, para que el niño pueda hacer aquello que de entrada no sabría hacerlo solo”.

Entonces Winnicott expresa que el juego y aprendizaje son dos conceptos que son recíprocos, el niño empieza a realizar hipótesis, a conocer, hipótesis que tienen que ser confirmadas, de aquí surge la exploración, la necesidad de investigar de conocer.

Es por esto que el juego va a ser diferentes en todas las etapas del niño así afirma el autor “El juego es un soporte de la experiencia de mutualidad del niño con su ambiente la cual va variando de acuerdo al momento de constitución psíquica del niño”.

De esta forma, Froebel, F (1826), sostenía el principio de juego como base de la educación, y como un antecedente evolutivo del trabajo. Entonces el juego no es sólo manifestación interior del niño, sino que cumple también una función primordial para ejercitar las habilidades y funciones cognitivas del sujeto.

### **3. Metodología**

#### **3. 1 Problema**

¿Cuál es la importancia del juego como herramienta educativa en la sala de 4 años de nivel inicial?

### **3.2 Objetivos**

#### **General:**

Caracterizar el juego como herramienta educativa en los procesos de aprendizaje en la sala de 4 de nivel inicial.

#### **Específicos:**

1. Indicar las características del juego en el nivel inicial en la sala de 4 años.
2. Indagar acerca de las herramientas educativas que utilizan los docentes para abordar los contenidos de sala de 4 años de nivel inicial.
3. Conocer el desempeño de los niños en base a las herramientas utilizadas por la docente en la sala de 4 años de nivel inicial.

### **3.3 Enfoque metodológico**

En este trabajo de investigación se tomó un enfoque metodológico cualitativo. Según Hernández Sampieri (2006), las investigaciones cualitativas se caracterizan por utilizar la recolección y análisis de datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. También se guía por área o temas significativos de investigación y a diferencia de la investigación cuantitativa, en donde las preguntas de investigación e hipótesis preceden a la recolección y el análisis de los datos, los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante y después de la recolección y el análisis de los datos que tiene como objetivo descubrir las preguntas de investigación más importantes para perfeccionarlas y responderlas.

Por otro lado, la acción indagatoria es dinámica, ya que es un proceso más bien circular entre los hechos y su interpretación. Entonces el investigador plantea un problema, pero no sigue un proceso definido claramente. Por lo tanto, se utiliza como método de recolección de datos, no estandarizados y se basa en las perspectivas y puntos de vista de los participantes.

### **3.4 Diseño y alcance de la investigación**

El diseño de la presente investigación es de tipo no experimental, ya que se centra en analizar cuál es el nivel o modalidad de una o diversas variables en un

momento dado. Por otro lado, evaluar una situación, comunidad, evento, fenómeno o contexto en un punto del tiempo. Por último, determinar o ubicar cuál es la relación entre un conjunto de variables en un momento.

Además, se trata de un diseño de tipo transversal, debido a que se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único (Liu, 2018 y Tucker, 2004). Su propósito es describir variables y analizar coincidencias e interrelación en un momento dado.

El alcance de la investigación es descriptivo, ya que tiene como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. El procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas, objetos, etc. y proporcionar su descripción (Dr. Roberto Hernández Sampieri, 2014).

### **3.5 Participantes**

Participan de esta investigación 10 docentes de nivel inicial de sala de 4 años, de cinco colegios privados de la ciudad de Salta.

### **3.6 Instrumentos de recolección de datos**

Para relevar los datos en dicha investigación, se utilizó una entrevista semiestructurada, de forma virtual debido a la situación actual de la pandemia Covid-19 (Sampieri, 2014), la misma se caracteriza por basarse en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información.

La entrevista estuvo formada por 12 preguntas guía (se adjunta modelo en Anexo), con flexibilidad para reformular, añadir u omitir preguntas en base a las respuestas de los participantes.

### **3.7 Análisis de datos**

Se realizó un análisis de contenido cualitativo a partir de las entrevistas llevadas a cabo. Por análisis de datos cualitativos, se entiende el proceso mediante el cual se organiza y manipula la información recogida por los investigadores, para establecer relaciones, interpretar, extraer significados y sacar conclusiones (Spradley, 1980, p.70).

Para llevar a cabo el análisis y la organización de los datos, se optó por el análisis de contenido, a partir de las entrevistas desgravadas. El criterio utilizado es el temático, el cual consiste en establecer cortes en el texto, al reconocer el cambio de tema de las docentes entrevistadas.

