

***El juego: base para el desarrollo de habilidades en estudiantes de
primero y segundo básico***
***The game: basis for the development of skills in first and second
grade students***

Fabiola Del Carmen Leiva Cea; Valentina Fernanda Palavecino Gutiérrez

Concepción de San Carlos, Chile

Correo(s) electrónico(s)

fleiva@cocochi.cl

vpalavecino@cocochi.cl

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-2840-5977>

<http://orcid.org/0000-0003-1541-6159>

Recibido: 6 de noviembre de 2022

Aceptado: 16 de enero de 2023

Resumen

La educación fue uno de los sectores más afectados por la crisis sanitaria porque a pesar de tener reformas remediales por parte del gobierno, las brechas socioeconómicas, culturales y contextuales dificultaron el efectivo proceso de las clases virtuales. Por tanto, los docentes se vieron obligados a repensar sus prácticas docentes durante la pandemia de la COVID 19. Esto trajo un sinnúmero de estrategias basadas en el juego. Sin embargo, el desafío continúa y con otros factores, de modo que se han de diseñar actividades que contemplen las buenas prácticas realizadas en pandemia, adaptándolas al aula, para atender la diversidad estudiantil.

Palabras clave: Juego; Aprendizaje; Enseñanza; Estrategias; Pandemia; Comunidad educativa; Tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC).

Abstract

Education was one of the most affected areas by the health crisis. Despite having remedial reforms by the government, the socioeconomic, cultural and contextual gaps hindered the effective process of virtual classes. Therefore, teachers were forced to rethink their teaching practices during the pandemic. This brought about a myriad of game-based strategies. However, the challenge continues and with other factors, so that activities have to be designed that contemplate the good practices carried out in pandemics, adapting them to the classroom, in order to attend the student diversity.

Keywords: Game; Learning; Teaching; Strategies; Pandemic; Educational community; Information and communication technologies (ICT).

Introducción

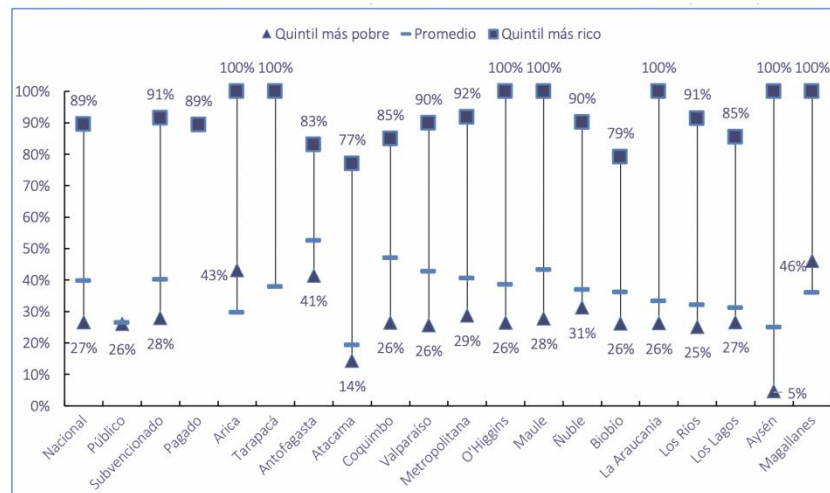
La educación fue uno de los sectores que se vio más afectado a causa de la crisis sanitaria por COVID-19. Según cifras de UNICEF (2021), hasta el año 2021 se perdieron aproximadamente 1,8 billones de horas de aprendizaje presencial desde el inicio de la pandemia. Dichos datos sin duda recaen en el contexto nacional.

Puesto que, en Chile, la crisis sanitaria dio lugar a una cuarentena a nivel nacional y provocó el cierre total de los establecimientos educacionales; generó la necesidad de buscar nuevas estrategias para que el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas para evitar que el país no se detuviera; se accedió a diversas modalidades de educación a distancia.

Entre ellos: el aprendizaje virtual como reemplazo de los escenarios presenciales; la inserción de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC); impactó en el proceso de aprendizaje del educando, en el rol del maestro, en los contenidos y en la evaluación, entre otros múltiples factores. Esto se ve reflejado en el gráfico 1 que muestra cómo fue la formación a distancia.

