

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y SUS RELACIONES CON LA FORMACIÓN Y LA VISIÓN DE LOS PROFESORES: UNA REVISIÓN DE ALCANCE

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS RELAÇÕES COM A FORMAÇÃO E VISÃO DOS PROFESSORES: UMA REVISÃO DE ESCOPO

PLAYING IN KIDS EDUCATION AND ITS RELATIONSHIPS WITH TEACHERS' FORMATION AND VISION: A SCOPING REVIEW

Fernanda Cândido Figueiredo Monteiro COLETE¹
Milton Carlos MARIOTTI²

RESUMEN: El juego es uno de los principales abordajes en el proceso de enseñanza en la primera infancia, siendo defendido por diversos autores con autoridad en el tema, como Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Montessori, y descrito por la Base Curricular Nacional Común como uno de los derechos para el aprendizaje y desarrollo del niño. Este estudio pretendía identificar la visión del juego como práctica utilizada por educadores en educación infantil de diferentes países. La metodología utilizada fue la Scoping Review, con búsqueda en cinco bases de datos, totalizando 19 artículos seleccionados. Las aportaciones de los artículos fueron relevantes para demostrar que el juego como práctica en la educación infantil no está del todo extendido, aún no se valora por sus beneficios para el aprendizaje infantil y la formación del profesorado, y la aplicación de prácticas pedagógicas aún no tiene el juego como eje esencial para los currículos preescolares.

PALABRAS CLAVE: Juego e Implementos de juego. Educación infantil. Capacitación del profesorado. Niños con discapacidad.

RESUMO: *O brincar é uma das principais abordagens no processo de ensino na primeira infância, sendo defendido por diversos autores com autoridade no tema, como Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Montessori, e descrito pela Base Nacional Comum Curricular como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Esse estudo teve como objetivo identificar a visão do brincar como prática utilizada por educadores do ensino infantil de diversos países. A metodologia abordada foi a Revisão de Escopo, com busca em cinco bases de dados, totalizando 19 artigos selecionados. As contribuições dos artigos foram relevantes para demonstrar que o brincar, como prática na educação infantil, não está completamente difundida, ainda não tem a valoração correspondente aos seus benefícios no processo de aprendizagem da criança e na formação dos professores, e a aplicação de práticas pedagógicas ainda não têm o olhar para o brincar como foco essencial para os currículos pré-escolares.*

¹ Universidad Federal de Paraná (UFPR), Curitiba – PR – Brasil. Estudiante de máster en el Programa de Postgrado en Educación. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2030-3693>. E-mail: fcm@hotmail.com

² Universidad Federal de Paraná (UFPR), Curitiba – PR – Brasil. Profesor del Programa de Postgrado en Educación Stricto Sensu. Doctorado en Medicina Interna (UFPR). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0298-1650>. E-mail: miltoncarlosmariotti@gmail.com

PALAVRAS-CHAVE: *Jogos e brinquedos. Educação infantil. Capacitação de professores. Criança com deficiência.*

ABSTRACT: *Playing is one of the main approaches in the teaching process in early childhood, being advocated by several authors with authority on the subject, such as Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Montessori, and described by the Common National Curricular Base as one of the rights to learning and development of the child. This study aimed to identify the vision of play as a practice used by early childhood educators from different countries. The methodology used was the Scoping Review, with a search in five databases, totaling 19 selected articles. The contributions of the articles were relevant in demonstrating that play as a practice in early childhood education is not completely widespread, and is not yet valued for its benefits in the child's learning process and in teacher formation, and the application of pedagogical practices still does not look at play as an essential focus for preschool curricular.*

KEYWORDS: *Play and playthings. Nursery school. Teacher formation. Disabled children.*

Introducción

El juego es reconocido mundialmente por sus beneficios y contribuciones al desarrollo físico, mental e intelectual de los niños de todas las edades. El juego es considerado una de las principales ocupaciones del niño, oportunista a grandes posibilidades de aprendizaje (CHRISTIANSEN; TOWNSEND, 2010).

Relacionado con el desarrollo y el aprendizaje, así como con la exploración y el recurso pedagógico, el juego proporciona motivación interna y externa, y también establece la necesidad de un lugar de enseñanza adecuado: el entorno escolar, como signo de libertad y medio de educación. El niño, por lo tanto, sólo puede desarrollarse a través de experiencias en el entorno: esta experiencia la llamamos trabajo. Y los comportamientos del niño solo pueden ser internalizados, con las experiencias vividas en el entorno (MONTESSORI, 2021, p. 88).

Los entornos educativos deben concebirse como espacios de diálogo, construcción de conocimiento, conocimiento y significados. La relación entre maestros y niños debe ser una mediación para el estímulo y la conducción de miradas no descubiertas. Las actividades lúdicas en estos espacios de conocimiento asumen la función de herramienta para facilitar y maximizar el aprendizaje, haciendo que este proceso sea placentero, motivador y activo (REZENDE JUNIOR, 2016).