Luego de establecidas las unidades de contenido, se identificó y clasificó la información a partir del tipo de categorización mixto “a través del cual el investigador tomaría como categorías de partida las existentes formulando alguna más cuando este repertorio de partida se muestre ineficaz, o sea, no contenga dentro de su sistema de categorías ninguna capaz de cubrir una unidad de registro” (Dr. C. Rodríguez Sabiote, 2003).

#### **4. Resultados**

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de las entrevistas realizadas. Debido a que la investigación presenta un carácter cualitativo, la información se encuentra presentada a partir de categorías y subcategorías.

Partiendo del primer objetivo, el cual consiste en indicar las características del juego en el nivel inicial en la sala de 4 años, tal como se puede reflejar, se desplegaron tres categorías.

##### **Concepciones del juego**

En la presente categoría se obtuvo una coincidencia, en que el juego es la actividad por la cual el sujeto más aprende, es lo primordial, favorece a la imaginación y creatividad y el jugar es todo en el jardín de infantes. En palabras de las entrevistadas:

*- “El jugar tiene que ser una situación divertida o entretenida en el jardín y puede darse de forma individual o grupal, cada uno con sus características y funciones particulares, los cuales van a ir variando según la etapa donde se encuentre transitando el sujeto”. (Entrevistada 2).*

- *“Jugar es lo primordial en el jardín, porque no solo aprenden, sino que socializan, crean, logran mejorar en el lenguaje, es muy amplio lo que se logra con el juego en el jardín”.* (Entrevistada 4).

Se acerca a la concepción de juego de los autores Melo Herrera, M. y Hernández Barbosa, R., (2014) quienes sostienen que “El juego es una actividad inherente al ser humano, vinculada al goce, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcada en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento”.

Por otro lado, acerca de las concepciones del juego, se vio plasmada la idea de juego como inherente al niño, que debe incluirse cada vez más en las prácticas educativas, dejando de lado otras formas de enseñanza tradicionales. En palabras de los entrevistados:

- *“Para mí jugar es la niñez, no válido las actividades dirigidas, me cuesta mucho todavía, las veo en mi trabajo y quiero erradicarlas, el cuadernillo..., siento que a través del juego es donde más se aprende y que se puede consolidar el concepto desde otro lado sin tener que hacer una hoja con un dibujito y la cantidad, si bien es verdad que muchas veces ayuda a plasmar y cerrar esa unidad, pero no es un recurso que lo utilice”.* (Entrevistada 1).

### **El juego y el desarrollo de otras habilidades**

. En la segunda categoría todas las entrevistadas coinciden que indudablemente el juego va a favorecer al desarrollo del lenguaje, como la expresión oral. También va a potenciar otras habilidades de las cuales nombran, esperar turnos, desarrollar propias estrategias para resolver un problema o alcanzar un objetivo, trabajar en equipo y un montón de habilidades más. Incluso en las situaciones de juego compartido se presentan formas de comunicación con los otros, expresar lo que desean. En palabras de las entrevistadas:

- *“Si, el juego simbólico es uno de ellos, ya que los niños verbalizan mientras lo juegan, también fomenta la creatividad, la planificación y muchas habilidades*

*sociales”. M, también se refirió a que el juego potencia las habilidades sociales y emocionales, así afirma “El juego genera también vínculos de amistad, el respeto de las reglas sociales, los niños a través del juego se conocen a sí mismos, aprenden a regular sus emociones”. (Entrevistada 3).*

En otras palabras, se puede hacer alusión a esta concepción, “El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos, así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos”. (Chacón, 2008). Otro autor que destaca al juego como posibilitador de otras habilidades como el autoconocimiento es Bruner, J (2003) quien plantea que el juego es una proyección del mundo interior hacia el mundo exterior, mediante el cual lo internalizamos y lo hacemos propio. Es una actividad que ayuda al autoconocimiento, a la exploración y experimentación.

