



UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y PSICOPEDAGOGÍA

“Espacio para el juego dramático en el nivel inicial: un relevamiento en las escuelas de la Provincia de Buenos Aires”

Trabajo final para optar por el título de Licenciada en Psicopedagogía

Estudiante: Ovejero, Rosa Beatriz

Marzo 2024

Resumen

El tema del siguiente trabajo final de carrera es la importancia del juego dramático en la 3° sección del nivel inicial, le da al niño la oportunidad de recrear la fantasía y/o la realidad. Espacio para el juego dramático y perspectiva docente acerca del juego en el nivel inicial: un relevamiento en las escuelas de la Provincia de Buenos Aires.

El objetivo es analizar de qué manera se les ofrece situaciones que promuevan su desarrollo integral a través del juego dramático a los niños de 3° sección de Nivel Inicial. También se pretende analizar la percepción de los docentes frente al juego dramático, su perspectiva y la importancia que le brindan al tiempo, al espacio y a los recursos materiales

Se contrastó la manera en que se habilita el juego dramático con lo indicado en el diseño curricular para la Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires.

Considerando los resultados de las entrevistas, se concluye que, tanto las docentes como las instituciones, ofrecen el espacio y el tiempo para el desarrollo del juego dramático.

Por otro lado, para que las estrategias didácticas estén orientadas hacia la ejecución de los objetivos propuestos en la planificación, la docente debe involucrarse en la actividad del juego, con todo lo que ello implica.

En tal sentido, la calidad del ambiente que las docentes logren generar en el espacio áulico, tiene repercusiones en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de los niños, que pueden ser: positivas o negativas.

Para finalizar, el juego dramático ofrece experiencias valiosas y de gran versatilidad para el desarrollo integral de los niños. En definitiva, el juego ofrece al niño, una articulación de los saberes previos con nuevos aprendizajes que se aplicarán, eventualmente, a la vida cotidiana.

Palabras claves: juego dramático, nivel inicial, concepción docente, recursos didácticos, diseño curricular.

Agradecimientos y dedicatoria.

Quería agradecer y dedicárselo a Dios por darme la vida a través de mis padres, que son mis Ángeles que me acompañan a cada paso y en cada decisión para lograr mis metas. Por haberme enseñado los valores, como la responsabilidad, la empatía, la justicia, el amor y la solidaridad. Valores con los que he ido transitando el camino de la vida, guiándome y obrando en consecuencia hasta este momento.

A mis hijos y nietos que son mis pilares, los que me sostuvieron, contuvieron y alentaron para seguir a pesar de las dificultades, por su apoyo y confianza cuando dudaba de mí y de mis capacidades, que cuando quería bajar los brazos no dejaron que me diera por vencida.

A los familiares y amigas que me acompañaron brindándome una palabra de aliento mediante una charla, un mensajito, un abrazo, un: "dale que vos podes", generando la fuerza para seguir en busca de mi sueño.

Así como también los docentes y profesores que fueron trasmitiéndome sus conocimientos teóricos y empíricos, también sus valores, dejando huellas que fueron transformándome y convirtiéndome en la profesional que soy hoy.

Igualmente a las familias y los niños a los cuales acompañé, que día a día me hacían ver su esfuerzo por salir adelante y tener una mejor calidad de vida. Con sus avances íbamos construyendo y creyendo que se puede cambiar el mundo.

No me cabe duda que sin todos ellos no hubiese podido llegar a esta instancia de esta manera, ya que me fueron forjando como profesional, pero por sobre todas las cosas como persona.

Por último pero no menos importante me lo dedico a mí, porque logré sortear todas las adversidades que me convirtieron en un ser resiliente, con más paciencia, empatía, más capacidad para reflexionar y comprender. Con todas las demostraciones de cariño me hicieron ver que todo puede ser posible.

¡Gracias a todos por haberme acompañado en este proceso siempre!

ÍNDICE

Introducción	5
Estado del Arte	7
3. Marco Teórico	10
3. 1. El juego	10
3.2 El juego desde diferentes corrientes	11
3.3 El juego como objetivo en la ley de educación	14
3.4 El juego en la Educación Inicial	15
3.4.1 Propósitos del juego en la Educación Inicial	17
3.4.2 Contenidos del juego en la Educación Inicial	18
3.4.3 Juego de construcción	18
3.4.4 Juego con reglas	19
3.4.5 Juego dramático	19
3.4.6 El juego y el espacio	20
3.4.7 El juego y el tiempo	21
3.4.8 El juego y los materiales	21
4. Encuadre Metodológico	22
5. Desarrollo del análisis de datos	23
5.1 Primer eje: “Importancia del juego dramático: influencias y tipos de expresión”	23
5.2 Segundo eje: “Significación y percepción de los docentes”	27
5.3 Tercer eje: “Tiempo, espacio, recursos materiales, planificación docente y estrategias”	29
6. Conclusiones	32
7. Referencias	34
8. Anexo:	36

Introducción

El juego y el juguete han sido parte relevante de la construcción de la identidad de los seres humanos desde tiempos inmemorables. Así, el juego ha conformado una práctica fundamental en la producción de las subjetividades, modelación y reproducción de los roles sociales. (Demarco y País Andrade, 2011).

La Convención sobre los Derechos del Niño (2006) en su Artículo 31 especifica que, “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

En este sentido, Kaczmarzyk y Lucena (2007), en una circular de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, destacan el juego como derecho del niño y hacen mención a la responsabilidad docente. Sostienen que el nivel inicial, en la provincia de Buenos Aires, posee una tradición en relación con el lugar que se le ha dado al juego en las prácticas cotidianas. Sin embargo señalan, que en los últimos años se ha desdibujado la importancia del mismo.

Dichas autoras además sostienen que, el juego no es algo que el niño realiza naturalmente, es decir, no es una capacidad natural sino una capacidad innata; por lo tanto para que esa capacidad se desarrolle es necesario que otro le otorgue sentido a las acciones que el niño realiza espontáneamente. De esta manera se suma un significado cultural, que además de carácter lúdico, opera como inscripción de ese niño en la cultura.

La finalidad del juego no es solo el placer sino también a través del juego se producen aprendizajes importantes como: expresar sus ideas acerca de los temas que aparecen en el juego, manifestar sus esquemas conceptuales, confrontarlos con los de su compañero; permitiendo así rectificar lo que es o no correcto, lo que sirve o no, como también ratificar sus ideas acerca de lo que conocen.

De acuerdo a los lineamientos que establece el Diseño Curricular de Nivel Inicial de la provincia de Buenos Aires, es posible diferenciar diferentes formas de jugar en

función de los propósitos, los 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. Es por ello que, el juego dramático, el juego de construcción y los juegos con reglas convencionales se constituyen en objeto de enseñanza.

Kaczmarzyk y Lucena (2007), expresan:

“Teniendo en cuenta la función educativa central que portan las instituciones del nivel, es imprescindible un interlocutor que propicie y favorezca el desarrollo de estos aprendizajes. Este interlocutor debe ser el docente, quien desde una observación atenta y responsable de cada grupo de niños, debe prever espacios y tiempos, recursos y materiales, para la habilitación del juego” (p.2).

A raíz de ello, podríamos decir que el docente, a través de conocer el grupo mediante la observación y escucha atenta, facilita los recursos y actúa como mediador favoreciendo el aprendizaje.

Justificación

Se considera que el presente trabajo de investigación será un aporte a la realidad actual, ya que brindaría una visión acerca del tiempo y el espacio que le sería brindado para el juego Dramático, en tres jardines de infantes en el nivel inicial en la 3° sección.

