

Rawson, 08 de mayo de 2025

**CIRCULAR TÉCNICA DGEI N° 02 /25:**  
**Enseñar a jugar en Educación Inicial- El juego como hilo conductor de la enseñanza**

La legislación educativa vigente, tanto a nivel nacional como provincial, otorga al juego un lugar central en la educación inicial. El artículo 20 de la Ley Nacional de Educación N° 26.206 y el artículo 22, inciso d), de la Ley de Educación Provincial VIII - N° 91, establecen que uno de los objetivos fundamentales del Nivel Inicial es **“promover el juego como contenido de alto valor cultural y educativo para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”**.

Esta definición no sólo subraya el valor integral del juego, sino que también lo posiciona como un contenido clave dentro del diseño curricular.

Desde una perspectiva argumentativa, reconocer al juego como contenido estructurante de las trayectorias escolares en el Nivel Inicial implica una serie de consecuencias pedagógicas relevantes. En primer lugar, se recupera de manera explícita una de las características más representativas y tradicionales de este nivel educativo: **el protagonismo del juego en las experiencias de aprendizaje**.

Este reconocimiento permite sostener una pedagogía coherente con las necesidades y posibilidades de los niños y niñas en sus primeros años de escolaridad.

En segundo lugar, fortalecer el valor del juego contribuye a consolidar la identidad del Nivel Inicial dentro del sistema educativo, especialmente en sus relaciones y articulaciones con otros niveles y modalidades. **Al establecerse el juego como contenido propio y distintivo, se evita su subordinación a lógicas escolares más rígidas y se protege su especificidad pedagógica**.

Por otra parte, al ser considerado un contenido cultural, el juego adquiere una nueva significación dentro de las propuestas de enseñanza. Esta mirada permite no solo preservar sus formas tradicionales, sino también revitalizarlas, adaptándolas a contextos contemporáneos y a la diversidad cultural de los y las estudiantes.

Finalmente, esta conceptualización del juego habilita la planificación de acciones educativas sólidamente fundamentadas en el marco legal, garantizando coherencia entre la normativa y la práctica docente.

En síntesis, considerar al juego como un contenido de alto valor cultural y educativo no solo enriquece las prácticas del Nivel Inicial, sino que también fortalece su función formativa y su legitimidad dentro del sistema educativo.

### ***El juego como hilo conductor de la enseñanza.***

En el contexto escolar se genera una tensión entre el juego y la enseñanza. El juego se define por la intención del jugador o jugadora, por lo que, aunque el o la docente puede fomentar situaciones lúdicas, son los niños y niñas quienes le dan el verdadero carácter lúdico a estas experiencias. Así, la intencionalidad docente se ve limitada por las decisiones de los niños y niñas, y a su vez, la intencionalidad de los niños y niñas está influenciada por el contexto escolar, el cual impone ciertas condiciones al juego que difieren de las de otros entornos (Harf et al., 1996).

Aunque jugar y enseñar pueden parecer opciones antagónicas y excluyentes, hoy sabemos que, aunque el juego en la escuela adopte características diferentes a las del juego fuera de ella, conserva sus rasgos fundamentales propios de la actividad lúdica.

### ***Juego y enseñanza.***

El juego y la enseñanza deben ser los ejes fundamentales de la propuesta educativa en el Nivel Inicial. Sin embargo, que ambos actúen como ejes vertebradores no significa que todas las actividades de enseñanza deban ser juegos, ni que todos los juegos en el jardín tengan como objetivo enseñar contenidos específicos. Como señala Rosas (1994), "no es posible (ni deseable) enseñarlo todo por medio del juego... caer en la tentación de la completud de la instrucción devendrá inevitablemente en juegos aburridos".

La intencionalidad docente debe reflejarse en la creación de espacios y tiempos adecuados tanto para jugar como para enseñar, incorporando diversas propuestas que enriquezcan ambos aspectos.

Comprender la enseñanza y el aprendizaje desde una "clave lúdica" implica reconocer que ciertos juegos ofrecen oportunidades valiosas para la construcción de conocimientos, al igual que otras actividades. Esto también supone recuperar las situaciones genuinamente lúdicas y otorgarles un papel central en el escenario escolar, lo que permite identificar y analizar los contenidos implicados al enseñar "verdaderos juegos".

### ***Juego y contenidos de enseñanza.***

Los juegos son considerados contenidos educativos, ya que requieren ser enseñados y explicados para ser correctamente jugados, especialmente en el caso de los juegos tradicionales y reglados. Estos tipos de juegos exigen que las y los jugadores posean ciertos conocimientos o destrezas para alcanzar los objetivos establecidos. En algunos casos, estos saberes se construyen durante el transcurso del juego, mientras que en otros, se refuerzan y potencian los conocimientos previos que las y los jugadores han adquirido a partir de experiencias anteriores.