Otro aspecto que se destacó en las palabras de las entrevistadas en sus discursos fue las habilidades sensoriales y físicas que posibilita el juego:

*- “El juego permite desarrollar también la motricidad fina y la motricidad gruesa, en los juegos se texturas, el niño experimenta y en los juegos donde ponen el cuerpo también se desarrollan estas habilidades, al moverse constantemente”. (Entrevistada 7).*

### **Características del juego en sala de 4 años**

En esta categoría se observa que en todos los casos se plantean, que el juego en sala de 4 años se caracteriza por ser más grupal, se incluyen los juegos de reglas principalmente, como tableros, bingos, ya que implican un mayor desarrollo cognitivo. También incluye el juego de roles y juego simbólico, donde el sujeto empieza a ser protagonista., En palabras de una entrevistada:

*- “El juego en sala de 4 años debe ser divertido e interesado según la etapa que se encuentra el niño, tener en cuenta y respetar sus tiempos atencionales, y las consignas deben ser cortas y claras”. (Entrevistada 8).*

A partir del segundo objetivo, el cual consiste en indagar acerca de las herramientas educativas que utilizan los docentes para abordar los contenidos de sala de 4 años de nivel inicial, se desplegó una categoría.

### **El juego como herramienta educativa**

En cuanto a las herramientas utilizadas por las docentes, las cuales destacan el juego, imágenes, libros, y pantallas, se obtuvo una coincidencia en la mayoría de las entrevistadas coincidieron en que los recursos utilizados varían según la propuesta. La misma se encuentra dentro de un contexto determinado, como por ejemplo la pandemia, donde se utilizaron elementos más concretos, como texturas. Dos de las entrevistadas hicieron alusión a las siguientes palabras:

- *“Utilizamos como herramientas el cuento, las historias, las cuales sirven para introducir un tema nuevo. También material concreto, ya que los chicos pueden experimentar más, y la mayoría aclara que prefieren no utilizar fotocopias o trabajitos en las mesas, ya que esto no favorece a la experimentación, a la imaginación y creatividad”*. (Entrevistada 4)

- *“Los materiales deben ser interesantes y variados, y se piensan según el grupo y los intereses y necesidades del mismo”*. (Entrevistada 2).

A pesar de los aportes entregados por Jean Piaget, en donde se destaca la importancia de utilizar material concreto durante la edad de 7-12 años (en pleno estadio de Operaciones Concretas), ya que aparecen operaciones intelectuales que requieren de su manipulación, pues el pensamiento aún está limitado a lo tangible debido a su maduración biológica (De los Heros, 2010, p.17).

También se puede rescatar, que la mayoría de las entrevistadas señalan que el juego es indispensable y parte de la enseñanza. Así expresan las entrevistadas:

- *“El juego es un pilar fundamental dentro del nivel inicial que forma parte de la vida de los niños y es muy significativo para que el niño pueda aprender*. (Entrevistada 3)

- *“Las propuestas tienen que ser presentadas a partir del juego, pero si considera que el juego es una metodología de enseñanza, el juego debe estar siempre y se debe dejar de lado las formas tradicionales de enseñanza como las fotocopias, ya que el juego motiva al niño y como se dijo anteriormente favorece al desarrollo de otras habilidades”.* (Entrevistada 4).

Autores como Silva (1995) refieren que "Las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo". En palabras de las entrevistadas:

*“El juego es parte de la enseñanza, sin duda, enseñar sin jugar no se podría enseñar, más en estas épocas, donde debe plantearse distintas formas de jugar, se ven muchas pantallas, muchos juegos que no aportan, se debe enseñar a los niños a jugar, a poner el cuerpo, para desarrollar otras habilidades”.* (Entrevistada 3).

- *“El juego es fundamental en la enseñanza, estimula desde áreas cognitivas hasta áreas emocionales, posibilitar aprendizajes significativos, desde aprender algún contenido, como los números, hasta la interacción con los pares, el juego es todo”.* (Entrevistada 6)

De esta forma, Froebel, F (1826), sostenía el principio de juego como base de la educación, y como un antecedente evolutivo del trabajo. Entonces el juego no es sólo manifestación interior del niño, sino que cumple también una función primordial para ejercitar las habilidades y funciones cognitivas del sujeto.

A partir del tercer objetivo, el cual hace alusión a conocer el desempeño de los niños en base a las herramientas utilizadas por la docente en la sala de 4 años de nivel inicial, se desplegó una categoría y tres subcategorías.