Figura 1. Cobertura de provisión de educación a distancia en contexto de pandemia por COVID-19.

Ministerio de Educación (2020).



Fuente: Elaboración propia

Establecimientos de dependencia municipal y establecimientos particulares subvencionados a lo largo del país de acuerdo a los ingresos económicos.

Para determinar el proceso educativo durante este periodo emergente, el Ministerio de Educación, a través de la Unidad de Currículum y Evaluación, instauró la priorización de aquellos objetivos de aprendizaje, considerados esenciales para continuar con el proceso formativo de los niños, niñas y jóvenes del país, bajo tres criterios esenciales: equilibrio entre los objetivos de los ejes curriculares o líneas formativas, coherencia de aprendizaje y respuesta a una progresión en el ciclo que facilitan el aprendizaje y el ser imprescindibles para continuar la enseñanza del año siguiente.

Esta medida que fue planteada para el periodo 2020-2021, se ha extendido hasta finales del 2022 a fin de atender la diversidad educativa y para reducir las brechas de aprendizaje que dejó la pandemia.

Sumado a lo anterior, también se puso a disposición diversas plataformas de ayuda a los estudiantes, padres, docentes y otros agentes de la comunidad educativa, con el propósito de apoyar el proceso de los niños y niñas. Sin embargo, como lo señalan Belmar et al (2021) el desarrollo del aprendizaje virtual en Chile fue aprendido sobre la marcha por los docentes, con escaso o nulo conocimiento de la pedagogía en educación remota. Además, las brechas socioeconómicas de todo el país, sin contar, por

lo demás, la inaccesibilidad a internet en sectores rurales, hicieron que dicho sistema se desarrollara de manera intermitente en gran parte del territorio nacional.

Los estudiantes de educación parvularia, primer y segundo año básico, dada la edad y la dependencia que tienen hacia los adultos para el uso de las tecnologías, junto a la necesaria guía que muchos de ellos requieren para sus primeros años de aprendizaje en aula, presentaron grandes dificultades en pandemia, ya sea por los trabajos de los padres o desconocimiento de los adultos responsables en el uso de TIC, lo que dificultó su conexión, haciéndolos aún más dependientes de los adultos y generando grandes vacíos en su formación escolar.

Dichos niveles, fueron los más afectados por este período de virtualidad, ya que en el ciclo inicial se remontan las bases de la formación integral, tanto para promover habilidades, conocimientos, aprendizajes y actitudes, desde el desarrollo de la autonomía, las normas básicas, a desarrollarse socialmente de forma armoniosa con sus pares, además del contenido. Según lo estipulado en el decreto 373 (Ministerio de Educación, 2017), entre segundo nivel de transición y primer nivel de enseñanza general básica, es fundamental priorizar el aprendizaje a través del juego, bajo una mirada inclusiva y que considere al niño como sujeto de derechos.

De acuerdo con lo anterior, se proponen estrategias de juegos u uso de las nuevas tecnología para los niños y niñas para estimular su aprendizaje en la etapa pos pandemia.

A partir de lo anterior, el principal problema que se nos presentó, como docentes, fue cómo redireccionar el proceso de enseñanza y aprendizaje de las clases virtuales al trabajo en presencialidad, bajo la nueva normalidad a la que nos enfrentábamos.

Entonces, para atender a la problemática fue necesario repensar en el quehacer docente en aula y a su vez establecer los siguientes objetivos:

- Elaborar nuevos planes de trabajo que contemplen todas las técnicas utilizadas antes y durante la pandemia para nivelar y potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos de los niños y niñas a través de una mirada holística.
- Diseñar estrategias que integren las necesidades de los estudiantes, tanto en lo cognitivo, en lo socioemocional, así como también en lo contextual y centrados en el juego como experiencias didácticas que contribuyan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

Desarrollo

En la mayoría de los establecimientos educacionales, el juego en enseñanza básica desaparece y se ve afectado por el ámbito pedagógico. En algunas ocasiones, se utiliza como complemento para los llamados tiempos muertos, por lo tanto, la imaginación o creación es limitada. En este sentido, el foco es la entrega de contenidos, mediante un sistema tradicional que implica un proceso de evaluación en donde prima lo cuantitativo antes que lo cualitativo.