Por lo cual, mediante esta observación, un pequeño pero no por ello menos valioso, recorte de la realidad educativa en el nivel inicial en tres jardines de infantes del oeste del Gran Buenos Aires, permite garantizar si en esta muestra se efectiviza la normativa vigente.

Estado del Arte

En la búsqueda de hallazgos que describan la importancia del juego dramático en la 3° sección del Nivel Inicial, se han seleccionado 5 investigaciones que fueron consideradas como las más distinguidas para este trabajo, las cuales serán desarrolladas a continuación.

La primera investigación elegida, fue realizada por Estrugo, Mercedes y Moreira, Karen (2020). El título de la misma es: *“Las relaciones entre juego dramático y autorregulación: Una revisión sistemática”*.

Ambas autoras, propusieron como objetivo, realizar una revisión bibliográfica que permita analizar en qué medida el juego dramático se relaciona con el desarrollo de la autorregulación. Para esto, consideraron la franja etaria que va de los tres a los seis años, franja en la que se produce un desarrollo notable del juego y de la autorregulación.

Para el análisis de ésta relación, realizaron una serie de búsquedas en el “Portal Timbó” (Trama Interinstitucional Multidisciplinaria de Bibliografía Online), de la Agencia Nacional de Investigación e Innovación (ANII), Uruguay. Se trata de un portal institucional que permite la realización de búsquedas en simultáneo en múltiples colecciones y bases de datos multidisciplinarias como Ebsco-host, Jstor, Sage publishing, Science direct, Scopus y Springer link.

Como resultado de esta revisión, coincidieron en que el juego dramático está fuertemente relacionado con la adquisición de las habilidades de autorregulación que se desarrollan en esta etapa de la vida y son fundamentales para el paso al ciclo de educación primaria, y para toda la vida posterior. Dos elementos muy importantes por considerar son la calidad del juego y la inclusión de elementos de fantasía en ellos.

Por otro lado, una publicación que resulta importante mencionar es la realizada por Moreno Torralba, Kimberly Lorena (2017). Su trabajo de grado, llamado: *“Juego dramático para el desarrollo de la función simbólica en la educación inicial”*, se centra en los aportes que puede brindar el juego dramático para la construcción de la función simbólica en primera infancia. Consecuentemente, diseñó un proyecto de aula guiado por los diferentes tipos de juego dramático que se realizan dentro del aula, que le permita al

alumno tener herramientas expresivas, las cuales ayudará a enriquecer su forma de comunicarse con su cuerpo, crear elementos e interactuar con su entorno por medio del arte; desarrollando en el camino, su propia forma de expresar ideas, emociones, saberes y conociéndose a sí mismo para luego entender y respetar al otro.

La autora afirma que el juego dramático brinda herramientas didácticas dentro del aula, para el desarrollo de la función simbólica en educación inicial. Partiendo de dinámicas lúdicas que posibilitan al niño a transformar saberes previos y darles un nuevo significado.

La misma considera que cuando el niño crea representaciones desde el cuerpo, el aprendizaje es más amplio, su pensamiento se vuelve colectivo y no sólo expresa con dibujos, sino que también, su cuerpo y movimiento están presentes a la hora de la representación individual y colectiva.

A su vez, se ha seleccionado un trabajo, titulado: “*El juego infantil en un mundo de cambio*”, realizado por: Gordillo Gordillo, María; Gómez Acuña, Mercedes; Sánchez Herrera, Susana; Gordillo, Teresa; Vicente Castro, Florencia (2011).

Dicha investigación trata sobre que el juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

También plantean que es por ello por lo que no debe privarse a ningún niño de esta experiencia, y de hecho, confirman que sería necesario evitar que los niños que cuyas madres y padres trabajan, se queden en casa después de la escuela, inhibiendo la interacción o el contacto con otros niños, ya que el juego permite a los niños experimentar con la realidad, relacionarse con otros en un plano de igualdad y gozar de autonomía.

Siguiendo la misma línea, Kiessling Ribeiro, Claudia Beatriz (2015), en su trabajo final de grado, llamado: “*El juego dramático en educación infantil*”, plantea que, durante la etapa de educación infantil, el juego está presente en las actividades del aula, y que gracias al él, los niños realizan sus primeros aprendizajes.

También manifiesta que los maestros participan en el juego, pero frecuentemente asumiendo un papel de “directores”, en vez de “colaboradores”. En tal sentido, la actividad se vuelve dirigida, pierde la libertad y la espontaneidad. Otras veces, los maestros tienden a dejar que los niños jueguen libremente pero sin plantearse los beneficios potenciales del juego en cuanto al aprendizaje infantil y de esta forma, se diluyen los procesos que llevan al niño a descubrir, proponerse nuevos retos, generar hipótesis, etcétera.

Por consiguiente, la propuesta de intervención de la autora, está planteada como un taller de formación, basado en el juego dramático y teatral para maestros de educación infantil. Entendiendo, que si un docente quiere crear entornos valiosos de aprendizaje, tiene que estar en sintonía con el lenguaje lúdico propio de la niñez.

Por último, el proyecto final de grado: *“La importancia del juego dramático en educación infantil”*, de Serrano Arcilla, Raquel (2018), tiene como objetivo mostrar la importancia del juego dramático como herramienta educativa en las aulas de educación infantil, destacando los beneficios que aporta en el desarrollo integral del niño, favoreciendo el desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Plantea que tanto el juego como la dramatización están presentes en todo momento en la vida de los niños, de una forma innata y espontánea. A pesar de la importancia que tiene este recurso dentro de las aulas, la mencionada plantea que no es muy frecuente encontrarse con centros educativos que trabajen bajo esta metodología lúdica y activa.

Con la finalidad de demostrar la potencialidad del juego dramático como recurso educativo, ha decidido realizar una propuesta de intervención didáctica basada en este recurso y dirigida a los alumnos de 3º sección de educación infantil. Ha escogido como temática principal la relación existente entre el juego y el teatro, centrándose así en el juego dramático como recurso didáctico.

3. Marco Teórico

3. 1. El juego

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.

Tonucci

Reynoso (1980), señala que desde las primeras edades de la humanidad y de forma muy rudimentaria existe el juego y el juguete. Según el autor, universalmente se define el juguete como algo para divertir más que para un uso serio. Sin embargo, un juguete "...no siempre responde a este sentido, ya que para el niño es parte de su actividad y trabajo (...) indispensable para un buen desarrollo" (p.125).

En este mismo sentido, Garcés (2011) menciona que el juego como constructo y proceso, ha existido a lo largo de la historia del ser humano. Para las civilizaciones griegas y romanas, el juego era considerado como una actividad cotidiana que estaba presente en los niños. Es en la edad moderna, que el juego empieza a utilizarse como herramienta para facilitar el aprendizaje.

De acuerdo a la Unesco (1980),

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad (p. 5).

Según Huizinga (1972), el juego es una actividad voluntaria, realizada en unos límites de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptaba, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y, de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.

Es decir, el juego es una actividad espontánea y libre que desarrolla el niño, la misma produce placer en su actuación y contemplación, además es una actividad separada de la vida ordinaria en el tiempo y en el espacio, que da lugar a relaciones muy especiales dónde se dan elementos de tensión, que, al ser liberados, producen placer.