En los juegos dramáticos o de construcción, los contenidos que se enseñan abarcan no sólo la asunción de roles y la exploración de posibilidades en un espacio tridimensional, sino también aspectos del entorno social y natural. En el caso del juego dramático, que se desarrolla en escenarios que representan situaciones reales o fantásticas, los contenidos se refieren a los roles, funciones y tareas de los actores sociales, así como a la asunción de personajes en escenarios literarios o imaginarios.

El juego promueve el incremento de habilidades lingüísticas, el desarrollo conceptual, la competencia social, la autorregulación y la alfabetización inicial en lengua y matemática. Actúa como potenciador del desarrollo del lenguaje y la capacidad del niño y de la niña para relacionar las acciones, los objetos y la interdependencia de roles. Lenguaje y juego sostienen una relación bidireccional de mutua influencia: por un lado, el lenguaje permite desarrollar la trama del juego y sostenerlo en el tiempo. Por otro lado, al activar el juego, todo tipo de esquema de conocimiento facilita el uso por parte del niño y de la niña, de recursos lingüísticos más complejos.

### **El juego constituye un contexto privilegiado para los usos regulativos del lenguaje y para el desarrollo del discurso instructivo.**

En los juegos de construcción, se trabajan las propiedades de los objetos, como el funcionamiento de máquinas simples, incluyendo poleas, planos inclinados, palancas y sistemas de transmisión de movimiento y sonido, entre otros.

Es importante señalar que **contenido y juego no son antitéticos** (contrario), sino que se entrelazan en las propuestas educativas sin "ludificar" de manera falsa la enseñanza ni desvirtuar la esencia del juego. El objetivo es ofrecer propuestas con distintos niveles de potencialidad lúdica, que las y los niños se apropien o no como juegos. Además, el juego es un contenido que se enseña en las escuelas infantiles, ya que la participación docente facilita su aprendizaje y enriquece

el repertorio lúdico de los niños y niñas.

Lo esencial es reconocer que muchos juegos auténticos requieren ciertos conocimientos para ser jugados, y que hay saberes que se pueden enseñar y aprender a medida que se desarrolla el juego, sin necesidad de una preparación previa. Al dominar los saberes involucrados en los juegos, el niño o niña no solo aprende a jugar (por ejemplo, al considerar el punto de vista de otras y otros jugadores y actuar en consecuencia), sino que también enriquece sus aprendizajes y hace que el juego sea más desafiante. Por lo tanto, se puede afirmar que se enseñan tanto los contenidos involucrados en los juegos como el propio formato del juego, incluyendo sus reglas y las versiones folklóricas que los pueblos han creado y recreado a lo largo del tiempo.

El juego también se considera un contenido educativo a enseñar. Tal como establece la Ley Nacional de Educación 16.026, en su artículo 20, inciso d, se promueve el juego como contenido de alto valor cultural. Solo a través de la repetición y de ofrecer las oportunidades adecuadas para que las y los niños se apropien de las reglas y formatos, los juegos podrán formar parte del **repertorio lúdico** personal de los niños y niñas, al que podrán acceder con plena autonomía.

En la Resolución 3/24 se califica al juego como “actividad rectora del desarrollo cognitivo y lingüístico infantil” se propone “ programar situaciones de enseñanza utilizando el juego como recurso didáctico entendiendo que las actividades lúdicas, estimulan los procesos de construcción y adquisición de conocimientos como también favorece el razonamiento lógico, la anticipación y el desafío para la resolución de problemas”

En este sentido, el juego no solo es contenido a enseñar, sino que también constituye, en muchos casos, el contexto en el que se adquieren otros conocimientos necesarios para dominar diferentes niveles o etapas del juego. Este proceso va desde el conocimiento más incipiente y exploratorio, relacionado con la familiarización con el formato del juego, hasta el dominio pleno, en el que el niño y niña puede emplear diversas estrategias, participando con mayor placer y destreza en la propuesta.

### ***Juego y aprendizaje.***

El juego fomenta la adquisición de aprendizajes diversos, algunos de ellos derivados de una intención pedagógica clara, como la selección de materiales específicos, las consignas planteadas o el tipo de interacción social propuesto. Sin embargo, muchos otros aprendizajes, quizás más abundantes de lo que se anticipa, surgen de la riqueza y el compromiso integral que esta actividad representa en la vida

de los niños y niñas, y también de las y los adultos que disfrutan y comprenden el valor del juego.

En resumen, las relaciones entre juego y enseñanza pueden abordarse considerando el juego, en su faceta de propuesta lúdica del o la docente, como un contenido y un medio privilegiado para enseñar diversos saberes en el nivel inicial.

