



Facultad de Ciencias de la Educación y Psicopedagogía

Trabajo Final de Grado

*El juego en nivel inicial y primer ciclo de primaria, y su
incorporación en las aulas.*

Guillermina San Miguel.

Título a obtener: Licenciada en Psicopedagogía.

Profesora en Psicopedagogía.

Carrera: Licenciatura en Psicopedagogía.

Diciembre 2023.

Agradecimientos

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a las personas que han sido pilares fundamentales en este camino.

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres, Sandra y Fernando. Su amor incondicional, apoyo constante y sacrificios han sido la fuerza motriz detrás de mis logros académicos. Siempre han estado ahí para animarme y brindarme la confianza que necesitaba para enfrentar los desafíos que fueron surgiendo.

A mis amigas, ya que sin ellas nada de esto hubiera sido posible. Han estado conmigo en las buenas y en las malas, quiero agradecerles por su aliento, comprensión y alegría. Sus palabras de aliento y momentos de distracción fueron esenciales para mantener el equilibrio en mi vida durante este período de investigación.

A mi novio, Guido, quiero agradecerle por su amor, apoyo incondicional y paciencia. Su comprensión y ánimo constantes me ayudaron a superar los momentos de estrés y dudas.

A mi hermano y mis sobrinas, porque fueron un motor muy importante en este tiempo.

A todas las personas que de una u otra forma influyeron en este proceso, gracias por ser parte de este logro.

Resumen

Está demostrada la influencia positiva que tiene el juego a la hora de aprender e incorporar nuevos conocimientos, esto nos motivó a investigar si los docentes de los niveles inicial y primer ciclo de primaria realmente consideran el juego como una estrategia efectiva para enseñar contenidos curriculares.

Además, nuestra sociedad está experimentando una creciente digitalización que afecta todos los aspectos de la vida, incluida la educación. En las aulas de nivel inicial y primer ciclo de primaria, es fundamental reconocer y aprovechar el potencial del juego, tanto analógico como digital, como una herramienta efectiva para promover el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Los juegos son herramientas poderosas para el aprendizaje significativo de los niños, pero que han evolucionado con la influencia de la tecnología, lo que impacta en su efectividad, por lo cual es fundamental el correcto uso de estos.

El presente estudio es de carácter cualitativo, para la misma se utilizó un método de recolección no estandarizado, como son las entrevistas semiestructuradas, basadas en preguntas abiertas, con el fin de una evaluación de experiencias personales. Las mismas se realizaron por medio de la plataforma “Google forms”.

Estas entrevistas se realizaron con la intención de conocer cómo se utiliza el juego en las aulas, en qué momento las docentes creen que es oportuno utilizarlo y si el aprendizaje es mucho más efectivo cuando lo adquieren por medio de este. Además, estas entrevistas tenían como objetivo conocer qué tipo de juego se utilizaban en las aulas.

De esta manera, se evidenció que la gran mayoría de las docentes de nivel inicial y de primer ciclo de primario utilizan en sus clases los mismos estilos de juegos, y debido a esto se planteó un proyecto de intervención, que tiene como meta brindar información y las herramientas necesarias para poder incluir el juego de una forma más creativa y eficaz en las aulas, logrando así que los estudiantes desarrollen habilidades sociales, cognitivas y emocionales más sólidas a través del juego.

Palabras clave: Juego, Aprendizaje, Gamificación, Nivel inicial, Primer Ciclo de Primaria.

Índice

<i>Agradecimientos</i>	1
<i>Resumen</i>	2
<i>Introducción</i>	5
<i>Contexto de estudio</i>	7
I.Marco Teórico	8
CAPÍTULO I	8
1.Aprendizaje:.....	8
1.1 Aprendizaje significativo:.....	9
CAPÍTULO II	11
2.Juego:	11
2.1 Gamificación:.....	13
CAPÍTULO III	14
3.Didáctica:.....	14
3.1 Estrategias didácticas:	15
3.2 Transposición didáctica:	16
CAPÍTULO IV	18
4.Método de enseñanza:.....	18
1. Estado del Arte.....	20
II.Marco Metodológico	22
1. Tema.....	22
1. Planteo del Problema	22
2. Objetivos	22
3.1 Objetivo General.....	22
3.2 Objetivos Específicos.....	22
4 Metodología.....	23
5 Tipo de investigación.....	23
6 Participantes.....	23
7 Técnica e Instrumentos de Investigación.....	23
III.Diagnóstico	24
Resultados	24
Análisis de los resultados:	26
IV.Propuesta de intervención	29
1. Acerca del proyecto	29
2. Fundamentación.....	29

<i>3.Destinatarios</i>	<i>30</i>
<i>4.Acciones a realizar.....</i>	<i>30</i>
<i>5.Evaluación.....</i>	<i>35</i>
<i>6.Viabilidad.....</i>	<i>35</i>
<i>7.Impacto Esperado</i>	<i>35</i>
<i>8.Conclusión.....</i>	<i>35</i>
V.Referencias.....	37
VI.Anexo I.....	41
VII.Anexo II.....	42

Introducción

La educación es un campo en constante evolución, marcado por nuevas teorías pedagógicas y enfoques innovadores que buscan mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, el juego ha emergido como una estrategia didáctica efectiva para involucrarse en el proceso educativo de los niños, especialmente en los niveles iniciales y el primer ciclo de la educación primaria.

El juego, en sus diversas formas, no solo es una fuente de diversión para los niños, sino que también puede ser una herramienta pedagógica fundamental para adquirir conocimientos y habilidades. Sin embargo, a pesar de la creciente conciencia de la importancia del juego en la educación, surge una pregunta crucial: ¿están los docentes de nivel inicial y primer ciclo de primaria teniendo en cuenta el juego como estrategia didáctica al impartir los contenidos curriculares?

Debido a esto, esta investigación tiene como objetivo principal indagar en qué medida se incorpora el juego como estrategia didáctica en las aulas de nivel inicial y primer ciclo de primaria. Para alcanzar el mismo, se han establecido otros más específicos que abordan tanto los beneficios del juego en el aprendizaje de los niños como los posibles impactos de los avances tecnológicos en los juegos tradicionales, junto con un análisis de cómo se implementa el juego en estos niveles educativos y la propuesta de un proyecto de intervención, el cual tiene como finalidad transmitir herramientas que puedan ser utilizadas dentro de las aulas por los docentes.

En este contexto, el presente trabajo se enfoca en las experiencias de docentes de nivel inicial y primer ciclo de primaria en la provincia de Santa Fe, Argentina, con la finalidad de brindar una perspectiva rica y contextualizada sobre el uso del juego como estrategia didáctica en el ámbito educativo. Se analizará la perspectiva de 13 docentes de diversas instituciones educativas, tanto públicas como privadas, con el fin de comprender sus enfoques, desafíos y oportunidades en relación con esta estrategia pedagógica.

En el primer capítulo de este trabajo se expresa la definición de Aprendizaje según diferentes autores, también en este se hace referencia al término de Aprendizaje significativo. En el segundo capítulo se enuncia la definición de “Juego” de diversos autores y “Gamificación”. En el tercer capítulo se mencionan los conceptos de “Didáctica”, “Estrategias Didácticas” y “Transposición Didáctica”. Para terminar, en el último capítulo se hace alusión al término “Método de Enseñanza”.

Este proyecto aspira a brindar información sobre la importancia de la incorporación del juego en la educación inicial y primaria. Proporciona una visión comprensiva de su impacto en el proceso de aprendizaje de los niños, con la esperanza de que los resultados obtenidos puedan influir positivamente en la práctica pedagógica y enriquecer la formación de futuros educadores.

Contexto de estudio

Este estudio se realizará en la Ciudad de Rosario, Santa Fe, Argentina. En un establecimiento educativo de la ciudad.

El proyecto se llevará a cabo en una institución con 130 años desde su nacimiento y más de 80 años trabajando en la ciudad de Rosario. Su misión se fundamenta en la celebración de la Eucaristía, Adoración y vocación docente educando a niños, jóvenes y futuros maestros católicos. La misma fue fundada por José María Bustamante y se encuentra en más de 9 ciudades de la República Argentina.

Esta Institución, en Rosario cuenta con nivel inicial, primario, secundario y superior. Cuenta con profesorado de educación primaria, profesorado de educación inicial y profesorado de educación especial con orientación en discapacidad intelectual. Con relación a nivel secundario, el mismo se encuadra en la denominada Educación Secundaria Orientada, ofreciendo las orientaciones en Bachiller en Economía y Administración y Bachiller en Ciencias Sociales, además ofrece tutorías de 1º a 5º año, favoreciendo la educación personalizada y de excelencia. La misma brinda talleres opcionales como taller de taekwondo, de música, teatro y plástica, danza, patín e inglés.

La institución se adhiere a los principios que inspira el Paradigma Pedagógico Ignaciano. En consecuencia, la educación en este colegio procura el desarrollo de la capacidad para discernir, dando prioridad a la adquisición de valores humanos, cristianos y a la formación de la voluntad para el ejercicio de la libertad responsable.