La base sobre las teorías de grandes pensadores clásicos como Vygotsky, Piaget y Montessori, establece la relación entre el desarrollo humano, la educación y la salud con el juego, su importancia en la vida, el comportamiento, el desarrollo y la educación del niño con ser autónomo e independiente. Los autores sellan todos los documentos nacionales relacionados

con la primera etapa de Educación Básica, guardería y preescolar, tanto en los temas relacionados con el juego en sí, como en las relaciones que se establecen a través de ella.

La educación de la primera infancia, durante un largo período, estuvo relacionada con la asistencia y el cuidado infantil básico, pero la legislación de Brasil trajo objetivos obligatorios y más ampliados a favor de la educación, entre ellos se encuentran: Constitución Federal de 1988 (BRASIL, 1988), el Estatuto de la Infancia y la Adolescencia (ECA – Ley Federal No. 8.096/90) (BRASIL, 1990), Ley Nacional de Directrices y Bases Educativas (BRASIL, 1996), Plan Nacional de Educación (PNE) y Base Nacional Común Curricular (BRASIL, 2017). Integrar la atención básica con el "desarrollo integral de los niños hasta cinco (5) años, en sus aspectos psicológicos, intelectuales y sociales, complementando la acción de la familia y la comunidad" (BRASIL, 1996, art. 29, nuestra traducción).

Con esto se comenzó a dirigir una mirada más especializada al cuidado de los niños, la búsqueda de metodologías que pudieran impactar el desarrollo de manera integral en promover el desarrollo de habilidades físicas, socioemocionales y cognitivas, y jugando tantos autores y apoyo de investigación: El niño puede interactuar, conocer, crear, imaginar, explorar, divertirse, desarrollar autonomía y aprender. Lo que impregna este entorno puede ser el juego libre o dirigido, pero las actividades practicadas deben ser planificadas y dirigidas por un maestro capacitado para cumplir con el objetivo principal de educar y cuidar (REIS, 2021).

Para que la conducción de la práctica pedagógica se lleve a cabo con todos los requisitos exigidos por la Ley de Directrices y Bases y el nuevo BNCC (Base Curricular Nacional Común) de la educación de la primera infancia, la formación del profesorado y la actualización periódica son esenciales para que la comprensión y la aplicación del juego en la vida cotidiana de los niños se integren en el proceso de aprendizaje y desarrollo sistémico.

Estos pensamientos también están relacionados con el papel desempeñado por el educador en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el que propone y organiza a los niños, experiencias de exploración y conocimiento de uno mismo y del otro, espacios, naturaleza, cuidado personal, juego, arte y cultura (BRASIL, 2017).

Según Barbosa, Miranda y Marques (2021), el juego debe destacarse y pensarse como un aliado, proporcionando un ambiente que puede ser acogedor y desafiante, contribuyendo al desarrollo del niño, además de la interacción y el juego, como eje de la educación de la primera infancia, así se destaca en BNCC (Base Nacional Curricular Común).

La investigación muestra que los niños con retraso en el desarrollo o discapacidad pueden requerir un apoyo y supervisión más intensos debido a retrasos en sus habilidades y comportamientos lúdicos, lo que requiere instrucción e intervención más específica por parte

de los maestros. Esto a su vez requiere un mayor conocimiento de los educadores para participar en el juego en el período escolar (KEUNG; FUNG, 2021).

Los textos y documentos descritos contextualizan y prueban la necesidad e importancia del juego para el desarrollo integral de los niños y en el proceso de aprendizaje, en el que el maestro tiene el papel de mediación en la conducción de las experiencias significativas de este proceso.

Este estudio tuvo como objetivo identificar la visión del juego como una práctica lúdica utilizada por educadores de educación infantil de varios países.

Metodología

La metodología utilizada en este trabajo fue la Revisión del Alcance, descrita por Arksey y O'Malley en 2005. Según los autores, la revisión del alcance puede tener como objetivo mapear rápidamente los conceptos clave que sustentan un área de investigación y las principales fuentes y tipos de evidencia disponibles, y puede llevarse a cabo como proyectos por derecho propio, especialmente cuando un área es compleja o no ha sido revisada exhaustivamente anteriormente.

Este tipo de revisión presenta por características: abordar más ampliamente los temas de investigación, con cobertura integral de la literatura disponible, pero no evalúa ni atribuye calificación a los estudios seleccionados, y la profundización de la literatura disponible depende del propósito del investigador y sus objetivos (ARKSEY; O'MALLEY, 2005). En sus estudios, los autores describen cuatro situaciones principales en las que se puede utilizar la revisión del alcance:

1. Examinar el alcance, el alcance y la naturaleza de la actividad investigadora: mapear y detectar, incluso superficialmente, la cantidad de material disponible sobre el tema;
2. Para determinar el valor de realizar una revisión sistemática exhaustiva: verificar si es factible una revisión más profunda sobre el tema;
3. Resumir y difundir los resultados de la investigación: facilita la difusión de los resultados de la investigación dirigidos a un tema, favoreciendo a otros profesionales e investigadores;
4. Identificar brechas de investigación en la literatura existente: es importante enfatizar que identificar brechas en la literatura no necesariamente detecta brechas en la investigación, ya que la revisión del alcance no analiza la calidad del artículo.