Aizencang (2005), señala que existe una dualidad de las concepciones del juego. Por un lado, se asocia a este como una función social y natural, además de lúdica y recreativa. Mientras que la segunda concepción diferencia lo lúdico de lo serio, considerando el juego como una *pérdida de tiempo*. Esta última idea es la que aún predomina en las prácticas pedagógicas de los profesores de primer y segundo año básico.

Todo lo anterior, dio espacio para reconocer la importancia de estos años de educación y de su trabajo en presencialidad, puesto que factores como el rol del docente, el ambiente como tercer educador, y el desarrollo de actividades en comunidad, como señalan Castro y Morales (2015), favorecen las interacciones de manera individual y grupal; exploran, crean e imaginan y se promueve un ambiente adecuado; influyen de manera positiva, en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas.

Por tal motivo es que, una vez que la crisis sanitaria disminuyó, y se propuso volver a las aulas, se generaron nuevos retos para la comunidad educativa. Puesto que, fueron dos años en los que hubo intermitencia en la adquisición de aprendizajes y habilidades en el ámbito pedagógico, sumado a las carencias socioemocionales que, en su mayoría, brinda el espacio físico de la escuela.

Materiales y métodos

En el trabajo se emplearon los siguientes métodos teóricos y empíricos: el análisis y procesamiento de fuentes; hipotético-deductivo identificado con la hipótesis planteada; así como la triangulación mediante una sistematización teórica basada en un análisis valorativo, crítico y reflexivo.

La observación participante se utilizó para la obtención de datos significativos para el diagnóstico; como procedimiento metodológico se empleó la contrastación cualitativo – cuantitativa; análisis y síntesis para la fundamentación del objeto, del campo de acción, establecer elementos esenciales de la

investigación, la relación entre ellos, el análisis de los datos y manifestaciones empíricas para determinar el problema.

Resultados y discusión

De acuerdo con lo que señala Huzinga (1972), mediante el juego creamos normas, reglas y límites, ya sea serio o no. Las normas son el marco para la formación de las convenciones sociales y por tanto, de las civilizaciones y la cultura como tal. En tal sentido, se comprende que el juego es la base intrínseca de la sociedad y se presenta de diversas formas en las construcciones sociales, englobando igualmente, el propio aprendizaje.

En la actualidad, podemos notar como la falta de juego, bajo el gran impacto de la tecnología, además de la pandemia, y las falsas ideas de educadores, de los padres o cuidadores sobre el juego han perjudicado la adquisición de normas y límites; se modifican las convenciones sociales y se dificultan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por tal motivo, es de suma importancia no olvidar el juego como experiencia primordial en el proceso de aprendizaje, ya que este es una actividad innata del niño.

En relación al desafío planteado y atendiendo la contingencia presente durante la pandemia, se implementaron diversas metodologías y dinámicas para dar cobertura total a la priorización curricular. Se consideró, no solo, el desarrollo de sus habilidades cognitivas y socioemocionales, sino también del uso de nuevas herramientas tecnológicas que impulsaran las habilidades antes señaladas a través del juego y con ello evitar la pérdida del interés, por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje.

El vínculo con la familia como base del buen desarrollo de estrategias didácticas

Para que todas las estrategias propuestas puedan llevarse a cabo con buenos resultados, es importante que la familia participe e intervenga. A fin de generar conciencia en los niños y niñas y que las actividades adquieran sentido tanto para ellos como para las familias.

Dado que muchas de ellas, en su mayoría, se encuentran fuera del hogar por los trabajos; la probabilidad de desarrollar esta unión con la escuela en pandemia se vio en peligro; sin embargo, con la apropiada vinculación a través de actividades lúdicas, se pudo mantener una relación cercana de los estudiantes, que se vio potenciada al momento del retorno al aula, con actividades que incluyeron la participación de las mismas.

Ejemplos de aquello:

-

- Invitación a las familias para desarrollar juegos y otras actividades relacionadas a un tema concreto (experimentos, por nombrar algunos).
- Presentación de su trabajo (en relación al contenido de profesiones y oficios).
- Salidas pedagógicas a los lugares de trabajo de los apoderados. Cuentacuentos.
- Ponencia experimental del desarrollo de una habilidad en específico (cocinar, tejer, plantar, etcétera).
- Presentar alguna habilidad (tocar un instrumento, cantar, bailar, entre otras).