I. Marco Teórico

CAPÍTULO I

1. Aprendizaje:

El aprendizaje es el medio por el cuál incorporamos habilidades, conocimientos, valores, actitudes y reacciones emocionales. Algunos psicólogos conciben el término aprendizaje de diversas maneras. Ormrod (2005) menciona dos definiciones diferentes de aprendizaje: 1. “el aprendizaje es un cambio relativamente permanente en la conducta como resultado de la experiencia”. 2. “El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en las asociaciones o representaciones mentales como resultado de la experiencia” (p. 5)

Ambas definiciones describen a el aprendizaje como un cambio relativamente permanente, un cambio que durará cierto tiempo, pero no precisamente para siempre. Estas dos atribuyen este cambio a la experiencia, es decir el aprendizaje es el resultado de uno o más acontecimientos en la vida del sujeto que aprende. Los cambios producidos por modificaciones originadas de la maduración, daños orgánicos o estados temporales del organismo no pueden culpar a la experiencia, es decir que no suponen ningún aprendizaje. Las definiciones anteriores se diferencian más que nada con lo que cambia cuando tiene lugar el aprendizaje.

Ormrod (2005) plantea que las teorías conductistas se basan en el aprendizaje de conductas tangibles y observables, llamadas respuestas, como por ejemplo atarse los zapatos, resolver de forma correcta un problema aritmético o fingir estar enfermo para no ir a la escuela. La segunda definición marca una diferencia ya que se funda en una modificación en las representaciones o asociaciones mentales, un cambio interno que no podemos ver, lo que manifiesta la perspectiva de un grupo de teorías conocidas como cognitivismo, las cuales no se basan en la conducta, sino en los procesos de pensamiento implicados en el aprendizaje humano.

David Ausubel (1983) sugiere que el aprendizaje de los niños va a depender de la “estructura cognitiva” previa que se corresponde con la nueva información, la misma hace referencia al conjunto de conceptos, las ideas que un sujeto posee en un determinado

campo del conocimiento, así como su organización. En el progreso de orientación del aprendizaje, es muy importante conocer la estructura cognitiva del alumno; no es solo saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja, y también de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por el autor brindan el marco para el diseño de herramientas metacognitivas, que nos deja conocer la organización de la estructura cognitiva del alumno, y esto nos permitirá una mejor orientación de la labor educativa. Esta ya no será algo que debe desarrollarse desde el principio, o que los niños no poseen ningún aprendizaje, es decir, no son una hoja en blanco, sino que tienen conocimientos y experiencias, y esto se debe utilizar en su beneficio. Como Ausubel (1983) dice en el epígrafe de su obra: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto y enséñese consecuentemente"(p.1)

1.1 Aprendizaje significativo:

El aprendizaje significativo no es la simple conexión de la información nueva con la que ya existe en la estructura cognoscitiva del sujeto, si solo fuera esto se lo denominaría “aprendizaje mecánico”. El aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, como también la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje. Según Ausubel hay tres tipos de aprendizajes significativos, y estos son el aprendizaje de representaciones, de conceptos y de proposiciones.

Cuando hablamos del **aprendizaje de representaciones**, nos referimos al aprendizaje más elemental, de este dependen los demás tipos de aprendizajes. Este se basa en la atribución de significado a determinados símbolos, este se presenta generalmente en los niños. Ausubel (1983) menciona que este aprendizaje “Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (p. 46).

El aprendizaje de conceptos: Ausubel (1983) va a definir a los conceptos como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (p. 61). Entonces podemos decir que también es un aprendizaje de representaciones. Los conceptos se adquieren mediante dos procesos: formación y asimilación. Cuando hablamos de formación, los atributos de criterios, es decir, características, del concepto, se obtienen por medio de la experiencia

directa, en continuadas etapas de formulación y prueba de hipótesis. Y el aprendizaje de conceptos por asimilación se va a dar en tanto que el infante vaya aumentando su vocabulario, ya que los atributos de criterio de los conceptos se definen utilizando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva, y gracias a esto el niño podrá diferenciar los colores, tamaños, y confirmar que se trata de un objeto determinado, cuando lo vea en cualquier otro momento.

Aprendizaje de proposiciones: supone la combinación y relación de varias palabras, en donde cada una de ellas constituye un referente único, después estas se combinan de tal manera que la idea resultante es la suma de los significados de las palabras que lo componen, generando así, un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Esto significa que una proposición potencialmente significativa, mencionada verbalmente, como una declaración que tiene un significado denotativo (características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (carga emotiva, actitudinal e idiosincrática incitado por los conceptos) de aquellos conceptos involucrados, se relaciona con las ideas más importantes ya determinadas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, nacen los significados de la nueva preposición.

Hay diversos requisitos para el aprendizaje significativo, Ausubel (1983) afirma:

El alumno debe manifestar (...) una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria. (p. 48)

Esto según el autor (1983) presupone que:

- El material debe ser potencialmente significativo, esto quiere decir que el material de aprendizaje pueda concernir de forma no arbitraria y sustancial (no al pie de la letra) con cierta estructura cognoscitiva específica del aprendiz, la cuál debe poseer “significado lógico”, esto hace referencia a que debe ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se encuentran utilizables en la estructura cognitiva del alumno.

Este significado se debe a las características inherentes del material que se va a aprender y su naturaleza.

- Cuando el significado potencial se transforma en contenido cognoscitivo nuevo, diferenciado e idiosincrático adentro de un sujeto en particular como efecto del aprendizaje significativo, se puede mencionar que ha logrado un “significado psicológico” y así el surgimiento de este, no solo depende de la representación que el educando realice del material lógicamente significativo, sino que también que él posea verdaderamente los antecedentes ideativos necesarios en su estructura cognitiva. El hecho de que el significado psicológico sea propio no descarta la posibilidad de que hallan significados que sean compartidos por diferentes sujetos, los cuales son lo suficientemente homogéneos como para dar lugar a la comunicación y el entendimiento entre las personas.

- Disposición para el aprendizaje significativo, esto señala que el aprendiz muestre una disposición para corresponder de manera sustantiva y no literal al reciente conocimiento con su estructura cognitiva. Así indistintamente de cuánto significado potencial tenga el material a ser aprendido, si el propósito del alumno es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como los resultados serán mecánicos; por el contrario, si se tiene en cuenta lo significativo en la disposición del alumno, el proceso y los resultados serán positivos. Si el material no es significativo, y si no es relacionable con su estructura cognitiva, no se lograrán los resultados esperados en el aprendizaje.

CAPÍTULO II

2. Juego:

Según la teoría de Piaget (1980), la actividad lúdica es considerada una conducta, la cual, con relación al juego, debe seguir ciertas condiciones:

- Debe realizarse por placer.
- Que el único objetivo sea la actividad lúdica en sí. El juego no busca eficacia, no persigue resultados, esto significa, que tiene carácter autotélico.
- Se debe realizar por iniciativa propia.

- Que exista una responsabilidad activa por parte del niño/a.

Piaget (1980) insinúa que el acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él, pero el juego, a diferencia, tiene el fin en sí mismo. Debido a esto, se puede decir que la actividad lúdica no es una conducta adaptativa, no persigue el equilibrio entre asimilaciones y acomodaciones. Por el contrario, aparece como uno de los polos de ese equilibrio, el del predominio de la asimilación, donde el niño no se adapta al mundo, sino que lo deforma en el marco del juego, conforme a sus deseos, asimilando así lo real al yo.

Cuando mencionamos que el juego es una conducta, es necesario aclarar entonces que, según Piaget, comparte con todas las conductas el hecho de ser solidarias de la estructura intelectual que en cada momento del desarrollo marcará sus límites y posibilidades. Es por este motivo que el juego simbólico adopta tal carácter por dos razones: “a) la estructura intelectual que lo determina y b) la utilización excluyente que hace del símbolo, es decir, de uno de los dos instrumentos que engendra la función semiótica” (Piaget, 1980, p.20).

Landeira (1998) comenta que la función semiótica o simbólica es la que se basa en representar algo por medio de un significante diferenciado y que genera dos estilos de instrumentos: los símbolos, significantes motivados, los cuales son contruidos por el sujeto, y tienen alguna semejanza con sus significados; y los signos, arbitrarios o convencionales, obligatoriamente colectivos, absorbidos por el canal de la imitación. Piaget posiciona a el juego simbólico en correspondencia con aquello que él llamó pensamiento preconceptual o simbólico.

Así, sitúa el apogeo del juego simbólico entre los juegos sin el uso de elementos de representación

- Los juegos de ejercicio del nivel sensoriomotor
- Y los juegos de reglas, es decir, aquellos juegos característicos del pensamiento operatorio concreto, signados por la reversibilidad operatoria.

El juego de ejercicio obtiene en su desarrollo, en el quinto estadio del período sensoriomotor, aquella organización lúdica que Piaget denomina ritualización. La cual reside en la reproducción de una sucesión de actividad, teniendo en cuenta todos los pasos, con la finalidad de cumplimentar esos pasos,

y no al servicio de buscar variaciones sobre un resultado final. Entonces el momento decisivo que ubica Piaget en la génesis del símbolo lúdico se encontrará en el momento en que la ritualización se origine sobre objetos cada vez más inadecuados respecto de la actividad adaptativa de la que se trate.