Arksey y O'Malley (2005) informan que el investigador puede o no poner límites a la identificación de estudios relevantes, porque el proceso no es lineal sino interactivo, requiriendo participación en todas las etapas, para asegurar el alcance del enfoque de la literatura investigada. Destacando todas las características de la revisión del alcance, los autores describen las etapas del estudio:

Etapa 1 - identificar la pregunta de investigación: esta fase es el punto de partida para identificar la pregunta de investigación y guiar cómo se construirán las estrategias, considerando también aspectos, como la población de estudio, las intervenciones o los resultados. La recomendación de los autores para esta fase es mantener un enfoque amplio para generar amplitud de cobertura.

Etapa 2 - identificar estudios relevantes: como ya se ha explicado, el objetivo de este tipo de estudio es ser lo más completo posible en la identificación de estudios primarios (publicados y no publicados) y revisiones, que sean apropiados para responder a la pregunta central de la investigación. Para ello, es posible definir una estrategia que implique la búsqueda de evidencias de búsqueda a través de diferentes fuentes: bases de datos electrónicas, listas de referencias, búsqueda manual de periódicos importantes, redes existentes, organizaciones relevantes y conferencias. Además, determine el idioma y el intervalo de tiempo para la selección de materiales.

Fase 3 - selección de estudios: se refiere a la importancia de definir la terminología al comienzo de un estudio de alcance. También se utilizan criterios de inclusión y exclusión, como en la revisión sistemática. Si la relevancia del estudio no está clara después de leer el resumen, el artículo debe leerse en su totalidad para la decisión de inclusión o no, y se puede establecer una fecha límite para la inclusión de nuevos estudios. La siguiente fase que se incluirá en los resúmenes, todos los artículos deben leerse en su totalidad para decidir si el estudio será o no parte de la investigación y describe una técnica para sintetizar los hallazgos.

Etapa 4 - rastreo de los datos: esta fase es el mapeo de información clave, desde los informes de investigación relacionados con las principales preguntas y temas, que se compilan en forma de gráficos de datos, y debe contener información general sobre el estudio e información específica relacionada, por ejemplo, con la población de estudio, el tipo de intervención, las medidas de resultados utilizadas y el diseño del estudio. La información se puede organizar de la siguiente manera: autor(es), año de publicación, lugar de estudio, tipo de intervención, duración de la intervención, poblaciones de estudio, objetivos del estudio, metodología, medidas de resultados y resultados importantes.

Etapa 5 - compilar, resumir e informar los resultados: última fase, el estudio de alcance

tiene como objetivo presentar una visión general de todo el material revisado y, en consecuencia, preguntas sobre la mejor manera de presentar el mapeo. Aunque un estudio de alcance necesita algún marco analítico para presentar la literatura existente, no hay ningún intento de presentar una visión general del valor de la evidencia en relación con cuestiones específicas. Lo anterior se debe a que el estudio de alcance no busca evaluar la calidad de la evidencia y, en consecuencia, no puede determinar si estudios específicos proporcionan datos sólidos o resultados generalizables.

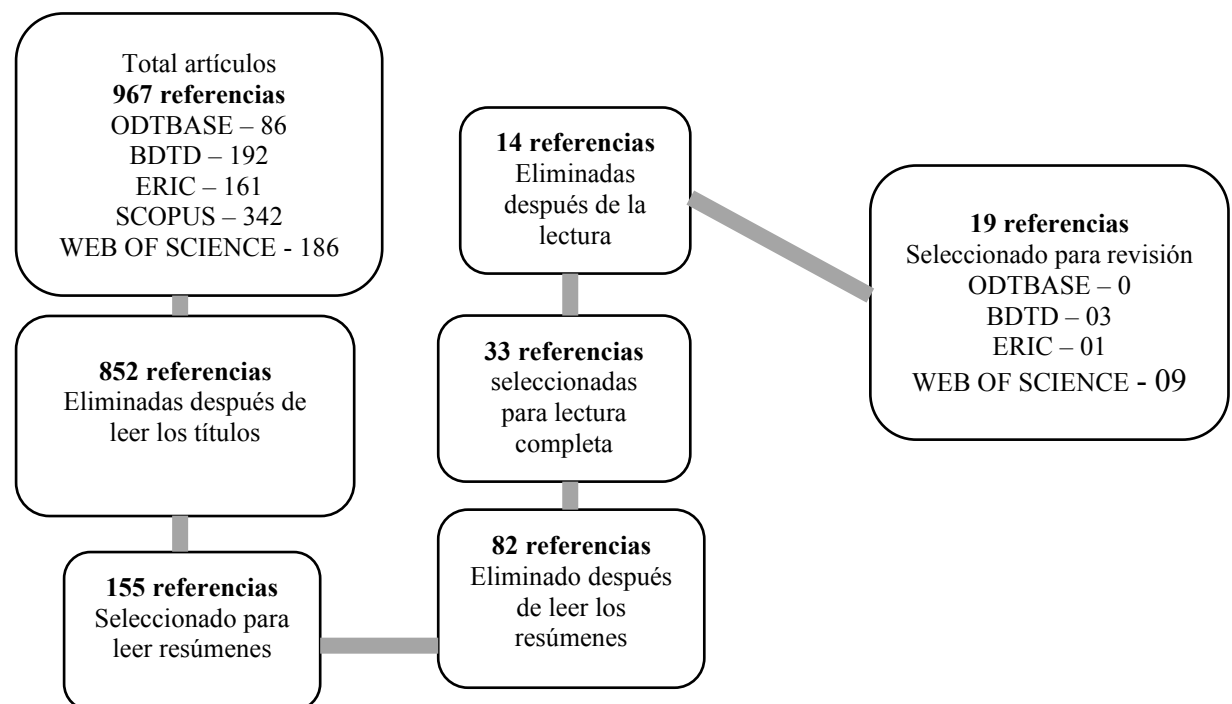
Los autores concluyen en la revisión del alcance las fortalezas del estudio, tales como: proporcionar una evaluación rigurosa y transparente del método de mapeo del área de investigación, en un período de tiempo relativamente corto, en comparación con una revisión sistemática completa, por ejemplo, los revisores pueden ilustrar el campo de interés en términos de volumen, naturaleza y características de la investigación primaria. Este análisis permite identificar brechas en la base de evidencia y presentar los resultados en un formato accesible y resumido, lo que permite un fácil acceso a los responsables políticos, profesionales y consumidores. Aunque también relacionan las limitaciones de este tipo de estudio, no evalúan la calidad de la evidencia en la investigación primaria, ni los informes en ningún sentido formal. La cantidad de datos generados puede ser considerable, lo que lleva a decisiones difíciles sobre la importancia entre amplitud (para seleccionar todos los materiales encontrados) y profundidad (proporcionando un análisis detallado y evaluación de menos estudios).

