

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO RAFAEL RANGEL
CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL
SUSTENTABLE
TRUJILLO**

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA

**CARMEN MINERVA TORRES
MARÍA ELECTA TORRES PERDOMO**

2007

AGRADECIMIENTO

A Dios todopoderoso y eterno.

A Marina del Carmen Pacheco y a Luis Eduardo Barrios Rivero por su colaboración.

Al personal docente y alumnado de las U.E. María Electa Torres Perdomo y Miguel Enrique Gudiño Villegas por permitirnos compartir el conocimiento en esas horas de aprendizaje.

Al Consejo de Desarrollo Científico, Humanístico y Tecnológico de la Universidad de los Andes por aceptar y financiar los proyectos de investigación con los **CÓDIGOS NURR – H – 152- 99- 04- C y NURR-H- 153-99-03- B.**

RESUMEN

El juego es reconocido alrededor del mundo, sin tomar en cuenta ni razas, ni credos ni ideologías. Tuvo sus orígenes en Grecia. La idea helénica del juego aparece en la épica de Homero y de Hesíodo y se le concibió como una noción de poder físico, luego pasa a ser paidea como el inocente juego de niños.

Por este motivo el objetivo principal fue **Proponer estrategias donde el juego es el elemento principal**. El trabajo es de tipo descriptivo (Ander-Egg, 1978) y de campo, realizado en las U.E. María Electa Torres Perdomo, de Puente Carache y Miguel Enrique Gudiño Villegas, de El Jobo. El trabajo se desarrolló en el aula como una forma de proponer al juego como estrategia a través de microclases de aprendizaje. Se tomaron como referencia autores como: Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Piaget (1945), Vigotsky (1966), Decroly (1998), con la finalidad de ahondar los criterios y referencias no sólo del juego, sino también del proceso de aprendizaje.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO.....	i
RESUMEN.....	i
INTRODUCCIÓN.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
El problema.....	6
Objetivos.....	8
General.....	8
Específicos.....	8
Tareas.....	8
Necesidades del estudio.....	8
MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
Revisión bibliográfica.....	11
Investigaciones realizadas acerca del juego.....	11
EL JUEGO.....	23
Antecedentes del juego.....	23
El juego para el Rey Ciro.....	24
El juego entre bastidores.....	24
Los juegos olímpicos.....	24
Estado de cultura en Atenas.....	25
Juegos y deportes en la Edad Media.....	25
Definición	28
Importancia del juego en el aprendizaje.....	29
Aspectos relevantes en la conducción de las actividades.....	31
Juego - aprendizaje significativo.....	32
Condiciones del aprendizaje significativo.....	35
El ocio, aspecto importante a considerar en el proceso de aprendizaje...	36
Juego y lenguaje.....	38
Estrategias.....	39
METODOLOGÍA.....	42
EL ABORDAJE DE LA SITUACIÓN EN EL LUGAR DE LOS HECHOS..	42
EL RECREO: DESCANSO DEL DOCENTE O RE-CREACIÓN DEL ESTUDIANTE.....	47
CONDICIONES QUE DEBE REUNIR EL RECREO DIRIGIDO POR DOCENTES COMPROMETIDOS.....	48
ACTIVIDADES REALIZADAS DURANTE LA INVESTIGACIÓN.....	50
JUGANDO ME CONOZCO MEJOR.....	50
CONOZCA SU CUERPO HUMANO.....	52

EL GUSANO DE LOS NÚMEROS PERDIDOS.....	62
JUGANDO CON LOS ANIMALES.....	64
CON UN CUENTO APRENDO.....	66
ARMANDO PALABRAS.....	74
JUGANDO DESCUBRO MIS HABILIDADES.....	77
JUEGO Y MULTIPLICO.....	78
JUEGO Y PIENSO.....	79
JUGANDO APRENDEMOS MÁS.....	81
JUGANDO CON LAS PALABRAS: LOS ANAGRAMAS.....	82
JUGANDO CON LA IMAGINACIÓN.....	83
DISEÑO DE LOS JUEGOS.....	84
Algunas sugerencias antes de realizar los juegos.....	84
JUEGOS QUE PUEDEN REALIZARSE DURANTE LA CLASE O EL RECREO.....	86
JUGANDO CON LOS NÚMEROS.....	86
APRENDAMOS A CONTAR.....	87
DESCÚBRALO.....	88
¿QUÉ ES?.....	90
ADIVINA- ADIVINADOR.....	91
EL SABIO SALOMÓN.....	92
MIREMOS NUESTRAS CARAS.....	93
¿SABE A QUÉ SE REFIERE?.....	95
EL CARTERO.....	96
CÍRCULO ENVENENADO.....	98
CAZA MAYOR.....	99
ESCRÍBALO.....	100
CONCLUSIONES.....	103
BIBLIOGRAFÍA.....	105

INTRODUCCIÓN

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento, suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y también propiciar rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas -, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación a la vida ciudadana.

Por este motivo el objetivo principal fue **Proponer estrategias donde el juego es el elemento principal.**

En ese sentido, se desarrollaron las actividades de clase donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional. Es importante aclarar que en el primer contacto con los alumnos mencionaron infinidad de juegos que solamente servían para el recreo, pero en ningún momento mencionaron juegos en el aula como una forma de desarrollar los contenidos del programa y otra cuestión importante es que en el desarrollo de la investigación no se tuvo oportunidad para observar esos juegos durante el recreo. Este pequeño acercamiento del docente con los alumnos al desarrollar el juego permitió el crecimiento de ambos, aunque el rato de clase no fuese tan extenso dejó en ambos un aprendizaje significativo porque se aprende para la vida y no para cumplir horario.

Aunque el juego tiene necesariamente un conjunto de reglas que cumplir, el estudiante se siente complacido de aceptarlas. Esas reglas nacen del tipo de juego y de las necesidades de los alumnos a la vez que señalan las acciones que es indispensable cumplir, es decir, qué y cuándo hacerlas o ejecutarlas. Al final hay que expresar o dar a conocer cuál fue el resultado, porque no es jugar por consumir tiempo, sino jugar para obtener un aprendizaje significativo donde la autoestima y el autoconcepto se revalorizan. Como los antecedentes del juego señalan que se juega desde tiempos remotos, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros.

El trabajo realizado en las microclases 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. Esos juegos sugeridos pueden aplicarse con variantes en las tres etapas de la educación básica aunque la investigación se haya realizado en la primera etapa. Esos juegos se presentan como un paliativo para el aprendizaje significativo donde lo obvio ha sido copiar y copiar desde el mismo momento en que se entra al salón hasta que se deja.

Desde esa perspectiva, el ámbito interdisciplinario amalgama desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología, porque todas ellas han tenido como sujeto de estudio al hombre. Tanto la psicología como la pedagogía tienen como categorías básicas al estudiante y al aprendizaje interconectados por el aporte didáctico. Aunque desde el enfoque filosófico el juego haya sido visto como violencia física para resolver el conflicto y para patentar los valores competitivos del hombre, metáfora o expresión poética y hasta presencia o ausencia, lo cierto es que el juego existe, necesita de la presencia de los jugadores.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el intento de plantear problemas relacionados con el aprendizaje el investigador encuentra un ilimitado conjunto de temas. El tema que se ha seleccionado está referido al juego como una forma de adquirir aprendizajes significativos. El juego ha sido considerado como una actividad de carácter

universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Por este motivo, el hombre a lo largo de toda su historia de supervivencia se ha visto en la necesidad de inventar sus propios juegos, sin dejar de disfrutar de aquellos que le han sido enseñados por sus progenitores o de quienes hagan sus veces.

En ese sentido los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par, quizá, de la ciencia y la tecnología, no obstante, si comparamos una niña de Groenlandia, por ejemplo, con la de cualquier otra parte, de hace unos cuantos siglos con la de hoy, en sus gustos encontramos que antes y ahora, su juego preferido fue y es la muñeca y con ella - la muñeca- representar el papel de la mamá frente a su hija.

Así se observa que los animales disfrutan del juego -a su manera- cuando están pequeños y retozan con cualquier objeto que encuentran como si éste fuera en realidad un verdadero juguete. Otra característica también observable radica en que ellos miden sus fuerzas con los animales pequeños - en peleas- donde nadie puede considerarse perdedor. Estas contiendas las realizan como una forma de diversión y para ponernos en evidencia sus cualidades sorprendentes.

El juego como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida y gracias a él se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y tal vez dura jornada de trabajo. De allí que el juego se ha tenido como una actividad recreativa como una forma de paliar el duro trabajo donde el ejercicio mental haya ocupado un lugar de primera magnitud.

El juego es estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños como son la honradez, el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - se concentra en lo que hace -, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, pero sobre todo el juego limpio - sin trampas ni zancadillas -, es decir, con todas las cartas sobre la mesa - sin esconder ninguna en la manga- como se acostumbra decir, y la solidaridad con los amigos, con el grupo. En el momento de juego no interferido el grupo y la persona - cada jugador- llegan a alcanzar un equilibrio óptimo - se regula la homeostasis -. Se puede decir que cada sujeto logra una perfecta relajación. El juego

visto de esta manera sirve para canalizar las tensiones, llegando poco a poco a diferenciar qué cosa es juego y qué no lo es. El papel de la educación - escolarizada o no - estriba en conseguir que el niño y la niña - también el adolescente y el adulto- lleguen a adquirir la noción del límite entre lo que es juego y lo que no lo es. Si entiende esta diferencia, entonces es capaz de reconocer al juego como parte importante dentro de su trabajo y sólo así puede llegar a considerarse un ciudadano responsable con deberes y derechos en la sociedad a la cual pertenece.

El juego es una actividad que posee sus reglas especiales, pero que tiene como finalidad la diversión o el entretenimiento. Esas reglas señalan las acciones que puede hacer determinado jugador, es decir, qué y cuándo hacerlas. Debe asimismo expresar cuál es el resultado del juego - el cual se convierte en beneficio o ganancia para los ganadores -. Ese resultado puede ser material: trofeo, dinero, pero al mismo tiempo puede ser espiritual porque la autoestima y el autoconcepto del sujeto se revalorizan. El juego, como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo - en realidad lo es- y trabajo es ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea y a éste -trabajo- hay que aplicarle una buena dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, es decir, para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta.

Se aprovecha la oportunidad que le brinda el nuevo diseño curricular al dejar al estudiante en libertad para que con su iniciativa y creatividad proponga estrategias cónsonas con las áreas del Currículo Básico Nacional. Estas estrategias no son otra cosa que la búsqueda de alternativas coherentes no sólo con el área del conocimiento, sino también, con el medio en el cual está circunscrito el estudiante, sin obviar que éste tiene características que lo hacen diferente de los demás integrantes de su grupo en cada uno de los estadios de su personalidad. Por este motivo, se dice que el juego recorre cada uno de los estadios evolutivos de la personalidad y en cada uno de ellos se amerita un tipo específico de juego y/o unos juguetes también particulares, no sólo del estadio sino también del sexo del individuo. Se dice por lo tanto que el secreto de la naturaleza **del juego** estriba en la naturaleza de **los juegos** (Leif y Brunelle, 1978: 11). En atención a lo expuesto se

plantea el objetivo **“Proponer estrategias donde el juego sea el elemento fundamental”**.

Esta situación que genera el objetivo, obliga al investigador a buscar juegos donde el aprendizaje se convierta en una forma distinta de resolver problemas. Esta iniciativa le hará comprender al docente que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia. Desde esta perspectiva, se ha recurrido al ámbito interdisciplinario al elaborar el presente trabajo, en el cual se amalgaman **Pedagogía** y **Psicología** en cuanto a las categorías básicas; la **didáctica**, el **participante** y el **aprendizaje** corresponden a la **Pedagogía** pero igualmente **participante** y **aprendizaje** son categorías que se circunscriben a la Psicología. En este caso específico estas categorías se centran en el juego como estrategia que facilita el aprendizaje significativo.

Desde el contexto filosófico el juego ha sido visto como expresión de violencia física para resolver el conflicto - conflicto planteado como situaciones por resolver- y para patentar los valores competitivos del hombre, metáfora o expresión poética y hasta presencia y ausencia. Lo único cierto es que el juego existe, es decir, necesita de la presencia de los jugadores - un solo jugador no tiene competidor- por lo tanto el juego no puede ni debe considerarse una simple representación mental.

El problema

En atención a lo expuesto se plantea la pregunta **¿En qué medida las estrategias que tienen como base el juego pueden facilitar el aprendizaje?**

El problema planteado requiere de otras interrogantes:

- ¿Qué estrategias utiliza el docente para afianzar el conocimiento?
- ¿Tienen conocimiento los estudiantes del uso del juego como una forma de aprender?
- ¿Cuáles son las concepciones filosóficas que fundamentan la investigación?

- ¿En qué medida esa concepción filosófica se corresponde con los lineamientos del nuevo diseño curricular?
- ¿Subyace alguna concepción sociológica?
- ¿Se vislumbra una concepción psicológica?
- ¿Se fundamenta en la antropología?
- ¿Qué factores debieran tomarse en cuenta cuando se introduce el juego en el aprendizaje?
- ¿Existen grados o niveles en la muestra seleccionada?
- ¿Se conocían esos niveles antes de sugerir el juego como estrategia de aprendizaje en el aula?
- ¿Se hizo algún seguimiento?
- ¿Es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, las expectativas, el ritmo de aprendizaje, los gustos, entre otros, de los participantes al proponer estrategias que faciliten el aprendizaje?
- ¿Cuáles juegos - como estrategias de aprendizaje- se adaptan mejor al aprendizaje en la primera etapa de la educación básica?
- ¿Hasta qué punto el juego puede permitir la aprehensión del conocimiento?
- ¿De qué mecanismos -intelectuales- puede valerse un educador donde se pongan en práctica juegos educativos?
- ¿Qué importancia tienen los juegos educativos en la adquisición del conocimiento?
- ¿Se había considerado el juego como estrategia que facilita el aprendizaje?
- ¿Se había percatado el educador -antes- de la importancia del juego para el aprendizaje interrelacionado de las áreas donde haya necesidad de usar la parte numérica?

Objetivos. Con la finalidad de dar respuesta a algunas de las interrogantes planteadas en el problema objeto de estudio se formulan los objetivos siguientes:

General:

Conocer qué estrategias usa el docente para facilitar el aprendizaje.

Específicos:

- Hacer un diagnóstico para conocer qué procedimientos se utilizan en el proceso de aprendizaje en las áreas que conducen al aprendizaje significativo.
- Determinar el nivel de conocimiento una vez aplicadas las estrategias.
- **Proponer estrategias donde el juego es el elemento principal.**

Tareas

Para la consecución de estos objetivos se propuso:

- Analizar las sugerencias del Currículum Básico Nacional .
- Adaptar algunos juegos al nuevo diseño curricular.
- Atender el aspecto didáctico-metodológico para diseñar los juegos.

NECESIDADES DEL ESTUDIO

La bibliografía consultada y las actividades realizadas en las U. E. **María Electa Torres Perdomo** y **Miguel Enrique Gudiño Villegas**, con docentes y alumnos, permiten sugerir que este trabajo además de hacer un aporte en cuanto al uso del juego en el aprendizaje se justifica por:

- La carencia de juegos que permitan el aprendizaje significativo.
- La oportunidad que se brinda a los docentes para que produzcan otros juegos o realicen otro tipo de actividades distintas a la del solo uso del pizarrón y la tiza, donde la copia es el ingrediente principal. La distracción y el relajamiento que se produce cuando el conocimiento se obtiene a través del juego.
- El uso del tiempo, éste se hace menos tedioso y menos estresante – no hay necesidad de estar contando cada minuto que consume una clase expositiva. Ésta no hace ningún aporte al conocimiento del estudiante -.
- La oportunidad de conocer otras formas de aprendizaje agradables – diferentes - y poder ponerlas en práctica con su propia iniciativa y

creatividad. La facilidad en la aprehensión del conocimiento y la duración del mismo una vez adquirido.

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

Los aportes que ha hecho la psicología a la pedagogía han sido innumerables, aportes que han permitido abordar los fenómenos educativos, pero también hay que reconocer que es la filosofía, como disciplina, la más abanderada dentro de las ciencias humanas y sociales cuando se hace el análisis epistemológico relacionado con el conocimiento científico. Sin menospreciar los aportes de la sociología y de la antropología puesto que el elemento fundamental en ellas también es el hombre cuyo desarrollo depende de la influencia sociocultural que el entorno le ofrece.

Con el apoyo que la psicología educativa ofrece al proceso llamado enseñanza-aprendizaje con sus teorías y hallazgos entre los cuales se encuentra la concepción constructivista del aprendizaje, donde quien crea, recrea y construye el conocimiento es el sujeto aprendiente, tomando de su ambiente los elementos que su estructura cognitiva es capaz de asimilar o internalizar para modificar o transformar el aprendizaje adquirido (Parcerisa Aran, 2000: 11-30).