### **Desempeño de los niños en la sala de 4 años**

Se planteó como primera subcategoría, la influencia de las herramientas utilizadas en el desempeño de los niños. A partir de las entrevistas se infiere que la motivación

y la forma en que se plantean las propuestas van a incidir de forma directa en el aprendizaje del alumno, pusieron más énfasis en que deben estar adaptadas siempre a los intereses y necesidades de los alumnos, por lo que deben ser flexibles en los cambios y en la variedad de sus propuestas. En palabras de dos entrevistadas:

- *“Creo totalmente que las herramientas utilizadas por el docente influyen en el aprendizaje de los chicos, es más, influyen en que puedan tener mayor o menor ganas de motivación, pero es lo que va a generar este ambiente para trabajar y también estas herramientas van a ser las que generan esta memoria emotiva”. (Entrevistada 5).*

- *“Si totalmente, una docente que no tiene herramientas ni recursos, de todo tipo, desde una hoja y un lápiz o un pedacito de cartulina, creo que es muy importante poder utilizar todas las herramientas desde lo imaginativo hasta lo plasmado en una hoja, eso va a ayudar que la parte creativa e imaginativa pueda desarrollarse mejor”. (Entrevistada 1).*

La segunda subcategoría refiere a la evaluación del aprendizaje de los niños, dichas docentes coinciden en un punto, que es la evaluación constante a lo largo del año, consideran que la evaluación en periodos más cortos favorece a su planificación, al diseño de sus propuestas y al conocimiento de cada alumno de forma particular. Ninguna plantea una evaluación estática y a fin de año, ya que se sus respuestas reflejan que se considera al aprendizaje como un proceso que varía en cada niño, con ritmos diferentes. En cuanto a los aspectos que se evalúan hacen alusión al desarrollo tanto cognitivo como emocional del niño, ya que indudablemente van de la mano. Algunas plantean la evaluación mediante la observación, conversaciones, juegos grupales e individuales.

Al igual que la constante evaluación de los niños, coinciden en la autoevaluación constante de sus prácticas de enseñanza, siendo la última subcategoría. Esta evaluación la realizan día a día, para revertir errores y aprender de ellos también. Consideran que el “error” es un posibilitador del aprendizaje para ellas, ya que les permite ir construyendo sus metodologías y recursos utilizados para la presentación de las propuestas. En palabras de las entrevistadas:

- *“Si, considero que el docente debe evaluar todo el tiempo sus prácticas de enseñanza, si te sirvió lo que hiciste, la forma que lo hiciste, si se comprendió rápido, si hubiera sido mejor de otra manera”.* (Entrevistada 5).

Con esto se entiende que todas las propuestas no pueden ser aplicadas de la misma forma, con todos los grupos de alumnos que les toca, por eso deben tener la capacidad de adaptar esas propuestas a las particularidades de cada grupo. En palabras de las entrevistadas:

- *“Debemos individualizar a cada sujeto primero antes de intervenir, para tener una mirada primero del alumno y luego ir adaptándolas al grupo en general, todos los niños no son iguales, no aprenden ni responden de la misma forma, cada uno trae una historia diferente”.* (Entrevistada 3)

- *“Creo que el docente si debe evaluar sus prácticas, porque es lo que le va a dar, posibles soluciones, cambios y respuestas a situaciones que se pueden plantear de otra forma, esto me sirvió, esto no, yo creo que es imprescindible evaluar las prácticas, por lo que va a dar lugar a replantearse estrategias, materiales, que apunten a la motivación del día a día”.* (Entrevistada 8)

Por otro lado, en las entrevistas, en varios casos, se vio reflejada la idea de que el proceso de evaluación por parte del docente, no debe ser algo fijo que no puede modificarse, sino que es un proceso que se va corriendo a lo largo del año. Como lo afirma una de las entrevistadas:

- *“Lo que yo evalúo del niño, son observaciones pequeños aprendizajes desde lo cognitivo hasta lo emocional, no una evaluación eterna sino, mini evaluaciones”.* (Entrevistada 6)

Así también se destaca en sus palabras, la evaluación de distintas áreas, poniendo énfasis siempre en lo emocional para luego poder evaluar lo cognitivo.

## **5. Conclusiones**

En este apartado se pretende plasmar algunas ideas a modo de conclusiones, por el cual se considera pertinente mencionar que el objetivo general que ha orientado la

investigación, hace alusión a **“Caracterizar el juego como herramienta educativa en los procesos de aprendizaje en la sala de 4 de nivel inicial”**. La presente conclusión no tiene como finalidad alcanzar respuestas acabadas, sino más bien realizar aportes a la práctica de nuestra profesión, a partir de los resultados obtenidos a lo largo de la investigación.