Vygotsky (1991), explica que aquello que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el comienzo del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del infante durante el juego sucede fuera de la percepción directa, es decir, en una situación imaginaria. Se puede decir que la esencia del juego radica esencialmente en esa situación, que altera todo el comportamiento del niño, exigiéndole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación únicamente con características de este tipo. Además, destaca que lo primordial en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que favorecen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

La teoría histórico cultural de Vygotsky (1991) y las investigaciones transculturales posteriores han superado la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento personal, y le da mayor importancia a la interacción entre el niño y el adulto, o entre niño y niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interrelación el lenguaje es el vital instrumento de transmisión de cultura y educación, pero existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto.

Según el autor, el juego no es la actividad dominante de la infancia, ya que el infante dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. Sin embargo, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

Vygotski (1991) alude que en la explicación del juego se deben considerar las necesidades (abarcan desde los impulsos hasta diversas clases de intereses) y también los motivos de la actividad. Además, el autor señala que en el impulso afectivo generalizado que conduce a el juego no se encuentran los gérmenes de lo simbólico, sino de la situación imaginaria, ya que se trata de impulsos, necesidades que no se pueden atender de manera inmediata.

2.1 Gamificación:

Como menciona Carina S. González (2017) en su investigación la gamificación hace emerger las características del juego para incorporarlas en ambientes que no son

lúdicos con el objetivo de aumentar la motivación por las actividades que se realizan en los mismos. Pelling (2006) es el primero en definir la gamificación como la aplicación de una interfaz tipo juego para efectuar transacciones electrónicas de una manera más divertida y rápida. Sin embargo, Deterding (2011) la define como la utilización de elementos de diseño del juego en contextos de no juego.

Karl Kapp (2012) define este término como "el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento del juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (p.10). Es decir, que trata de cambiar la forma de concebir y planificar el aprendizaje.

Para Marczewski (2013) la gamificación es la utilización de los juegos en tareas de la vida real para modificar el comportamiento, mejorar la motivación y fomentar la implicación en la tarea. Además, efectúa una especificación de las características principales del juego y la gamificación, por un lado, el juego tiene como objetivo principal divertir, y en la gamificación, el objetivo se dirige a aquellas conductas que se desean reforzar o cambiar. Por otra parte, las métricas a lograr se definen en diferentes fases del juego. Es innegable, que para lograr una gamificación eficaz se debe conocer los principios de diseño de juegos. La misma se puede diseñar y desarrollar en diversos entornos virtuales y/o presenciales.

CAPÍTULO III

3. Didáctica:

Estebaranz et al. (1994) realizaron un análisis completo de diversas definiciones de Didáctica realizadas por varios autores con el objetivo de encontrar los elementos comunes a todas ellas.

Una de las definiciones más conveniente podría ser la de Dolch (1952): Ciencia del aprendizaje y de la enseñanza en general. La cual señala de que trata y cuál es su objeto.

Fernández Huerta (1985) menciona que: "La Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza" (p. 6). También Escudero (1980) le da importancia a el proceso de enseñanza-aprendizaje, y señala que la "Ciencia que tiene por objeto la organización y orientación

de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendientes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral" (p.7).

Entonces, podemos decir que:

La Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando. Parece que la Didáctica debería ocuparse de los procesos que tienen lugar en un contexto curricular o institucional (p.7).

3.1 Estrategias didácticas:

Según Díaz y Hernández (1999) las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información.

Guzmán y Marín (2011) mencionan que las estrategias didácticas son un conjunto de actividades fundamentales que se deben integrar en el proceso de enseñanza, plantean que la misma son criterios y decisiones que organizan de forma global la acción didáctica en el aula; determinando el papel que juega el docente, los estudiantes, los recursos y materiales educativos, las actividades de aprendizaje, la utilización del tiempo y del espacio, los grupos de trabajo y los contenidos temáticos.

El Servicio Nacional de Aprendizaje –SENA– (2010), insinúa que:

La estrategia didáctica proyecta, ordena, y orienta el quehacer pedagógico, para cumplir los objetivos institucionales en cuanto a formación. Entonces, la estrategia didáctica es una guía de acción que orienta en la obtención de los resultados que se pretenden con el proceso de aprendizaje, y da sentido y

coordinación a todo lo que se hace para llegar al desarrollo de competencias en los estudiantes. (p.80)

En la formación técnica, la metodología debe tener determinadas características que garanticen su eficacia, sabiendo que el alumno es el sujeto de la formación, y por este motivo Sánchez (2009) replica que el docente para desplegar la metodología debe tener en cuenta que la educación parte del hombre y termina en el hombre. La educación es una acción-comunicación entre los seres humanos y tiene como objetivo la personalización y socialización de los sujetos.

También, como menciona Orellana Guevara (2017) en su ensayo: Una estrategia didáctica es más que solo aplicar una técnica con un listado de actividades o tareas para llevar a cabo, Mansilla y Beltrán (2013) la definen de la siguiente manera: “La estrategia didáctica se concibe como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos” (p. 29). Esta estructura significa un proceso que surge desde un punto de partida, que son los contenidos de información, la cual puede ser información nueva o alguna que ya hayan adquirido anteriormente sobre el tema; y de ahí, hasta el punto en que se espera llegar; esto quiere decir, hacer real el objetivo, el cumplimiento de lo que se desea alcanzar cuando se propone el desarrollo de una estrategia.

Los maestros usan las estrategias didácticas para desarrollar los contenidos de un programa y transformarlos en un concepto con significado, a este proceso se lo denomina transposición didáctica, ya que es lo que permite traspasar la información de manera didáctica.

3.2 Transposición Didáctica:

Según Farias Campos (2006) la Transposición Didáctica mueve el saber de una comunidad (científica) a otra (escolar), y debido a esto existen diversos modos del saber. El hecho de que el saber sufra transformaciones es lo que genera que existan distintos géneros o modos de saber. En este proceso, el saber ocupa distintos espacios y cumple diferentes funciones, las cuales pueden ser:

- *Saber Sabio*: este hace referencia al saber que es creado por el matemático profesional, el investigador en matemática. El mismo nace en los centros o institutos de investigación, laboratorios, universidades, etc, y este no necesariamente está relacionado con la enseñanza primaria o secundaria. Es un

saber especializado; logrado a partir de un conjunto o procedimientos que se llevaron a cabo en algún lugar, espacio y tiempo. Su reconocimiento y la defensa de los valores son sostenidos por una cultura científica y se encuentran vinculados a otras áreas de interés: política, economía, tecnología, etc. El desarrollo del saber científico y de sus posibles resultados tecnológicos depende principalmente del financiamiento de investigaciones del Estado o bien de otras fuentes del poder económico.

- El *saber científico* no debe ser enseñado en la forma como se encuentra escrito en los textos técnicos-científicos y esto establece un obstáculo a considerar en el proceso de aprendizaje. Debido a esto, es convertido en un *saber a enseñar*, el cual se encuentra en los programas de estudio (currículo). Es un saber unido a una forma didáctica que sirve para presentar el saber al alumno. Entonces, el *saber científico* se encuentra en textos técnicos, y el *saber a enseñar* se limita casi siempre a libros didácticos, programas y otros materiales de apoyo. En el paso del saber científico al saber enseñado, nace un modelo teórico que va más allá de los propios límites del saber matemático. Por medio de esta teoría, surgen los materiales de apoyo pedagógico, es decir, existe la predominancia de una teoría didáctica cuya finalidad se orienta hacia el trabajo del docente.

- Para finalizar, este *saber a enseñar*, por la mediación de instituciones y personas, se transforma en el *saber enseñado*. De esta forma, el proceso de enseñanza deriva finalmente en el verdadero objeto del saber enseñado, esto quiere decir, aquél saber registrado en el plano de aula del docente, que no necesariamente coincide con la intención predicha en los objetivos programados al nivel del saber a enseñar. Este saber se ubica en los Sistemas Didácticos, los mismos, pertenecen propiamente a la relación ternaria: profesor-estudiante-saber.

El saber pasa por dos transformaciones: la primera cuando el Saber Sabio se convirtió en el Saber a Enseñar y la segunda se da cuando ese saber a enseñar es llevado al aula, por lo tanto, es cuando este saber, se convierte en Saber Enseñado.

Chevallard (2005) separa ambas transformaciones en:

- Transposición externa: que es del saber sabio al saber a enseñar. Generalmente el saber dado por el científico nace dentro de un determinado contexto, historia y lenguaje propio. Sin embargo, ese lenguaje no es apto para ser enseñado en las escuelas, colegios ni

universidades. Inclusive, aquella persona que genera ese saber debe adaptar el lenguaje para que el mismo sea publicable, y así los otros pueden leerlo y entenderlo. También es necesario que haya un proceso de descontextualización, en el cual descarten los procedimientos fallidos, los fracasos. A esto se lo denomina transposición externa, hasta que llega a los programas, para ser programa oficial, cuando se concluye que este saber es importante y se hace llegar a las escuelas y colegios. Ahí es donde se convierte en saber a enseñar.

- Transposición interna: es la que sucede cuando el maestro toma el documento oficial del ministerio de educación y lo lleva al aula, planifica sus lecciones y ahí hace otra transformación.

Al finalizar este proceso puede suceder que lo enseñado en el aula esté muy alejado de lo que salió del Saber Sabio; esto nos da a entender que existe una brecha muy grande entre el Saber Sabio y el Saber Enseñado. Y la transposición didáctica evidencia que esta brecha existe.