La concepción constructivista sirve de base al nuevo diseño curricular. Esta concepción está estructurada sobre los aportes de la psicología cognitiva, el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos manejados por Goodman y Smith, en cuanto al proceso de aprendizaje de la lectura, la teoría sociocultural de Vigotsky y otros. Todos tienen como criterio común el proceso constructivista del aprendizaje, donde:

- Se toma en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los múltiples aspectos que conforman la personalidad: intereses, motivaciones, necesidades, edad, expectativas y los valores inmersos en ella. La concepción se acopla al aspecto afectivo porque las interacciones que realiza el estudiante con el entorno, principalmente con las personas, va consolidando los procesos sociales, morales e intelectuales mediatizados por la cultura. Esta mediación permite -afirma Vigotsky - (Currículo Básico

Nacional, 1997: 32) el desarrollo de los procesos psicológicos como son: Pensamiento, Memoria, Lenguaje, Anticipación del futuro, entre otros.

- Se ajustan a esa personalidad las áreas de los programas para propiciar un aprendizaje significativo.
- Se atiende al individuo – sin descuidar al grupo- en sus aspectos intelectuales, sociales y afectivos.
- Se buscan estrategias que faciliten el proceso de aprendizaje como una forma de hacerlo significativo y duradero.
- Se busca asimismo relacionar el aprendizaje con el entorno del estudiante.
- Se hace énfasis en el qué, cómo, por qué y para qué aprende.

REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

Investigaciones realizadas acerca del juego.

Los acuerdos entre investigadores no han tenido un canal de criterios común. Existen enfoques diferentes, por ejemplo Spencer –Hall y Gross se inclinan por las teorías clásicas que se encargan de la revalorización del juego como variable dependiente de la personalidad.

Buhler (1928), Chateau (1946), Erikson (1950) y Piaget (1971) con posturas un poco más modernas, centran su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil. Piaget lo tomó como referencia y centró sus estudios en el juego a partir de los procesos cognitivos.

Huizinga con su Homo Ludens (Leyden, Holanda, 1938, citado por Cañeque, 1993) trata específicamente el juego en forma sistemática. En él menciona su definición del juego y el planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego. Su definición acerca del juego y el planteamiento de sus características esenciales, la trascendencia en el desarrollo de los pueblos, se convierten en paradigmas para los investigadores de este tema. Distinguía entre un período agonal, en el cual el juego era

sustancial a todo hecho social, y un período post agonal, desprovisto de la cualidad ludens o por lo menos con ésta muy mitigada o desvanecida.

Al respecto señala que: " En el proceso de crecimiento escribía- de cada cultura la función y la estructura agonales alcanzan, ya en un período arcaico, su forma más visible y casi siempre también más bella. A medida que se va complicando el material en la cultura y se hace más abigarrado y complejo, a medida que la técnica adquisitiva y en la vida social, tanto individual como colectiva, se organiza de manera más firme, crece, sobre el suelo primario en la cultura, y, poco a poco, una capa de ideas, sistemas, conceptos, doctrinas y normas, conocimientos y costumbres, que parece haber perdido todo contacto con el juego. La cultura se va haciendo cada vez más seria, relegando el juego a un papel secundario. El período agonal ha pasado o parece haber pasado" (González Alcantud, 1993: 71).

Huizinga acota que:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real (Cañeque, 1993: 3).

Luego, si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan importante?

Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario. Otro estudioso del juego sistemático es Callois (1958), cuyos planteamientos nacen del Homo Ludens de Huizinga, al crear no sólo una clasificación del juego basada en el tipo de canalización que elige el impulso lúdico, sino la presentación conceptual acerca de las perturbaciones del juego. Planta que: "La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto... El juego, aún bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductivo... Es una característica del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra..." (Cañeque, 1993: 3).

El juego se considera como el rasgo dominante de este mundo. Al adolescente le encanta actuar aunque muchas veces no coincida interiormente con su acción. Mistifica y se mistifica, pasando y repasando las fronteras de lo real y lo imaginario. Se identifica con todos los papeles - es decir, representa realmente todos los personajes -, hasta podría decirse que acaricia con cierto deleite su angustia, se compromete por entero sabiendo de forma ambigua que sus compromisos son ficticios, que sus gestos carecen de peso, porque se parecen a los de los niños.

Todo esto hace que J. P. Sartre los califique de edad inauténtica. Subraya "Sus acciones son humo... Confunden sin dificultad el capitalismo y los grandes personajes; esperan alcanzar un mundo prometido a las grandes metamorfosis, pero desean sobre todo causar algunos trastornos a sus padres..." (Stoetzel, 1975: 14-15). Según esto, el adolescente es un buen actor. Representa todos los papeles que se le presenten, hasta el de molestar a sus progenitores.

En ese sentido, Freud, 1908: p. 342 se propone rastrear los procesos que las hacen posibles. Al respecto señala que "¿No habremos ya de buscar en el niño las primeras huellas de la actividad poética? La ocupación más intensa de los niños es el juego. Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega se conduce como un poeta, creándose un mundo propio... situando las cosas de su mundo en un orden nuevo, grato para él. Sería injusto en este caso pensar que no toma en serio su mundo; por el contrario, toma muy en serio su juego y dedica en él grandes afectos. La antítesis del juego no es gravedad, sino la realidad. El niño distingue muy bien la realidad, el mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que lo satura..."

Freud señala que: "Entre las particularidades del juego se destacan: a) se basa en el principio del placer; b) logra la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas; c) satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma." (Cañeque, 1993: 5).

El juego se sitúa dentro del orden de la fantasía, aunque se considera como una actividad donde el principio del placer es el que la rige. Pero quien más disfruta de la actividad lúdica es el niño o la niña y no por eso deja de considerarla muy importante. El individuo en crecimiento cesa de jugar, hace aparentemente una renuncia al placer

que lograba con el juego. Aunque ese cese o renuncia no lo llevan u obligan a no revivir sus fantasías. Conocida la vida anímica del hombre se sobreentiende que nada es más difícil que renunciar al placer una vez que se ha saboreado. No puede pensarse entonces en la renuncia, lo que hace el ser humano es sustituir una cosa por otra. De allí que cuando cesa de jugar lo que hace simplemente es prescindir del apoyo que mantenía en los objetos reales y en lugar de jugar se recrea con la fantasía (1993: 344).

Klein (1929: 28) destaca la labor asociativa del juego" ... porque el juego es el mejor medio de expresión del niño. Empleando la técnica del juego vemos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados de su juego como los adultos a los elementos separados de sus sueños ... " El juego entonces le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y a éstos se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan.

Erikson (1972: 32) se refirió al lugar central que el juego ocupa en su actividad de investigador y terapeuta:

- **El juego y el dominio de la realidad.** Erikson plantea que el juego infantil no es el equivalente del juego adulto por ese motivo no constituye para el niño una recreación. El niño que juega avanza hacia otras etapas de dominio mientras que el adulto que juega pasa a otra realidad (pp. 179-180).
- **El juego es para el niño una tarea interminable.** El niño se encarga de que siempre sea así.
- **El juego como prefiguración.** Erikson, 1972: 94-95 sitúa la edad del juego en el tercer estadio de allí que sea una actividad intensa y necesaria en este período y que el mismo es esencial para el crecimiento infantil y capaz de prefigurar, en una dimensión espacio-temporal ficticia, posibilidades futuras. Una actividad de crecimiento donde se plasman y moldean conductas futuras, porque le permiten al niño ir desarrollando su personalidad, gracias al proceso de socialización que el juego le propicia.

... El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que

las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. En el mundo de los juguetes, el niño 'dramatiza' el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera, de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos" (1972: 94-95).

Por este motivo, las reglas del juego se establecen de común acuerdo entre los jugadores, no son impuestas por los adultos. Se mantienen o se modifican a conciencia de ese grupo y no de otros miembros ajenos a él.

En ese mismo sentido, Winnicott (1971) habla acerca del juego, por lo tanto "... Consideró el juego como una actividad central de estos procesos (procesos que llevan a la construcción del ser humano)..." Durante ese proceso se repiten, se olvidan, se retoman actividades lúdicas que favorecen la socialización del humano. De allí que unos sean más dados a la participación activa que otros.

Más adelante agrega que: "El jugar tiene un lugar y un tiempo... No se encuentra "adentro" ... tampoco está "afuera"... Jugar es hacer... Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia... En él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores." (Cañeque, 1993: 4-5). El juego no le interesó a Freud como tal; no obstante, en los trabajos de Erikson y Winnicott el juego se impone como problema, con un lugar exclusivo para él.

Otro contraste se observa en el hecho de que aunque Freud consideró el juego como fenómeno onírico, como ensoñación y poesía, no le importó en absoluto su incidencia en los aspectos psicogenéticos que trató al estudiar la sexualidad infantil. Este aspecto sí le interesó a Klein porque el juego aporta el material básico del trabajo interpretativo en el psicoanálisis de los niños. Erikson lo incorpora a su modelo epigenético para descubrir su incidencia en los procesos de crecimiento y socialización (Reyes Navia, 1993: 36).

Erikson plantea que los juegos inciden en el proceso de crecimiento y socialización, porque el niño juega con su amigo invisible al no tener a quien expresarle lo que piensa y siente. Por este motivo, no debe intervenir cuando el niño conversa con ese amigo invisible.

Para Wallon, 1942: 75 "... Los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico. Sustituciones plásticas comparables con las del simulacro ritual, constituyen preludios de formas más elaboradas como el símbolo y el signo y posibilitan el paso de la inteligencia de las situaciones a la representativa. La función simbólica desempeña en esta transición un papel capital..."

Esa etapa representativa, con o sin juguetes -objetos- le permite al niño repetir las acciones agradables -o desagradables- ejercidas por los adultos. El juego no es algo que no requiere de esfuerzo. Muchas veces el juego necesita el doble de energías que las requeridas por una labor de otra índole. Tampoco se ocupa de usar las energías que el trabajo normal no utiliza. Se cree que no existan actividades, por difíciles que sean, que no sirvan de motivación al juego. Los temas que se propone el juego no deben tener su razón fuera de sí mismos (p. 76). De allí que se oiga decir a los niños en algunas oportunidades, que no hacen 'x' trabajo porque están cansados o porque no pueden dejar sus actividades para después. Todo ese esfuerzo que realiza se convierte en trabajo para él.

Vigotsky señala que "... Del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria... El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que atan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción..." (1966:146).

La trascendencia del juego en la vida del niño o de la niña radica en el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo al permitirle vivir experiencias extremas como las que genera la subordinación total a la regla. Al acatar las reglas, aprende que hay que cumplirlas tal cual como quedan establecidas. Se genera así, no sólo el respeto a la norma, sino también la responsabilidad con el grupo. Allí el niño o la niña están siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria. En el juego el niño es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es. Es decir, no hay que enseñarle qué debe o no hacer para estar en paz con su grupo.

Como el juego necesita regirse por normas, el método Martenot tiene su fundamento en diferentes juegos, capaces todos de desarrollar en los niños el

espíritu de iniciativa al educar sus reflejos. Esta observación de Martenot le permite asegurar que el niño posee las mismas reacciones psicosensores y psicomotrices de los hombres primitivos; el desarrollo de la memoria rítmica, la iniciación a la lectura y la formación melódica se llevan a cabo progresivamente al amparo de cualquier directivismo autoritario (Cormary (dir) En Diccionarios del saber moderno, 1975:399-400). En este sentido, el docente debiera entender que es mejor realizar el proceso de aprendizaje con juegos que con imposiciones absurdas y obsoletas.

Vigotsky, asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales. La segunda, inclinándose ya a la edad preescolar, en la cual se destaca o sobresale el nivel imaginativo del juego - el niño juega con su amigo invisible -. Le sigue la fase donde se realizan los juegos reglados. Estos facilitan al niño o a la niña la transición al aprendizaje que se realiza en el aula. Esta actividad es considerada como trabajo del niño. En la etapa de preescolar, el niño aprende a permanecer en el aula sin traumas, lo duro del problema es que cuando ingresa a la Educación Básica esa permanencia se le hace difícil porque el juego desaparece por completo.

El juego de reglas, según Piaget es considerado como "la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras... o intelectuales... con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes" (1945: 196-197). Como puede observarse, o las reglas o son acuerdos entre los jugadores o están estipuladas por generaciones - infantiles o jóvenes- anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos.

Para Piaget, el juego de las reglas "marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado" (pp. 230-231). Son entonces, los adultos quienes se encargan de transmitir esos códigos establecidos anteriormente. Una vez socializado no le queda más remedio que acatar las reglas indispensables de sobrevivencia grupal.

Para Piaget (1945: 475) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

- **Juegos de ejercicio:** hasta los dos años; repeticiones agradables que corresponderían al estadio sensoriomotor.
- **Juegos simbólicos:** de dos a seis años; caracterizados por la asimilación de la realidad al ego; juegos de ficción.
- **Juegos de reglas:** tendencia al formalismo (las reglas son arbitrarias) que aumenta con la edad, desde las canicas al bridge.
- **Juegos de construcción:** desde los cubos al modelismo." Como se observa, cada estadio prefiere un tipo de juego."

Según este autor, también "El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón" (Cañeque, 1993: 6).

Para Bruner (1983: 55) el juego parece cumplir varias funciones importantes: sirve de medio para minimizar las consecuencias de las propias acciones y el poder aprender en situaciones menos peligrosas; proporciona oportunidad para ensayar combinaciones de conductas que nunca podrían intentarse bajo condiciones de presión funcional. Es el juego un ejercicio que permite suavizar la tarea desempeñada por el niño, la niña o el joven. De allí que el juego sea considerado por diferentes estudiosos y desde diversas áreas como la Filosofía, la Antropología, la Medicina y la Educación, como necesidad de primer orden del ser humano la cual adquiere por este motivo carácter universal.

El profesor Testayre, 1987 (citado por Cañeque) afirma que el juego constituye un desafío ¿Qué es lo que hace que el juego se realice, cuál es la búsqueda del jugador, el motor del juego, el objeto bajo la trama de jugar? ...

¿Qué hay en el juego que moviliza, activa a la persona que se pone en jugador? ... Porque el juego no nace del deseo del otro, no puede ser ordenado... el desafío surge a partir de la posición subjetiva del jugador... el juego se juega, existe en el

acto, no se fija en una representación mental. De allí lo inefable del juego, ya que es presencia, experiencia, devenir." (1945: 196-197)

Los individuos juegan en cada etapa de la vida a cosas distintas; cuando nace, el deseo de jugar no aparece cuando los demás se los imponen. Continúa diciendo el profesor: "... uno no juega a cualquier cosa ni con cualquiera. El juego no es gratuito ni aleatorio" (p.7). Por eso, el jugador busca sus compañeros, es decir, los selecciona y juega con ellos aquello donde él se siente más a gusto.

Del juego infantil al juego popular (González Alcantud, 1993: 227-234)

Rodrigo Caro, en pleno siglo XVI, recopiló juegos hurgando en sus orígenes grecolatinos. De J. V. Entienvre se observa que su taxonomía no estableció diferencias entre juego popular y juego infantil.

En la obra **Les jeux et plaisir de l'enfance** publicada en 1657 en París se convierte en la primera que aborda la descripción de los juegos infantiles. En ella los niños juegan según los cánones estéticos de la época al trompo, al balancín, a los tres en raya o simplemente haciendo pompas de jabón.

El verdadero sentido del juego infantil separado de la mitología clásica, donde el niño- la niña es el eje fundamental, provino del folklore emergido como ciencia de lo popular en el siglo XIX. La nostalgia que acompañó, se complementó con el romanticismo que, unido al espíritu regional y en parte positivista dan el toque mágico para que muchos eruditos se interesen por recopilar juegos infantiles. En el del padre Santos Hernández intitulado **Juegos de los niños en escuelas y colegios** se lee:

"Es un hecho bien confirmado por la experiencia que allí donde los niños juegan con entusiasmo, estudian también con empeño y sin detrimento alguno de la salud; y al contrario, donde los juegos faltan las horas de descanso se convierten en ratos de ocioso fastidio que indisponen cada día más para el estudio y desarrollan con espíritu violento los gérmenes de muchos vicios" (p. 228).

Esta afirmación cobra vigencia, por tal motivo sería conveniente que los docentes se adueñaran de ella y la pusieran en práctica en la actualidad.

En el caso guatemalteco, la recopilación de Lydia Lemos pudiese tomarse como juegos infantiles que pueden aplicarse pedagógicamente. Sigue anotando González

Alcantud que como el juego no es algo inocente desde ningún punto de vista, como habían demostrado desde Aristóteles todos los tratadistas que se ocuparon del juego, en la actualidad y más específicamente en aquellos países donde el juego de azar toma proporciones sociológicas se sigue indagando el por qué se torna con características criminológicas. Señala el caso de Venezuela en los períodos de crisis económica, los ciudadanos invierten en todo tipo de juego de azar, antes de cubrir las necesidades primarias (p. 234).