Al mismo tiempo, el juego, como manifestación del niño o niña, representa un derecho de la infancia que debe ser respetado y promovido en la escuela de nivel inicial, ofreciendo múltiples oportunidades para enriquecer los aprendizajes de las y los niños. Por lo tanto, **es esencial enseñar a jugar.**

### ***Enseñar a jugar.***

Los diferentes contenidos de enseñanza requieren enfoques variados para enseñar a jugar. No se enseña de la misma manera un juego como la rayuela que uno como “jugar a las visitas”. En el primer caso, se transmiten las reglas y se juega de manera conjunta para enseñar, en un formato de “junto con” o “frente al niño o niña”. En cambio, en el juego dramático, se asignan roles sociales y se crea un escenario que favorece la inmersión en un mundo ficcional, donde los roles y funciones de las y los personajes comienzan a desarrollarse. Además, se generan guiones realistas o fantásticos propios de este tipo de juego.

**Es necesario considerar distintas formas de enseñar a jugar según el grado de autonomía, creatividad y libertad que cada juego permite.**

Las intervenciones docentes para enseñar a jugar pueden organizarse según los siguientes criterios:

#### **a) Según las características del juego, con el fin de propiciar su aparición o puesta en escena:**

- Enseñar a jugar promoviendo la entrada al campo lúdico-ficcional.
- Enseñar a jugar incentivando la realización de un formato específico del juego.

#### **b) Según los diferentes tipos de conocimientos y saberes involucrados en los juegos:**

- Enseñar a jugar favoreciendo el descubrimiento de las propiedades de los objetos o el logro de efectos deseados.
- Promover el establecimiento de relaciones lógicas, numéricas, de semejanza,

diferencia y orden.

- Ayudar a la reiteración, repetición y recitado de formas poéticas y lúdicas en el lenguaje y el movimiento.
- Crear escenarios que favorezcan la exploración y el descubrimiento.
- Realizar acciones conjuntas en construcciones con diversos materiales.
- Transmitir formas sociales de actuar mediante el uso de la palabra, la acción o la creación de escenarios conforme a normas sociales.
- Apoyar el ejercicio y repetición de destrezas físicas y habilidades motrices.

**c) Según el grado de direccionalidad externa en cada tipo de juego (andamiar hacia la conquista de mayor autonomía, reconociendo los aprendizajes promovidos por las actividades dirigidas):**

- Enseñar a jugar proponiendo que el niño o niña elija qué materiales usar, qué hacer y cómo hacerlo.
- Enseñar a jugar fomentando que el niño o niña decida qué hacer y cómo hacerlo.
- Enseñar a jugar proponiendo que el niño o niña determine la manera de realizar la actividad.
- Enseñar a jugar ofreciendo directrices precisas, instrucciones o modelos para armar.

Este enfoque permite una enseñanza del juego flexible y adaptada a los diferentes contextos y objetivos pedagógicos, garantizando que los niños y niñas se apropien del juego de manera autónoma y significativa.

Al reflexionar sobre la enseñanza del juego, también es fundamental decidir qué juegos deben formar parte de la propuesta educativa en la escuela. Hoy en día, es indiscutible que, en la planificación semanal, deben incluirse tiempos dedicados al juego dramático, los juegos de construcción, los juegos de mesa, tanto grupales como individuales, los juegos en pareja, los juegos tradicionales y el juego-trabajo. Esta variedad de juegos es esencial para que la idea de la centralidad del juego se concrete en prácticas reales y no se quede solo en un enunciado. Coincidimos con Sarle, P. y otros (2010) en que **lo verdaderamente importante es jugar**.

Atender a la "actitud" que implica el jugar, mirar al juego como dispositivos que están asociados con el desarrollo de ciertas competencias necesarias para los aprendizajes escolares. Pocas actividades escolares enfrentan a los niños y niñas con las posibilidades de negociar reglas, ensayar decisiones, practicar la metacomunicación, construir marcos comunes sin estar pendientes sólo de los resultados.

Estos aspectos, de por sí, resultan relevantes a la hora de pensar la inclusión del juego por el valor en sí mismo, sin caer en reduccionismos de “los para” o en situaciones forzadas disfrazadas de juego.

La escuela es un espacio cultural diferente en el que se suceden los juegos de los niños y niñas. Como contexto social y cultural tiene objetivos propios y las actividades que allí se realizan buscan generar situaciones acordes a esos objetivos.

Así mismo entendemos al juego según el concepto de Vigotsky (1984) **“el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras”**.

## **Bibliografía**

- Sarlé, P. (2005). *Lo importante es jugar: Cómo entra el juego en la escuela*. Homo Sapiens, Buenos Aires.
- Violante, R. (2008). ¿Juego libre o juego trabajo? *Educared*. <http://www.educared.org/global/dilemas>. (Fecha de consulta: abril de 2008).



## **DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **Directora General:**

Profesora: Paola Leal

### **Equipo técnico:**

Profesora: Karina Bórquez

Profesora: Pamela De Marco

Profesora: María Eugenia Diaz