Un intento de clasificación del juego cómo se desarrolla en *El niño y el Juego* de la Unesco es de Caillois, (1958) quién precisa las características que permiten distinguir el juego de las prácticas humanas. Partiendo del autor, el juego se define como una actividad libre, a la que el jugador no puede ser obligado sin que el mismo pierda su carácter de diversión; el juego tiene límites de espacio y tiempos precisos que están fijados de antemano; el juego es incierto ya que su desarrollo no puede determinarse ni fijarse de antemano, dejando al jugador cierta iniciativa de inventar; el juego es improductivo en tanto no crea bienes, ni riquezas y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conduce a una situación idéntica a la del comienzo de la partida; el juego está sometido a reglas convencionales; ficticia: ya que está acompañada de una conciencia específica de realidad o de franca irrealdad en relación con la vida ordinaria.

Por lo hasta aquí mencionado, el juego es una realidad compleja, es un elemento universal de cultura, una actividad integrada que acompaña a lo largo de la vida, que es y puede ser actividad de aprendizaje y que humaniza. La importancia que tiene el juego, ya sea desde sus concepciones o la acción misma del jugar lleva a que varios autores definan el mismo desde sus características, importancia o significaciones.

En este sentido la Unesco, plantea la mirada del juego desde distintos puntos de vista, que se desarrollarán en el siguiente apartado.

3.2 El juego desde diferentes corrientes

Desde la sociología, el juego del niño está en relación directa con la sociedad. En efecto, el abordaje del juego siempre estará en relación con la sociedad. El juego se desarrollará en un medio que admita la existencia de un espacio dinámico llamado por Toureh “área lúdica” (p.10). De acuerdo a este autor el área lúdica estará determinada por un espacio delimitado por sus dimensiones y contenido, por las experiencias y aspiraciones del individuo, las presiones procedentes del exterior y la adaptabilidad a las modificaciones.

Dentro de este punto de vista, cabe destacar la importancia que se le da al rol adulto frente al juego, dado que posturas indiferentes, hostiles, o acaparadores pueden ser determinantes ya que “los adultos pueden aniquilar las posibilidades de juego del niño, tanto rechazándolas como confiscándolas o desviándolas en beneficio propio” (p.11). También Garcés (2011) sostiene que el juego es un agente socializador en tanto facilita el desarrollo del niño como ser social y a través del cual, la norma, el respeto, la tolerancia y comprensión se fortalecen.

Desde el punto de vista etnológico también se teoriza y conceptualiza al juego ya que, tal como plantea la Unesco, “las prácticas lúdicas constituyen para el etnólogo una fuente de investigación y de teorización poco explotada” (p.15). Desde esta perspectiva se plantea que, dependiendo de la etnia, los juguetes y sus particularidades van a reflejar la cultura en que están arraigados. De modo tal que los juegos “(...) proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica en las reglas del juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17).

Asimismo se cita al autor Carlebach (1979), quién indica que los juegos más tradicionales de los niños muestran la importancia del papel que desempeñan en la socialización del niño. Esto es importante ya que hace referencia a que los niños y las niñas incorporen de manera lúdica las tradiciones y sus propias culturas.

Teniendo en cuenta el punto de vista psicológico, la Unesco toma la teoría psicogenética de Piaget y la teoría psicoanalítica de Freud. En este sentido, Reynoso (1972) hace un recorrido de varias teorías relacionadas con el juego, desde el cual se tomarán algunas conceptualizaciones. Para Freud, el juego es una actividad simbólica que permite al niño renunciar a una satisfacción instintiva, haciendo activo lo sufrido previamente, cumpliendo una función elaborativa al posibilitar la ligazón de las excitaciones recibidas.

Dentro del psicoanálisis menciona a Klein, que arriba a importantes conclusiones sobre el juego referidas a su función. El juego como lenguaje, en el cual los pensamientos, fantasías y deseos del niño se expresan de un modo simbólico por medio de juguetes y

juegos. Es decir, el juego es el mejor medio de expresión del niño. El juego como expresión de ansiedades y deseos.

Para Winnicott (1959), el juego es un estado de alejamiento donde el niño usa objetos o fenómenos de la realidad externa al servicio de la realidad interna, los manipula en función de sus sueños.

Según Piaget (1959), el juego se distingue del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura. “El acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él; el juego, en cambio, tiene un fin en sí mismo” (p.162).

Piaget (1959), clasifica los juegos de acuerdo a la etapa del desarrollo del niño, que si bien son propios de un estadio no desaparecen posteriormente. Así el juego de ejercicio o funcional, son propios del estadio sensorio-motor (0-2 años). El fin es el placer que le da el ejercicio de la función. Es decir, se trata de un juego de ejercicio que consiste en repetir, por simple placer, actividades adquiridas, que ayudaría al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento.

El juego simbólico o juego de imitación, “*como sí*”, es propio del estadio preoperatorio (2 a 7 años). En el cual el niño representa un significante, sea objeto, persona, situación a través de los símbolos. Es importante favorecer al niño ya que muchas vivencias lo transmite a través de ésta actividad, es decir hace referencia a una situación que existe fuera del juego. También es esencial para el despliegue de la imaginación, la creatividad, para romper estereotipias y para resolver situaciones conflictivas.

En el juego reglado, la regla reemplaza al símbolo. Aparece en el segundo estadio, de los cuatro a los siete años, pero predominan en el estadio operatorio concreto y está presente durante toda la vida ya que es la actividad lúdica socializante propia del adolescente y del adulto. Cabe destacar que la regla implica una regularidad impuesta y su violación representa una falta.

Por último, considerando el punto de vista pedagógico, la Unesco enfatiza la importancia del juego citando a Toureh “*área lúdica*”, quien dice:

Por una parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderlo; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento puesto en ese niño cuya educación le está confiada (p. 19).

Desde aquí parece natural, que el juego ocupe su lugar en la escuela. Sin embargo, según la Unesco el juego no siempre está reconocido por todas las instituciones educativas.

En este sentido, Toureh menciona que algunos adultos detestan o reprimen las actividades lúdicas del niño, como si fueran una pérdida de tiempo, cuando existen cosas más serias de que ocuparse.

Considerando esto último, se desarrolla el juego en la educación.

3.3 El juego como objetivo en la ley de educación

Teniendo en cuenta el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, en el cual se reconoce el derecho del niño al juego junto al descanso y el esparcimiento, y actividades recreativas propias de su edad, se considera relevante tener en cuenta el lugar destinado al juego en el nivel inicial, tanto en la ley Federal de Educación N° 24.195 promulgada el 29 de abril de 1993 y, en la ley de Educación Nacional 26.206 sancionada el 14 de diciembre del 2006.

La ley 24.195 establece en el capítulo II correspondiente al Nivel Inicial, artículo 13:

Los objetivos de la Educación son: a) Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento, de la imaginación creadora, las formas de expresión personal y de comunicación y gráfica. b) Favorecer el proceso de maduración del niño/a en lo sensorio motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio-afectivo y los valores éticos. c) Estimular hábitos de integración social de convivencia grupal, de solidaridad y cooperación y de conservación del medio ambiente. d) Fortalecer la vinculación entre la Institución Educativa y Familia. e) Prevenir y atender las desigualdades físicas, psíquicas y sociales originadas en

deficiencias de orden biológico, nutricional, familiar y ambiental mediante programas especiales y acciones articuladas con otras Instituciones Comunitarias.

