

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA*

Carmen Minerva Torres¹

RESUMEN

El juego es reconocido por todos sin distinción de razas, de credos ni de 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 “paideia” como el inocente juego de niños. La investigación cuya teoría expresamos como artículo, 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 Villegas”, de El Jobo. Por este motivo el objetivo principal fue proponer estrategias donde el juego es el elemento principal. El estudio se desarrolló en el aula como una forma de proponer al juego como estrategia a través de microclases de aprendizaje. Estrategias que aparecen en el cuerpo general del trabajo. Se tomaron como referencia varios autores Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Piaget (1945), Vigotsky (1966), Decroly (1998), entre otros.

Palabras Claves: Juego, estrategia, microclase.

ABSTRACT

Games are widely recognized, without exemption of race, creed and ideology. Its origins are traced back to Greece civilization. The Hellenic idea of the game appears in the epic of Homer and Hesiod, it was conceived as the notion of Physical power, then it becomes paidea as the innocent game of children.

*Este trabajo ha sido financiado por el CDCHT. Código NURR – H – 152- 99- 04- C

¹ Profesora del NURR-ULA.

Aceptado: 12-12-01 Aprobado: 18-01-02

The present paper is a descriptive and field research, and was conducted at the Maria Electa Torres Perdomo in Puente Carache and Miguel Enrique Gudiño Villegas in El Jobo, elementary schools. The main objective of this research was to propose strategies in which the game was the key element. Microclasses were developed in the classroom in which games were used as a strategy. The strategies used were taken from well known authors: Leif and Brunelle (1978), Gonzalez Alcantud (1993), Piaget (1945), Vigotsky (1966), Decroly (1988), among others.

Key words: game, strategy, microclass.

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, propicia 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 en la vida ciudadana. En ese sentido, se desarrollaron las microclases donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional. En el trabajo realizado en las microclases quedó como evidencia que el maestro sí puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes y a la vez se sugirieron otros juegos – juegos que aparecen en el texto completo del estudio- para ir estimulando la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje y facilitar en los alumnos este proceso. 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.

EL 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. 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. El juego es estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños y en las niñas 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, 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. 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, 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 al 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 brinda el nuevo diseño curricular al dejar al alumno 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 planteó como objetivo **“Proponer estrategias donde el juego sea el elemento fundamental.”**

Esta situación que generó el objetivo, llevó a la investigadora a buscar juegos donde el aprendizaje se convirtiera en una forma distinta de resolver problemas. Esta iniciativa le hizo comprender a los docentes que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia.

Desde esta perspectiva se recurrió al ámbito interdisciplinario al elaborar el presente trabajo, en el cual se amalgamaron **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.

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

ALGUNAS INVESTIGACIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO

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, a través de las teorías y hallazgos entre los cuales se encuentra la concepción constructivista del aprendizaje, según la cual, crea, recrea y construye el conocimiento es el sujeto cognoscente, tomando de su ambiente los elementos que su estructura cognitiva es capaz de asimilar para plasmarlo en forma oral o escrita, de manera tal que se observe que sí hubo aprendizaje significativo (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 (1989) y Smith (1983) 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, van 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.

Los acuerdos entre investigadores no han tenido un canal de criterios comunes. 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 convierte en paradigma 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.

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.

Plantea 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 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.

Desde ese punto de vista, 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. 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 (Cañeque, 1993: 344).

Otro estudioso del tema es Klein (1929: 28), quien 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.

También 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.**
- **El juego es para el niño una tarea interminable.**
- **El juego como prefiguración.**

... 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" (Erikson, 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 del 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” (Cañequé, 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).

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. Y 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 está 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” (Piaget, 1945: 198). Es decir, no hay que enseñarle qué debe o no hacer para estar en paz con su grupo.

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 allí 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).

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

- **Juegos de ejercicio**
- **Juegos simbólicos**
- **Juegos de reglas**
- **Juegos de construcción**

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).

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” (Cañeque, 1993: 6-7).

Los individuos juegan en cada etapa de la vida a cosas distintas; cuando nace, el deseo de jugar no aparece cuando los demás se lo 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.

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 (González Alcantud, 1993: 228).

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).

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 pudiera inmovilizar 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

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 que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

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.

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. 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” (Lomelli Rosario, 1933: 143). En este ámbito los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos.

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

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 (González Alcantud, 1993: 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” (González Alcantud, 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 (González Alcantud, 1993: 186).

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.

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 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 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, 2001). Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

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 permiten 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.

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).

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).

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. 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.

Ausubel y otros, 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 ...” (1982: 48).

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.

En ese orden de ideas 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**
- **La planificación anticipada.**
- **El logro de objetivos específicos**
- **En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.**
- **Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la**

niña es fundamental.

Para diseñar una estrategia es menester conocer:

1. **¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?**
2. **¿Cómo se va a desarrollar el proceso?**
3. **¿Con qué recursos se cuenta?**
4. **¿Por qué ese aprendizaje? ¿Para qué le sirve?**

CONCLUSIONES

Las estrategias deben ser innovadoras, motivantes y que promocionen 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.

Como el fin que se persigue con la aplicación de los juegos es el de proponer juegos, se sugirió a los docentes de Puente Carache y El Jobo que las microclases se realizasen 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 el fin es consciente y su consecución aporta vivencias significativas - en cada uno de los integrantes del grupo- entonces -el juego- se convierte en una estrategia de aprendizaje lograda a través de las actividades lúdicas -con la creatividad del docente y de los estudiantes-, en un ambiente donde no exista presión para que aprenda, sino que se realice en forma espontánea y libre como es la forma de actuar de los niños.

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.

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 fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese 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.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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.

CAÑEQUE, H. (1993). *Juego y vida*. Buenos Aires, El Ateneo.

CHARRÍA DE ALONSO, M.E. y A. González. (1993). *Hacia una nueva Pedagogía de la lectura*. Bogotá, Procultura- Cerlalc.

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. Traducción de: Initiation à l'activité intellectuelle et motrice.

ERIKSON, E. (1972). “*Juego y actualidad*”. En Piaget, J., Lorenz, K. **Juego y desarrollo**. Barcelona, Grijalbo.

GONZÁLEZ ALCANTUD, J. A. (1993). *Tractatus Ludorum. Una antropología del juego*. Barcelona- España. Anthropos.

GOODMAN, K. (1989). “*El proceso de lectura. Consideraciones a través de la lengua y el desarrollo*”. En: **Lectoescritura. Lectura**. UPEL. Caracas.

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, Porrúa, s. a. 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.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (1999). *La transversalidad curricular en la Educación Básica*”. En **Educere**, Año 3 N° 5. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.

————— (s.p.i). **Sugestiones metodológicas para la enseñanza de los juegos**.

————— (1997). **Currículo Básico Nacional**. UCEP.

PARCERISA ARAN, A.(Dir.) (2000). *El constructivismo en la práctica*. Barcelona –España, Cotás, S.L.

Carmen Minerva Torres

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.

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

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

STOETZELI, J. (1975). El adolescente. 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.

————— (1993). *La candidez de un niño*. Mérida, Consejo de Publicaciones de la ULA.

————— (2001). *La lectura y la escritura: un binomio completo*. Mimeografiado.

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.