El juego como actividad de aprendizaje formal fue introducido en Alemania en 1840 por Federico Froebel quien produce toda una revolución en la educación infantil ya que ataca al dogmatismo, la pasividad y la memorización como factor de aprendizaje así como la falta de alegría y de amor los cuales eran la característica de las instituciones dedicadas a la instrucción en esa época. Su pedagogía para la formación del niño o de la niña se centra en la realización de actividades a través del juego donde se tomaban en cuenta las diferencias individuales, inclinaciones e intereses del niño en un medio apropiado para su desarrollo físico, intelectual y moral (Santos Mendoza y Torres, 1989: 9) Como puede notarse solamente en preescolar se han mantenido estas orientaciones.

Las enseñanzas de Pestalozzi tuvieron también gran influencia en Froebel porque tomaba en cuenta los intereses del niño, buscaba que las tareas no mataran la alegría desbordante de sus años ya que no puede existir aprendizaje que valga nada si desanima o roba esa alegría. Retomando esto, Froebel pensó que el juego era la forma de preparación para la vida al suministrar medios precisos para el desarrollo integral del niño. La manifestación libre y espontánea de su interior produce alegría, paz, libertad y armonía (Prieto Figueroa, 1984: 214).

Al no tomar la educación estas enseñanzas o consejos pestalozzianos, ésta -la educación- coarta la manifestación libre de los niños, lo cual está repercutiendo en la educación venezolana. Se cita como ejemplo, algunos estudiantes de educación venezolana, quienes no son capaces de responder a la más elemental de las preguntas.

Froebel crea el kindergarten donde las madres y los maestros se integran para orientar la formación y el crecimiento humano de los niños. Para el caso, se basa en

el uso de juegos y juguetes que denomina "dones pedagógicos" y que no son otra cosa que una serie de construcciones geométricamente calculadas para producir efectos en los niños. La influencia de Froebel se proyecta en María Montessori, Folker, Teresa Linder y así se extiende a varios países del mundo (p. 215).

Desde esta perspectiva, antes de Decroly, los ejercicios sensoriales no eran juegos y tampoco eran siempre activos, es decir, que pudieran movilizar el interés del niño, dentro de una psicopedagogía que tuviese como basamento la iniciativa, la libertad, la respuesta a las necesidades fundamentales, se decide entonces presentar la iniciación a la actividad en forma de juegos. Nace así el juego educativo, aplicado desde preescolar y nace también la concepción del material educativo moderno, basados en la inspiración decrolyana.

Esta revolución educativa descansa en una concepción fenomenológica del pensamiento - la teoría de la Gestalt - aplicada por Decroly (Decroly, Monchamp, 1998: 18) : "El sentido de la Gestalt implica particularmente la actitud especial del ser mental respecto al ambiente, actitud que hace que este ser se presente en su totalidad innata y adquirida frente a los objetos y los sucesos, los perciba, los piense o reaccione a ellos con toda su persona. El término globalización expresa en el fondo la misma idea."

EL JUEGO

Antecedentes del juego

Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual.

El juego para el rey Ciro

El rey Astiajes –último monarca de los medos- es el padre de Mandana y abuelo de Ciro. Este rey quiso que Ciro muriese porque creía que lo destronaría, pero el boyero -quien manda y conduce bueyes- no cumplió la promesa y se quedó con el niño.

Los niños boyeros que jugaban con él lo nombraron rey y el pequeño monarca se creyó rey – muy en serio- al punto de mandar a azotar a los súbditos – sus compañeros- que no lo obedecieran. Cuando el rey se enteró de lo ocurrido, inmediatamente descubrió que ese niño era el hijo de Mandana, pero Ciro llegó a ser el rey de los medos y persas (Lomelli Rosario, 1933: 79).

El juego entre bastidores – en la guerra de Troya:-

Quienes se consideran los míticos inventores del Alquerque -juego- se dice que lo crearon para combatir el aburrimiento que les causaba el asedio de Troya. El nombre que le dieron fue “jugar a los mérelles” (**Revista Año Cero**, Año IV, **04-0493-33**, p. 61).

Los juegos olímpicos

Los griegos se reunían cada cuatro años en la ciudad de Olimpia, en el Peloponeso, para celebrar los juegos olímpicos.

Estos juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. En ellos tomaban parte los campeones concurrentes. Cada vencedor recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre, el de sus padres y el de su patria y a la vez recibía grandes honores.

Fue a partir del año 776 a. C cuando se comenzaron a registrar los nombres de los vencedores, por este motivo a esta fecha se le dio el nombre de **primera olimpiada**. Desde ese momento se comenzó a contar el tiempo por olimpiadas hasta el año 394 d.C en que el emperador Teodosio suprimió esos juegos. Los juegos olímpicos eran consagrados a Júpiter.

Los griegos también celebraban periódicamente otros juegos nacionales: **los píticos** en Delfos, en honor a Apolo, **los ístmicos** en Corintio, en honor a Neptuno y **los nemeos** en Nemea, consagrados a Hércules (Lomelli Rosario, 1933: 91). En ese sentido “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. Entre ellos no servía sólo para el cultivo del cuerpo; sus dioses también gustaban del juego. Los favoritos del muchacho en el libro heroico de Homero habían gozado del juego.” (p. 143). En este ámbito, los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos.

El estado de cultura en Atenas. (Larroyo, 1973: 143). Atenas fue una ciudad inclinada al comercio, a la industria, a la marina, a las artes y a las letras. Cuando el legislador Solón (638-559 a. C) y el tirano Pisistrato el régimen era oligárquico. Fue Clístenes (507 a. C) quien irrumpe la democracia. De allí que la educación ateniense respondiera y promoviera la cultura ciudadana. Por este motivo durante los primeros seis años los niños permanecían en el seno de la familia y disfrutaban de prudente libertad.

Con excepcional tacto advirtieron los atenienses la importancia trascendental del juego en la formación del ser humano, de allí que la educación intelectual se desenvolvía en un ambiente de sumo agrado: la educación por el juego.

Juegos y deportes en la Edad Media (Larroyo, 1973: 281-283)

En la Edad Media la cultura corporal se realiza por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento. Este contexto hace que adquiera típicas modalidades. Por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado.

El pueblo se divertía con el juego de la gallina ciega en el cual dos o más hombres con los ojos vendados y armados de palos, mataban a un animal doméstico. Como estaban vendados golpeaban a los demás intervinientes. Esto enardecía de júbilo a los espectadores. Los grandes señores con sus justas –combate singular a caballo con sus lanzas- y torneos, realizados por los caballeros, se entretenían de modo diferente. Había gremios. Los jóvenes de los gremios jugaban a la pelota y al billar. El billar se practicaba en el suelo. El ajedrez –traído de Oriente- se jugaba bastante. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite.

Los constreñimientos que las pasiones lúdicas de los habitantes de Lille sufrieron entre 1400 y 1688 así lo demuestran:

El juego no es libre. Está encuadrado por la represión. Aquélla (sic) existe ya en el siglo XV, pero sólo deviene más rigurosa y más sistemática a partir de la segunda mitad del siglo XVI. En este momento comienza una vigilancia de contracción de los cuerpos y de sumisión de las almas queridas por las autoridades locales,

reales y religiosas. Esta forma de cultura popular está encuadrada de cerca... en teoría, por el arsenal represivo contra los juegos...” (González Alcantud, 1993: 88- 89).

No todo era color de rosa en el juego, en la segunda mitad del siglo XVI. Sin embargo, siguiendo las teorías aristotélicas de la eutropelia, Covarrubias (citado por González Alcantud, 1993: 116) señala que: “... el descanso del alma es delectación. Donde se sigue que así como la fatigamos con profunda atención y encogimiento: así es menester los soltemos y repemos las interiores fuerzas, con un deleitable derramamiento y vagación o distracción, y porque juego es que es dicho o hecho, en el que se procura delectación de las virtudes animales. Siguese (sic) de necesidad que para relevar y recrear el espíritu es necesario en la vida humana juego/entretenimiento/pasatiempo.”

Esas teorías aristotélicas no sólo buscaban el descanso del cuerpo y del alma sino también su recreación. De igual manera se expresaban el resto de los teólogos y casuistas de la época, en cuanto a sus principios. Santo Tomás según este principio de la eutropelia sostiene que: “..., pero la delectación es varia y multiforme, pues unas son malas y otras buenas. Luego la delectación no es medida y regla de los actos morales “ (pp. 117 –118).

En el artículo 2 de la cuestión 168 de la Summa Theologica se pregunta Santo Tomás si los juegos pueden ser objeto de virtud para lo cual da la siguiente respuesta: “El hombre necesita de cuando en cuando del reposo corporal, porque sus fuerzas son limitadas e incapaces para un trabajo ilimitado. Y el alma exige también someterse a esa misma ley, pues sus energías son igualmente limitadas y, cuando se exceden en el modo de obrar, sienten fatiga. Además, el alma, en sus operaciones, va unida al cuerpo, usando de los órganos sensibles para realizar sus actos; y cuando sale al mundo de lo sensible, se produce cierto cansancio de la parte animal ... Sabiendo pues, que el encanto del alma se halla en placer... , debemos buscar un placer apropiado que alivie la fatiga espiritual procurando en rebajamiento en la tensión del espíritu” (pp. 74 –75).

Sigue Santo Tomás fiel a sus principios teológicos al señalar que la delectación puede no ser la más indicada para recrear el espíritu, por lo tanto no puede considerarse siempre como un acto moral. Ahora bien, el juego como un instrumento

pedagógico para la educación del ciudadano es una idea que tiene mucha fuerza entre los pensadores de las luces (p. 151), por eso: “ Los juegos educativos del siglo XVIII penetran entonces en el pueblo. Pueden jugar un papel, difundir unas ideas, llevar a los usuarios a criticar a tal personaje, tal política. Desde su aparición, los juegos de la oca cantan la gloria del rey, celebran sus cualidades, extienden su culto hasta el fondo de los campos. El siglo XVIII debía hacer de estos juegos inocentes, un instrumento de propaganda eficaz” (1993: 186). De allí que la Revolución Francesa acrecentó la perspectiva política de los juegos, al tener como ejemplo la estrategia de su más fiel enemiga – la iglesia – quien se valía del juego para inculcar en los procesos infantiles sus roles religiosos (p. 186).

Definición

El juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual- y social -sanos- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral, significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos. Allí el aula se convierte en un auténtico laboratorio donde jugar es aprender y viceversa.

Importancia del juego en el aprendizaje

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes. Es frecuente que el niño pierda interés en la clase cuando se somete a períodos largos de trabajo donde se demande atención y poco movimiento.

El docente se esfuerza porque los estudiantes lo escuchen. Se cree que el participante es desatento y mal educado, no obstante, no se reflexiona sobre el tipo de actividad que realiza o si solamente oye, por eso: molesta al vecino, lanza papelitos al aire o cualquier otra forma de perturbar el orden. También le dice sin palabras al docente lo aburrido que se siente en esa clase.

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional.

En el aula el participante necesita actividades que le produzcan emociones vivas, placenteras, llenas de armonía y colorido, explicaciones y acciones combinadas estratégicamente donde él –participante- ponga de manifiesto su iniciativa, sus competencias, su cooperación, su respeto, su tolerancia, su espíritu de sacrificio y otras tantas cualidades que pueden observarse en un ambiente ameno, pero los docentes se estancan con sus clases expositivas, donde a lo sumo usan pizarrón y tiza.

El juego permite descanso y relajación –ni desorden ni indisciplina- porque esos altos – descansos- equilibran las actividades mentales con las físicas y en muchos casos descansar no significa acostarse a dormir o sentarse, sino cambiar de actividad. En la primera etapa –sobre todo en primero y segundo grados – es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto

tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

Los juegos de los niños deben ser motores, activos para darles oportunidad de canalizar sus energías y a que se puedan manifestar tanto las facultades mentales como la fuerza física sin estropear al compañero. Deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, jitanjáforas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros (Torres Perdomo, 1991, 1993). Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Es importante resaltar que al introducir estos juegos se propicia la construcción del conocimiento y de hecho, el aprendizaje adquirido así es más significativo. Dentro del aula todas estas actividades mencionadas en el párrafo anterior se pueden realizar sin perturbar la tranquilidad de los demás grados. Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permite conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

Aspectos relevantes en la conducción de las actividades donde el juego sea el elemento primordial:

- Todo aquel conocimiento que el docente quiera introducir en el aula debe ser de su completo dominio. No ensaye con el grupo porque pueden descubrirle su talón de Aquiles.

- Tenga presente el objetivo del juego – las competencias que van a desarrollar, a adquirir y a fortalecer los estudiantes- Con el juego se obtienen valores indispensables para el niño, la niña, el joven o el adulto.
- Esté consciente que la niñez – también en la pubertad- demanda demasiada acción y que por tal motivo, no deben darse explicaciones demasiado largas.
- Despierte el interés participando activamente en el juego.
- Todos los integrantes del grupo deben participar en el juego.
- Estimule la competencia sana.
- Observe cuidadosamente el decaimiento o la falta de interés en el juego, para que cambie de actividad.
- No permita que unos alumnos monopolicen el juego.
- Cuando un juego es aceptado por el grupo, ese es el momento justo de introducir las reglas para que los estudiantes mejoren su comprensión y su aptitud. En el caso de los niños ellos mismos sugieren las reglas cuando dicen: **vamos a jugar de este modo.**
- Inculque la seriedad en el grupo – aun en los juegos infantiles- al respetar las decisiones de los jueces tal como son emitidas. Sólo así se observan las reglas y se acatan en beneficio de los jugadores.
- Haga que los jueces sean respetados. Cambie de juez cada vez que lo considere conveniente. Así cada uno aprende a responsabilizarse de su puesto.
- Contribuya con las decisiones de los jueces para que sean rápidas, justas y precisas.
- No acepte por ningún motivo las zancadillas –las trampas- las blasfemias ni las bravatas de los estudiantes.
- Sea enérgico, imparcial, decidido al sancionar las incorrecciones. Esto sirve de ejemplo a los jueces.
- Introduzca el juego en todas las áreas del nuevo diseño curricular. Aproveche esa actividad para relacionarlas.
- Dé preferencia o prioridad al área matriz: Lengua y comunicación.

Juego - aprendizaje significativo:

Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario (Leif y Brunelle, 1978: 80). Ellos sostienen que la preocupación de proteger el juego en la escuela nace de la manifestación de angustia y aburrimiento de los adolescentes en las aulas debido a los métodos de aprendizaje monótonos y repetitivos usados por los docentes. Es necesario idear actividades insólitas y hasta sorprendentes que despierten el interés en el aprendizaje (p. 77). De allí que el propósito fundamental de este trabajo esté centrado en el juego como estrategia de aprendizaje.

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (Prieto Figueroa, 1984: 85).

El maestro Prieto estaba consciente de la importancia del juego, no obstante, es necesario recalcar que no es hacer del aula un centro de juego sin sentido. Es planificar las actividades de acuerdo con los intereses del estudiante y donde el juego sea la forma más adecuada de adquirir el aprendizaje. Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido.

Esta asociación puede fomentar en el niño y en el adolescente logros intelectuales cada vez mayores, creando en la persona la armonía entre juego y trabajo. Se contribuye así, para que sea creativo mientras trabaja. Como consecuencia la dificultad de aprender puede llegar a ser una actividad gozosa (Santos Mendoza y Torres, 1989: 20-21). Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares - las realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes-, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (Dávila S., 1987: 31). Desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje.

El juego como estrategia de aprendizaje ofrece al alumno la oportunidad de variar y enriquecer sus experiencias, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades facilitando así su integración al medio que lo rodea (p. 47).

También proporciona el juego, la oportunidad de adquirir y precisar conocimientos ya que no es posible que la persona refleje lo que desconoce, pero que se fije y reelabore lo observado. Esta observación directa realizada por el alumno y complementada con las explicaciones, indicaciones y juicios del facilitador lo conducen a la asimilación eficaz del conocimiento porque éste constituye el producto de una vivencia directa.

El juego es una actividad valiosa en la vida del niño, de la niña y del adolescente puesto que influye poderosamente en su desarrollo físico, mental, emocional y social. Significa la aplicación de esfuerzos y adquisición y formación de cualidades que contribuyen con el desarrollo integral del individuo.

Ausubel y otros (1982: 48) afirman que "El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo ..." El tipo básico de aprendizaje significativo es el aprendizaje de representaciones. De él dependen todos los demás. Este aprendizaje consiste en hacerse del significado de símbolos solos (Generalmente palabras) o de lo que esos símbolos representan.