Así mismo se considera indispensable compartir lo recopilado acerca del “juego”, concepto central en el cual se basa esta investigación. Según lo manifestado en las entrevistas, en cuanto al concepto de juego en el nivel inicial, ocupa un lugar central en la educación. Así destacan al juego como una herramienta esencial y primordial a la hora de realizar las planificaciones. Entonces el juego sería un posibilitador de otros aprendizajes, conocimientos y habilidades. Se entiende que la acción de jugar, fomenta la creatividad, la imaginación, la socialización, entre otros. Lo expresado pone de manifiesto la siguiente definición de juego, “El juego es una actividad inherente al ser humano, vinculada al goce, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcada en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento” (Melo Herrera, M. y Hernández Barbosa, R., 2014).

Por otro lado, otro concepto plasmado en el propósito de la investigación es el de herramientas educativas, y pudo identificarse la posición de las entrevistadas, las docentes, frente al mismo.

Así mismo se deduce que las herramientas educativas utilizadas por las docentes varían y van cambiando según la época y contexto donde se encuentre enmarcada la educación. Actualmente se puede ver que las docentes utilizan herramientas variadas según el contexto principalmente, considerando los nuevos modelos de enseñanza que se adapten a la época que se está atravesando, como las nuevas tecnologías, la situación de pandemia, también que llevó a crear nuevas formas, y eliminar formas viejas de enseñanza que no se adaptaban a las realidades. En otras palabras “La autonomía y libertad del niño produce necesariamente un cambio en el papel del maestro. Éste debe ser observador y descubrir los intereses y necesidades de los niños, y despertar sus posibilidades.” (Montessori y Decroly O., 2010).

Las mismas también se adaptan a diversos factores, las propuestas diseñadas, el grupo humano, el contenido a enseñar, el grupo clase, entre otros. Pero se entiende que optan por actividades recreativas, activas sobre actividades más estructuradas, y formales. Es decir que se destacan nuevas miradas acerca del aprendizaje y la enseñanza, entendiéndose que las herramientas que utilicen inciden en el desempeño de los niños. Así se diseñan propuestas, implementando nuevas herramientas, como tecnológicas, y dejando de lado cada vez más las actividades formales en papel. De esta forma pone de manifiesto la autora María Montessori (2010) que los niños están llenos de posibilidades, pero quienes se encargan de mostrar el camino que permita su desarrollo es el director, directora, que ha de creer en la capacidad de cada niño respetando los distintos ritmos de desarrollo.

Sintetizando lo explicitado hasta el momento, se concluye que el juego, según las entrevistadas, es una herramienta educativa, y una de las principales plasmadas en las propuestas curriculares. Así, tal y como expresa la autora María Montessori (2016), a través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño.

Tal como hemos identificado estos nuevos modos de enseñanza, donde se incluye al juego como metodología, desde el juego corporal, hasta el juego tecnológico. Pero es en el juego mismo que se encuentran las herramientas necesarias para acceder a un conocimiento, para adquirir una habilidad, y potenciar capacidades. Sería entonces un posibilitador de nuevos caminos, de nuevos aprendizajes, ya que el juego no es algo que se le impone al niño, sino que viene incorporado de forma natural, lo que vuelve más significativo al aprendizaje. Parafraseando a Chacón (2008), a través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje, ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo, debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo y por tanto debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en común con aquellos conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo en el momento.

En otras palabras, en consonancia con lo expresado en las entrevistas, se puede mencionar que el juego debe estar presente en muchos ámbitos, ya sea en las aulas, consultorios, etc. Pero principalmente se hace alusión a las aulas, a las

planificaciones, ya que mediante el juego se enseña y se motiva, cumple una doble función, porque a través de él se aprende algún contenido, pero al mismo tiempo se están poniendo en juego otras habilidades. En el juego grupal se pondrá en juego la interacción y el lenguaje comunicativo, en el juego solitario se pondrán en juego otras habilidades, como la motricidad fina y gruesa y diversos procesos cognitivos. De esta forma Chacón (2008) considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos, ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia.

“Aunque rara vez el juego es elegido de manera casual, el juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a imitar, lo medio con que quiere realizarlo. El juego es la actividad más espontánea del niño”.