CAPITULO IV

4. Método de enseñanza:

Klingberg (1972), insinuó que el método de enseñanza es “la principal vía que toman el maestro y el alumno para lograr los objetivos fijados en el plan de enseñanza, para impartir o asimilar el contenido de ese plan (...)” (p. 275). En esto que afirma podríamos considerar que hay un error de concepción, debido a que destaca que el estudiante utiliza para asimilar el contenido la vía empleada por el maestro para impartir ese contenido; pero no en todos los casos sucede de esta forma. Según Skatkin y Danilov (1974), el método de enseñanza implica la interrelación indispensable de docente y alumno, en el transcurso de este proceso el docente organiza la actividad del alumno sobre el objeto de estudio, y en consecuencia, se genera por parte del alumno el proceso de asimilación del contenido de la enseñanza. En relación con esto, los autores, mencionaron dos resultados que se logran con el método de enseñanza: la interrelación docente alumno y la asimilación del contenido por parte del estudiante.

Neuner (1981) consideraba que el método de enseñanza era “un sistema de acciones del maestro encaminado a organizar la actividad práctica y cognoscitiva del estudiante con el objetivo de que asimile sólidamente los contenidos de la educación” (p. 320). El autor no necesita con certeza las vías utilizadas por el educando para la asimilación sólida de los contenidos.

Otro de los autores que vamos a mencionar es González (2012) el cual sugiere que “Un método de enseñanza está ligado a ciertas técnicas y actividades que un docente usa con la finalidad de alcanzar uno o varios objetivos educativos, el cual tiene sentido como un todo y responde a una denominación conocida y compartida por la comunidad científica”.

Podemos decir que por un lado el método de enseñanza es el camino para alcanzar el objetivo, pero, por otro lado, enuncia la serie de acciones, actividades y operaciones del profesor para transmitir un contenido de enseñanza. Además, el método de enseñanza se encarga de la organización interna del proceso de enseñanza, es decir que esta organización se enuncia dentro de determinada forma académica de organización, que también tiene en cuenta la organización externa del proceso. Entonces, como sugiere Álvarez de Zayas (1999), el método de enseñanza no es la forma académica de organización del proceso de enseñanza, sino que es la esencia de esta.

Según lo expresado por Navarro Lores (2017) la naturaleza de la forma académica de organización se ve por medio de los métodos de enseñanza que establecen la secuencia de acciones, operaciones o actividades que la diferencian de otros componentes operacionales del proceso de enseñanza. Entonces, se puede decir que el método de enseñanza es la sucesión de acciones, actividades u operaciones de aquel que enseña que expresan la naturaleza de las formas académicas de organización del proceso para el logro de los objetivos de enseñanza. Teniendo en cuenta esta definición, las distribuciones de los métodos de enseñanza se realizarán de acuerdo con los diversos criterios científicos y así no habrá lugar a confusiones.

1. Estado del Arte

- Carmen Minerva Torres (2007) realizó un trabajo de investigación, al cual nombró “El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula” y el objetivo principal fue proponer estrategias donde el juego es el elemento principal. En esta investigación, la forma de trabajo fue por medio del planteamiento de microclases. En el trabajo realizado queda como evidencia que el docente sí puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes, y a la vez se sugieren otros juegos para ir estimulando la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje y facilitar en los alumnos ese proceso. Esta investigación es de tipo descriptivo y de campo, con la ayuda de entrevistas directas a docentes y a alumnos y con la participación de los docentes usando estrategias donde el juego es el elemento principal.

- Miriam Anita Tasilla Tafur (2020) elaboró una monografía de compilación de datos “Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de educación inicial”, en la cual se pretende abordar de una manera un tanto genérica los aspectos más importantes relacionados con el recurso juego, y analizar su utilidad en el aprendizaje de los estudiantes entre tres y cinco años, que son los que cursan en nuestro país la educación inicial. En esta investigación se da a conocer como el juego puede influenciar en la educación inicial, destacando el juego de roles, el juego simbólico y el juego libre. También se ve la importancia del juego como un recurso destinado a la construcción de aprendizajes significativos en los niños.

En la misma se menciona que el juego es una de las principales actividades en las cuales el ser humano desarrolla lazos de amistad, compañerismo, amor y fraternidad con sus pares en primer término, y con otras personas mayores o menores que sí mismo. De esto surge la posibilidad de abordar este recurso para utilizarlo eficientemente en el desarrollo de las hoy llamadas habilidades blandas, apuntando a una verdadera formación integral del ser humano, que es lo que busca lograr la educación formal.

- Revuelta Domínguez y Guerra Antequera (2012) realizaron un estudio exploratorio, el cual se encuentra dentro de los métodos descriptivos “¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de metaaprendizaje del videojugador”, en donde mencionan que los videojuegos son un instrumento tecnológico que están plenamente integrados en la sociedad, que son un vehículo de cultura de la sociedad. Los objetivos de este estudio han sido ofrecer una primera aproximación a la visión de los usuarios de los videojuegos como marco de reflexión en la adquisición de niveles de competencia dentro de lo que son los aprendizajes y capacidades básicas. Por lo tanto, la idea es conocer qué creen que aprenden los usuarios y qué pueden aportar los videojuegos a la educación dentro y fuera de las aulas, y además si es posible integrarlos como instrumento didáctico y de reflexión dentro del ambiente educativo formal.

La técnica de este estudio es un instrumento de encuesta validado por los expertos del Grupo ALFAS (Ambientes Lúdicos Favorecedores de Aprendizajes) elaborado para que los videojugadores/as aporten los aspectos educativos que crean que los videojuegos pueden aportar a la educación dentro y fuera del aula

En estas se puede observar que la mayoría de usuarios/as (89%) conocieron los videojuegos a muy temprana edad, en etapa infantil. Lo que demuestra la integración tan positiva y masificada que tienen estos productos.

II. Marco Metodológico.

1. Tema

El juego como estrategia didáctica, en nivel inicial y primer ciclo de primaria.

1. Planteo del Problema

Los docentes de nivel inicial y los del primer ciclo del primario, ¿tienen en cuenta a el juego como estrategia didáctica a la hora de brindar los contenidos curriculares?

2. Objetivos

3.1 Objetivo General

- Indagar si se tiene en cuenta a el juego como estrategia didáctica en las aulas de nivel inicial y primer ciclo del primario.

3.2 Objetivos Específicos

- Describir los beneficios que tiene el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de los niños de nivel inicial y primer ciclo del primario.
- Conocer si los avances en las tecnologías generaron algún cambio en los juegos tradicionales.
- Investigar de qué forma se incluye el juego en las aulas de nivel inicial y primer ciclo de primario.
- Realizar un proyecto de Intervención.

4 Metodología

Esta investigación presenta un análisis de tipo cualitativo, ya que este tipo de enfoque utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación.

5 Tipo de investigación

La investigación es de carácter descriptivo, ya que esta tesis pretende dar a conocer cómo se incorpora el juego en las aulas y los beneficios que esto conlleva en el aprendizaje de los niños.

6 Participantes

Esta investigación fue realizada en la provincia de Santa Fe (Argentina) en los meses de enero, febrero, marzo y abril y julio de 2023. Esta les fue enviada a 20 docentes tanto de nivel inicial como de primer ciclo de nivel primario.

Sin embargo, las docentes evaluadas fueron 13, de diversas instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Rosario y alrededores. Las mismas son todas mujeres de aproximadamente 25 a 40 años.

7 Técnica e Instrumentos de Investigación

En este trabajo se utiliza como método de recolección de datos una entrevista semiestructurada. La aplicación de esta se realizó de forma online, por medio de una aplicación llamada “Google forms”, se les envió vía e-mail el link del mismo. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScb_akOUW66lE4CWvjt3dnpGwh6xq0D1pEqeR4jPTqTtT2MxQ/viewform?usp=sf_link

III. Diagnóstico

Resultados

Luego de recibir las devoluciones dadas por las docentes de las diversas instituciones educativas de la provincia de Santa Fe, podemos decir que:

Para todas ellas el juego tiene algún impacto en el aprendizaje de los niños.

En cuanto a la incorporación del juego en las aulas, se obtuvieron distintas opiniones. Sostienen que lo hacen como recurso didáctico, a treves de distintas técnicas, también lo utilizan como disparador, para presentar y/o repasar algún contenido y en el momento de la evaluación. Asimismo, mencionaron que lo utilizan para invitar a la reflexión, para incorporar nuevos hábitos o para sociabilizar y que al mismo lo incorporan en el aula como una instancia más de aprendizaje. Además, comentaron que lo utilizan en las actividades áulicas cotidianas y para fijar el contenido, y mediante parejas, en pequeños grupos o todo el grado. Al mismo tiempo explicaron que lo hacen por medio de canciones, adivinanzas, trabalenguas, videos y material concreto como, por ejemplo: dados, naipes, cartulinas papel glasé, plastilina, juegos de mesa y títeres.

En relación con los cambios en los métodos de enseñanza, muchas coincidieron en que se ve una evolución en las técnicas, a excepción de dos de ellas que opinaron de forma contraria, mencionando que ven poca evolución en las mismas.

Todas ellas creen que las nuevas tecnologías generaron cambios en los juegos de hoy en día, y que por este motivo es difícil buscar juegos o actividades que entusiasmen a los niños, y por lo tanto estos avances no siempre son positivos ni se utilizan en el aula.