El aprendizaje significativo por recepción involucra la adquisición de significados nuevos. Para el caso se requiere tanto de una actitud de aprendizaje significativo

como de la presentación de material significativo para el alumno. Ausubel y otros, consideran que aprendizaje significativo no es sinónimo del aprendizaje de material significativo porque éste en primer lugar, es sólo potencialmente significativo y en segundo, debe estar presente una actitud de aprendizaje significativo. Esta actitud de aprendizaje significativo debe ser la bandera que ostente el educador comprometido con su profesión.

Condiciones del aprendizaje significativo.

Lo fundamental de este proceso radica en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario y sustancial con los conocimientos previos del estudiante, es decir, que estas ideas se relacionen con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno como una idea, un concepto, un símbolo. El participante entonces debe manifestar una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognitiva (Ausubel y otros, 1982: 48-49).

El educador debe entender que cada uno de sus participantes tiene un campo experiencial diferente, tiene además intereses, expectativas, necesidades y gustos, también distintos, y que si toma en cuenta estos elementos puede propiciar un aprendizaje significativo.

El ocio, aspecto importante a considerar en el proceso de aprendizaje.

El ocio abarca todas las actividades escolarizadas o no a las cuales se dedica el niño con el fin de divertirse, de descansar o de pasar su tiempo. El ocio nace en el juego infantil. El juego es una necesidad, es un imperativo vital o pudiera decirse un estilo de vida en el infante, por este motivo, los padres o quienes cumplan ese papel no deben descuidar en ellos – los niños - satisfacer esa necesidad. La justa aspiración a la diversión, al ocio bien entendido viene contrarrestada con el trabajo que debe cumplir el niño, el adolescente y hasta el adulto. De allí que ese ocio - ese alto en el trabajo- sea reconocido como un derecho. Derecho que con frecuencia descuida la institución escolar. Derecho también que está distribuido en forma desigual entre las diferentes clases sociales. Derecho que se descuida en el recinto escolar.

Es importante resaltar que la sustitución de las clases teóricas por trabajos prácticos elimina el aburrimiento a la escuela, sobre todo cuando se reduce el aspecto penoso al permitirles a los estudiantes hacer uso de su creatividad y de su iniciativa. Entonces este ocio pasa de ser una actividad de pereza, de aburrimiento e inactividad a ser una actividad productiva llena de beneplácito y de agrado.

La institución escolar no debe considerar al ocio como una actividad artificialmente añadida al currículo, porque si no lo planifica en forma de distracción la sociedad se encarga - fuera de los predios escolares- de ofrecerle cualquier tipo de distracción. De allí que la televisión le haya ganado terreno a las clases aburridas y sin sentido de algunos educadores.

Será necesario preguntarse si estas distracciones responden verdaderamente a las necesidades de los participantes y si son realmente sanas, educativas, morales y formativas cuando son organizadas por personas con pocos deseos de formar integralmente a los ciudadanos.

El ocio es casi siempre un privilegio de la clase social de mayores recursos económicos, quienes disfrutan de cualquier forma de distracción cuando quieren. Es bueno crear casas de distracción bien planificada para los niños, jóvenes y adultos de todos los estratos sociales. Ese triángulo social podría tener: asistencia social a las familias, orientación a los niños y jóvenes en lo concerniente a estudio, trabajo, cultura y vacaciones. Esa ocupación sana, es decir, ese ocio bien dirigido disminuiría el número de delincuentes (En diccionarios del saber moderno, 1975: 404-405). Se podrían crear salones de lectura, escuelas de pintura, deportes dirigidos, excursiones, intercambios de estudio, grupos de intercambio para aminorar ese ocio mal dirigido que puede conducir a la delincuencia.

Dumazedier (citado por Leif y Brunelle, 1978: 62) señala que es necesario quitar sociológicamente al trabajo el lugar que psicológicamente ocupa para otorgarlo al ocio. Cada nota asignada por él al juego, al no ser sociológica y rehusarse a convertirse en psicológica, simple y llanamente resulta fenomenológica: el fenómeno es aislado para hallar su significación, que los fenómenos pretenden "esencial" y que nosotros llamaremos "particular". Puesto que la penetración del análisis y la seducción de su enunciado provienen de la referencia implícita a dos tipos de génesis: la historia de la

sociedad aquí y fuera de aquí: la historia de la ciencia interesada la propia pluma de nuestro autor confirma la evolución del juego al **servicio del juguete, a remolque con él.**

Como es conocido la función del juego es autoeducativa, como consecuencia el facilitador deberá favorecer la creación de condiciones y grupos de juego.

La actuación del facilitador está sustentada en los principios filosóficos de la Educación Básica - numeral 3.2. 11: "La Educación Básica debe respetar la libertad profesional del docente de manera que pueda utilizar sus habilidades profesionales en el desarrollo de programas que satisfagan las necesidades, intereses y oportunidades de sus alumnos y además seleccionar las estrategias metodológicas que le permitan cumplir con los objetivos básicos de la educación" (Modelo Normativo, 1987: 31).

Por eso es necesario, romper con los patrones tradicionales puestos en práctica hasta la fecha y buscar alternativas que permitan atender las necesidades e intereses de los educandos para mejorar la calidad del aprendizaje, por lo tanto es tarea del docente buscar esas alternativas al crear estrategias que faciliten el aprendizaje, las cuales repercutirán en el mejoramiento del sistema y así poder ofrecer al estudiante una variedad de experiencias de aprendizaje. Desde esa perspectiva el numeral 3.2.9 dice lo siguiente: "El docente se concibe como un profesional capacitado para propiciar situaciones de aprendizaje y en este sentido deja de ser simple expositor, y deja de considerar al alumno como un ente pasivo del proceso" (p. 30).

Ahora bien, antes de introducir el juego como estrategia de aprendizaje, se debe definir claramente los objetivos que se desean alcanzar y prever, en qué medida esa actividad contribuye con el logro de esos objetivos.

Juego y lenguaje

El lenguaje y el juego están estrechamente vinculados al poder representar la realidad y transponerla, son su ficción. El juego es lenguaje, pero también el lenguaje se corresponde en orden del juego por eso no es casual que algunos niños o niñas que hablan mal sean niños o niñas que juegan muy poco. La actividad lúdica forma parte del lenguaje en las niñas y en los varones, de la acción.

Estrategias

Las estrategias (Charría de Alonso y González Gómez, 1993: 67-74) tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- **Su carácter particular** le viene dado porque debe satisfacer las necesidades, los intereses, la edad, las expectativas de cada niño o niña y del docente, por lo tanto deben formar parte –ambos- del diseño, de la planificación y de la ejecución.
- **La planificación anticipada.** El aula como laboratorio tiene que reproducir los acontecimientos de la vida, por lo tanto, los aprendizajes allí adquiridos deben contribuir a resolver las dificultades cotidianas. Deben existir en ella la fluidez, la espontaneidad, los deseos de aprender. Estas estrategias deben aportar ideas para resolver los cambios fortuitos que puedan resolverse con su ayuda. Estas situaciones especiales aportan grandes conocimientos al grupo y al educador. Estas modificaciones no deben afectar las competencias que se quieren lograr en cada alumno.
- **El logro de objetivos específicos** –traducidos como competencias-. Las competencias básicas de cada grado - en cada etapa- deben convertirse en la guía del diseño, planificación y ejecución de la estrategia. El docente necesita conocer muy bien las necesidades, el nivel de cada estudiante, la edad cronológica – y de hecho inferir la mental si no tiene al alcance los instrumentos psicológicos que se la midan -. Sobre esta base puede desarrollar las habilidades, las destrezas, el pensamiento e ir reforzando los valores de cada participante. Cada estrategia puede tener más de un objetivo, pero nunca abusar de ellos porque se puede confundir al estudiante.
- **En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.** Difícilmente una sola actividad puede reforzar, ampliar y lograr determinada competencia. De allí la necesidad de establecer una red que fortalezca ese

aprendizaje. Cuando se crea conveniente se puede repetir una estrategia, pero nunca convertirla en una actividad rutinaria porque no estimula el deseo de aprender, por el contrario, lo entorpece.

- **Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o niña es fundamental.** De nada serviría diseñar, planificar y ejecutar estrategias tomadas de otro entorno. Los intereses de un alumno esquimal difieren notablemente de los de uno latinoamericano, el diseño curricular contempla por igual contenidos, estrategias y evaluación diferentes, entonces, vuelva al aquí y ahora cuando planifique la estrategia. En cada grado y en cada estadio del niño o niña giran una serie de aspectos que es necesario considerar, además del entorno.

Para diseñar una estrategia es menester conocer:

1. **¿Qué se quiere fomentar en el estudiante,** es decir, **qué competencias desarrollar?** Al incluirse qué competencias desarrollar tiene que tomarse al niño o a la niña como un ser integral, con sus fortalezas y sus debilidades y las estrategias que le permitirían abordarlas en formas fácil, divertida, placentera y significativa como es el caso de aprender jugando.
2. **¿Cómo se va a desarrollar el proceso?** Requiere conocer métodos, técnicas y procedimientos con los cuales lograr el aprendizaje. Aquí el juego vuelve a tener peso específico como un procedimiento donde el niño o la niña, joven o adulto disfrutan del aprendizaje que necesitan internalizar.
3. **¿Con qué recursos se cuenta?** El docente conoce su entorno y toda la disponibilidad o no que tiene para fomentar las competencias y lograr un aprendizaje significativo, entonces, debe tomar las previsiones necesarias para que a la hora de realizar las actividades no tenga dificultades. El juego además de ser una metodología gratificante se convierte a la vez en un recurso para el aprendizaje puesto que para desarrollarlo necesita un conjunto de materiales que siempre están al alcance de estudiantes y docentes. Lo único que se necesita es poner a prueba su inventiva, su creatividad.

4. **¿Por qué ese aprendizaje?** Por ejemplo, la lectura, porque la lectura es el único medio con el cual puede abordar el conocimiento en general.
5. **¿Para qué le sirve?** Sería triste y poco motivante para el niño o la niña que el tiempo que pasa en el aula se convierta en horas despilfarro porque la información que recibe ni llena sus expectativas, ni sus intereses, ni nada. Solamente pasa el tiempo sentado(a) y aburrido(a). La información que recibe debe entonces, convertirse en aprendizaje significativo para el momento y un poco más allá.

Como conclusión, las estrategias deben ser innovadoras, motivantes y que promuevan el aprendizaje. Con actividades que generen estos aspectos cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan tanto los estudiantes como los docentes. Es una situación que permite correr riesgos. Atrévase. Invente en beneficio del proceso de aprendizaje.

METODOLOGÍA

Este trabajo se inicia para dar respuesta a la pregunta **¿En qué medida las estrategias que tienen como base el juego pueden facilitar el aprendizaje?**

Tipo de estudio

Para dar respuesta a esa pregunta se realiza un trabajo 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**. Estas actividades aparecen en el cuerpo de este trabajo.

La selección de los sujetos se hizo con toda la educación básica en su primera etapa.

EL ABORDAJE DE LA SITUACIÓN EN EL LUGAR DE LOS HECHOS

Durante la visita realizada a las Unidad Educativa se aprovechó para conversar con los estudiantes y docentes de la primera etapa de la educación básica. Como había niños y niñas que apenas estaban iniciados en el proceso de lectura y escritura como elementos interactivos que facilitan el aprendizaje y, para recoger la información que se necesitaba se utilizó la conversación con los tres grados con el fin de conocer los juegos que se realizaban en el aula como estrategia de aprendizaje. El abordaje se realizó con todo el grupo de la primera etapa, haciendo las preguntas redactadas para el test de entrada:

1. ¿Qué juegos conoces?

El tocaíto, Policías y ladrones, Ludo, Dominó, El gato y el ratón, La rueda de San Miguel, El barco se hunde, Fútbol, Metra, Trompo, Papagayo, Baraja, Memoria, Candelita, Perinola, Guerra – cartas-, Bingo, La papa se quema, El juego de los números, El pavo, El loco paralizado, Escondite, El pañuelito, La aguja, La nalgada suelta, El lobo, El zorro, El rey pide, El pollito y la gallina, La gallina ciega, Bolas criollas, Volibol, Beisbol, El sombrero, El loco escondido, La mamá, Enanos y gigantes, El juego de las sillas, La botellita, El sapo y El cartero, entre otros.

2. ¿Cuáles juegas durante el receso?

Algunos dijeron que los anteriores, pero la mayoría no dijo nada.

3. ¿Cuáles juegas en el aula?

Enanos y gigantes, El escondite, La botellita, Como puede observarse estos juegos se pueden hacer al aire libre, pero no en salones pequeños.

4. ¿Cuáles de esos juegos te divierten más?

Respondieron que todos.

5. ¿Puedes explicar cómo se juegan?

Algunos dijeron cómo se realizaban.

6. ¿Quién(es) te enseñó (enseñaron) esos juegos?

Los hermanos, los primos y algunos, la maestra.

7. ¿Tienes conocimiento para qué te han servido esos juegos en tus estudios?

La respuesta no fue muy elocuente. En realidad no pudo inferirse el para qué.

8. ¿Cómo te gustaría que fuese la clase? ¿Por qué?

Más divertida, respondieron varios. Porque así es mejor.

9. ¿Te gustaría aprender matemática jugando?

Sí, respondió el grupo.

10. ¿Conoces juegos para esta asignatura? ¿Cuáles?

El escondite -40 matas- porque se cuenta.

El dominó porque se necesita saber cuántas pintas tiene la ficha para colocar la otra.

El bingo porque necesita conocer los números, para cantarlo y para ubicarlos.

El ludo para saber en qué lado cae el dado y cuantos pasos avanza.

11. ¿Te gustaría aprender a leer jugando?

Sí.

12. ¿Conoces juegos para esta actividad? ¿Cuáles?

El cuerpo humano, Memoria, Los cuentos.

13. ¿Te gustaría aprender a escribir bien jugando?

Sí.

14. ¿Conoces juegos para esta actividad? ¿Cuáles?

Haciendo cuentos, poesías, versos.

15. ¿Te gustaría aprender gramática jugando?

No supieron exactamente qué responder.

16. Luego la pregunta ¿Conoces juegos para este aprendizaje? No se realizó.

17. ¿Te gustaría aprender a dibujar jugando?

Sí.

18. ¿Conoces juegos para esta actividad? ¿Cuáles?

Jugando y leyendo cuentos, dibujando, haciendo números, carros, muñecas, pelotas.

19. ¿Te gustaría aprender a investigar jugando?

No respondieron.

20. Por lo tanto la pregunta ¿Conoces juegos para esta actividad? No se realizó.

21. ¿Qué otros juegos quisieras aprender? ¿Por qué?

Muchos dijeron unos, y otros, todos, porque es mejor así.

Este primer acercamiento dio margen para inferir que los alumnos no usaban juegos para el aprendizaje dentro del aula, puesto que los nombrados por los estudiantes, sólo permiten hacerlos en un ambiente más amplio.

En el desarrollo del proyecto no se observaron estudiantes realizando ningún tipo de juego durante el receso. Éste sólo se utiliza para ingerir el desayuno.

Como los objetivos de la investigación pedían, entre otros, **hacer un diagnóstico**, con el test de entrada se vislumbró que se realiza otro tipo de actividades donde el juego no es el elemento principal para la adquisición del aprendizaje significativo.

Como el fin que se persigue con la aplicación de los juegos es el proponer juegos, se ha sugerido a los docentes de Puente Carache y El Jobo que las microclases se realicen tomando en cuenta en primer lugar, las competencias que se pretenden fomentar en el grado seleccionado y luego las habilidades del docente para desarrollarlas, sin olvidar que cada grado tiene niveles de dificultad variados, entonces en cada clase hacer los ajustes necesarios para lograr esas competencias. Como ese fin es consciente y su consecución va a aportar vivencias significativas - en cada uno de los integrantes del grupo-logradas a través de las actividades lúdicas, donde no existe presión para que aprenda o no, sino que se realizan en forma espontánea y libre.

Sin embargo, se cree que el juego no es neutro, sino que va exigiendo cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y comprendido por cada uno, ofrece una visión clara de los resultados que se esperan con él.

Se pasa entonces de la etapa del juego de muñecas, de papás y mamás, del tren, del carrito, de las comidas servidas a los mayores para que las saboreen delante del cocinero, entre otros, a otro tipo de actividad lúdica.

De allí que Decroly haya ideado los ejercicios de clasificaciones múltiples, de tablas de doble entrada, de diagramas, en otras palabras es el creador de: **El juego educativo** (Decroly y Monchamp, 1998: 10, 25-26).

EL RECREO: DESCANSO DEL DOCENTE O RE-CREACIÓN DEL ESTUDIANTE ¿CUÁL DE LAS DOS?