La Revisión del Alcance de esta investigación utilizó 05 bases de datos para buscar los artículos: *Education Resources Information Center* (ERIC), *Web of Science*, *Scopus*, *OTDBASE* y *Biblioteca Digital Brasileña de Tesis y Disertaciones* (BDTD). Las palabras clave seleccionadas para la búsqueda de artículos y tesis fueron en inglés, y los artículos fueron aceptados en tres idiomas: portugués, español e inglés. Las palabras clave fueron: “Play AND Playthings”, *Playfulness*, *Ludicity*, “Nursery School”, “Child Rearing”, *Preeschool*, “Early School”, “Teacher Training”, “Disabled Children”, “Children with Disability”. Los descriptores utilizados para la investigación y recuperación de sujetos en las bases de datos fueron validados por las plataformas: *Descritores em Ciências da Saúde* (DeCS) y *Thesaurus Brasileiro da Educação*. Además de las palabras seleccionadas, se utilizaron sinónimos con la introducción del booleano “OR” para amplificar el rango: *Jugar*; *Ludicidade*; *Estudiante con discapacidad*. Los booleanos también se utilizaron para crear estrategias de búsqueda entre las palabras clave "AND" y las palabras clave y sus sinónimos "OR".

Los criterios de inclusión fueron los siguientes: publicaciones entre 2017 y 2021, y revisión por pares. Para el estudio se consideraron enfoques de metodologías cuantitativas, cualitativas y de métodos mixtos.

Las estrategias de búsqueda en las bases de datos utilizadas fueron validadas por pares, que pertenecen al grupo de investigación del cual los autores forman parte. Después de las búsquedas iniciales, los artículos y tesis encontrados fueron refinados analizando los títulos, resúmenes y finalmente el contenido completo. Después de buscar en las bases de datos, seleccionadas por las estrategias y descriptores, otros dos investigadores del grupo de estudio realizaron los mismos procedimientos y validaron, y se encontraron los mismos resultados en cada base de datos. Se encontraron un total de 967 artículos. Luego, los artículos fueron refinados por título, con 852 estudios restantes. Con la lectura de los resúmenes, 33 estudios permanecieron para lectura completa, resultando en 19 artículos para componer el estudio de revisión de alcance.

Figura 1 - Pasos del proceso de eliminación de artículos seleccionados en bases de datos



Nota: Diagrama de flujo del proceso de selección utilizando el modelo de ítem de informe preferido para análisis sistemático y metaanálisis (PRISMA).

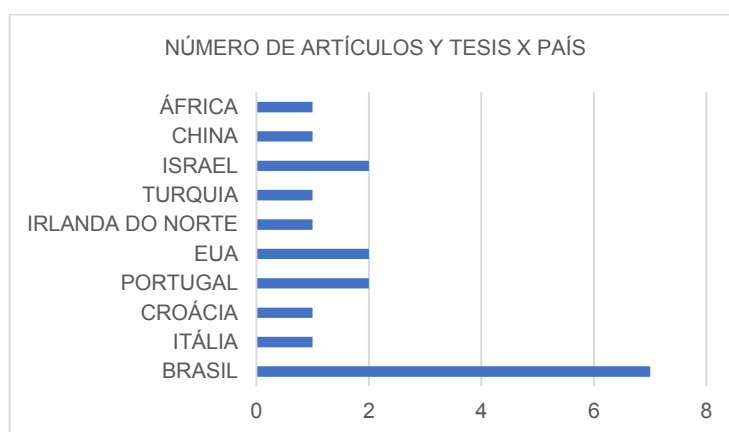
Fuente: Elaboración propia

Resultados

Con la lectura de los 19 artículos seleccionados fue posible analizar varios aspectos e identificar los elementos que subyacen a la investigación, jugando en la educación infantil por la mirada de los maestros y la importancia de esta práctica en la educación integral del niño.