Se hizo hincapié en la influencia de las TIC en el aprendizaje, y las respuestas de todas las docentes con respecto a esto fueron favorables, siempre y cuando sean bien utilizadas y no en exceso, a excepción de una docente que menciona que por una parte las mismas influyen en forma positiva en cuanto al uso de las computadoras, tablets; pero también en forma negativa en cuanto a la creatividad para expresarse para redactar o para dibujar. Sin embargo,

según las demás, las mismas sirven para motivar al estudiante y para que pueda apropiarse de los contenidos propuestos, también facilitan y resuelven problemas dentro del aula con respecto al aprendizaje. Responden también que a través de estas técnicas los niños tienen más acceso a la información.

Es importante destacar que todas las entrevistadas están de acuerdo con el hecho de que cuando se utilizan el juego como técnica de aprendizaje, los niños están más predispuestos o interesados en aquellos contenidos que van a aprender, y que cuando los niños adquieren un contenido por medio del juego, lo incorporan más fácilmente.

En relación con el momento de utilizar la técnica del juego las entrevistadas fueron comentando que lo utilizan como disparador del contenido, motivación, como actividad de cierre, y también en el momento de evaluar o para afianzar contenidos. También lo utilizan para iniciar o repasar contenidos, o relacionándolo con alguna explicación para que esta sea más fácil de comprender, en el momento evaluativo. Una docente indicó que para ella no hay un momento en especial, y que la utilización de este dependerá de la materia y el contenido que se esté dando.

Para finalizar las maestras relataron cuáles son los juegos que más utilizan en el aula, entre ellos nombraron a El Juego de la Oca, Tutti frutti, Batalla naval, Adivina Quién Soy, Pasa Palabra, Sopa de Letras, El juego de la Memoria, juegos de cartas, dados, adivinanzas, la Rayuela, Anagramas, Crucigramas, Dominó, el Bingo, el Ahorcado, representaciones dramáticas, preguntas y respuestas, entre otros. Con ellos trabajan todas las áreas, matemática, lengua, ciencias sociales, ciencias naturales. También en algunos casos utilizan juegos, aunque no mencionaron específicamente cuáles, para trabajar las emociones.

Análisis de los resultados:

A partir de los hallazgos encontrados, podemos concluir que sí se tiene en cuenta a el juego como estrategia didáctica en las aulas de nivel inicial y primer ciclo de primaria, y que una forma de hacerlo es por medio de grupos o parejas, como nos mencionó una de las docentes ante la pregunta **¿Como se incorpora el juego en las aulas hoy en día?** “En general se proponen juegos de a parejas, en pequeños grupos o todo el grado. Se explica la consigna y luego se comienza el juego (...). Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Vygostky (1991), el cual le da mayor importancia a la interacción entre el niño y el adulto, o entre niño y niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil.

Sin embargo, en las aulas de las docentes que fueron entrevistadas no se utiliza de forma tan habitual el juego simbólico, ya que, ante la última pregunta, **En el caso de utilizar juegos a la hora de dictar ciertos contenidos, ¿me podrías describir alguno de los mismos?**, solo una nos mencionó que uno de los juegos que utiliza son las representaciones dramáticas, “(...)Las adivinanzas son un muy buen recurso, al igual que los memotest, el ahorcado, representaciones dramáticas, preguntas y respuestas”. Con esto concluimos que en las aulas de nuestras entrevistadas no se toma tanto en cuenta lo que opina el autor, quien dice que aquello que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el comienzo del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del infante durante el juego sucede fuera de la percepción directa, es decir, en una situación imaginara. Se puede decir que la esencia del juego radica esencialmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, exigiéndole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación únicamente imaginaria. Además, destaca que lo primordial en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que favorecen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Las docentes mencionaron ante la pregunta **En base a tu experiencia, cuando los niños adquieren un contenido por medio del juego, ¿notas que lo incorporan más fácilmente?** que los infantes en el momento de adquirir aprendizajes, si lo hacían por medio del juego los adquieren de forma más rápida, creando así aprendizajes significativos, lo cual concuerda con lo que

comenta el autor David Ausubel (1983) “...el aprendizaje significativo no es la simple conexión de la información nueva con la que ya existe en la estructura cognoscitiva del sujeto, sino que involucra la modificación y evolución de la nueva información, como también la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje”.

Con respecto a los avances en la tecnología y los cambios que la misma generó en los juegos de la actualidad, la mayoría de las respuestas de las docentes fueron similares, siendo algunas de ellas: “Si. Resulta difícil buscar juegos o actividades que entusiasmen a los niños ya que las nuevas tecnologías los estimulan mucho haciéndoles ver más aburridas las actividades escolares”. E incluso manifiestan que encontrar juegos para abordar algunos contenidos puntuales también es complicado” “Sin duda influyen ya que están diseñadas para ser adictivas y los niños que acceden a ellas deben ser acompañados y monitoreados en su uso.” “Sin duda...es difícil competir con la motivación de las nuevas tecnologías.”.

Llegamos así a la conclusión de que por este motivo muchas veces es difícil buscar juegos o actividades que entusiasmen a los niños, ya que al tener tan al alcance de sus manos las nuevas tecnologías, no es una tarea fácil lograr que se interesen por aprender cosas nuevas en las aulas; más aún cuando hablamos de contenidos tradicionales que no generan de por si entusiasmo o curiosidad . Además, siempre y cuando las mismas no sean utilizadas en exceso, dichas tecnologías sirven para motivar al estudiante, para que pueda apropiarse de los contenidos propuestos, también facilitan y resuelven problemas dentro del aula con respecto al aprendizaje.

Las educadoras utilizan el juego como estrategia didáctica, debido a que los niños, cuando lo utilizan, se muestran mucho más predispuestos a la hora de aprender, y logran exitosamente la incorporación de los aprendizajes propuestos. Esto coincide con lo que menciona “El Servicio Nacional de Aprendizaje –SENA– (2010)”, sobre la estrategia didáctica del juego, que proyecta, ordena, y orienta el quehacer pedagógico, para cumplir los objetivos institucionales en cuanto a formación. Entonces, esta es una guía de acción que orienta en la obtención de los resultados que se pretenden con el proceso de aprendizaje, y da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar al desarrollo de competencias en los estudiantes.

Acerca de la evolución de los métodos de enseñanza, pudimos concluir que se ve una evolución en los mismos, pero de forma lenta. Esto es positivo, ya que es necesario que evolucionen debido a que los niños también han cambiado y ya no son los mismo de antes, por lo tanto, necesitan otros métodos de enseñanza para conseguir un aprendizaje exitosos. Como mencionan Skatkin y Danilov (1974) el método de enseñanza presume la interrelación indispensable de docente y estudiantes, durante este proceso el maestro organiza la actividad del alumno sobre el objeto de estudio, y como resultado de esta, se da origen por parte del alumno al proceso de asimilación del contenido de la enseñanza.

IV. Propuesta de intervención

1. Acerca del proyecto

Con el objetivo de brindarle a las docentes de nivel inicial y primer ciclo de primario herramientas innovadoras en relación con la incorporación del juego en las aulas, se propondrá un taller en donde el objetivo principal del mismo sea transmitir la importancia del juego en el aprendizaje y además dar a conocer diversas estrategias de juego, ya sean digitales o analógicos, que pueden utilizar en las aulas.

2. Fundamentación

Los juegos infantiles tienen un gran impacto en el aprendizaje y desarrollo de los niños, por obvias razones los juegos hoy en día no son los mismos que los de hace años atrás. En la última década las nuevas tecnologías han influido mucho en estos, como indican Revuelta Domínguez y Guerra Antequera (2012) los videojuegos son una herramienta tecnológica que están completamente integrados en la sociedad, que son un vehículo de cultura de la sociedad actual, por esto mismo debemos considerar ese impulso como algo positivo en lo que empezar a construir nuevos sistemas de aprendizaje.

Lo antes indicado nos llevó a investigar la incorporación del juego (tradicionales y videojuegos) en las aulas, ya que el mismo, como insinúa Miriam Anita Tasilla Tafur (2020) en su investigación “Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de educación inicial”, compone la actividad más significativa del ser humano durante los periodos de la infancia y niñez especialmente, aunque también durante la juventud, e inclusive la edad adulta debido a que tal actividad produce placer, sensación de relax, un ambiente propicio para el desarrollo de la creatividad y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, lo cual en la vida permite el aumento de las habilidades sociales básicas de interacción social, lo que a su vez desencadena en una sana convivencia que es lo que la escuela, es decir, educación, ha recibido como parte de su encargo social.

Tanto Jean Piaget (1980) como Lev Vygotsky (1991) han proporcionado perspectivas valiosas sobre el juego en el contexto del desarrollo infantil. Piaget (1980) destaca que el juego es intrínseco, no persigue un objetivo externo, sino que se centra en sí mismo. Por otro lado, Vygotsky (1991) enfatiza que el juego no es la actividad predominante en la infancia, pero actúa como un motor de desarrollo al crear zonas de

desarrollo próximo. Debido a estas perspectivas, podemos afirmar que el juego y el aprendizaje se complementan de manera ideal para fomentar el aprendizaje significativo en los niños.

Promover el uso del juego en las aulas es indispensable para despertar el interés y la motivación de los niños por adquirir nuevos conocimientos de manera innovadora, por lo tanto, es esencial reconocer y aprovechar el potencial del juego, tanto analógico como digital, como una herramienta efectiva para promover el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Debido a esto es fundamental diseñar una intervención que fomente la incorporación del juego en el entorno educativo.