En la ley 26.206 el capítulo 2, artículo 20, instituye:

Son objetivos de la Educación Inicial: a) Promover el aprendizaje y desarrollo de los/as niños/as de cuarenta y cinco (45) días a cinco (5) años de edad inclusive, como sujetos de derechos y partícipes activos/as de un proceso de formación integral, miembros de una familia y de una comunidad. b) Promover en los/as niños/as la solidaridad, confianza, cuidado, amistad y respeto a sí mismo y a los/as otros/as. c) Desarrollar su capacidad creativa y el placer por el conocimiento en las experiencias de aprendizaje. d) Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social. e) Desarrollar la capacidad de expresión y comunicación a través de los distintos lenguajes, verbales y no verbales: el movimiento, la música, la expresión plástica y la literatura. f) Favorecer la formación corporal y motriz a través de la educación física. g) Propiciar la participación de las familias en el cuidado y la tarea educativa promoviendo la comunicación y el respeto mutuo. h) Atender a las desigualdades educativas de origen social y familiar para favorecer una integración plena de todos/as los/as niños/as en el sistema educativo. i) Prevenir y atender necesidades especiales y dificultades de aprendizaje.

A pesar de que en ambas leyes se destaca el juego como objetivo en el nivel inicial, en la ley de educación vigente se considera el desarrollo del juego como “*contenido de alto valor cultural*” para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético y moral del niño, es decir como agente del desarrollo integral del niño.

Mientras que en la ley federal, el juego es una “*manifestación*” propia del proceso de maduración.

3.4 El juego en la Educación Inicial

Para desarrollar el siguiente apartado se tendrá en cuenta el Diseño Curricular para la Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires (2008). En su resolución se destaca que es preciso considerar al juego como campo de conocimiento y no sólo como recurso para el aprendizaje.

En el diseño curricular se considera al juego como patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos tal como lo menciona la Convención sobre los Derechos del Niño. Por tal motivo, es importante y necesario garantizar en el Nivel Inicial, la presencia del juego como un derecho de los niños.

Igualmente, citando a Malajovich,(1986) plantea que el juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura. Es decir, “el juego es una construcción social, no un rasgo natural de la infancia” (p.63), por lo tanto requiere de un aprendizaje social; los niños aprenden a jugar, a comprender, a producir una situación diferente de otras.

Teniendo en cuenta a Sarlé (2006), el juego constituye un precedente del trabajo grupal, en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación con un otros u otros para una construcción conjunta de conocimientos.

En el Diseño Curricular se plantea la necesidad de diferenciar el juego de las actividades de aprendizaje propuestas por los docentes. Las actividades pedagógicas pensadas con un fin educativo toman al juego como estrategia metodológica para la enseñanza de contenidos específicos. Mientras que el juego propiamente dicho, hace referencia a actividades más libres y espontáneas. En este sentido se menciona:

Tener presente esta diferenciación, entre juego y actividades de aprendizaje, contribuye con la posibilidad de programar espacios y tiempos para ambos tipos de actividad, sin correr el riesgo de confundir una con la otra. Esto es así porque justamente el problema se presenta cuando se disfrazan las actividades y se terminan llamando juegos a propuestas que no lo son. (p. 65).

Como se ha mencionado, el juego tiene un interés educativo. Sin embargo, se plantea que el juego no debe planificarse como una actividad para alcanzar objetivos específicos, más allá de que a través del mismo se puedan desarrollar ciertos contenidos.

De esta manera, en el Diseño Curricular se plantea la necesidad que la escuela respete el derecho de los niños a jugar y al mismo tiempo “...favorezca esta actividad a partir de variadas situaciones que posibiliten el despliegue de los distintos tipos de juego (juegos de dramatización, juegos de construcción, juegos con reglas externas, juegos tradicionales)” (p.65).

Entonces, el juego en la Educación Inicial de acuerdo al Diseño Curricular, se entiende como el medio a través del cual el niño pueda conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo en el cual está inserto. El juego, como posibilidad de desplegar su iniciativa para que contribuya con la formación de sujetos independiente y autónomo. Por lo tanto, es necesario que la escuela atesore el juego, respetando la iniciativa de los niños al tiempo que se la potencia. Para que eso sea posible es necesario un adulto disponible, con escucha, con intenciones de brindarse y dejarse sorprender por el otro. “Supone también poder pensar al niño como co-constructor activo del conocimiento, de la cultura y de su propia identidad” (p.65).

3.4.1 Propósitos del juego en la Educación Inicial

El Diseño Curricular para la Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires plantea los siguientes propósitos:

- Ofrecer variadas experiencias de juego mediante las cuales los niños puedan conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo que los rodea, desplegar su iniciativa, y ser cada vez más independientes.
- Organizar situaciones de enseñanza que posibiliten que los niños aprendan, complejicen y/o enriquezcan una diversidad de juegos.
- Promover espacios y tiempos de juego dentro y fuera de la sala a partir de múltiples propuestas que permitan a los niños desplegar sus posibilidades lúdicas y dando lugar a su libre expresión.
- Ofrecer el uso de materiales, tiempos y espacios diversos, para promover la creatividad, la expresión y la combinación creativa de los mismos.
- Brindar oportunidades de juego individual, grupal y en pequeños grupos.

- Generar espacios de juego entre los niños y las familias, considerando las tradiciones culturales y promoviendo la transmisión de los juegos tradicionales de su comunidad.

3.4.2 Contenidos del juego en la Educación Inicial

En cuanto a los contenidos en la Educación Inicial se desarrollan distintos tipos de juegos cuyos contenidos están organizados en cuatro ejes que refieren al juego en general y a los distintos tipos de juego, es decir el juego dramático, el juego de construcción y el juego con reglas. Con respecto al juego en general se trabaja la integración al grupo de pares, el compartir y la aceptación de normas, límites y pautas. También, la búsqueda de diferentes soluciones para resolver un mismo problema, colaborando e interactuando con los pares para arribar a acuerdos que enriquezcan el juego; el desarrollo de la imaginación, expresión de necesidades, sentimientos y emociones.

A continuación se desarrollarán los distintos tipos de juego que se tienen en cuenta en el Diseño Curricular.

3.4.3 Juego de construcción

Según el Diseño Curricular, el juego de construcción está centrado en construir nuevos objetos a partir de la combinación de diferentes elementos. Por ejemplo, el juego con bloques, de encastre o con materiales reciclables. En este tipo de juegos, el interés de los niños está centrado en conocer los objetos y probar diferentes acciones que pueden realizar con ellos.

Garcés (2011) menciona que, los juegos de construcción, desempeñan una función esencial en el desarrollo de la motricidad gruesa y asimismo estimulan el desarrollo de la capacidad de creación y la imaginación. Además de promover distintas habilidades a través de la acción también posibilitan la formación de hábitos de orden, de organización de esquemas mentales respecto a los materiales y proporcionan un manejo adecuado de las formas, colores, tamaños y texturas además de soluciones a las diversas situaciones.

3.4.4 Juego con reglas

En este tipo de juego, según se menciona en el Diseño Curricular, se destaca la presencia de reglas externas e instrucciones predeterminadas que diferencian un juego de otro. Por ejemplo, el dominó, los dados. Otros son los juegos auto-correctores como los rompecabezas o los encajes planos. El juego con reglas existe con independencia del jugador o el sentido que este quiera atribuirle. Por lo tanto, el juego posee reglas externas más allá de que los niños puedan jugar con ellos estableciendo sus propias reglas.

Se considera que algunos de estos juegos, se podrán usar como estrategia metodológica para enseñar contenidos como por ejemplo, el bingo para la enseñanza de contenidos matemáticos. Para tal motivo, se destaca que primero hay que permitir al niño que se apropie de la estructura de estos juegos, conozcan las reglas de los mismos y las puedan poner en acto. Solo después de este proceso de apropiación, será adecuado usar el juego como estrategia de enseñanza de otros contenidos. Esto último da cuenta de la importancia del juego propiamente dicho como se mencionó con anterioridad.