Los artículos presentaron la realidad de 10 países, con diferencias educativas y políticas debido a especificidades culturales y niveles socioeconómicos, pero en su mayoría con el mismo contexto en los desafíos de implementar prácticas lúdicas e inclusión en la educación de la primera infancia.

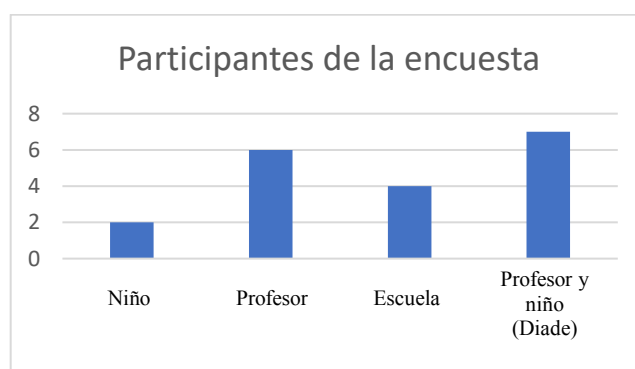
Figura 2 - Distribución de artículos por país



Fuente: Elaboración propia

El análisis de los artículos referidos a la población estudiada se vuelve importante para demostrar el objetivo de interés de los investigadores de los estudios presentados, en los que no hay gran discrepancia entre la cantidad de niño, escuela, maestro y maestro/niño, aunque algunos de los estudios enfatizan la escasez de niños como principal participantes en la recolección de datos.

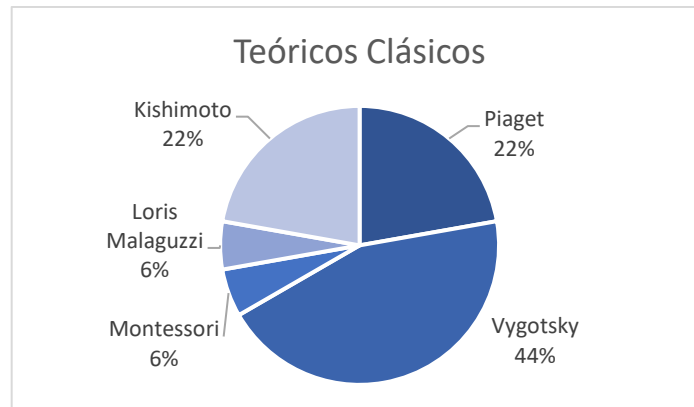
Figura 3 - Distribución de artículos por población estudiada



Fuente: Elaboración propia

El tercer elemento importante a destacar son los teóricos clásicos utilizados por los autores en los artículos y tesis como base de referencia bibliográfica, para una visión de los autores más comunes en este tema.

Figura 4 - Distribución de artículos por autores clásicos



Fuente: Elaboración propia

En este contexto, fue posible identificar, de manera dirigida, los principales datos de interés para este estudio. De manera cualitativa, descriptiva y categórica, se seleccionaron 05 categorías para mapear los artículos y tesis, que fueron: 1. jugar según la visión del profesor, 2. comprensión sobre la relación entre juego e inclusión, 3. formación académica (continuada o gratuita) del profesor dirigida a acciones lúdicas, 4. Relación didáctico-pedagógica con el contexto lúdico, 5. Los autores clásicos más utilizados como referencia sobre la importancia del juego y los países que están estudiando sobre la ludicidad en la educación infantil y la población estudiada.

Con el análisis de los artículos y tesis, se encontró el siguiente resultado:

Figura 5 - Correlación de autores clásicos y actuales y los temas abordados³

Número do Artigo	Autor e Título	Categorías				Autores Clásicos	País	População de pesquisa
		Brincar	Inclusão	Formação do professor	Prática lúdica			
A01	MARTINS, C. A.; CRUZ, S. H. V. The children's and the teacher's participation in the constitution of playing in school.	X		X	X	Piaget, Vygotsky	Brasil	Diade
A02	GASTALDI, F. G. M.; LONGOBARDI, C.; PASTA, T.; PRINO, L. E. Pre-K children's play- different forms of imitation and exploration behaviours.	X			X	Piaget, Vygotsky	Itália	Criança
A03	VISKOVIĆ, I.; SUNKO, E.; MENDEŠ, B. Children's Play—The Educator's Opinion.	X	X	X	X		Croácia	Professor
A04	COELHO, V.; CADIMA, J.; PINTO, I. A. Child Engagement in Inclusive Preschools- Contributions of Classroom Quality and Activity Setting.	X	X		X		Portugal	Diade
A05	COELHO, V.; PINTO, A. L. The Relationship between Children's Developmental Functioning and Participation in Social Activities in Portuguese Inclusive Preschool Settings.	X	X				Portugal	Diade
A06	HONG, S. B.; SHAFFER, L.; HAN, J. Reggio Emilia Inspired Learning Groups- Relationships, Communication, Cognition, and Play.	X	X		X	Loris Malaguzzi	EUA	Diade
A07	SPROULE, L.; WALSH, G.; MCGUINNESS, C. Signalling playfulness disguising work as play in the early years classroom.	X			X		Irlanda do Norte	Escola
A08	CANASLAN-AKYAR, B.; SEVIMLİ-CELIK, S. Playfulness of early childhood teachers and their views in supporting playfulness.	X	X		X		Turquia	Professor
A09	PINCHOVER, S. The Relation between Teachers' and Children's Playfulness- A Pilot Study.	X		X	X	Vygotsky	Israel	Diade
A10	KEUNG, C. P. C.; FUNG, C. K. H. Pursuing quality learning experiences for young children through learning in play- how do children perceive play?	X			X	Piaget Vygotsky	China	Escola
A11	PINCHOVER, S.; SHULMAN, C. Behavioural problems and playfulness of young children with ASD- the moderating role of a teacher's emotional availability.	X	X		X		Israel	Diade
A12	FREITAS, M. B. O brincar e a ludicidade como saberes da profissionalidade docente na formação de professoras da educação infantil.	X		X		Vygotsky Kishimoto	Brasil	Professor
A13	PASSMORE, A. H.; HUGHES, M. T. Exploration of Play Behaviors in an Inclusive Preschool Setting.	X	X		X	Piaget	EUA	Criança
A14	REIS, M. L. da S. Ludicidade na educação infantil – aprendizagem e desenvolvimento no centro de educação infantil em Codó.	X			X	Kishimoto	Brasil	Professor
A15	SOARES, L. C.; CÔCO, V. Enunicações docentes sobre a brincadeira na educação infantil- compreensões e interações.	X		X		Vygotsky Kishimoto	Brasil	Escola
A16	KEKESI, D. K.; DONKOR, S. K.; ABURAMPAH, W.; TORKONY, M. Early Childhood Education Teachers' Perceptions on the Use of Play as a Teaching Technique in Afadjato South District of the Volta Region, Ghana.	X			X		África	Escola
A17	PEREIRA, F. A. Ludicidade na constituição da profissionalidade de docentes de uma creche universitária- desafios e possibilidades.	X		X	X	Kishimoto	Brasil	Professor
A18	REZENDE, M. da C. M. D. Interações e brincadeiras vivenciadas por crianças de 1 e 2 anos na educação infantil.	X			X	Vygotsky Montessori	Brasil	Diade
A19	MAK, D. Didática no cotidiano da educação infantil.	X			X	Vygotsky	Brasil	Professor

?

Fuente: Elaboración propia

³ Número de artículos / Autor y título / Categorías / Autores clásicos / País / Población de la investigación

Discusión

Se realizó una revisión exhaustiva del alcance, y después del refinamiento dirigido al interés de los autores en el estudio, quedaron 19 artículos para su posterior verificación. Los estudios mostraron consistencia en la presentación de conceptos e importancia del juego en la educación infantil. Presentaron la visión de los maestros, los niños y toda la escuela en relación con el tema, que trajo varias reflexiones sobre la formación docente, la implementación de prácticas pedagógicas lúdicas, la inclusión de niños con discapacidad mediante el juego y la construcción de un espacio de juego que puede contribuir al desarrollo global en la educación de la primera infancia.

Con base en los análisis descriptivos resumidos en la Tabla 5, existe unanimidad sobre la importancia del juego para el aprendizaje en la educación infantil. También hay una gran cantidad de artículos sobre factores que interfieren en la práctica pedagógica lúdica. En un número menor de artículos, trajeron temas sobre la inclusión de niños con discapacidades y sobre la formación profesores

Para la categoría de juego, los 19 artículos trajeron como tema de investigación la importancia para el proceso de aprendizaje del niño. Los textos trajeron ampliamente discusiones tales como: juego *libre versus* juego dirigido, los desafíos de los maestros para transmitir contenido pedagógico de una manera lúdica, la falta de educación académica y continua para comprender e implementar el juego en el aula e incluir a los niños con discapacidades, el papel y la participación de los maestros en la calidad de las interacciones maestro-niño y el entorno de las actividades, creencias de incompatibilidad entre el juego y el aprendizaje académico. Un ambiente escolar lúdico se ha relacionado con una mayor participación del niño en el juego y con un mejor aprendizaje y desarrollo; Todos los textos se basan en autores, estudios y los resultados de su investigación para probar esta afirmación.

En la categoría de inclusión, se encontraron 07 artículos (A03, A04, A05, A06, A08, A11 y A13), que trajeron la realidad del proceso de inclusión por el juego, el desafío de los maestros en la adaptación y creación de un espacio de juego inclusivo, ya que fue verificado por varios estudios (citados por el artículo A05) que los niños con discapacidad tienen una historia de estar más excluidos y pasar más tiempo involucrados en actividades menos complejas, que no permiten la exploración y relación de calidad entre pares y profesores en actividades individuales y grupales, para su desarrollo. También se abordó la necesidad de dar a los niños un ambiente de aprendizaje estimulante y acogedor, con materiales de calidad y con el maestro como facilitador del grupo.