Se considera que la investigación llevada a cabo realiza aportes a la psicopedagogía, ya que pone de manifiesto nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Es importante desafiar el posicionamiento clínico e intentar nuevos desafíos, como se observa en las prácticas docentes, adaptarse a las nuevas realidades y crear nuevas metodologías y herramientas educativas, que contemplen desde el contexto histórico y social hasta cada aprendizaje individual. Para esto se considera indispensable revisar las prácticas psicopedagógicas, que puedan dar cuenta de las herramientas que se utilizan, cuales debemos preservar, y cuales debemos descartar. Entonces el juego deberá ser utilizado por un lado para trabajar los distintos objetivos que tiene la psicopedagogía, como por ejemplo distintas habilidades, pero por otro lado sirve en la relación psicopedagogo-paciente. De esta forma Winnicott destaca un factor importante en el juego, que es la creatividad, por este motivo se le atribuye al juego una función importante en la psicoterapia, en la relación paciente terapeuta, y plantea la necesidad del paciente de saber jugar, “Si el que no sabe jugar es el paciente, hay que hacer algo para que pueda lograrlo, después de lo cual comienza la psicoterapia”. Winnicott, D (1971).

Concluyendo con la información obtenida en las entrevistas, se puede decir entonces que a partir del trabajo de investigación, se pudo conocer algunos aspectos que hacen al juego y a su utilización como herramienta educativa en las aulas, considerando al mismo como una metodología que no solo debe ser utilizada en las aulas sino también en el consultorio psicopedagógico, por eso es importante conocer

de qué se trata, ampliar la mirada acerca del concepto, ya que no es lo mismo que épocas anteriores. Cómo se expresa en la siguiente frase, “Abrazar la aparente alegría que tiene el jugar con la construcción compartida del conocimiento, instalar el encuentro entre el goce desafiante que desencadena el jugar, comprometerse y cooperar es una aventura que vale ser vivida” (Rosa Violante. 2014, como se citó en Pastorino).”

Para finalizar será necesario destacar que algunas limitaciones que esta investigación presenta, y para tener en cuenta para nuevas investigaciones, tiene que ver con la cantidad de docentes entrevistadas, considerando que se podría enriquecer más. También otra limitación, se debe a la complejidad del contexto actual, ya que la pandemia ocasionada por el virus, tuvo como consecuencia el establecimiento de un aislamiento social obligatorio, que obturaba la posibilidad de realizar entrevistas presenciales y observaciones en la institución elegida. En este sentido, los datos de las entrevistas más la observación directa en las aulas, como la observación de los niños, docentes y su interacción, hubiesen permitido una investigación más profunda sobre la temática. Otra limitación ha sido la falta de antecedentes y bibliografía encontrada sobre la temática, esto impidió la incorporación de nuevos aportes que hubiesen resultado enriquecedores.

Para futuras investigaciones, también se podría agrandar en campo investigado, como incluir otros contextos, como otras provincias con otras culturas y costumbres, considerando que actualmente la vía online, es muy utilizada y enriquecedora para variadas actividades, lo cual podría ser útil para investigar.

## Referencia Bibliográficas

- Bruner Jerome, (2003) “Juego, pensamiento y lenguaje”. Revista In-fan-cia educar de 0 a 6 años.
- Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta, 16 (32-40).
- Geetd Claudde, Winicot, D, “Pediatria, juego y Psicoanálisis”. Ed. Almagesto.
- Johan Huizinga (1872-1945), “Ideal caballeresco, juego y cultura” (María Cristina Ríos Espinosa).
- Groos, K (1902), Les jeux dex animaux. Felix Alcan Editeur. Paris.
- Malajovich A. (2000) Recorridos didácticos en la educación inicial. Ed Paidós.
- Montessori M. y Decroly (2010) “La escuela nueva”. MAGISTERIO.
- Melo Herrera, Mónica Patricia y Hernández Barbosa, Rubinsten. El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. Innov. educ. (Méx. DF).
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ed. Aljibe.
- Osterrieth, P (2008), Psicología infantil. Ed. Morata.
- Piaget J. (1969). “Los estadios en la psicología del niño”. Ed. Nueva Edición.
- Piaget J. (1946). “La formación del símbolo en el niño”. Ed. Fondo de cultura económica. México. Buenos Aires (reimpresión).
- Rodríguez de Pastorino E., (2017). “El juego en la Educación Inicial”. Ed. INFoD.
- Spradley, J.P. (1980). Participant observation. New York. Rinehart & Winston.
- Violante R. (2014). “La centralidad del juego como uno de los pilares de la educación inicial”. EDI Narrativas Pedagógicas- Marina Quinteros.
- Winnicott, D. W. (1971). Realidad y Juego. Buenos Aires: Gedisa, 1972.