La investigación sobre este tema es crucial, ya que, desde una perspectiva neurológica, el juego se revela como una herramienta indispensable para el aprendizaje. Fomenta la práctica de habilidades que pueden aplicarse en la vida cotidiana, como la motivación, la resolución de problemas y la consolidación de conocimientos. Además, las capacidades y competencias de los niños se desarrollan de manera óptima cuando se les brinda oportunidades para jugar, ya que el juego combina el pensamiento, el lenguaje y la socialización en un entorno enriquecedor.

3. Destinatarios

Este proyecto está dirigido a docentes de nivel inicial y primer ciclo de primaria, también para aquellas alumnas del profesorado de nivel inicial y primario que estén interesadas. El objetivo es empoderar a los educadores para que utilicen el juego como una herramienta efectiva para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades.

4. Acciones a realizar

Primer encuentro

Fecha: 5 de abril de 2024.

Duración del encuentro: 60 min

Actividad 1: encontrar la pareja

Comenzaremos realizando un juego de presentación, entre parejas, en donde a cada participante se le da la mitad de un dibujo, refrán o frase. Cada persona deberá encontrar a la que tiene la otra mitad para completarlo. Cuando la haya encontrado, se forma una pareja y deben presentarse el uno al otro. Luego de finalizar el juego, se comentará el propósito del taller.

Actividad 2:

Luego se realizará una presentación por medio de algún soporte, tipo power point, y una explicación dado por una persona que haya sido previamente capacitada. En donde se explicará el concepto de juego, aprendizaje, gamificación y también se darán ejemplos o ideas de cómo se puede implementar el mismo en el aula.

Actividad 3: Kahoot

Para concluir reunidos en grupos de aproximadamente 5 personas, utilizando la app Kahoot (servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking) en donde tendrán que competir respondiendo preguntas sobre lo expuesto anteriormente.

<https://create.kahoot.it/share/el-juego-dentro-de-el-aula/34b4b204-3e3b-454f-987c-f249f59702fa>

Objetivos:

- Fomentar el vínculo entre los participantes
- Introducir el concepto de gamificación, juego y aprendizaje y como se interrelacionan.
- Dar a conocer plataformas digitales para utilizar en el aula.

Responsable: Licenciada y profesora en Psicopedagogía Guillermina San Miguel.

Modalidad: Presencial-Expositiva-Participativa.

Recursos: Dispositivo electrónico con conexión a internet, proyector.

Segundo encuentro

Fecha: 12 de abril de 2024.

Duración: 60 min.

Actividad 1: La pelota ciega

Este segundo encuentro comenzará con un juego en donde se ata una soga a una pelota que sea de un material que no haga daño. Se forma un círculo y una persona se coloca en el interior con los ojos tapados, esta tira la pelota, un miembro del círculo recoge la pelota y ha de contestar preguntas procurando no ser reconocido/a. Si es reconocido/ pasa al centro y vuelve a tirar, con el objetivo de recuperar conocimientos dados en el anterior encuentro.

Actividad 2: ¡A crear!

Luego, los docentes se deberán reunir en grupos. A continuación, se le asignará un tema y deberán pensar 4 juegos que sirvan para enseñar ese contenido, los cuales pueden ser análogos o digitales.

Para finalizar, cada grupo deberá comentar los juegos que pensaron con los demás.

Objetivos:

- Poner en práctica el contenido dado en el encuentro pasado.
- Fomentar la creatividad de los participantes.
- Generar confianza entre los participantes.

Responsable: Licenciada y profesora en Psicopedagogía Guillermina San Miguel.

Modalidad: Presencial-Participativa.

Recursos: Dispositivo electrónico con conexión a internet, proyector.

Tercer encuentro

Fecha: 19 de abril de 2024.

Duración: 60 min.

Actividad 1: “Quizizz”

Se propondrá un juego por medio de una app llamada “Quizizz” (aplicación que permite crear cuestionarios en línea que son fáciles de adaptar a las clases) en donde los participantes, deberán completar los espacios en blanco de los enunciados (los cuales estarán relacionados con los contenidos dado en el taller) de forma correcta.

<https://quizizz.com/admin/quiz/652eea87819d060ba3249396>

Actividad 2: “¡A jugar!”

Posteriormente, recuperando la actividad del encuentro anterior, los maestros tendrán que poner a prueba los juegos que crearon con los demás participantes.

A continuación, los participantes deberán dar a conocer si los juegos fueron efectivos, y que fue aquello que le resultó más relevante del encuentro.

Objetivos:

- Poner a prueba la eficacia de los juegos creados en el encuentro anterior.
- Presentar ejemplos de cómo implementar las nuevas tecnologías en las aulas.
- Promover la reflexión sobre la influencia del juego en el aprendizaje.

Responsable: Licenciada y profesora en Psicopedagogía Guillermina San Miguel.

Modalidad: Presencial-Participativa.

Recursos: Dispositivo electrónico con conexión a internet, proyector.

Cuarto encuentro

Fecha: 26 de abril de 2024.

Duración: 60 min.

Actividad 1: “Educaplay”

Empezaremos con la presentación de la app “educaplay” (es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras), en donde se enseñará todas las actividades que se puede crear con ella. Luego los docentes deberán utilizarla y crear un juego para utilizar en sus aulas.

Actividad 2: “Reflexión del Día”

Para concluir seguiremos con un juego llamado “reflexión del día” el cuál servirá de ayuda a que las personas reflexionen sobre las actividades y contenidos dados a lo largo del taller, el mismo consiste en hacer una bola de papel, la cual se le pedirá a el grupo se la pasen a cualquiera de sus compañeros. Cuando tengan la bola, los participantes deberán decir:

- Que fue aquello que le resultó más relevante del taller.
- Si el mismo les fue útil o no.
- Que cambiarían del mismo.

Objetivos

- Enseñar más plataformas digitales para utilizar en el aula.
- Realizar la evaluación del taller.

Responsable: Licenciada y profesora en Psicopedagogía Guillermina San Miguel.

Modalidad: Presencial-Participativa.

Recursos: Dispositivo electrónico con conexión a internet, proyector.

5. Evaluación

En el último encuentro, retomando la actividad de cierre, los participantes deberán realizar un ensayo en base a los contenidos dados, y además evaluarán la utilidad del taller, los aspectos más relevantes y que cambiarían del mismo

6. Viabilidad

La viabilidad del proyecto es alta, el recurso humano está conformado por la licenciada y profesora en Psicopedagogía Guillermina San Miguel. Se seleccionaron los viernes a las 18 horas ya que es cuando la institución tiene la sala de proyección libre y así también las estudiantes del profesorado de nivel inicial y primario pueden participar.

7. Impacto Esperado

Se espera que este proyecto de intervención mejore la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en la escuela, promoviendo un ambiente de clase más estimulante y participativo. Por otro lado, se apunta a transmitir herramientas que puedan ser utilizadas dentro de las aulas por los docentes. Además, se aspira a que los estudiantes desarrollen habilidades sociales, cognitivas y emocionales más sólidas a través del juego.

8. Conclusión

A partir de las respuestas dadas por las docentes en las encuestas, pudimos ver que al momento de preguntarle por los juegos que utilizan, la gran mayoría de ellas recurren a los mismos, casi siempre los más comunes o “tradicionales”, debido a esto se diseñó un proyecto de intervención con el objetivo de brindar un conjunto de herramientas y estrategias para que puedan implementar en sus aulas, y así mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Estas herramientas incluyen la integración de juegos educativos, el diseño de actividades lúdicas que se alineen con los objetivos del currículo y el fomento de la colaboración entre estudiantes a través de juegos de mesa y digitales.

A medida que avanzamos hacia un entorno educativo cada vez más digital, es esencial que los educadores estén preparados para aprovechar el potencial educativo de los juegos. Al proporcionar estas herramientas y orientaciones, esperamos que los docentes puedan cultivar un ambiente de aprendizaje más estimulante y efectivo, donde los juegos se conviertan en aliados en la formación de las mentes brillantes del futuro.

V. Referencias

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *El juego en la educación infantil y primaria*, 17-31.

<https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Farias Campos, E. (2006). *Transposón Didáctica: definición, epistemología, objeto de estudio* [Tesis de Posgrado, Centro de investigaciones Matemáticas y Meta-Matemáticas Universidad de Costa Rica].

<http://funes.uniandes.edu.co/21211/1/DeFaria2006Transposici%C3%B3n.pdf>

Fernández, M. D. (2009). *Estrategias Didácticas Creativas en Entornos Virtuales para el Aprendizaje*. Actualidades Investigativas en Educación.

<https://biblat.unam.mx/hevila/Actualidadesinvestigativaseneducacion/2009/vol9/no2/27.pdf>

García Velategui, A. (2015). *Gestión de aula y Gamificación, utilización de elementos de el juego para mejorar el clima de aula*. [Tesis de maestría en educación primaria, Universidad de Cantabria]. Archivo digital.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/7595/Garc%C3%ADaVelateguiAlejandro.pdf?sequence=1>

González, C. S. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. [Tesis de grado Departamento de Ingeniería Informática y de Sistemas, Universidad de La Laguna]. ResearchGate.

https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espaci

[os de enseñanza-](#)

[aprendizaje presenciales y espacios virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando-espacios-de-ensenanza-aprendizaje-presenciales-y-espacios-virtuales.pdf](#)

Hernández Arteaga, I, Recalde Meneses, J y Luna, J. A (2015). “Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral”. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11.