La formación docente fue la categoría menos encontrada en los textos, con solo 06 artículos (A01, A03, A09, A12, A15 y A17) que abordan este tema. Los autores que hablaron sobre el tema calificaron el reconocimiento del papel del maestro en la creación de un ambiente propicio y estimulante que motiva y afecta el desarrollo y la conducta pedagógica del niño. Por lo tanto, refuerzan la importancia de la educación formal y continua para los educadores sobre el juego, y el estudio A03 enfatizó que la importancia, el estímulo y la propuesta de juegos están directamente relacionados con el mayor grado de estudio y resistencia al uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) por parte de los niños con discapacidad. El artículo A08, a diferencia de los otros cinco artículos de esta misma categoría, presentó la conclusión de que los puntajes de ludicidad para los maestros que no asistieron a cursos de juego y se formaron en la escuela secundaria fueron más altos que los puntajes de los maestros que asistieron a cursos de juego y se formaron en la universidad. Por lo tanto, el hallazgo de este artículo destaca que las diferencias en las prácticas pedagógicas lúdicas están relacionadas con el grado de internalización y la importancia que el juego tiene para el maestro. Otro factor importante fue en relación con la necesidad de formación específica de los profesores de niños de 0 a 6 años, debido a sus peculiaridades y necesidades diferenciadas, especialmente en lo que respecta al juego. Muchos de los artículos relatan la falta de dirección para las prácticas lúdicas en los cursos de capacitación, lo que dificulta la práctica de la enseñanza en la educación de la primera infancia.

La práctica pedagógica fue la segunda categoría con mayor número de artículos: hubo 16 estudios (A01, A02, A03, A04, A06, A07, A08, A09, A10, A11, A13, A14, A16, A17, A18, A19) que afirmaron que el interés y la participación espontánea y activa de los niños en el juego estimulan el desarrollo de las habilidades de aprendizaje, por lo que es una práctica necesaria recomendada. Además, la ludicidad se entiende como una característica de mediación e interacción entre maestro e hijo, e influye en las actividades a lo largo de la jornada escolar, incluso aquellas que tienen objetivos curriculares tradicionales. De estos artículos encontrados, muchos relacionan la formación de los maestros con las metodologías y herramientas utilizadas en las prácticas pedagógicas, en las que muchos maestros entienden que la actividad debe ser tradicional para obtener ganancias intelectuales, y por lo tanto son incompatibles con el juego, evidenciando un "conflicto entre el conocimiento académico tradicional y la integración del juego en la educación de la primera infancia" (CANASLAN-AKYAR; SEVIMLI-CELIK, 2021, nuestra traducción). Por lo tanto, el juego en las prácticas pedagógicas y la estructuración para los niños con discapacidad todavía están subestimados, con respecto a la credibilidad de la calidad e importancia en el uso de las actividades pedagógicas, y como se señala en los textos,

la falta de capacitación y actualización de los maestros.

A través de este estudio de revisión del alcance, Los 19 artículos trajeron varios teóricos e investigadores clásicos, sin embargo, el recorte fue realizado por teóricos específicos seleccionados por el autor para apoyar la importancia del proceso de aprendizaje en la educación de la primera infancia, a través de la mediación de los maestros de una manera lúdica. Para ello, se reflexiona sobre el juego y la práctica pedagógica desde la perspectiva de Vygotsky, Piaget y Kishimoto, que fueron citados por 12 artículos (A01, A02, A09, A10, A11, A12, A14, A15, A17, A18 y A19).

"Los juegos son la escuela de la vida del niño y lo educan física y espiritualmente" (VYGOTSKY, 2014, p. 89). Vygotsky considera al hombre como un ser histórico social, y se refiere al juego como una actividad fundamental para la contribución de la expresividad infantil (imaginación, sentimientos y expresión artística), enfatizando cuánto el juego desarrolla nuevas habilidades y favorece la adaptación del niño a la realidad en la que está inserto, considerando sus necesidades, cultura y relaciones. Para el autor, el desarrollo del niño ocurre de manera práctica y no pasiva, y por lo tanto las relaciones y el juego reciben interferencias del entorno externo constantemente, y el juego es un medio rico en experiencias para integrar nuevos significados y conocimientos (VYGOTSKY, 2014).

Piaget (2017) corrobora el concepto de aprendizaje activo por parte del niño, por lo que asocia el juego con el aprendizaje y defiende que los niños tengan un papel activo en el descubrimiento y construcción del conocimiento. Esto enfatiza que los niños pueden explorar, identificar, negociar, tomar riesgos y crear significado durante el juego, teniendo sus elecciones e intereses como una fuerza impulsora para desarrollar conocimientos, habilidades y comprensión.

Kishimoto (2002) afirma que el niño juega y siempre está actuando en el mundo como un amplio entorno educativo al que pertenece, por lo que defiende la valorización de la infancia y la actividad lúdica en el aula como potenciador de una práctica pedagógica más efectiva. El autor también reflexiona sobre la formación profesional en educación infantil, que debe incluir "las áreas de conocimiento más integradas, como el medio ambiente, el cuerpo y el movimiento, los lenguajes expresivos, los juguetes y los juegos" (p. 109).