3.4.5 Juego dramático

El Diseño Curricular de Nivel Inicial cita a Elkolnin quien indica que, el juego dramático es una recreación de la realidad sin fines utilitarios. En este tipo de juego, los niños expresan funciones y tareas de otras personas, primordialmente de los adultos y las relaciones que observan entre ellos. Es decir, los niños reproducen en sus juegos realidades que los rodean.

En el mismo sentido, teniendo en cuenta el Documento N° 2/2015, *“El juego como área de enseñanza”*, de la Subsecretaría de Educación, el juego dramático es la representación de situaciones ficcionales. Sus componentes o atributos implican la recreación de escenas o tramas, la asunción de roles y el uso simbólico de objetos. Por este motivo, diferentes aspectos del mundo social proporcionan el material principal para la representación. Las escenas entranan y combinan aquello que los niños observan y conocen acerca de la realidad, con las ideas que van construyendo a partir de su propia experiencia de participación social.

Las escenas de juego suelen ser cortas pero generalmente refieren a situaciones que ellos conocen y/o de las que han participado, en las cuales, los niños asumen roles, recrean usos de los objetos y plantean o muestran situaciones, por ejemplo: cocinar, comprar, vender, ir de paseo, entre otras.

Asimismo, el juego dramático es una estrategia que permite al niño o a la niña expresar de manera lúdica sus deseos, problemáticas típicas de la vida cotidiana como también situaciones relacionadas al maltrato, la violencia y el abuso.

Por todo esto, en el Diseño Curricular se destaca la importancia de que los docentes logren captar las temáticas de juego que los niños desarrollan en reiteradas oportunidades. Así, será posible pensar en ampliar sus conocimientos y, por lo tanto, sus posibilidades lúdicas. También se hace mención a la necesidad de 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 (...) se enriquezca y complejice con (...) temáticas que se desarrollarán en las tramas que los niños creen en su juego dramático” (p.67).

3.4.6 El juego y el espacio

En el Diseño Curricular, se destaca que la organización de la sala debe facilitar la desestructuración y la reestructuración del espacio y el libre desplazamiento en función de los juegos que se quieran desarrollar. En este sentido, la disposición del mobiliario debe favorecer el intercambio y la posibilidad de conectarse con los juegos y los materiales.

También se menciona que el juego puede realizarse en la sala, el pasillo, el patio, el salón de usos múltiples y otros lugares disponibles en la institución. Entonces, un espacio de juego diferente al habitual y la manera en que el docente presente al mismo puede dar lugar a nuevas experiencias de juego y, si las mismas han sido previamente planificadas por el docente enriquecerá el desarrollo del juego.

A su vez, se considera importante que los niños vayan encontrando variadas formas de disponer el espacio, de modo que puedan hacerlas propias e incorporarlas a su repertorio de posibles escenarios lúdicos, enriqueciendo así su juego.

3.4.7 El juego y el tiempo

En la administración y organización del tiempo, de acuerdo al Diseño, interviene el docente, quién en función de esta variable considera, cuándo y cuánto jugar, teniendo en cuenta las necesidades e intereses del grupo, así como los acuerdos institucionales establecidos. Es decir, el elemento tiempo tiene que estar debidamente planificado, teniendo en cuenta los tiempos de cada grupo, los tiempos del juego y los tiempos institucionales.

También se hace referencia a que dentro de la planificación, el docente tiene que dejar lugar a lo que acontece, siendo flexible en su propuesta y tomando aquello que surge en el propio juego como un elemento que le permite profundizar su conocimiento del grupo y de cada niño en particular. Es importante destacar que el juego no puede plantearse como una actividad de relleno, ya que necesita de un tiempo de organización y caos para luego llegar al tiempo de desarrollo y posterior cierre.

En consecuencia, el tiempo de cierre requiere que el docente avise a los niños unos minutos antes de su finalización, para que ellos puedan concluir lo que están haciendo evitando de esta forma los cortes abruptos.

Un tema importante que se plantea en el Diseño Curricular es la frecuencia con la que el juego tenga lugar en las salas. Tal como se mencionó anteriormente:

El juego es un derecho de los niños y el Nivel Educativo Inicial debe bregar porque este derecho se cumpla. Es por eso que deben pensarse instancias de juego cotidianas en la planificación. En el desarrollo de cada jornada, debe garantizarse al menos una propuesta de juego con una duración no menor a los 40 minutos cada una, ya que, como queda dicho, el juego necesita de un tiempo para poder desarrollarse (p.70).

3.4.8 El juego y los materiales

En este sentido, se hace mención a que la propuesta de juego varía de acuerdo a los materiales que tengan los niños a disposición. Los materiales, en tal sentido, resultan un sostén del juego ya que permiten estructurarlo, enriquecerlo, hacerlo durar.

También aquí, el docente debe elegir los materiales al momento de planificar la propuesta de juego, en función de los contenidos específicos que quiere trabajar y que considera que pueden enriquecerla. Otra manera de seleccionarlos es en función de lo que los niños hayan pedido o el docente haya percibido que ellos necesitan a partir de la observación de las escenas de juego anteriores.

4. Encuadre Metodológico

Con el fin de cumplir con los objetivos propuestos, en este estudio se llevará adelante una investigación de tipo cualitativa de alcance exploratorio-descriptivo, con un corte temporal transversal. Los datos se obtendrán a través de un Cuya finalidad será obtener información a partir de las miradas desde una perspectiva más subjetiva de las participantes.

La unidad de análisis está conformada por docentes de las instituciones que hacen su labor en dichas escuelas.

El tipo de muestra es elegido de forma no probabilística, con la técnica por conveniencia, por ser de fácil acceso a ese grupo de elementos.

Finalmente, este trabajo tuvo en cuenta consideraciones éticas como el consentimiento informado previo para elementos del estudio, el respeto a los participantes, es decir, mantener el respeto por el bienestar físico y mental y la dignidad de los participantes, y se brindó total garantía de anonimato, preservando siempre la identidad de los participantes.

Se ha propuesto como objetivo general, analizar de qué manera se les ofrece situaciones que promuevan su desarrollo integral a través del juego dramático a los niños de sala de 3° sección de Nivel Inicial en el Jardín durante el segundo semestre del 2023, y cuál es la perspectiva docente acerca del juego.

En cuanto a los objetivos específicos, se mencionan a continuación:

- Averiguar si la institución educativa brinda a los niños el espacio, tiempo, materiales u otros recursos didácticos para el juego.
- Indagar sobre la perspectiva docente acerca del juego y su importancia en el nivel inicial.
- Contrastar la manera en que se habilita el juego dramático con lo indicado en el Diseño Curricular para la Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires Ley de Educación Provincial N° 13688.

5. Desarrollo del análisis de datos

El Distrito de Merlo es uno de los 135 partidos de la provincia argentina de Buenos Aires, formando parte del aglomerado urbano conocido como Gran Buenos Aires que se encuentra ubicado en la zona oeste. La ciudad de Merlo es cabecera y está integrada también por las localidades de San Antonio de Padua, Merlo, Libertad, Mariano Acosta y Pontevedra. Particularmente, Merlo cuenta con 61 Jardines de Infantes distribuidos a lo largo del Partido.

Para realizar la parte metodológica de este trabajo, se partió de una entrevista semiestructurada compuesta por 20 preguntas dirigidas al personal docente de Nivel Inicial, que desempeñen su labor docente dentro de la Gestión Estatal y de la Gestión Privada del Distrito, específicamente en la zona de Merlo.