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>

Landeira, S. (1998). Explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud. *El juego simbólico en el niño*. 1-6.

https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf

Navarra, J. M. (2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. *Didáctica: concepto, objeto y finalidades*. 2-26.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/76157478/MALLART_J_Didactica-libre.pdf?1639297373=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMALLART_J_Didactica.pdf&Expires=1690307420&Signature=N5EzqBe2KOIqJCFBee379s6aHvIMQ4QhHKCN8PbeMqPCOz-iCmiAIvgc2dzpWH3BhLWYqmSM8GkpIu8HIA7PZ1xVPnTdCBWB02rP7mqo3ds8NdAUHonE6sm8AFUajcQ-JPtXKVttuDewE2dn3vJ5LcZzGTFJijfIGCiDvMBpm4Wo29TVOLGh6JtjbRbj33ZKhkwUqY2TxD18T~8XD1Yjgrk7v6HAf0VgVpi-ty-Ao5c36DWm69vq8GwRZJAbtx8zPnEod-

[1Pccv23jah8hIHUCZIo9tQLNNVJWd1nB354eIX2jZGe60-93he6EiJZjw62cXv0fr0mcdR4HIxMqhUA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://www.researchgate.net/publication/338111111/figure/fig/1/figure-fig1/1523456789012/1Pccv23jah8hIHUCZIo9tQLNNVJWd1nB354eIX2jZGe60-93he6EiJZjw62cXv0fr0mcdR4HIxMqhUA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Navarro Lores, D., & Samón Matos, M. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje*: 26-32

<https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/475753184013.pdf>

Ormrod, J. E. (2015). *Aprendizaje Humano* (4ta. ed). Pearson Educación.

<https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/ellis-aprendizaje-humano.pdf>

Orellana Guevara, C. (2017). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. *e-Ciencias de la Información*, 7(1), 3-4.

<https://www.scielo.sa.cr/pdf/eci/v7n1/1659-4142-eci-7-01-00134.pdf>

Tafur, M. A. (2020). *Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de educación inicial* [Tesis de Posgrado, Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias Sociales]. Archivo digital.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1999/Tasilla%20Tafur%2c%20Miriam%20Anita.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Torres, C. M. (2007). *El juego como Estrategia de Aprendizaje* [Tesis de Posgrado, Universidad de los Andes]. Archivo digital.

http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf?sequence=1

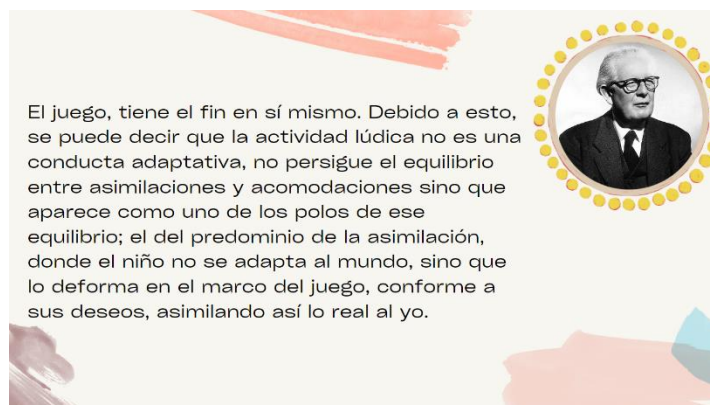
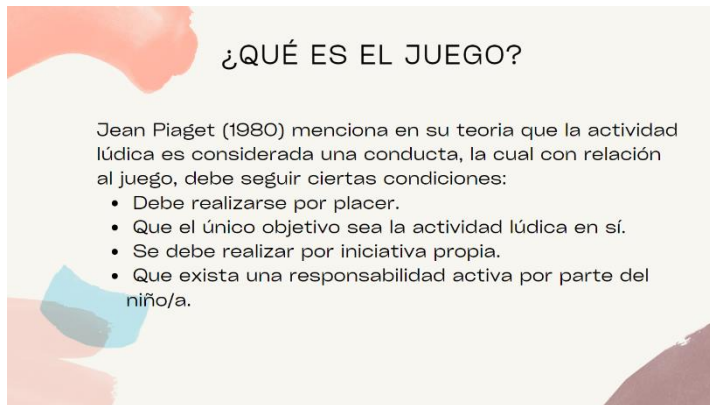
VI. Anexo I

Modelo de entrevista

1. ¿Crees que el juego tiene algún impacto en el aprendizaje de los niños?
2. ¿Como se incorpora el juego en las aulas hoy en día?
3. ¿Ves una evolución en las técnicas utilizadas en las aulas relacionadas con los juegos?
4. ¿Crees que las nuevas tecnologías generaron cambios en los juegos actuales?
5. ¿Cómo piensas que dichas tecnologías influyen en el aprendizaje dentro del aula?
6. Cuando utilizan el juego como técnica de aprendizaje ¿notas a los niños más predispuestos o interesados en aquellos contenidos que van a aprender?
7. En base a su experiencia, cuando los niños adquieren un contenido por medio del juego, ¿notas que lo incorporan más fácilmente?
8. ¿En qué momentos del aprendizaje les parece más oportuno incorporar la técnica del juego?
9. En el caso de utilizar juegos a la hora de dictar ciertos contenidos, ¿me podrías describir alguno de los mismos?

VII. Anexo II

Presentación que se proyectará en el primer encuentro.



Lev Vygotzky (1991), comenta que aquello que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el comienzo del comportamiento conceptual o guiado por las ideas.

La actividad del infante durante el juego sucede fuera de la percepción directa, es decir, en una situación imaginaria.



Entonces la esencia del juego radica esencialmente en esa situación imaginaria.

VYGOSTKY

Lo primordial en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que favorecen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

El juego no es la actividad dominante de la infancia, ya que el infante dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. Sin embargo, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

Le da mayor importancia a la interacción entre el niño y el adulto, o entre niño y niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil.

EL APRENDIZAJE

El aprendizaje es el medio por el cuál incorporamos habilidades, conocimientos, valores, actitudes y reacciones emocionales.

Ormrod (2005) describe el aprendizaje como un cambio relativamente constante, un cambio que durará cierto tiempo, pero no precisamente para siempre. Él atribuye este cambio a la experiencia, es decir que el aprendizaje es el resultado de uno o más acontecimientos en la vida del sujeto que aprende.

David Ausubel (1983) mencionan que el aprendizaje de los niños va a depender de la "estructura cognitiva" previa que se corresponde con la nueva información, la misma hace referencia al conjunto de conceptos, las ideas que un sujeto posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el progreso de orientación del aprendizaje, es muy importante conocer la estructura cognitiva del alumno; no es solo saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, y observar su grado de estabilidad.

"Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente". David Ausubel (1893)

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje significativo no es la simple conexión de la información nueva con la que ya existe en la estructura cognoscitiva del sujeto, sino que el mismo involucra la modificación y evolución de la nueva información, como también la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Según Ausubel hay tres tipos de aprendizajes significativos:

1 Aprendizaje de Representaciones

Nos referimos al aprendizaje más elemental, de este dependen los demás tipos de aprendizajes. Este se basa en la atribución de significado a determinados símbolos, este se presenta generalmente en los niños.

2 Aprendizaje de Conceptos

Los conceptos se adquieren mediante dos procesos: formación y asimilación. Cuando hablamos de formación, los atributos de criterios, es decir, características, del concepto, se obtienen por medio de la experiencia directa, en continuadas etapas de formulación y prueba de hipótesis. Y el aprendizaje de conceptos por asimilación se va a dar en tanto que el infante vaya aumentando su vocabulario, ya que los atributos de criterio de los conceptos se definen utilizando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva

3 Aprendizaje de Preposiciones

Supone la combinación y relación de varias palabras, en donde cada una de ellas constituye un referente único, después estas se combinan de tal manera que la idea resultante es la suma de los significados de las palabras que lo componen, generando así, un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

GAMIFICACIÓN

La gamificación hace emerger las características del juego para incorporarlas en ambientes que no son lúdicos con el objetivo de aumentar la motivación por las actividades que se realizan en los mismos.

- Pelling (2006) es el primero en definir la gamificación como la aplicación de una interfaz tipo juego para efectuar transacciones electrónicas de una manera más divertida y rápida.
- Deterding (2011) la define como la utilización de elementos de diseño del juego en contextos de no juego".
- Para Marczewski (2013) la gamificación es "la aplicación de metáforas de los juegos a tareas de la vida real para influir en el comportamiento, mejorar la motivación y fomentar la implicación en dicha tarea"

¿CÓMO APLICAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA?

Actualmente existen distintas herramientas especialmente diseñadas para crear actividades gamificadas, algunas de ellas son:

Kahoot: ésta herramienta se basa en el juego de preguntas y respuestas.

Cerebriti: Ésta herramienta permite que los estudiantes puedan crear sus propios juegos educativos al mismo tiempo que pueden jugar con otras creaciones de otros participantes y poner a prueba los conocimientos.