Consideraciones finales

La educación de la primera infancia forma parte de la formación inicial del niño, con un impacto en todos los años educativos posteriores, por lo que es entendida por la legislación y los estudiosos en el área como fundamental y adecuadamente calificada.

Jugar es la ocupación principal durante la infancia, un medio por el cual el niño conoce el mundo y se acostumbra a él. Las relaciones sociales, emocionales y lúdicas tienen lugar en el entorno educativo, no solo entre los niños, sino entre el niño y el maestro, y esto promueve la constitución de su identidad como única.

Este estudio de revisión de alcance reunió 19 artículos que retrataron la visión del juego en la educación de la primera infancia en 10 países (de diferentes niveles socioeconómicos, tecnológicos y de desarrollo educativo), y demostró que en muchos países los temas: educación de la primera infancia, inclusión de niños con discapacidades, capacitación docente y prácticas pedagógicas basadas en la ludicidad aún deben ser ampliamente discutidos e implementados en las escuelas, independientemente del desarrollo del país y de la legislación que garantice el derecho del niño a una educación adecuada y de calidad.

Se encontró que la práctica que utiliza el juego como base de la educación de la primera infancia no está completamente extendida y se aplica sistemáticamente en guarderías y preescolares en los países enumerados en artículos, tesis y disertaciones.

Cuando el maestro se apropia de este conocimiento, sobre la importancia del juego, entonces puede expandirse a las familias y a toda la comunidad, para que tenga su valorización, y ya no sea visto como "desorden y pérdida de tiempo", asumiendo su significado como una actividad esencial para un ambiente de bienestar y desarrollo integral del niño.

REFERENCIAS

ARKSEY, H.; O'MALLEY, L. Estudios de alcance: Hacia un marco metodológico. **Revista internacional de metodología de la investigación social**, v. 8, n. 1, p. 19-32, 2005.

Disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1364557032000119616>.

Acceso: 4 oct. 2021.

BARBOSA, C. S.; MIRANDA, M. C. R.; MARQUES, R. N. Base Nacional Comum Curricular: O brincar como direito e a gestão escolar na educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 16, n. 4, p. 2937-2962, out./dez. 2021.

Disponible en: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/15681>. Acceso: 10 oct. 2021.

BRASIL. **Constituição da república federativa do brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acceso: 10 enero 2022.

BRASIL. **Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponible en: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acceso: 10 oct. 2021.

BRASIL. **Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 1996. Disponible en: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acceso: 12 enero 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponible en: http://www.basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acceso: 11 oct. 2021.

CHRISTIANSEN, C. H.; TOWNSEND, E. A. The occupational nature of social groups. **Introduction to occupation: The art and science of living**, v. 2, p. 153-188, 2010.

CANASLAN-AKYAR, B.; SEVIMLI-CELIK, S. Playfulness of early childhood teachers and their views in supporting playfulness. **Education 3-13**, v. 50, n. 1, p. 1-15, mar./abr. 2021. Disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1080/03004279.2021.1921824?scroll=top&needAccess=true>. Acceso: 21 oct. 2021.

KEUNG, C. P. C.; FUNG, C. K. H. Buscando experiências de aprendizagem de qualidade para crianças pequenas por meio da aprendizagem lúdica: Como as crianças percebem a brincadeira. **Early Child Development and Care**, v. 191, n. 4, p. 583-597, 2021. Disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03004430.2019.1633313>. Acceso: 21 oct. 2021.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e Brincadeira : Usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

MONTESSORI, M. **A mente da criança: Mente absorvente**. Campinas, SP: Kírion, 2021.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Tradução: Dirceu A. Lindoso e Rosa M. R. da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2017.

REIS, M. L. S. Ludicidade na educação infantil: Aprendizagem e desenvolvimento no Centro de Educação Infantil em Codó, Maranhão. **Revista Humanidades e Inovação**, Palmas, v. 8, n. 34, p. 61-73, maio 2021. Disponible en: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/5037>. Acceso: 22 oct. 2021.

REZENDE JÚNIOR, L. N. Aprendizagem lúdica, transdisciplinaridade e pedagogia de projetos em ambiente socioeducativo de restrição de liberdade. In: DE SÁ, A. V. M.; DE

REZENDE JÚNIOR, L. N.; MIRANDA, S. **Ludicidade**: Desafios e perspectivas em educação. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

Cómo hacer referencia a este artículo

COLETE, F. C. F. M.; MARIOTTI, M. C. El Juego en la Educación Infantil y sus relaciones con la formación y la visión de los profesores: Una revisión del alcance. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 17, n. 4, p. 2794-2809, oct./dic. 2022. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riaee.v17i4.16200>

Presentado en: 27/01/2022

Revisiones requeridas en: 18/06/2022

Aprobado en: 04/10/2022

Publicado en: 30/12/2022

Procesamiento y edición: Editora Iberoamericana de Educación - EIAE.
Corrección, formateo, normalización y traducción.