El espacio físico como facilitador para el desarrollo de propuestas didácticas

De acuerdo con Quinto (2010), todo lo que corresponde al mobiliario, las paredes, e incluso la estructura, nos da información acerca de las actividades que se están realizando, de la comunicación entre los grupos y como invita a los niños y niñas a desenvolverse de una forma u otra.

Tomando en cuenta lo anterior, es que se promueven estrategias que saquen el máximo provecho de todo lo que se pueda encontrar no solo en el aula, sino también en el patio, en sus casas y en la estructura del establecimiento en sí. No es necesario el uso de espacios diseñados para un propósito específico, con las actividades, se pueden diseñar distintos ambientes en un solo lugar. Ejemplos de actividades:

- Juego de roles como ser trabajadores por un día (en relación a contenido de profesiones y oficios).
- Noticiero escolar (ser periodistas para desarrollar la expresión oral).
- Booktubers (críticos de cuentos u otras tipologías textuales).
- Mercadito (para desarrollar el ámbito numérico y valor posicional)
- Dictado fonético haciendo uso del patio como pizarrón (potenciar fonética y gramática).
- Stand de juegos típicos (identidad nacional).
- Búsqueda del tesoro (recorrer distintos lugares del establecimiento para buscar diversas palabras o imágenes que se encuentran escondidas. Una vez encontradas, en caso de que sea imagen deben escribir la palabra en el cuaderno, y en caso de que se encuentren una palabra, deben dibujar el concepto).

- Detectives de palabras (en una gigantografía y usando una lupa, buscan diferentes palabras que ayuden al desarrollo de los componentes del lenguaje; forma, contenido y uso).
- Formar números con bloques o cubos multi base (valor posicional).
- Pequeños arquitectos (utilizar medidas estandarizadas y no estandarizadas para medir diferentes objetos o elementos del establecimiento o aula).
- Ratoncitos de biblioteca (buscar libros que les llamen la atención, jugar a leer, se familiarizan con la biblioteca).

Los estudiantes buscan libros acordes a sus propios gustos en la biblioteca y buscan palabras que seleccionaron al azar de una tómbola en los diferentes textos que eligen.

La gamificación inmersa en el aula.

Los niños y niñas que actualmente están en el sistema educacional, son estudiantes nacidos, criados y educados en ambientes cargados de tecnología.

En este contexto, los medios masivos de comunicación han globalizado y han hecho que todo sea inmediato; esta necesidad de dar respuesta rápida a todo se ha llevado a distintos ámbitos, entre ellos, el de la educación. Los niños y niñas esperan que el aprendizaje sea rápido, sencillo y lo más entretenido posible, de lo contrario pierden rápidamente la motivación y el interés.

Por tal motivo, las TIC han sido una fuente indispensable en el periodo de pandemia para el desarrollo de estrategias que motiven a los niños y niñas, sin perder el juego como base fundamental de su desarrollo.

De acuerdo con esto, damos importancia a la gamificación, que de acuerdo con Vargas-Henríquez et al (2015) es la utilización de juegos para incentivar el aprendizaje en los niños y niñas, desarrollando habilidades de inteligencia emocional y social, promoviendo las instancias de aprendizaje activo, generando retroalimentaciones oportunas a los estudiantes y fomentando la relación entre pares.

Si bien la gamificación parte del uso de TIC, a través de aplicaciones, softwares y diferentes herramientas tecnológicas, no es necesario que sea un proceso digital para ser considerado gamificación. Mientras el juego establezca ciertas normas, tenga un propósito pedagógico y se desarrolle mediante códigos de puntaje o refuerzos positivos para incentivar al niño a participar, se estará hablando de gamificación.

En relación con esto, una vez se reintegran los estudiantes a las clases presenciales, se mantuvo el uso de TIC para el desarrollo de actividades gamificadas, así como también, se llevaron a cabo actividades que dispusiera a los estudiantes a juegos y no requirieran de un medio electrónico, para ser ejecutados.