Luego de realizar las entrevistas, se ordenaron los resultados en torno a 3 ejes temáticos relevantes, partiendo de los objetivos del trabajo, en los que se basará el siguiente análisis. El primer eje que se desarrollará sobre esta investigación es: *“Importancia del juego. El juego dramático: influencias y tipos de expresión”*; el segundo eje: *“Significación y percepción de los docentes”*; y el tercer eje: *“Tiempo y recursos materiales para el juego, planificación docente y estrategias”*.

5.1 Primer eje: “Importancia del juego dramático: influencias y tipos de expresión”

Respecto a la importancia del juego dramático en el Nivel Inicial, específicamente en la 3° sección, la mayoría de las docentes entrevistadas coinciden en que es sumamente

importante, porque promueve el desarrollo de la creatividad y la libre expresión de las experiencias y conocimientos adquiridos, facilita la interacción con otros, y también favorece la incorporación de nuevos conocimientos.

En el Diseño Curricular se plantea la necesidad de que la escuela respete el derecho de los niños a jugar y al mismo tiempo “(...) favorezca esta actividad a partir de variadas situaciones que posibiliten el despliegue de los distintos tipos de juego (juegos de dramatización, juegos de construcción, juegos con reglas externas, juegos tradicionales)” (p.65).

Teniendo en cuenta lo que refiere el diseño curricular y de acuerdo a las preguntas que involucran al juego dramático, la importancia que tiene en el proceso educativo, como así también, qué tipos de expresión o sistemas de comunicación se desarrollan en él, las respuestas expresadas por las docentes entrevistadas son las siguientes:

Entrevistada N° 1

“El juego dramático es muy importante para la observación y evaluación del docente, ya que se debe complejizar todos los días, para enriquecerlo” (...) “es para mí el que más se disfruta por la posibilidad de elegir diferentes roles, obvio que se debe complejizar todos los días para enriquecer el escenario lúdico”.

“Se puede estimular el habla, sirve para evaluar su desarrollo individual y grupal, completando los diferentes roles con diferentes materiales”.

Aquí se puede destacar, como mencionan las entrevistadas, que el juego dramático se enriquece y complejiza con las diferentes experiencias interconectadas con los nuevos conocimientos sobre el entorno social, que dan paso a nuevas ideas de juego; ampliando, de esta manera, la variedad de roles, las diferentes situaciones y las distintas actividades que deben y/o quieren representarse.

Esto se ve reflejado en la entrevistada N° 2, que dice: *“El juego dramático le permite a los niños representar diversos roles del mundo que lo rodea, desarrollando su empatía, ampliando su lenguaje, a través de la interacción con otros. En el juego*

dramático, los niños desarrollan un lenguaje oral, gestual, corporal”. (...) “Es un puente para el conocimiento social”.

Así mismo, la entrevistada N° 4, sostiene que: *“El juego dramático desarrolla e influye en los niños, en su creatividad, exploración, imaginación, permitiéndole diferentes tipos de roles, como por ejemplo, jugar a la verdulería, panadería, supermercado” (...) “de esta manera, pueden expresar sus emociones y sentimientos”*

“La importancia del juego dramático es mucha, dependiendo del interés de la docente y también de las características del grupo”. Por otro lado, la entrevistada N° 5, asegura que: *“(...) el juego dramático desarrolla su imaginación, vocabulario, socialización, además de adquirir conocimientos nuevos acerca del contenido a trabajar en esa modalidad de juego”.*

“El juego dramático les permite desarrollar la expresión corporal, el vocabulario verbal y gestual” (...) “Les permite abarcar un recorte de la realidad mediante la función que cumple cada uno de acuerdo a su rol dentro del juego, como por ejemplo ser plomeros, cocineros”(...)

Esto origina que, durante este juego, el niño se comporte “como si” fuera una persona diferente, o actúe “como si” estuviese haciendo algo que sólo finge hacer.

Por lo tanto, para los niños, el juego dramático representa uno de los pilares de la infancia, ya que a través del mismo, los niños expresan su conocimiento del mundo que los rodea, asumen roles para dejar de ser ellos mismos y convertirse, por ejemplo: en un personaje de ficción, organizan el espacio del juego y preparan el escenario, como elemento que facilita o complejiza las experiencias, desarrollando y potenciando su imaginación al máximo.

Estas escenas, de alguna manera, entrelazan y combinan lo que los niños saben y observan sobre la realidad, con ideas que construyen a partir de sus propias experiencias de interacción y participación social.

En base a lo expuesto anteriormente, se puede decir que en el Diseño Curricular se destaca la importancia de que los docentes logren captar las temáticas de juego que los niños desarrollan en reiteradas oportunidades. Así, será posible pensar en ampliar sus conocimientos y, por lo tanto, sus posibilidades lúdicas.

También se hace mención a la necesidad de 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 (...) se enriquezca y complejice con (...) temáticas que se desarrollarán en las tramas que los niños creen en su juego dramático” (p.67).

En tal sentido, el juego dramático en nivel inicial, es una herramienta en donde se favorece el aprendizaje y se fomenta la diversión, tanto para docentes como para los niños; teniendo como objetivo en esta etapa, la premisa de que los niños aprendan jugando. Por consiguiente, a medida que los niños van adquiriendo experiencia en el juego dramático, las escenas se vuelven más complejas y comienzan a combinarse entre sí, dando lugar a tramas cada vez más variadas y diversas.

En relación con lo expuesto anteriormente, La Unesco (1980), expresa que: “Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad” (p. 5)

Por lo tanto, el juego es la manera en que los niños aprenden a socializar, a pensar, a resolver problemas, a madurar y lo más importante, a divertirse. Es de gran importancia en el desarrollo integral de la personalidad del niño, ya que incide en diversos aspectos de su desarrollo. Le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar y fortalecer su vocabulario, e imitar roles de adultos.

Por otro lado, es de suma importancia señalar que la base fundamental del juego dramático es la improvisación, es decir, la capacidad del niño para expresar espontáneamente su manera de percibir un tema o darle vida a un personaje. Para ello, debe

utilizar todas sus habilidades creativas, y permite que el niño sea capaz de moverse en el espacio, pudiendo distinguir fantasía de realidad (ayuda al niño a entrar en contacto con la realidad).

Conformemente, el juego dramático es uno de los medios de influencia pedagógica más beneficiosos, en el que se desarrollan capacidades creativas, habilidades comunicativas que incluyen el conocimiento social y la expresión en todas sus manifestaciones (lingüística, física, plástica, rítmica, entre otras).

5.2 Segundo eje: “Significación y percepción de los docentes”

Dentro de este apartado, se engloba la significación y la percepción que han tenido las docentes frente al juego.

A continuación, se presentarán extracciones de breves párrafos de las entrevistas realizadas a las docentes para vislumbrar en palabras de las mismas, cómo perciben el juego y su contexto.

Entrevistada N° 1

“Para mí, el juego es la mejor herramienta para el aprendizaje, les permite relacionarse con otros y aprender de su entorno”

Entrevistada N° 2

“El juego ocupa un rol muy importante en los niños y en la docente, que a través de ella se enseña diariamente”.

A partir del análisis de sus relatos, se puede evidenciar que coinciden con la mirada de Malajovich, Ana (1986). Dicha autora plantea que el juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura. Es decir, *“el juego es una construcción social, no un rasgo natural de la infancia” (p.63).*

Si se parte de la concepción de que el juego no es innato al niño, sino que es un constructo social y cultural, se desprenderá que es un otro, en este caso el docente, el que

tendrá la posibilidad de enseñar las distintas modalidades de juego. Esto también implica que, también aportarán los elementos necesarios para lograr el propósito.