La actividad escolarizada incluye en su horario un alto en las actividades rutinarias. Ese alto - cambio de actividad- ha sido mal interpretado por el docente al creer, que ese rato le corresponde a él para descansar. Hay necesidad de preguntarse ¿A qué horas comienza su responsabilidad y a qué horas termina? ¿Por qué no se atiende al participante en ese rato de recreación? ¿Dónde se contempla que debe descuidar su trabajo?

Pues bien, el educador no debe descuidar su quehacer limitándose a ser un simple observador y contentándose que no haya faltas que pudieran evitarse con dedicar unos minutos al trabajo re-creativo del estudiante.

El docente no puede considerar el recreo como un intervalo vacío de toda preocupación y responsabilidad en el cual el niño o la niña da libertad a su necesidad de movimiento y a sus deseos de llenar ese tiempo con una actividad lúdica consciente y sabiamente dirigida por el educador comprometido con su profesión y amoroso de su apostolado.

Pero lo cotidiano no se centra en esas necesidades de los alumnos porque el docente está pendiente de ese alto para conversar con sus colegas de cosas que tienen ninguna o poca importancia dentro de la institución. Otros descargan su responsabilidad en el colega de turno, quien ni cumple ni asume su trabajo como debe ser porque lee una revista o se entretiene con otras nimiedades que no llenan las expectativas de los estudiantes. Tampoco entiende el docente que los niños y las niñas pequeños son atropellados por los más antiguos o mayores.

CONDICIONES QUE DEBE REUNIR EL RECREO DIRIGIDO POR DOCENTES COMPROMETIDOS.

- **La condición más importante** que se necesita para darle un giro distinto a este momento de aprendizaje está estrechamente vinculada con la responsabilidad que tiene el docente en ese compromiso que debe asumir frente a los padres y representantes y frente a las autoridades educativas de la institución.
- **La segunda condición** estriba en que no puede darse ni hacerse nada a favor del juego si los docentes no se interesan por él – juego- directamente. No obstante, en este caso, se le asigna obligatoriamente a los recién llegados la asunción de este compromiso y a los docentes comprometidos y a los voluntarios, como única disposición capaz de eliminar y de erradicar este vicio o costumbre malsanos, de dejar a la deriva la responsabilidad que en el momento de tomar el cargo no tuvo presente, mientras que al resto pareciera liberarse de este compromiso.
- **La tercera condición** está relacionada con la observación, pues no entiende el docente que la mejor forma de conocer –en detalle- a los alumnos es en este

preciso momento y si ese conocimiento cabal, minucioso y perfeccionado se pusiera al servicio del trabajo del aula, el docente sería el primero en ofrecer este trabajo de acción y descanso a la rutina.

Pero este trabajo amerita del docente una preparación psicológica que en la mayoría de los casos no ha podido consolidar porque o bien, no tiene título profesional o bien, no le gusta informarse para actualizar sus conocimientos porque participar en los juegos de los estudiantes posibilita una mejor relación entre ellos y con el educador. También canaliza las dificultades de socialización de los participantes.

- **La cuarta condición** es aquella en la cual el docente tiene amplias aptitudes y de hecho unos deseos inmensos de superación que fueron alimentados durante su formación como docente. A estas cualidades innatas es menester agregar entusiasmo, iniciativa, creatividad, disposición, alegría, comunicatividad, receptividad, pero sobre todo asunción del compromiso. De estas potencialidades la autoformación alimentará las capacidades entre las cuales hay que destacar las actividades corporales de la sensibilidad y la imaginación creadora como son la música, la expresión corporal, la poesía, el dibujo, el trabajo manual, entre otros.
- **La quinta condición** es la relativa a la libertad, un hombre y una mujer libres, es decir, una persona liberada del menosprecio, del desdén hacia ciertas actividades por el qué dirán de sus coetáneos, de sus vecinos y con base en ellos actúa con entera libertad y satisfacción y se enorgullece de la actividad que realiza.

Un docente con estas cualidades mínimas, formado con estos lineamientos sabrá darle el verdadero sentido a la necesidad de dejar jugar al niño o a la niña, sabiendo que este rato de juego aliviará las tensiones – si las tiene - que por una u otra causa le produce conflicto y que por lo tanto, le interfieren el aprendizaje. Por tal motivo, el educador debe estar en constante búsqueda de alternativas que favorezcan la orientación de la actividad escolarizada, donde el juego alimente esas carencias o debilidades (Leif y Brunelle, 1978: 92-93).

ACTIVIDADES REALIZADAS DURANTE LA INVESTIGACIÓN

JUGANDO ME CONOZCO MEJOR

Facilitadora: Carmen Minerva Torres.

Justificación:

Este proyecto representa una forma divertida de aprender, conocer, analizar y valorar las características de las diversas personalidades de los participantes. También contribuye con la reflexión acerca del desenvolvimiento en la vida cotidiana tanto del facilitador como del estudiante, entendiendo que la forma de aprender de cada uno, es única.

Propósito:

Aprender a conocerse mejor a través de un juego es permitirse analizar – en forma amena- las características que se deben tomar en cuenta de acuerdo con la personalidad de cada participante.

Actividades:

Inicio:

- Solicitar lista de cualidades.
- Presentar el juego.

Desarrollo:

- Seleccionar y explicar tres cualidades.
- Asignar la cualidad seleccionada a un miembro del grupo.
- Leer el cuento **Adiós pajarito, adiós.**
- Solicitar la moraleja.
- Analizar el comportamiento del personaje.

Cierre:

- Preguntar acerca de:
 - ✓ Las áreas trabajadas en el juego.
 - ✓ Los ejes transversales utilizados.
- Indagar acerca de la utilidad del juego.
- Sacar conclusiones.

Estrategias de aprendizaje:

Métodos:

- Inductivo
- Explorativo
- Analítico
- Sintético

Técnicas:

- Preguntas y respuestas.
- Uso de ejemplos.
- Juego didáctico.
- Lectura dirigida.

Recursos:

Humanos:

- Facilitadora.
- Participantes.

Materiales:

- Pizarrón
- Tiza de colores
- Cuento **Adiós pajarito, adiós.**

Bibliografía:

- Garzón, C. y M. Vivas. (1999). "Una didáctica constructivista en el aula universitaria".
En **Educere**, Año 3, 5. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.
- Manterola, C. (1996). **Educación, enseñar y aprender**. Consejo de Publicaciones de la ULA
- Ministerio de Educación. (1999). "La transversalidad curricular en la educación básica".
En **Educere**, Año 3 N° 5. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.
- Monte, Z. (1996). **Más allá de la educación**. Caracas, Galac.
- Torres, C. M. (1999). **El juego en el aprendizaje de la contabilidad en la tercera etapa de la educación básica**. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.

JUEGO: CONOZCA SU CUEPO HUMANO

Facilitadora: Edolina Márquez.

Reglas:

1. Se forma un círculo con los niños.
2. Se coloca un número a cada uno.
3. Se coloca una caja que contiene cada parte que se quiere identificar.
4. Se entrega un anzuelo para iniciar la pesca.
5. Se coloca la lámina donde aparece el dibujo del cuerpo humano.

Cumplimiento de la actividad:**Inicio:**

Una vez conocidas las reglas.

Se canta la canción: "Porque eres un buen amigo."

Desarrollo:

1. La maestra extrae de una bolsa los números que van a pescar. Por ejemplo, salga el número dos...

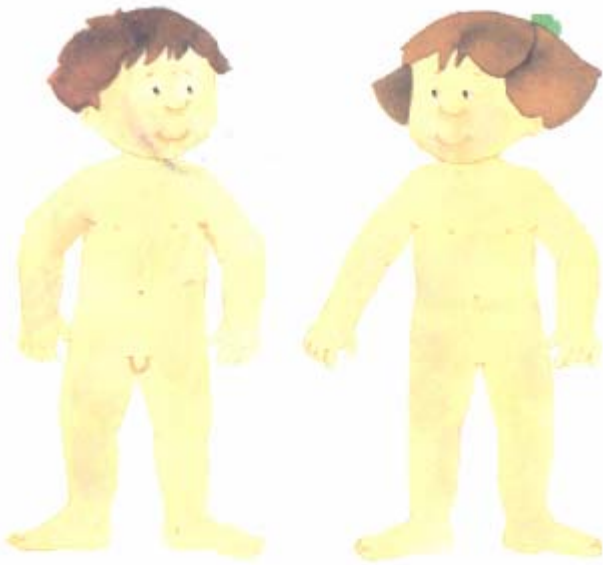
El pescador que coloque más rápido la parte del cuerpo gana. Continúa la pesca hasta completar todas las partes del cuerpo humano.

2. Los ganadores se anotan en un cuadro:

Grupo N° 1	Grupo N° 2	Total
------------	------------	-------

3. Al finalizar, uno de los niños hace la lectura del libro: **Conociendo nuestro cuerpo**. A medida que lee, explica el contenido.





Así es nuestro
cuerpo.



Con la nariz olemos.



Con la lengua y la boca saboreamos.



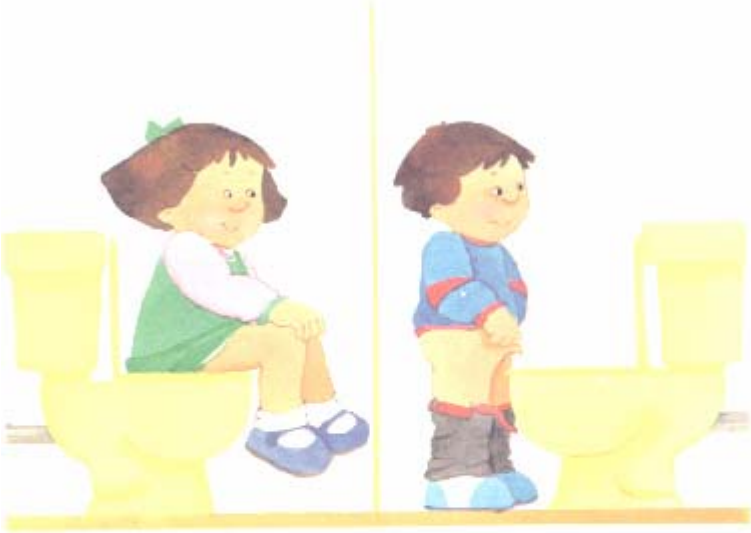
Con los ojos vemos.



Con los oídos
oímos.



Con las piernas y
los pies podemos
caminar y correr.



Con los genitales
orinamos.



Con nuestro cuerpo
brincamos, hacemos
maromas y jugamos.



Debemos cuidar
nuestro cuerpo.



Con los brazos y las manos
podemos tocar, cargar, jugar,
pintar y muchas cosas más.



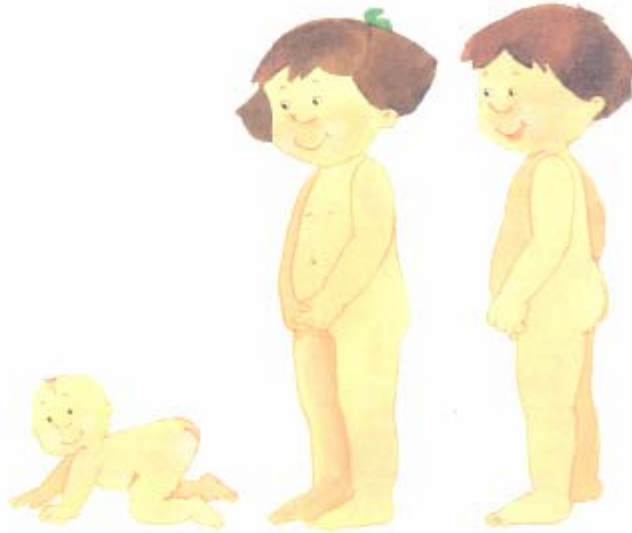
Nuestro cuerpo es bonito.
Estamos orgullosos de
ser así.



Los glúteos nos
sirven para
sentarnos.



Con nuestro cuerpo nos
paramos, acostamos,
agachamos.

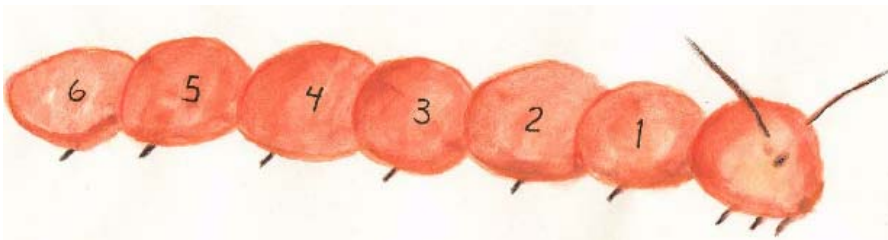


Tú, ¿cuidas tu
cuerpo?

Cierre:

Para reforzar la actividad los niños manejan los títeres y hacen preguntas relacionadas con la clase.

Luego la maestra hace preguntas donde hace énfasis en el aprendizaje adquirido y donde resalte la importancia que tiene para ellos ese aprendizaje.

JUEGO: EL GUSANO DE LOS NÚMEROS PERDIDOS

Facilitadora: Yargélica Mejía.

Reglas:

1. Se forman dos grupos (A y B) con los niños.
2. Cada integrante del grupo va a tener un nombre. Por ejemplo: uno del A y otro del B se denomina mano, otro par cabeza, otro dedo... hasta completar el número de alumnos.
3. Los niños no deben traspasar los límites indicados por la maestra.

Cumplimiento de la actividad:**Inicio:**

Una vez conocidas las reglas...

Algunos niños dibujan el nombre que deseen colocarse como identificación.

Se coloca el nombre en la franela o camisa del niño.

Se colocan al azar los números en el piso, con otros carteles y revistas que no contengan números. Ese lugar se llama Basurero.

Desarrollo:

1. Luego se comienza diciendo: Al pobre gusanito se le perdió el número cuatro y le van a ayudar a encontrarlo. Para ello van a pasar a buscarlo en el Basurero los niños identificados con el nombre: ... Corren ambos a buscarlo en el piso donde aparece ese número y el ganador lo coloca en la lámina del gusano. Continúa el juego hasta completar la serie de números.
2. Los ganadores se anotan en un cuadro:

Grupo A	Grupo B	Total

Cierre:

Para reforzar la actividad los niños colocan en orden los números en el dibujo que aparece en la lámina.

Luego la maestra hace preguntas donde se resalte la importancia que tiene para ellos ese aprendizaje adquirido. ¿Para qué le sirven los números? ...

¿En qué actividades de la vida diaria se usan los números?

JUGANDO CON LOS ANIMALES

Facilitadora: Ramona Montilla.

Cumplimiento de la actividad:

Reglas:

Formar grupos.

Inicio: Dramatización de la canción **Caminito de la escuela.**

Canción **Caminito de la Escuela (s.p.i.)**

Caminito de la escuela,
apurándose a llegar,
con sus libros bajo el brazo
va todo el reino animal.
El ratón con espejuelos,
de cuaderno el pavo real
y en la boca lleva el perro
una goma de borrar.

Cinco gatitos
muy bien bañados,
alzando los pies,
van para el kínder
entusiasmados
de ir por primera vez.
Caminito de la escuela,
pataleando hasta el final,
la tortuga va que vuela,
procurando ser puntual.
Caminito de la escuela,
porque quieren aprender,
van todos los animales
encantados de volver.

El camello con mochila,
la jirafa con su chal
y un pequeño elefantito
da la mano a su mamá.
No falta el león,
monos también
y hasta un tiburón
porque en los libros
siempre se aprende
cómo vivir mejor.
La tortuga por escrito
ha pedido a Santa Clos
sus dos pares de patines
para poder ir veloz.

Desarrollo:

Una vez formados los grupos:

1. Presentar el Sobre Bomba.
2. Identificar las figuras geométricas y explicar cómo se va a desarrollar la actividad:

En cada figura hay preguntas acerca de un animal, luego el estudiante a quien le corresponda el turno le pregunta a otro y éste tiene que responder la pregunta.

Cierre:

1. Armar una figura con los dibujos presentadas.
2. Hacer preguntas relacionadas con el trabajo que se realizó. ¿Cuál es la utilidad de las figuras geométricas en la vida real? ¿De qué le sirve ese conocimiento?
¿Qué relación tiene el canto de entrada y las preguntas plasmadas en los dibujos con las figuras geométricas?
3. Hacer un comentario acerca de la figura realizada.