Brainscape: Ésta herramienta está basada en la creación de tarjetas digitales y permite crear juegos tipo "flashcards" y especialmente se ha diseñado para dispositivos móviles.

Edmodo: Es una red social gamificada con fines educativos. Permite asignar insignias, crear retos y ejercicios a individuos o grupos.

Classcraft: Es una plataforma muy cercana a los videojuegos tipo World of Warcraft para educación, por tanto muy visual y atractiva, con distintos personajes (magos, sanadores, guerreros). El objetivo es crear misiones en donde los equipos deben ir superando retos colaborativamente para adquirir puntos y oro.

Classdojo: Es una plataforma gamificada que permite conectar a las familias con los centros educativos. De esta forma se podrá ir viendo la evolución de los estudiantes de forma compartida entre los padres y madres y el profesorado.

Quizizz: Es una herramienta similar a Kahoot en donde el profesorado puede crear tests para realizar en clase en tiempo real. Permite compartir estos test con otros profesores y también enviarlas para hacerlas en la casa.

Genially: Es una herramienta muy útil para crear contenidos interactivos (presentaciones, infografías, etc.) y trae plantillas de juegos interactivos y gamificación.

Socrative: Es una herramienta similar a Kahoot para juegos de preguntas y respuestas. Permite realizar el registro de los estudiantes y saber los resultados de forma online o descargarse en una hoja de cálculo.

Plickers: Es una herramienta que permite realizar juegos de preguntas y respuestas, tal como Kahoot o Socrative, pero con la ventaja de que no necesita que cada estudiante tenga un dispositivo, sino que el profesor/a es quien debe tener un Smartphone o tableta para comprobar los resultados.

FlipQuiz: Es una herramienta sencilla que permite crear preguntas en formato tabla y asignar puntuaciones a las respuestas correctas, añadir lapsos de tiempo, crear grupos de trabajo, entre otras funcionalidades.

Toovari: Es una herramienta online que utiliza un sistema parecido a las recetas de cocina para introducir los elementos de gamificación. A través de la misma, se pueden repasar contenidos y posee elementos altamente motivadores.

OTRAS IDEAS PARA UTILIZAR EN CLASES

El espejo: los niños deben representar la palabra que les indique su profesor y uno de sus compañeros se situará delante de él y tendrá que imitar exactamente sus gestos, como si estuviese delante de un espejo.

Los bolos numéricos: este juego es una buena herramienta para educación infantil para iniciar a los niños en el mundo de los números. Consiste en hacer unos bolos (por ejemplo, con unas botellas de plástico) y poner en cada uno un número del 1 al 9. Una vez listos, hay que derribarlos con una bola o pelota e ir sumando números para ver quién consigue la puntuación más alta.

Dibujo Colectivo: Guiados por el profesor, que propone un tema, como "dibujar una ciudad", uno de los niños comienza a pintar y, cuando el maestro señale, deberá dejar su obra para que la continúe otro pequeño.

¿Para qué sirve?: El profesor escoge cualquier objeto del aula y explica su utilidad. Lo divertido empieza cuando los niños tienen que decir otras utilidades posibles. Valen incluso las más disparatadas y cuantas más, mejor.

Con la letra...: Incrementar vocabulario y practicar la caligrafía es el objetivo de este juego que consiste en que el profesor elige una letra y propone escribir, a toda velocidad, una serie de términos que empiecen con esa letra, por ejemplo: nombre propio, país, animal, etc.

Pictionary: Este conocido juego de mesa también puede llevarse al aula real o virtual. Un niño piensa una palabra y debe intentar dibujar el concepto lo mejor posible para que el resto de compañeros adivine de qué se trata.

¿Qué te doy?: Desarrollar el sentido del tacto es el objetivo de un juego sencillo que gusta mucho a los más pequeños. En clase, el profesor pondrá un objeto en las manos de un niño. La gracia está en que el pequeño debe tener los ojos cerrados. Solo palpando con sus manos tendrá que adivinar qué es.

Sigue la historia: Desarrollar la imaginación e incrementar el vocabulario es el objetivo de este juego didáctico y colectivo. El profesor dice una frase y cada niño deberá decir otra hasta que juntos hagan una gran historia

CONCLUSIONES



Presentación que se proyectará en el último encuentro:

EDUCAPLAY

¿CÓMO FUNCIONA?

Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras

VENTAJAS

- Actividad atractiva y fácil de manejar.
- Se pueden insertar imágenes y archivos de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).
- Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.

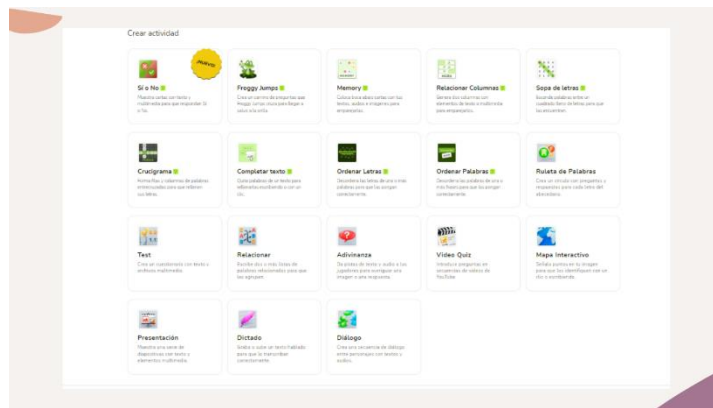
DESVENTAJAS

- Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.
- Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final.
- Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar.
- Algunas actividades son limitadas en su uso.

Esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa, según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como:

- Adivinanzas
- Completar
- Crucigrama
- Diálogo
- Dictado
- Quiz

- Ordenar letras
- Ordenar palabras
- Ordenar letras
- Test
- Mapas
- Sopa de letras
- Video

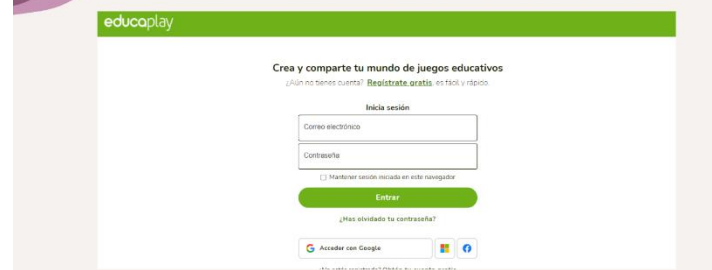


COMO UTILIZARLA

1. Abra el explorador de su preferencia. Digite en el buscador la dirección <http://www.educaplay.com/> y de Enter.



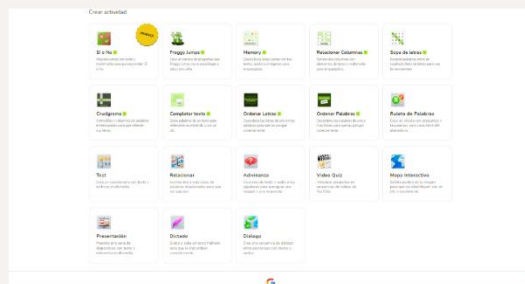
2. Luego habrá que iniciar sesión. Se puede registrar con su red social favorita o bien con un correo electrónico.



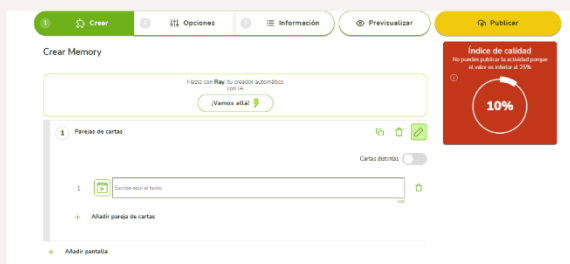
3. Una vez iniciada la sesión, habrá que seleccionar la opción crear actividad.



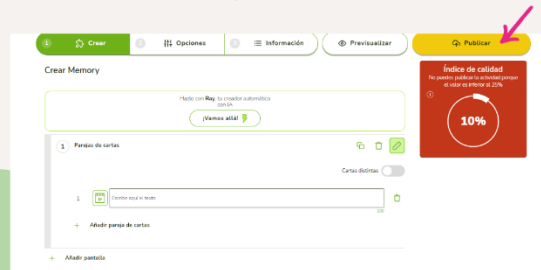
4. Tendremos que seleccionar que tipo de juego deseamos crear.



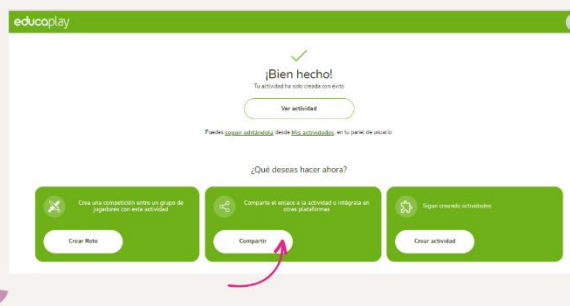
5. Una vez seleccionada la actividad, la web indicará como crearla.



6. Una vez creada la actividad debemos hacer click en publicar.



7. Luego de seleccionar "publicar", debemos elegir la opción de compartir enlace y así las personas que deseen jugarlo podrán hacerlo.



¡AHORA. A CREAR!

En pequeños grupos, utilizando
“educaplay” deberán crear juegos
para emplear en clases.