Por otro lado, el docente observará atentamente, qué situaciones de juego surgen o inician los niños, y a su vez, promoverá otras situaciones de juego para “avanzar hacia formas cognitivas más complejas” (Soto y Violante, 2008), como mencionan las autoras. Cuando se analiza el juego del niño, es preciso tener en cuenta el modo en que se juega, que tiene relación con las posibilidades cognitivas de los niños, por ejemplo: juego simbólico, juego dramático, juego de construcción, entre otros. Y también, hay que observar a qué se juega, ya que esto se verá condicionado por la cultura en la que está inserto, como así también la experiencia del niño, sus condiciones de vida y su pertenencia social. Como menciona la entrevistada N° 3: *“El juego es la actividad que permite a las personas interactuar, brindando oportunidad de relacionarse con otros, dando lugar a la imaginación, a la diversión, a la desestructuración, al aprendizaje. Incluso aunque el juego sea solitario, también podemos favorecer dichos aspectos. Por ejemplo: lavarse las manos, cepillarse los dientes...”*

Como así también, la entrevistada N° 5 indicó que: (...) *“para mí, el juego tiene un rol muy interesante e importante en la infancia, ya que al entablar relación con otro par, también logra aprender de sus costumbres”*.

Todas las entrevistadas, han concluido que el juego es una expresión del ser humano y un aspecto social que influye en el proceso educativo de los niños.

Por otra parte, el juego en la Educación Inicial de acuerdo al Diseño Curricular, se entiende como el medio a través del cual el niño puede conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo en el cual está inserto. “Supone también poder pensar al niño como co-constructor activo del conocimiento, de la cultura y de su propia identidad” (p.65).

Respecto de los factores que influyen en la percepción de las docentes sobre la importancia del juego dramático en el nivel inicial, podemos ver reflejado en las entrevistas recolectadas que, desde su lectura y reflexión, manifiestan la relevancia y el impacto que

genera en los niños el poder tener la posibilidad de jugar, como así también, la importancia en la implementación de la planificación y ejecución de las actividades.

En relación a lo mencionado en el último párrafo, se planteará el siguiente eje.

5.3 Tercer eje: “Tiempo, espacio, recursos materiales, planificación docente y estrategias”

Dentro de esta categoría, se pretende analizar; qué tiempo, en qué espacio, con qué recursos materiales cuentan los docentes, y también, se abordará la planificación y las estrategias que implementan las docentes dentro de la jornada escolar destinada al juego.

Si bien una de las preguntas de la entrevista estaba centrada específicamente en que si la institución escolar les provee del espacio y los recursos materiales, también se tuvo en cuenta la planificación del tiempo que se le destina al juego y las estrategias que utilizan las docentes.

La mayoría de las entrevistadas concuerdan en que las instituciones les proveen del espacio y los recursos materiales para el despliegue del juego. A su vez, también coinciden que involucran y hacen partícipes a las familias, pidiendo colaboración con materiales reciclables.

Consecuentemente, se pudo percibir de manera global, que si bien existe una planificación, el tiempo que se le dedica al juego es mayor al estipulado, ya que a través del mismo, se realizan actividades, las cuales tienen como objetivo, enseñar contenidos pedagógicos, como en el área de matemática, que se enseñan, repasan y se apropian de los números, por ejemplo, a través del juego del “bingo de números”, entre otros. Combinando, de esta manera, el juego con la enseñanza.

Para dar cuenta de lo anteriormente expuesto, se presentan algunas respuestas: Tanto la entrevistada N° 2, que exclama: *“El juego gana el mayor tiempo escolar, ya que la mayoría de los contenidos, de todas las áreas se abordan a través de él”. (...) “como docentes, podemos solicitar los materiales y a veces hacer parte a la comunidad para la elaboración de los mismos”*.

Como la entrevistada N° 4, que menciona: *“Sacando las materias especiales, le dedico todo el tiempo, porque a través del juego, ellos aprenden los diferentes contenidos de las áreas a trabajar”*.

Ambas coinciden en que el tiempo destinado para el juego, es mayor al estipulado, ya que consideran que el juego es de suma importancia para la enseñanza de contenidos pedagógicos. Por lo tanto, teniendo en cuenta el tiempo real planificado del juego dramático en relación a lo previsto en el diseño curricular, los tiempos estarían dentro de lo determinado por el mismo, que indica una duración no menor a los cuarenta minutos para el desarrollo del juego por jornada.

Tanto el uso del tiempo como del espacio, son cruciales en los momentos de juego. El espacio es un factor determinante en el cual el docente deberá posicionarse a la hora de organizar las distintas propuestas didácticas.

En este sentido, la entrevistada N° 1 expresa:
(...) *“Las instituciones empezaron a dar mayor relevancia al juego y crear nuevos espacios lúdicos”* (...) *“De las 4 horas, yo, de acuerdo a cada área le dedicó más de 3 horas”...*
“Algunas instituciones nos proveen algunos materiales, sino se trabaja con las familias en talleres para armarlos, o en algunas oportunidades los elabora la docente”

Entrevistada N° 6

“El nuevo diseño tiene al juego como área principal, ya que se deben planificar y organizar los mismos con una finalidad”

En el mismo sentido, la entrevistada N° 5 menciona:

“La Institución brinda varios espacios en los que se puede implementar el juego” (...) *“con respecto a los recursos didácticos, depende el juego, pero por lo general sí nos brindan el material”*.

Por su parte, los autores Kaczmarzyk y Lucena afirman la importancia del rol del docente como mediador en este contexto:

“Teniendo en cuenta la función educativa central que portan las instituciones del nivel, es imprescindible un interlocutor que propicie y favorezca el desarrollo de estos aprendizajes. Este interlocutor debe ser el docente, quien desde una observación atenta y responsable de cada grupo de niños, debe prever espacios y tiempos, recursos y materiales, para la habilitación del juego” (p.2).

La manera en que el docente se apropie del espacio, posibilitará o inhibirá el desarrollo de las propuestas, según cómo lo utilice y aproveche. Dicha situación determinará la manera en cómo ordenará el espacio, cómo lo equipará para enriquecerlo, cómo facilitará su acceso a los niños, entre otras.

En relación a esto último, la disposición de los elementos de uso cotidiano de los niños, como por ejemplo: libros, juguetes, diversos materiales o útiles, deberá estar al alcance de los mismos. Ya que, de esta manera, podrán ser tomados por los niños para favorecer el desarrollo de su autonomía.

La disposición de los objetos al alcance de los niños, también ayuda a reforzar las relaciones entre ellos. Es estimulante para la realización de acciones que implican interacciones, como por ejemplo: saludar, solicitar ayuda, pedir por favor, dar las gracias, prestar juguetes, alcanzar un objeto al compañero o al docente. Dichos intercambios forman parte de la construcción de la relación con los otros, tanto pares como adultos.

Teniendo en cuenta la planificación de las docentes, el tiempo, los recursos didácticos y materiales que les provee la institución escolar y los que ellas mismas elaboran; como así también la convocatoria de las familias en la participación del armado o el envío de materiales reciclables, es importante destacar que las docentes funcionan como nexos entre los diferentes agentes que participan dentro de este proceso educativo de enseñanza-aprendizaje, como ser: institución, familia, alumnos.

En relación a lo que mencionan las docentes que las familias también participan, en ocasiones, del armado de material y colaboran asistiendo a las actividades/talleres grupales, se podría mencionar a Sarlé (2007), quien dice que el juego constituye un precedente del trabajo grupal. En este sentido, es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación con un otro u otros para una construcción conjunta de conocimientos.