# ANEXO

**Entrevista a la docente:**

**Modalidad:** virtual (vía WhatsApp).

**Objetivo:** La siguiente entrevista tiene como fin, indagar acerca de la importancia del juego como herramienta educativa en sala de 4 años a partir de la información brindada por el profesional.

**Datos:**

**Nombre:**

**Edad:**

*Estimada docente se sugiere responder de forma ordenada y concreta cada pregunta, para una mejor organización de la información. Los datos que nos brinde serán solo de uso académico, le agradecemos su tiempo y disposición.*

**Preguntas:**

1. A la hora de enseñar, ¿Qué herramientas utiliza? ¿Qué tipo de materiales?
2. Al momento de planificar, ¿Qué factores tanto individuales como grupales tiene en cuenta?
3. ¿Cree que las herramientas utilizadas por el docente influyen en el aprendizaje del niño?
4. ¿Qué es jugar para usted?
5. a. ¿Cuáles son las características que tiene que tener el juego en la sala de 4 años?  
  
b. ¿Qué tipos de juego se presentan en la sala de 4 años según la etapa evolutiva del niño?
6. ¿Cree que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?

7. ¿Qué lugar ocupa el juego en su planificación?
8. ¿Incluye el juego en sus prácticas de enseñanza? ¿De qué manera?
9. ¿Aborda el juego desde alguna perspectiva?
10. ¿Cree que el juego favorece al desarrollo del lenguaje? ¿Y, a qué otras habilidades?
11. ¿Considera que es necesario que el docente evalúe sus prácticas de enseñanza?
12. ¿De qué manera evalúa el aprendizaje de los niños a lo largo del año?

## **CURRICULUM VITAE**

### **DATOS PERSONALES**

Nombre: Milagro Maidana

Edad: 27 años

Estado civil: casada

Nacionalidad: Argentina

Región: Salta capital

DNI: 38341456

Fecha de nacimiento: 13 de septiembre de 1994

Email: [milagromaidanac@gmail.com](mailto:milagromaidanac@gmail.com)

Teléfono: 3875367183

### **EDUCACIÓN**

#### **Primaria:**

- Colegio de Jesús (1999-2003)
- Escuela Parroquial Ntra. Sra. de la Merced (2004-2006)

#### **Secundaria:**

- Escuela Parroquial Ntra. Sra. de la Merced (2007-2012)

#### **Universitaria:**

- Egresada de la carrera de Psicopedagogía (nivel terciario) en el Instituto Superior del Milagro (2012-2016)

### **EXPERIENCIA LABORAL**

Desde 2015 hasta actualidad: Psicopedagoga, Coordinadora, Manejo de personal de un jardín de infantes.

2010-2011-2013: Colonias de verano.

Desde 2016 hasta 2018: Integración escolar.

Desde 2016 hasta actualidad: Consultorio clínico psicopedagógico.

## **CURRICULUM VITAE**

### **DATOS PERSONALES**

Nombre: Maria Pia Brandenburg

Edad: 26 años

Estado civil: soltera

Nacionalidad: Argentina

Región: Salta capital

DNI: 36006121

Fecha de nacimiento: 06 de mayo de 1995

Email: [ppia295@gmail.com](mailto:ppia295@gmail.com)

Teléfono: 3874698587

### **EDUCACIÓN**

#### **Nivel inicial:**

- Escuela Parroquial Ntra. Sra. de la Merced (1999-2000)

#### **Primaria:**

- Escuela Parroquial Ntra. Sra. de la Merced (2001-2006)

#### **Secundaria:**

- Escuela Parroquial Ntra. Sra. de la Merced (2007-2012)

#### **Universitaria:**

- Egresada de la carrera de Psicopedagogía (nivel terciario) en el Instituto Superior del Milagro (2012-2016)

### **EXPERIENCIA LABORAL**

- Desde 2016 hasta actualidad: Psicopedagoga en un jardín de infantes.
- Desde 2016 hasta actualidad: Consultorio clínico psicopedagógico.