JUEGO: CON UN CUENTO APRENDO

Facilitadora: Delcia Morelia Briceño

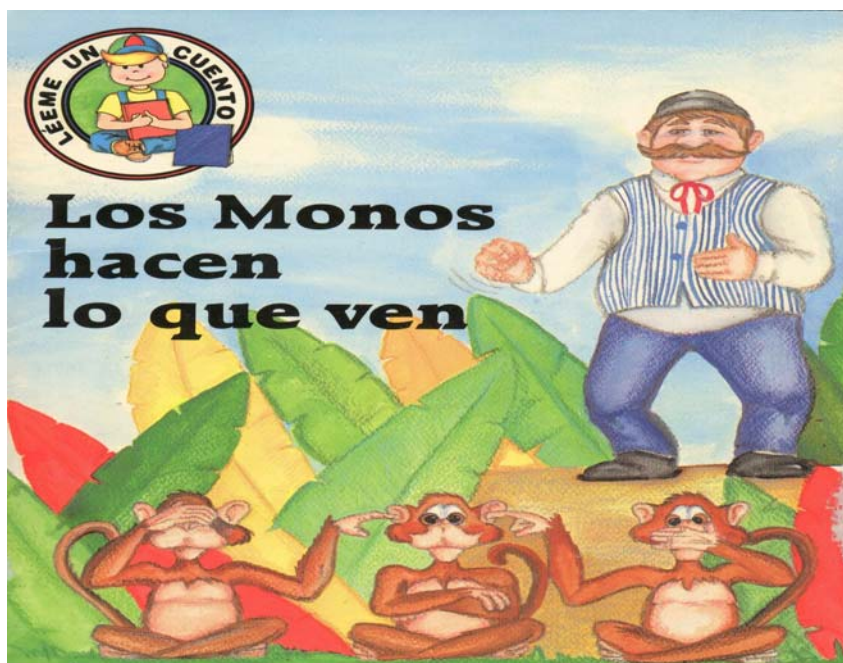
Cumplimiento de la actividad:

Inicio:

1. Presentación
2. Canción
3. Preguntas a los niños (Campo experiencial)

Desarrollo:

1. Dramatización del cuento “**Los monos hacen lo que ven**” (s.p.i.) con ayuda de los docentes.





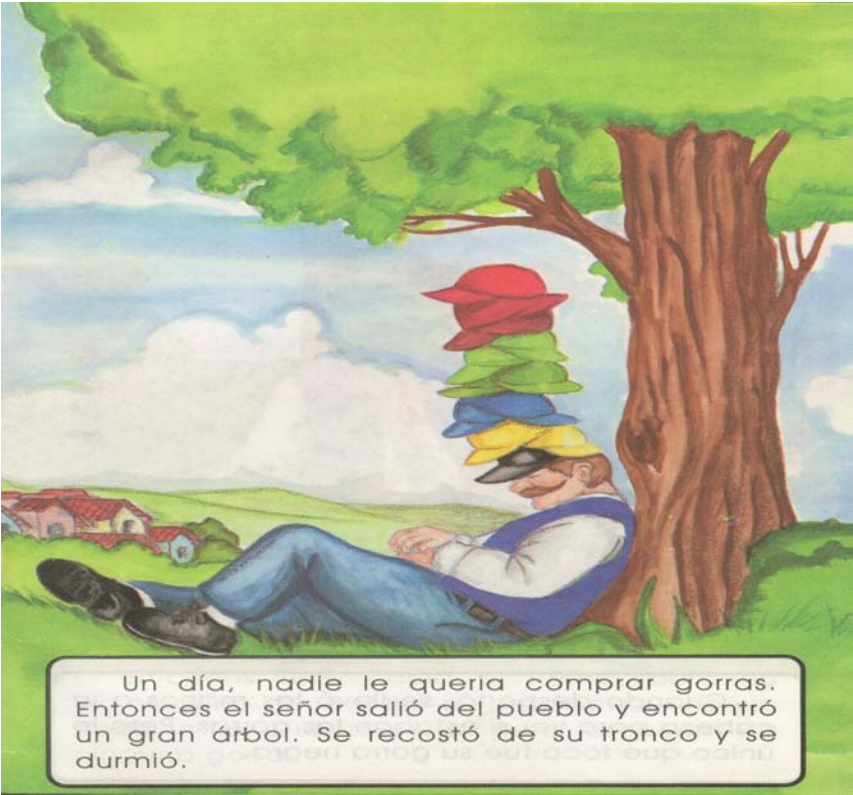
Había una vez un señor que vendía gorras.
Cuando iba a vender se ponía su gorra negra.
Encima de la gorra negra se ponía las amarillas.



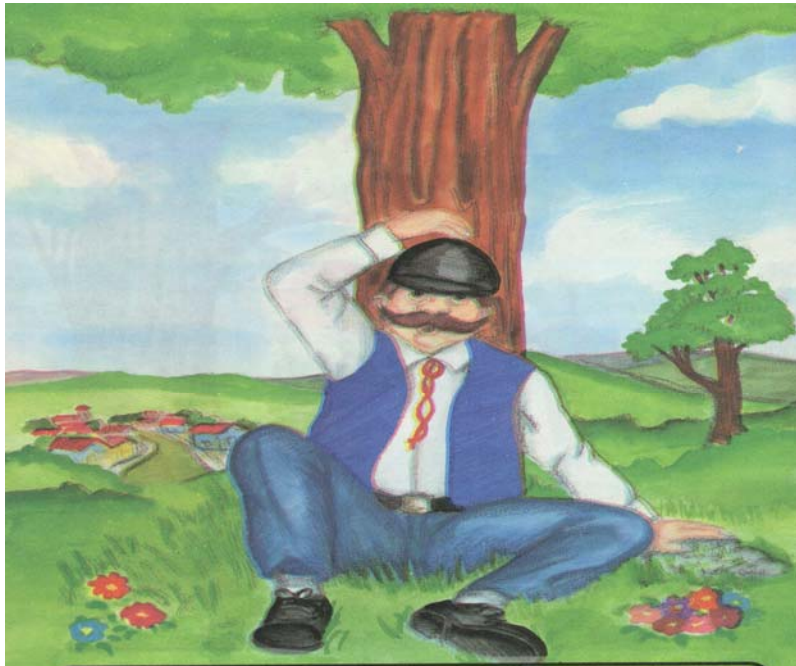
Encima de las amarillas se ponía las azules,
encima de las azules las verdes y encima de
todas se ponía las gorras rojas.



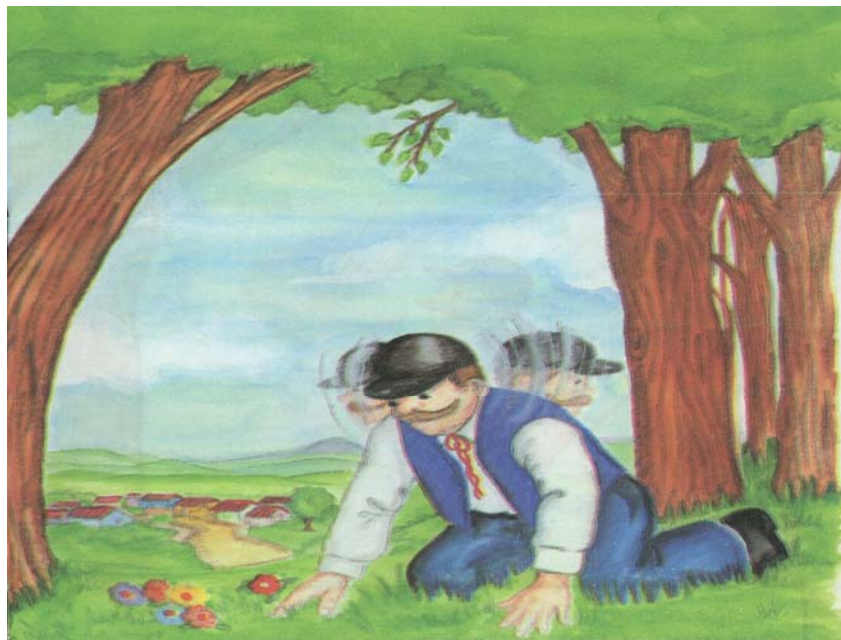
Entonces caminaba calle arriba y calle abajo gritando: — ¡Vendo gorras, vendo gorras, a cien bolos cada una!



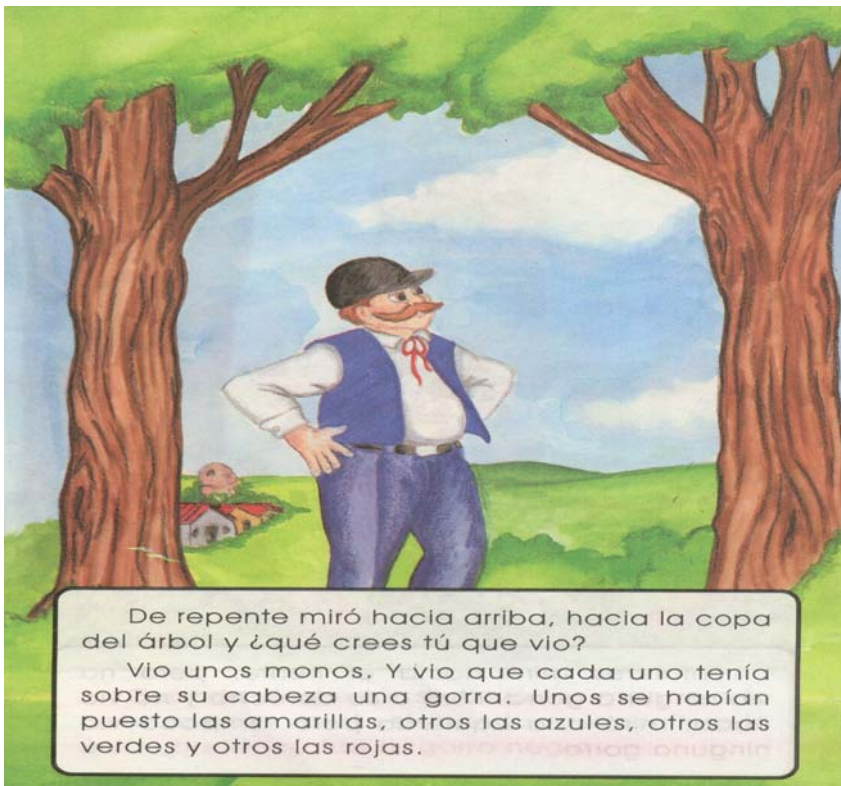
Un día, nadie le quería comprar gorras. Entonces el señor salió del pueblo y encontró un gran árbol. Se recostó de su tronco y se durmió.



Quando despertó, se llevó las manos a la cabeza para ver si estaban las gorras. Pero lo único que tocó fue su gorra negra.



Entonces miró hacia el frente, pero no vio ninguna gorra. Miró a su derecha y no vio nada; miró a la izquierda pero tampoco vio ninguna gorra.



De repente miró hacia arriba, hacia la copa del árbol y ¿qué crees tú que vio?
Vio unos monos. Y vio que cada uno tenía sobre su cabeza una gorra. Unos se habían puesto las amarillas, otros las azules, otros las verdes y otros las rojas.



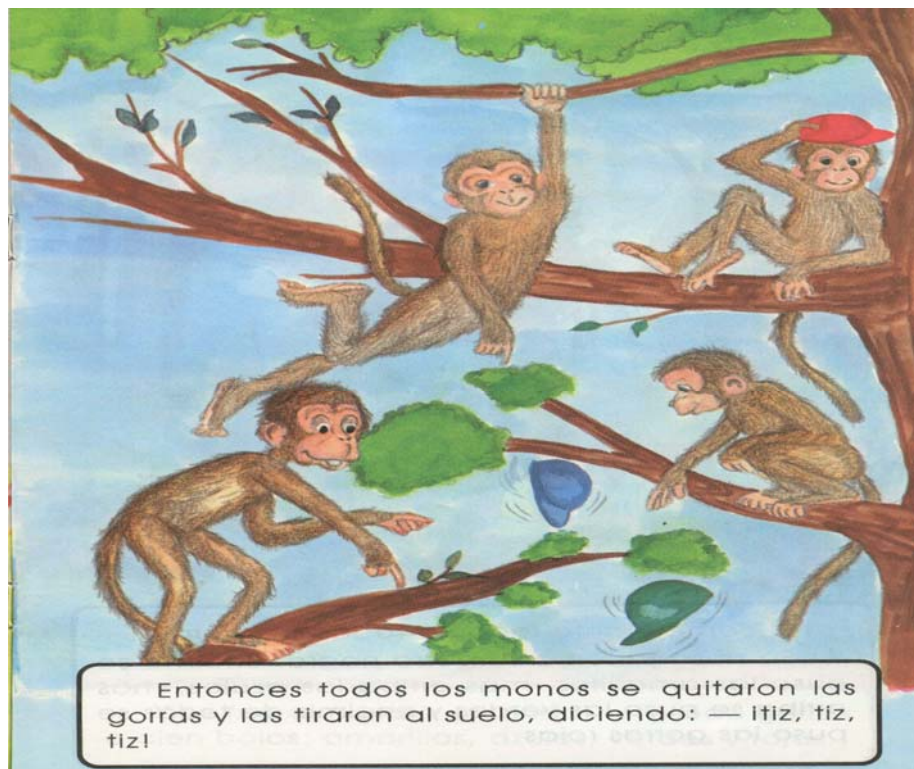
— ¡Oigan, monos! — gritó el señor, amenazándolos con un dedo. — Devuélvanme mis gorras.



Pero lo único que hicieron los monos fue sacudir el dedo como el señor lo había hecho y decir: — Itiz, tiz tiz!



— ¡Monos, por favor! — dijo el señor, zapateando con rabia. — Devuélvanme mis gorras. Pero los monos le contestaron zapateando en el aire y diciendo: — Itiz, tiz, tiz!





2. Preguntar a los niños sobre lo visto y sobre los colores de las gorras.

Cierre:

1. Entregar unas hojas con una gorra dibujada con el fin que los niños hagan tres gorras más, iguales o diferentes y colorearlas con los mismos colores de las gorras presentadas en el cuento.
2. Verificar que respeten las líneas y el uso correcto de los crayones.
3. Preguntar a los niños ¿Para qué sirvió el cuento? ¿Cuántas gorras había? ¿Les gustó la actividad? ¿Para qué se usan los colores? ¿Conocen más colores?

JUEGO: ARMANDO PALABRAS CON LAS LETRAS QUE APARECEN EN LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

Facilitadora: Ana Graterol de Menjura

Cumplimiento de la actividad:

Inicio:

1. Presentación de la maestra.
2. Dar una tarjeta a cada alumno para el nombre.
3. Colocar la lámina con la canción y leerla.
4. Explicar el procedimiento.
5. Cantar la canción.

Canción Robó pan.

... robó pan en la casa de San Juan

¿Quién? ¿Yo?

Sí. Tú.

Yo no fui.

Entonces ¿Quién?

1. Se canta la canción y se inicia con el nombre de uno de los participantes. Por ejemplo: **María robó pan en la casa de San Juan.**
2. Cuando se dice su nombre ella responde: **¿Quién? ¿Yo?**

3. El resto le responde: **Sí. Tú.**
4. Luego ella dice: **Yo no fui.**
5. El resto dice: **Entonces ¿Quién?**
6. Se dice otro nombre y se repite todo.

Desarrollo:










1. Presentar la lámina donde están dibujadas algunas figuras geométricas.
2. Explicar la misma.
3. Reunir a los alumnos en grupos de dos.
4. Presentar el material con las figuras geométricas.
5. Formar palabras con las figuras geométricas.
6. Revisar el trabajo realizado.
7. Leer las palabras encontradas.
8. Formar otras palabras.

Cierre









1. ¿Para qué sirvió el juego?
2. ¿Qué se puede hacer con estas figuras?









Puente Carache, 23 de Marzo de 2000.

Instrucciones: Observa las figuras y verás que a cada una le corresponde una letra con las cuales podrás formar palabras.

								
c	a	r	i	n	i	c	u	d

JUGANDO DESCUBRO MIS HABILIDADES.

Facilitadora: Yoleida Daboín.

Cumplimiento de la actividad:

Inicio:

1. Presentar a la maestra.
2. Dotar de una tarjeta a cada alumno para el nombre.
3. Rezar una Oración.
4. Preguntar ¿Por qué y para qué se reza?

Desarrollo:

1. Presentar la dinámica **Pasar la pelota**.
2. Explicar el juego:
Se forma un círculo con los alumnos. Luego cada uno le pasa la pelota al compañero del lado, con el cuello, sin tomarla con las manos, a quien se le caiga o la toque con las manos pierde.

3. Hacer preguntas acerca de la actividad.
4. Formar grupos de dos alumnos.
5. Entregar el material fotocopiado.
6. Buscar palabras en el material fotocopiado. Encerrarlas.

REÍR	E C R E C E R L
CUELLO	P R I T U T E I
TOMA	E A A A E P I B
MANOS	L F S F L O R A
BAILAR	O D C A L R F I
PASA	T O M A O F S L
CRECER	A J U E Q I X A
PELOTA	M A N O S A Z R

7. Preguntar acerca del significado de la palabra encontrada.
8. Revisar el trabajo.
9. Preguntar a los estudiantes si encontraron otras palabras.

Cierre:

1. Formular preguntas acerca de la actividad realizada.
¿Qué les quedó de la actividad?
¿Para qué les sirve ese aprendizaje?