Entre las estrategias relacionadas a las TIC se citan:

- Genial.ly: página web para la construcción de PowerPoint interactivos.
- kahoot!: aplicación para celular, en la cual se construyen juegos y se pueden enviar a los celulares de cada estudiante. Dichos juegos son creados por el o la docente, una vez los niños juegan, quedan los datos y los resultados guardados para que el docente pueda evaluar el proceso de aprendizaje de cada estudiante.
- Educaplay: página web con diferentes juegos creados por docentes, al igual que wordwall, el juego que uno crea puede quedar a disposición de quien lo quiera utilizar.
- Minecraft: juego interactivo de aventuras, en donde los niños y niñas pueden crear sus propios mundos utilizando bloques en donde deben resolver diversos problemas para poder mantener sus creaciones sanas. Dicho juego promueve la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la reflexión y el razonamiento lógico matemático.
- That Quiz: sitio web para maestros y estudiantes para generar ejercicios y ver resultados de manera muy rápida. En particular, es una buena herramienta para la enseñanza de las matemáticas desde nivel preescolar.
- Duolingo: aplicación que entrega diversos desafíos diarios para aprender un segundo idioma, entrega una vasta elección de idiomas, los cuales se van aprendiendo a través de mini juegos.
- Canva: es una herramienta para crear PowerPoint interactivos.
- Wordwall: página web para la creación y construcción de juegos, con un vasto contenido de juegos creados por profesores de diversas partes del mundo. El juego que uno crea puede quedar a disposición de quien lo quiera utilizar. Con los juegos de Wordwall se promueve la reflexión, la resolución de problemas y el razonamiento lógico matemático. En cuanto a las estrategias que no requieren del uso de TIC encontramos:

- Gymkana: conjunto de pruebas por equipo siguiendo un recorrido para cumplir un desafío. Por ejemplo: realizar un dibujo a partir de la lectura de palabras y orden gramatical de una oración.
- Luche: con números o letras.
- Bingo: con números o letras.
- Memorice: con imágenes, números, letras y/o palabras.
- Quemados: conciencia fonológica.
- Desafíos: mesa pide, lanzamiento de un dado, entre otros.
- Juegos de mesa: ludo, dados, carrera del saber, adivina qué o quién.
- Bachillerato: desarrollo de la fonética y semántica.

Conclusiones

El proceso de enseñanza-aprendizaje, debe ser generado, diseñado y aplicado por todos los integrantes de la comunidad educativa, mediante una pedagogía integral y fundamentada en principios y flexibilidad frente al contexto sociocultural. Asimismo, es preciso considerar los intereses y necesidades de los docentes. La pandemia COVID-19 ha provocado que busquen nuevas alternativas tecnológicas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde cualquier lugar y la realización de las actividades educativas en cualquier momento. Los resultados de la técnica aprendizaje indican que el uso de los juegos con el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones influye positivamente en el aprendizaje de los estudiantes. Los juegos web tienen un papel fundamental para cubrir y satisfacer las demandas educativas originadas por la pandemia COVID-19. En conclusión, la incorporación de las TICs en las actividades escolares favorece el rol activo de los estudiantes durante la pandemia COVID-19. En particular, el juego digital mejoró las condiciones de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: *relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Manantial.
- Belmar, C., Fuentes, C., y Jiménez, L. (2021). La educación chilena en tiempos de emergencia: educar y aprender durante la pandemia por COVID-19. *Revista Saberes Educativos*, (7), 01–25. <https://doi.org/10.5354/2452-5014.2021.64099>
- Castro, M., y Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educa - re*, 19(3), 1-32. <http://www.redalyc.org/como citar? Id=194140994008>
- Huizinga, J. (1972). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. En *Homo Ludens*. (pp. 13-52). Alianza.
- Romo, V. (2012). Espacios educativos desafiantes en educación Infantil. En V. Peralta y L. Hernández (Coords.), *Antología de experiencias de la educación inicial iberoamericana* (pp. 141-145). <http://www.oei.es/metas2021/infancia2.pdf>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo del niño en educación infantil*. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vargas, J., García, L., Género, M. y Piattini, M. (2015). *Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática*. (Ponencia). Actas de las XXI Jornadas de enseñanza Universitaria de la Informática, Andorra La Vella. https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/76784/JENUI2015_115-122.pdf?sequence=1&isAllowed=y