Con la finalidad de respetar las diferencias y estimular las acciones compartidas, es importante que se promuevan oportunidades de interacción. Para propiciar dicho espacio, favorecerá que sean grupos pequeños de trabajo, ya que esta modalidad de organización, ayudará el intercambio entre los participantes.

En relación a las propuestas que se repiten y las novedosas, dicho equilibrio facilita la exploración, como así también, favorecen la posibilidad de relacionar aprendizajes previos con aprendizajes nuevos, y de esta forma, beneficia la construcción del conocimiento.

6. Conclusiones

En este trabajo final de carrera, se ha realizado una aproximación teórica y empírica acerca de la importancia del juego en los niños, particularmente el juego dramático como estrategia didáctica en el nivel inicial.

El juego dramático en el nivel inicial cobra importancia ya que a partir del mismo, los niños pueden expresarse desde una perspectiva egocéntrica, reflejando y reproduciendo realidades y escenas que los rodean. Asumen roles, recrean el uso de los objetos y muestran situaciones cotidianas que permiten expresar al niño o a la niña sus deseos, problemáticas de la vida cotidiana, entre otras cosas.

Guiándonos por los autores mencionados en este proyecto, los mismos acuerdan que es un elemento esencial en el desarrollo integral de los mismos. Por lo tanto, el juego, sin duda, favorece de manera significativa al desarrollo infantil desde edades muy tempranas. Y es la evolución de la actividad lúdica del niño, lo que le permite la estructuración de su personalidad.

Para que esto se lleve a cabo, es importante el rol del docente, el cual, requiere situarse desde un lugar que le permita generar condiciones óptimas y que le posibiliten la observación y la lectura constante de las acciones que los niños realizan durante el juego, teniendo en cuenta y respetando, por sobre todas las cosas, sus intereses, sus acciones y condiciones innatas, según su etapa de desarrollo, ya que las iniciativas del juego infantil,

deben considerarse, tratando de aprovechar esas premisas dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Considerando los resultados de las entrevistas, se infiere que, tanto las docentes como las instituciones, ofrecen el espacio y el tiempo para el desarrollo del juego dramático. Asimismo, en relación a elegir los tiempos necesarios por parte de las docentes para poder implementar el juego dramático, coincide en que la mayoría sostiene que pueden decidir el tiempo destinado a dicho propósito. Los resultados señalan que los respectivos establecimientos educativos permiten a las docentes planificar los tiempos oportunos para implementar los juegos dramáticos.

Pero por otro lado, como se mencionó anteriormente, no simplemente es necesario que se le brinde el espacio y el tiempo, sino que, para que las estrategias didácticas estén orientadas hacia la ejecución de los objetivos propuestos en la planificación, la docente debe involucrarse en la actividad del juego, con todo lo que ello implica.

En tal sentido, la calidad del ambiente que las docentes logren generar en el espacio áulico, va a beneficiar, o no, los momentos del juego. No sólo en relación a las interacciones personales que allí sucedan, sino también, en lo referente al espacio físico y el tiempo dedicado a las situaciones de aprendizaje. En síntesis, el ambiente del aula, tiene repercusiones en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de los niños, que pueden ser: positivas o negativas.

Para finalizar, a partir del análisis y teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, el juego dramático ofrece experiencias valiosas y de gran versatilidad para el desarrollo integral de los niños, por lo que es de suma importancia tener en cuenta sus posibilidades, sus emociones y su proceso evolutivo. El juego ofrece al niño, en definitiva, una articulación de los saberes previos con nuevos aprendizajes que se aplicarán, eventualmente, a la vida cotidiana.

7. Referencias

Argentina. Ministerio de Educación (2017). *Ley Federal de Educación N° 24.19*. Recuperado de http://www.me.gov.ar/consejo/cf_leyfederal.html

Argentina. Ministerio de Educación (2017). *Ley n° 26.206 Ley de Educación Nacional*. Recuperado de http://www.me.gov.ar/doc_pdf/ley_de_educ_nac.pdf

Buenos Aires (2008). *Diseño Curricular para la Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires*. Recuperado de servicios2.abc.gov.ar/.../diseños-curriculares/.../dc_inicial_2008_web2-17-11-08.pdf

Buenos Aires. Subsecretaría de Educación. 1965 -2015. (2015). *El juego como área de enseñanza. “Cincuenta años de gestión provincial y más de un siglo por la Educación. Inicial”*. Documento N°2/2015. Recuperado de servicios2.abc.gov.ar/la-institución/.../2015/el_juego_como_area_de_ensenanza.pdf

Convención sobre los Derechos del Niño. (2006). Recuperado de <http://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Garcés, S. (2011). *El juego en la dimensión infantil: aprendizaje e intersubjetividad*.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid. Alianza.

Kaczmarzyk, P y Lucena, M (2007). *Juego en el Nivel Inicial*. Circular N° 5/2007. Recuperado de servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/.../circular5.pdf

Laurus, vol. 12, núm. 21, 2006, pp. 169-194 Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela. *“Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral”*

<http://www.redalyc.org/pdf/761/76102112.pdf>

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. “*El juego infantil en un mundo de cambio*”

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832328020>

Revista de Educación & Pensamiento, 24-33. Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3884434.pdf>

Reynoso, R. (1972). *Psicopatología y clínica infanto-juvenil*. Buenos Aires: De Belgrano.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Unesco. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*.
Editorial: talleres de la Unesco.

Violante, Rosa, Soto, Claudia, Pedagogía de la crianza. Un campo teórico en construcción.
Buenos Aires, Paidós. 2008.

8. Anexo:

ENTREVISTA

- 1- Primero me gustaría que me cuentes un poquito acerca de su formación, ¿cuándo se recibió y en dónde?
- 2- ¿Cuántos años tiene?
- 3- ¿Hace cuántos años es docente de nivel inicial?
- 4- ¿Hace cuánto está en ésta institución?
- 5- ¿Qué es para usted el juego?
- 6- ¿Considera que es importante el juego en los niños? ¿Por qué?
- 7- A partir de su experiencia en nivel inicial ¿qué tipos de juegos considera que prefieren los niños a esa edad?
- 8- ¿Según su percepción, qué rol ocupa el juego en los niños? Y ¿en Usted?
- 9- ¿La institución le brinda el espacio suficiente para que pueda implementar el juego?
- 10- Tomando un promedio de las jornadas planificadas para el juego ¿Cuánto tiempo le destina? ¿Por qué?
- 11- ¿La institución le provee los materiales y/o recursos didácticos necesarios para que pueda implementar la estrategia de juego?
- 12- ¿Qué juegos estima que son los más significativos?
- 13- ¿Qué importancia cree que tiene el juego simbólico?
- 14- ¿La institución le permite a usted elegir los tiempos necesarios para que pueda implementar dicha estrategia?
- 15- ¿Considera usted que el diseño curricular en vigencia le brinda el apoyo necesario para poder aplicar el Juego Dramático como estrategia?
- 16- ¿Qué cree que desarrolla el juego dramático en los niños? Y ¿Cómo cree que lo influye?
- 17- ¿Qué tipos de expresión o sistemas de comunicación se desarrollan en el juego dramático?
- 18- ¿Qué actividades se pueden realizar para desarrollar el juego dramático?
- 19- ¿Qué importancia tiene el juego dramático en el proceso educativo?

20- ¿Qué recursos piensa que mejorarían, beneficiarían y/o reforzarían el juego dramático?