JUEGO Y MULTIPLICICO

Facilitadora: Jacqueline Mejías.

Cumplimiento de la actividad:**Inicio:**

1. Introducir la actividad.
2. Entregar una tarjeta a cada alumno.
3. Describir la tarjeta.
4. Escribir el nombre en la tarjeta.

Desarrollo:

1. Explicar las reglas del juego.
2. Ejemplificar las reglas.
3. Pedir a cada alumno que reboten la pelota.
4. Contar y anotar los rebotes realizados.
5. Resolver la multiplicación con los números dados en sendos rebotes.
6. Escribir en letra y número el resultado.
7. Presentar las tarjetas a sus compañeros.
8. Leer los resultados.

Cierre:

1. Anunciar el ganador o ganadores.
2. Hacer preguntas acerca del aprendizaje adquirido.

JUEGO Y PIENSO

Facilitadora: Ana Uzcátegui.

Cumplimiento de la actividad:

Inicio:

1. Presentación de la maestra.
2. Refrigerio.
3. Entrega de material para identificarse.
4. Aplicación de una dinámica donde se nombran los distintos Municipios del Estado.

Desarrollo:

1. Explicar las reglas del juego mediante una lámina.
2. Entregar material fotocopiado – sopa de letras- en el cual los alumnos descubren los municipios.
3. Realizar una breve exposición acerca de la organización del Estado.
4. Hacer preguntas acerca de la actividad.
5. Formar grupos de dos alumnos.
6. Compartir ideas.
7. Aclarar dudas.

Cierre:

1. Escribir acerca de la actividad.
2. Anunciar los ganadores.
3. Entregar un premio.
4. Repartir golosinas.

Instrucciones:

En esta sopa de letras aparecen horizontal, vertical y diagonalmente los Municipios del Estado Trujillo.

S A I R A L E D N A C T R O L M B
D E O L L E B S E R D N A E A O O
L N P A E L T M Z N Y T H L C T L
U P G B C E P O G R O C Y O B A I
S A T I O G B N N Z A J N R A T V
A M R E A N R T R R I O Z V T A A
I P U C B A I E A O V E S E E N R
L A J A V R A C L E A F A R N A S
E N I L A L H A E S A P C T A Z N
O I L V L E K R I C R D P I D N A
P T L D E A F M O U O G N U R E P
M O O S R F Y E R Q U E E A U U M
A S B L A A G L P U E S U C R E A
C R F I K R O O E E K A V E I I P
M A R Q U E Z C A Ñ I Z A L E Z M

JUGANDO APRENDEMOS MÁS

Facilitadora: Yamileth Peña.

Cumplimiento de la actividad

Inicio:

Explicar las reglas del juego.

Desarrollo:

1. Colocar en círculo a los alumnos y luego cada uno escoge un número.
2. Dividir los alumnos en dos círculos.
3. Colocar a ambos lados unas cestas con alimentos.
4. Buscar en la cesta el alimento – cada par de números- después de oír el número.
5. Escribir en la lámina la importancia del alimento escogido.
6. Observar qué grupo lo hizo más rápido.
7. Redactar un problema donde se incluya la compra que se hizo.

Cierre:

1. Preguntar ¿Qué aprendieron con el juego?
¿Qué áreas se involucraron?
2. Entregar el premio al grupo ganador.

JUGANDO CON LAS PALABRAS: LOS ANAGRAMAS.

Facilitadora: Eulalia Vetancourt

Cumplimiento de la actividad**Inicio:**

1. Se explica el juego.
2. Se canta la canción de La Hormiguita, luego de leerla.
3. Se entregan varias palabras a los estudiantes en tarjetas anaranjadas, rojas y verdes para que los niños las seleccionaran.
4. Luego se agrupan en torno a ese color.

Desarrollo:

1. En el piso se colocan todos los rompecabezas con las oraciones escritas con los colores que aparecen en la bolsa.

2. Cada niño busca según el color que tenga y luego en grupo forman las oraciones.
3. Leen la oración en voz alta y toman la palabra resaltada. Luego con ésta construyen los anagramas.
4. Una vez descubiertas las palabras las escribe en el pizarrón.
5. Se le propuso a cada grupo que escribieran una oración con las palabras encontradas.
6. El grupo que lo haga más rápido es el ganador.

Cierre:

1. Lectura de la palabra resaltada en la oración y luego las encontradas.
2. Preguntas acerca del significado de las palabras encontradas.
3. Construcción de nuevas oraciones.
4. Explicación del significado de anagrama.

JUGANDO CON LA IMAGINACIÓN

Facilitadora: Marleny de Fernández

Cumplimiento de la actividad

Inicio: Canción de la tía.

Desarrollo:

1. Explicar las reglas del juego.
2. Ejemplificar cada uno de los pasos.
3. Mostrar las láminas.
4. Hacer comentarios acerca de las láminas.
5. Redactar un cuento.
6. Leer el cuento.
7. Contar el cuento original.

8. Comentar la enseñanza que deja el cuento.

Cierre:

1. Anunciar el ganador.
2. Repartir golosinas.
3. Comentar el para qué del aprendizaje.

DISEÑO DE LOS JUEGOS

Los juegos ofrecen una alternativa diferente. El docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso.

Este trabajo se enfoca como un proceso didáctico en parte por la experiencia de la autora como docente, con la colaboración de los docentes de las U.E. **María Electa Torres Perdomo** y **Miguel Enrique Gudiño Villegas** y de los aportes de los autores consultados, autores que centran su atención en el aspecto socializador, sin desatender el compromiso del docente en el aula, como coautor del proceso de aprendizaje.

Los juegos que se sugieren solamente indican un camino que el docente si quiere o no puede seguir o tal vez le ayuden a idear otras actividades cortas, amenas, diferentes desde todo punto de vista para abordar el proceso sin tanta dificultad.

Aunque la experiencia de la autora no está centrada en la educación básica de manera directa, no obstante, ofrece estas alternativas que son factibles de realizar con ahorro de esfuerzo y recursos.

Algunas sugerencias antes de realizar los juegos:

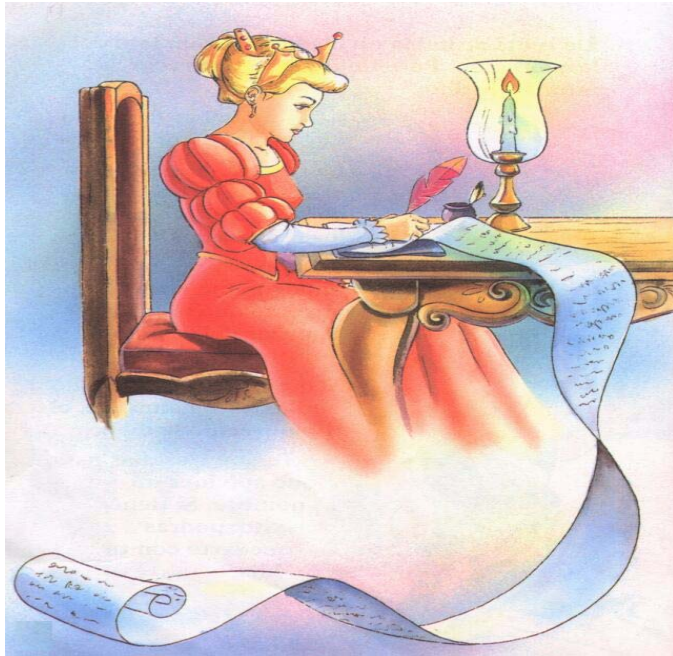
1. No juegue por pasar el tiempo, es decir, cubrir el horario.
2. Revise y analice las áreas del nuevo diseño curricular y ajuste el contenido a la técnica del juego.
3. Relacione los ejes transversales y los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales a los objetivos del juego.

4. Adapte el juego a la edad, a los intereses, a las necesidades, a las expectativas de los jugadores, no a los suyos.
5. Recuerde que cada juego es una oportunidad del alumno para fomentar los valores y los conocimientos.
6. Haga énfasis en las actividades que realice con la finalidad que los alumnos se interesen por ellas.
7. Cambie de actividad cuando observe que el grupo se cansa.
8. Todo el material que use debe ser atractivo, funcional y durable. Esto incentiva la participación del jugador.
9. Establezca las reglas del juego. Ajústelas con los estudiantes para fomentar la comunicación, la participación, la conducta exigida, los movimientos, el tiempo del juego, entre otros.
10. Dé oportunidad a los estudiantes para que aprendan a dirigir el juego.
11. Evalúe justa y objetivamente la satisfacción personal de cada uno y la del grupo mayor, el qué y el para qué aprende con ese juego.
12. Pregunte sobre la forma cómo hacer un análisis crítico de la sesión realizada.
13. Practique el juego antes de llevarlo a los jugadores. Recuerde que si descubren su talón de Aquiles, pierde la autoridad y el respeto.
14. Prepare todo antes de realizar el juego, cualquier detalle coarta la motivación para ejecutar el juego.

JUEGOS QUE PUEDEN REALIZARSE DURANTE LA CLASE O EN EL RECREO

Primer grado

JUGANDO CON LOS NÚMEROS



Competencias

1. Conocimiento de los números a través del juego y el canto.
2. Fortalecimiento de la expresión oral.
3. Mejoramiento de la atención.

En el caso de las matemáticas puede usar canciones como: **Tengo una muñeca ... o un elefante se balanceaba ...** También puede usar el juego **El gusano de los números perdidos.**

Repita la actividad con otras canciones y juegos.

JUEGO: APRENDAMOS A CONTAR (Tomado de Carta Pedagógica N° 8)



Competencias

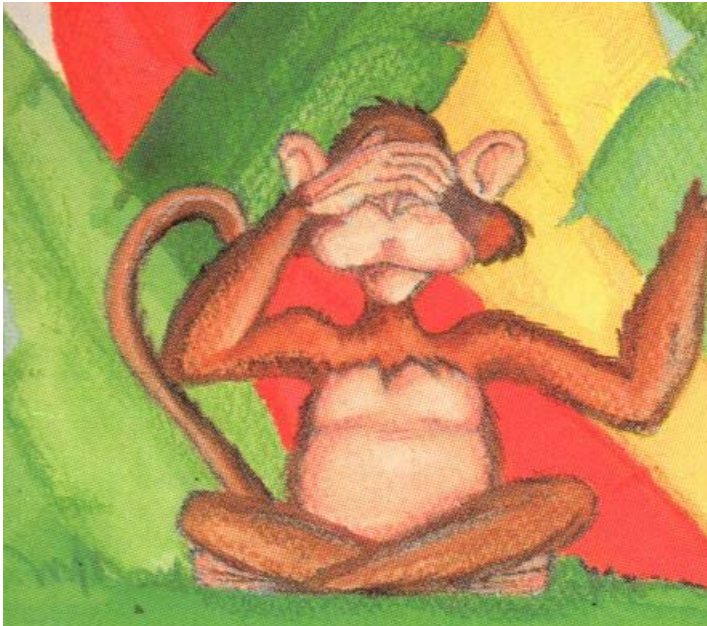
1. Acatamiento de órdenes.
2. Conocimiento de los números.

Desarrollo del juego

1. Se coloca un fondo musical suave para no interrumpir a los demás grados.
2. Los alumnos comienzan a marchar haciendo un círculo grande.
3. Cuando el docente da la orden: Tres en círculo, el círculo grande desaparece.
4. Los grupos pequeños continúan marchando al compás de la música.
5. Luego dice: cinco en círculo y se repite todo lo del grupo de tres y así hasta contar diez o doce. Todo depende del tamaño del grupo mayor.
6. Los niños y las niñas que se han quedado afuera por la causa que sea tratan de entrar en el siguiente grupo y siguen alertas a la voz del maestro.
7. El juego se termina cuando el docente dice: Todos en círculo. Marchan hasta sus mesas de trabajo.

Repita la actividad cuando los alumnos se lo sugieran y cuando quiera un momento de descanso al trabajo que realiza.

JUEGO: DESCÚBRALO



En el primero y segundo grados:

Competencias:

1. Desarrollo de la expresión oral.
2. Fortalecimiento del vocabulario.
3. Incentivación hacia la lectura y la escritura.
4. Participación espontánea.

Como los niños apenas están iniciados en el proceso de lectura y escritura el docente le puede pedir al grupo que adivinen – en forma oral -:

- ¿Cuál es el nombre del cuento después de oír la narración?
- ¿Cuál es el nombre del personaje después de oír las características o el papel que desempeña en la trama?
- ¿Cuál es el aspecto más destacado que tiene x personaje en el cuento?
- ¿Cuál es el nombre de la canción después de oír una estrofa o solamente el tarareo?

- ¿Cuál es el nombre del niño o de la niña del salón después de oír las características?
- ¿Cuál es el niño o la niña que más le gusta hacer el trabajo que asigna la maestra?

El niño o la niña se da cuenta que toda esta información la encuentra a través de la lectura. Después de cada respuesta acertada el docente coloca en una lámina la respuesta y si ellos quieren las escriben.

Repita la actividad cuando los estudiantes se lo pidan.

JUEGO: ¿QUÉ ES?



Competencias

1. Afianzamiento de la expresión oral y escrita.
2. Fortalecimiento del vocabulario.
3. Participación espontánea.
4. Incentivación hacia la lectura y la escritura.

Desarrollo del juego

1. Se presentan láminas contentivas de adivinanzas:
 - ¿Dónde fue que el sabio Salomón metió la pata?
 - ¿Cuál es el ave que no tiene plumas?

¿Qué hace una manguera en la calle?

Una casa muy cerrada

sin puertas ni celosías

un niño lloraba adentro

¿Por dónde se metería? (El huevo).

Se come tu lápiz como un glotón

y tiene una hojilla en el corazón (El sacapuntas).

2. Se leen adivinanzas de los libros: **Literalidad en la educación básica y La candidez de un niño** (Torres Perdomo, 1991 y 1993), por ejemplo:
3. El docente pide al grupo que adivine – en forma oral – las adivinanzas leídas.
4. El docente escribe la respuesta en el pizarrón o pide a un alumno que la escriba.
5. El docente pide a los estudiantes que digan adivinanzas y que otros niños las respondan.

Repita la actividad con otras adivinanzas.

JUEGO: ADIVINA ADIVINADOR

Competencias

1. Fortalecimiento del sentido del tacto.
2. Desarrollo de la expresión oral.
3. Ordenamiento de objetos de acuerdo con sus características.
4. Conocimiento de las cosas.

Desarrollo del juego

1. Se prepara una bolsa gruesa – que no se vea su contenido- con un conjunto de objetos de diferentes colores, texturas, formas, tamaños y otros.
2. Coloca en el pizarrón todos los nombres de los alumnos para anotar las respuestas de cada uno. Pueden tener más de un acierto.

3. Cada niño o niña escoge un objeto sin sacarlo de la bolsa y lo describe tal cual. Si acierta, el objeto se saca, si no se deja allí. Luego se le da otra oportunidad.
4. Cuando ya no queden objetos en la bolsa entonces se les pide que los agrupen por colores, formas, tamaños, textura, utilidad, sexo u otro.
5. Al niño o la niña con más aciertos se le da un caramelo y muchos aplausos.

Cambie de objetos cuando vaya a repetir la actividad.

Segundo y tercer grados

JUEGO: EL SABIO SALOMÓN



Competencias

1. Afianzamiento del conocimiento.
2. Fomento de la expresión oral y escrita.
3. Enriquecimiento del vocabulario.
4. Mejoramiento de la atención.

Desarrollo del juego

1. Se prepara una bolsa gruesa con un conjunto de preguntas que ya hayan sido explicadas en clase.
2. Coloca en el pizarrón todos los nombres de los alumnos para anotar las respuestas de cada uno. Pueden tener más de un acierto.
3. El número de preguntas puede ser igual o mayor al número de participantes.
4. Cada estudiante debe sacar una sola pregunta.
5. La lee en voz alta y la responde. Si no sabe la respuesta le da oportunidad a otro para que lo haga. Se anota en el pizarrón.
6. Aquellos estudiantes que no respondan se les da otra oportunidad.
7. El alumno o la alumna que más responda se le da el apodo de **El sabio Salomón**, se aplaude y se le da un caramelo.

Cuando repita la actividad utilice otras preguntas.

JUEGO: MIREMOS NUESTRAS CARAS



Competencias

1. Cumplimiento de órdenes.
2. Fortalecimiento de la expresión oral.
3. Mejoramiento de la atención.

Desarrollo del juego

Se colocan los jugadores en círculo en número par. Cuando el docente dice: **mírense las caras**, las parejas se vuelven hacia su compañero de tal forma que queden mirándose. Luego a la orden ahora dense la **espalda**, todos giran y se dan la espalda. A la orden de cambiar todas las parejas se mueven del sitio buscando nuevos compañeros. Se toman de la mano y vuelven a hacer el círculo. En este momento el docente busca su pareja y quien se quede solo empieza a dar las órdenes. El docente puede eliminar a las parejas que se equivoquen y sacarlos del juego. Luego cumplen una penitencia.

Cuando quiera descansar del trabajo que realiza con sus alumnos, aplique este juego.

¿SABE A QUÉ SE REFIERE?



En el tercer grado

Competencias:

1. Participación en la expresión oral y la escrita.
2. Fortalecimiento del vocabulario.
3. Incentivación hacia la lectura y la escritura.

4. Desarrollo del pensamiento.

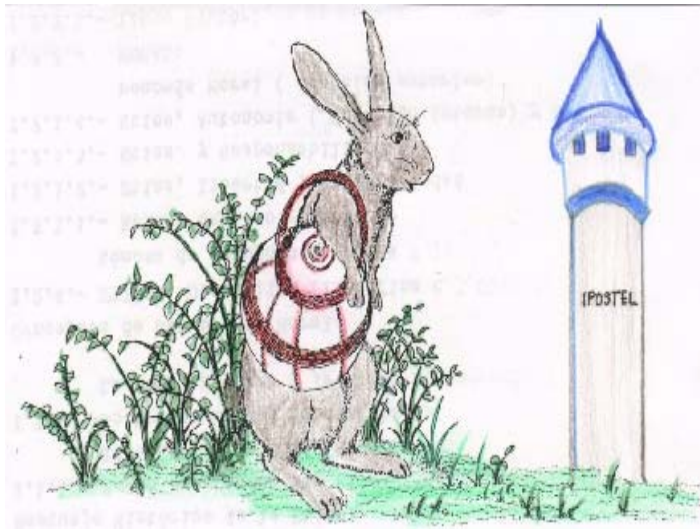
El docente debe preparar cierta cantidad de información que fomente el desarrollo del pensamiento, la coloca en forma visible en el lugar donde se va a desarrollar el juego, entrega una hoja de reciclaje y le dice a los estudiantes que vayan resolviendo cada una de las actividades numeradas –ellos deben numerar las respuestas- que aparecen a continuación, por ejemplo 1, 2 a) 2b):

1. Coloca el nombre de una persona de la comunidad, en completo desorden, por ejemplo: Iraaman Zelpo por Mariana López.
2. Ubica flores, hojas, frutos para que escriban el nombre, una vez identificadas.
3. Coloca caricaturas de personajes de un cuento para identificarlo.
4. Presenta la portada de un cuento, para escribir el nombre.
5. Escribe las características de un integrante de la institución para que descubran el personaje.

Repita la actividad cuando lo pidan los estudiantes.

Cuarto, quinto y sexto grados

JUEGO: EL CARTERO (Ministerio de Educación, pp. 21-22)



Competencias

1. Demostración de resistencia.

Desarrollo del juego

1. Dos jóvenes toman la cuerda por los extremos.
2. El resto hace un círculo y deja dentro los dos con la cuerda.
3. Alguien dice:

Tun... Tun...j

Alguien le pregunta:

¿Quién es?

Él(Ella) responde:

El Cartero.

Insiste el preguntón:

¿Qué desea?

Él(Ella) responde:

Traigo una carta.

Insiste el preguntón:

¿Para quién?

4. Después de esta última pregunta el cartero nombra a cualquiera de los alumnos del círculo o a quienes sostienen la cuerda.

Él(Ella) responde:

Para Zoraida.

Insiste el preguntón:

¿De cuántas líneas?

Él(Ella) responde:

De 20.

5. El cartero puede decir las líneas que él se imagine pensando en la resistencia física que puede aguantar.

El cartero deberá saltar la cuerda tantas veces como líneas haya dicho. Si se cansa o tropieza con la cuerda, pierde, se retira del juego y dará una prenda para la imposición de la penitencia, tocándole ser cartero a quien se dirigió la carta.

Cuarto, quinto y sexto grados

CÍRCULO ENVENENADO (Carta Pedagógica, N° 8, p. 28)

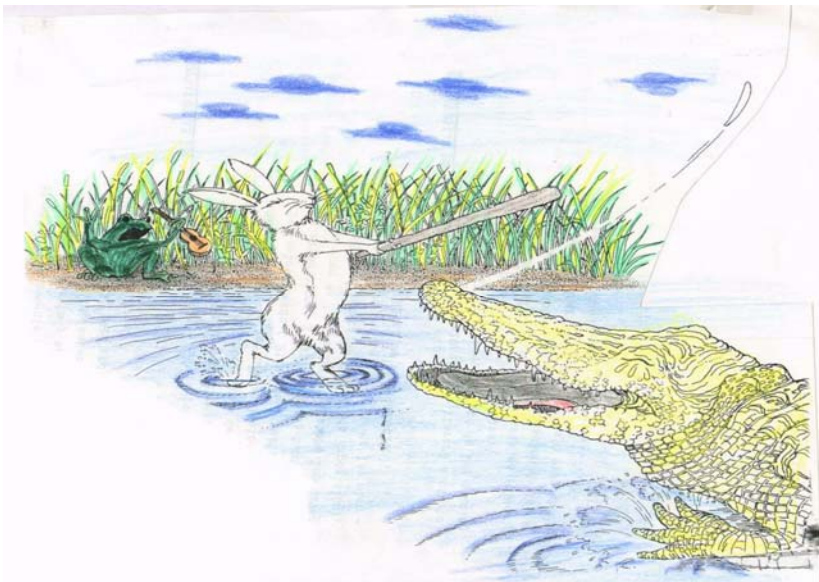
Competencias.

1. Resistencia física.

Desarrollo del juego.

2. Los jugadores hacen un círculo y se van pasando un objeto “envenenado” de mano en mano al compás de la música.
3. Cuando ésta se detiene, el jugador que lo tiene debe pagar una multa.
4. La primera falta se paga levantando la mano derecha y conservándola en el aire.
5. La segunda falta se castiga levantando el pie derecho y manteniéndolo en alto durante el resto del juego.
6. La tercera falta debe levantar la mano izquierda y quedar eliminado porque ya no pasará el objeto envenenado por sus manos, pero debe esperar en esa posición hasta que termine el juego.

CAZA MAYOR (Ministerio de Educación, pp. 29-30)



Competencias

1. Mejoramiento de la atención.
2. Desarrollo de velocidad.

Desarrollo del juego

1. Trazar en el suelo dos cuadrados que representan dos jaulas a una distancia de 20 metros una de otra.
2. Todos los jugadores se colocan dentro de un cuadro – representan los animales feroces- y uno se queda afuera, representando al cazador.
3. El cazador nombra un animal y éste debe salir disparado al otro cuadro, si llega a tiempo allí se queda.
4. Luego nombra otro y se repite la anterior, si lo atrapa el animal pasa a ser cazador y éste pasa a la jaula con el nombre del animal cazado.
5. Quien pierda tiene al final que hacer una investigación sobre ese animal.

ESCRIBALO



Para la segunda y tercera etapas.

Competencias:

1. Afianzamiento del conocimiento general: Lengua y Literatura, Matemática, Historia, Geografía, Ciencias de la Naturaleza, otras, a través de la observación y de la lectura.
2. Desarrollo de la expresión escrita y del vocabulario.
3. Fortalecimiento de la seguridad personal para el aprendizaje.
4. Manifestación de la confianza en sí mismo.

El docente debe preparar cierta cantidad de información que fomente el desarrollo del pensamiento, la coloca en forma visible en el lugar donde se va a desarrollar el juego, entrega una hoja de reciclaje y le dice a los estudiantes que vayan resolviendo cada una de las actividades numeradas –ellos deben numerar las respuestas- que aparecen a continuación, por ejemplo 1, 2 a) 2b):

1. Colocar fotografías de personajes famosos para identificarlos.
2. Biografías sin el nombre del personaje.
3. Hechos históricos sin el nombre de la batalla.
4. Autores para escribir el nombre de dos obras.
5. Personajes de la novela u obra para escribir el nombre.
6. Título de la novela u obra para escribir el autor.
7. Vestidos típicos de países.
8. Bailes típicos de países.
9. Comidas típicas del Estado, de Venezuela y de diferentes países.
10. Letras de canciones.
11. Forma de realizar un determinado juego, para identificarlo.
12. Fotografías de animales salvajes: reptiles, mamíferos, aves, peces, otros.
13. Fotografías de monumentos del Estado.
14. Frascos con líquidos como: kerosene, agua, vinagre, alcohol, amoníaco para reconocerlos.
15. Plantas medicinales, ornamentales, frutales y otras alimenticias.
16. Tipos de texturas.

17. Efemérides regionales, nacionales.
18. Nombre de héroes para identificar la batalla o batallas en las cuales participó.
19. Insectos para indicar la enfermedad que producen.
20. Reglas higiénicas.
21. El peso de un libro.
22. La edad de la persona que aparece en la fotografía.
23. ¿Cuántas palabras tiene una página?
24. La edad de Bolívar, de Sucre, de Antonio Nicolás Briceño.
25. Escudos y banderas para identificar el Estado o país al cual pertenece.
26. Sinónimos y antónimos de las palabras presentadas.
27. Reglas gramaticales para la lista de palabras dadas.
28. Uso de mayúsculas ¿Dónde?
29. Dioses del Olimpo (Amor, Agricultura, Burla, Vino, otros).
30. Poesías.
31. Maravillas del mundo.
32. Monumentos nacionales y universales.
33. Hidrografía del Estado.
34. Cuencas hidrográficas de Venezuela.
35. Ríos más importantes.
36. Orografía del Estado.
37. Sistemas montañosos de Venezuela.
38. Picos del Estado y de Venezuela.
39. Productos del Estado.

Aquí sólo se presenta una lista mínima de todo aquello que el docente puede idear con su inventiva.

Cuando completen el listado, se leen y se designa al ganador.

Es necesario colocar la lista calculando el tiempo del juego. No exagere el número de aspectos de la lista, pero cámbiela constantemente. No atosigue a los alumnos. Deje que ellos pidan el ejercicio: **Escríbalos.**

Intercambie estos juegos con sus colegas.

CONCLUSIONES

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula permitió a los docentes la búsqueda de actividades que le sirvieran para mejorar las clases, saliéndose de las actividades rutinarias y poco incentivadoras, para dar paso a clases divertidas, pero con un trasfondo pedagógico aplicable a cualquier etapa del nuevo diseño curricular y generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y de las niñas, permitiéndoles aprender sin estrés y disfrutar, a la vez que se aprende.

Los docentes de las U.E. **María Electa Torres Perdomo** y **Miguel Enrique Gudiño Villegas** demostraron que con un poco de interés, creatividad y voluntad se puede dar un giro al quehacer docente y cargar de dinamismo las clases a través de los juegos, a la vez que se trabaja con la programación establecida, puesto que una característica que presentan los juegos es su adaptabilidad a las diferentes etapas de la Educación Básica y a las áreas que integran el nuevo diseño curricular. Se atiende a la vez, lo relacionado con los niveles en los cuales están insertos los estudiantes.

Para nadie es un secreto, que la institución escolar no atiende las diferencias individuales, no obstante, el juego pudiera decirse que sirve de mediador para complementar esas debilidades o carencias del estudiante. Desde esa perspectiva, lo importante es querer hacerlo para observar los cambios gestuales y cognitivos que se producen en los niños y en las niñas y el entusiasmo que demuestran en las actividades desarrolladas, donde el juego es el eje central. El juego cumple así su misión de enlazar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional, al servir de base para fomentar y fortalecer los valores de cooperación, respeto, solidaridad, honradez, tolerancia, lealtad, entre otros. Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en **El juego como estrategia de aprendizaje en el aula**, lo importante allí es que el docente visualice y amplíe sus horizontes cognitivos, para que los ponga en práctica

sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos, se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Se constató que los docentes no usaban el juego dentro del aula, como estrategia que hace más enriquecedor y fructífero el proceso de aprendizaje, hasta convertirlo en un verdadero aprendizaje significativo.

Se evidenció asimismo, que en cada grado existen diferentes niveles de conocimiento en los estudiantes, puesto que algunos alumnos responden con mayor fluidez y espontaneidad a las preguntas que salen durante la clase y otros no participan, se quedan en silencio, sin pronunciar ni un sí ni un no, que permita al facilitador, prestarle ayuda en esa carencia.

Como “**Las esperanzas- dicen algunos- que nunca se pierden**” se espera con el tiempo que todo este esfuerzo dé sus frutos, siempre y cuando, los docentes asuman el compromiso tal cual como aparece estipulado en sus contratos de trabajo y en la parte legal de la Educación, sólo así se logrará mejorar y reforzar la calidad humana, necesaria para crecer y ser mejores venezolanas y venezolanos.

BIBLIOGRAFÍA

- Ander-Egg, E. (1978). **Técnicas de investigación social**. Buenos Aires, El Cid editor.
- Ausubel, D. J. y otros. (1982). **Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo**. México, Trillas.
- Bernal Zapata, R. (1994). **Juego Ocio Recreación**. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional.
- Bruner, J. (1983). “Jugar, juegos y lenguaje”. En **El habla en el niño**, Barcelona, Paidós.
- Cañeque, H. (1993). **Juego y vida**. Buenos Aires, El Ateneo.
- Carta Pedagógica (1959). Año XI, **Nº 8**.

- Charría de Alonso y González Gómez. (1993). **Hacia una nueva pedagogía de la lectura**. Bogotá. Antropos LTDA.
- Cormary, H. (dir.) (1975). **Diccionarios del saber moderno**. España, Mensajero.
- Dávila, R. J. (1987). **El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica**. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.
- Decroly, O. y E. Monchamp, (1998). **El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz**. Madrid, Morata.
- Erikson, E. (1972). "Juego y actualidad." En Piaget, J., Lorenz, K. **Juego y desarrollo**. Barcelona, Grijalbo.
- Garzón, C. y M. Vivas. (1999). "Una didáctica constructivista en el aula universitaria". En **Educere**, Año 3 N° 5. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.
- González Alcantud, J. A. (1993). **Tractatus Ludorum. Una antropología del juego**. Barcelona- España. Anthropos.
- Klein, M. (1929). **La personificación en el juego de los niños**. Buenos Aires, Hormé, s. a.
- Larroyo, F. (1973). **Historia general de la pedagogía**. México, 1973.
- Leif, J. y L. Brunelle. (1978). **La verdadera naturaleza del juego**. Buenos Aires, Kapelusz.
- Lomelli Rosario, A. (1933). **Lecciones de Historia Universal**. Maracaibo-Venezuela, Hermanos Belloso Rosell.
- Manterola, C. (1996). **Educación, enseñar y aprender**. Consejo de Publicaciones de la ULA
- Ministerio de Educación. (1999). "La transversalidad curricular en la educación básica". En **Educere**, Año 3. 5. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.
- Ministerio de Educación (s.p.i.). **Sugestiones metodológicas para la enseñanza de los juegos**.
- Ministerio de Educación. (1997). **Currículo Básico Nacional**. UCEP.
- Ministerio de Educación (1987). **Modelo Normativo. Plan de estudio y evaluación del rendimiento escolar**. Caracas.
- Monte, Z. (1996). **Más allá de la educación**. Caracas, Galac.
- Parcerisa Aran, A. (dir.) **El constructivismo en la práctica**. Barcelona-España, Cotás. S. L.
- Piaget, J. (1945). **Le jeu en la formation du symbole chez l'enfant**. París, Delachaux et Niestlé.
- Prieto Figueroa, L. B. (1984). **Principios generales de la educación**. Caracas, Monte Ávila Editores.

Revista Año Cero, Año IV, **04-0493-33**.

Reyes-Navia, R. M. (1993). **El juego. Procesos de desarrollo y socialización**. Colombia, Imprenta Nacional.

Santos Mendoza, M. y G. Torres. (1989). **Importancia de la actividad lúdica en el desarrollo intelectual del niño en el nivel preescolar**. Trujillo. UPEL.

Smith, F. (1983). **Comprensión de la lectura**. México, Trillas.

Stoetzel, J. (1975). Cormary (Dir.) **La pedagogía**. En **Diccionarios del Saber Moderno**. España, Mensajero.

Torres, C. M. (1999). **El juego en el aprendizaje de la contabilidad en la tercera etapa de la educación básica**. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.

Torres Perdomo, M. E. (1991). **Literalidad en la educación básica**. Mérida, Consejo de Publicaciones de la ULA.

Torres Perdomo, M. E. (1993). **La candidez de un niño**. Mérida, Consejo de Publicaciones de la ULA.

Vigotsky, L. S. (1966). "El papel del juego en el desarrollo del niño". En **El desarrollo de los procesos psicológicos superiores**. Barcelona, Grijalbo.

Wallon, H. (1942). **El juego en la evolución psicológica del niño**. Buenos Aires, Psique.

Winnicott, D. W. (1971). **Realidad y juego**. Barcelona, Gedisa.