



RESUMEN.

Las actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, son una alternativa metodológica para implementar en las aulas de clase. Es por eso que se ha realizado un estudio bibliográfico de los puntos más importantes en lo referente al juego y como este influye en el aprendizaje. Así también se ha elaborado una guía de juegos para poder incrementar el desarrollo creativo de los niños, en las diferentes áreas de estudio, como: Lectura, Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Sociales. Además se quiere ampliar la imaginación de los niños por medio de dichas actividades, pero siempre y cuando se obtenga la ayuda del profesor encargado.



ABSTRACT.

The play activities within the teaching-learning process is an alternative methodology to implement in the classroom. This is why there has been a bibliographic review of the most important points regarding the game and how it affects learning. So there has also been a guide to games in order to increase the creative development of children in the different areas of study such as reading, language, mathematics, natural and social sciences. You want to expand the imagination of children through such activities, but as long as they get the help of the teacher in charge.



Contenido

INTRODUCCIÓN.....	8
1 CAPÍTULO I: EL JUEGO.....	10
1.1 ¿Qué es el juego?.....	11
1.2 TIPOS DE JUEGO.....	17
1.3 EL JUEGO Y DESARROLLO DEL NIÑO.....	31
1.4 BENEFICIOS DEL JUEGO.....	46
1.5 NEUROFISIOLOGIA DEL JUEGO.....	51
1.6 CONCLUSIÓN:.....	61
2 CAPÍTULO II: EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN.....	63
2.1 Reseña histórica de la educación y el juego.....	65
2.2 APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES LÚDICAS.....	70
2.3 ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL AULA DE CLASES.....	77
2.4 CONCLUSIÓN:.....	106
3 CONCLUSIONES FINALES.....	107
4 RECOMENDACIONES.....	109
5 BIBLIOGRAFÍA.....	110



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**“IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL
PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS Y
NIÑAS DE EDUCACIÓN BÁSICA”.**

*TESINA PREVIA A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE: LICENCIADAS EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA EN LA
ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN
BÁSICA.*

DIRECTOR:
LCDA. GEANINA ÁVILA

AUTORAS:
PAULINA CRIOLLO
LORENA JARAMA

CUENCA - ECUADOR
2010



HOJA DE RESPONSABILIDAD

Nosotras: Diana Paulina Criollo Berrezueta y Diana Lorena Jarama Luna, estudiantes del curso de graduación de Psicología de la Universidad Estatal de Cuenca; nos hacemos responsables de los datos que están formando parte de la Tesina. Confirmamos que los temas que constituyen en la misma han sido averiguados, recopilados e investigados de fuentes fidedignas.

Paulina Criollo

Lorena Jarama



AGRADECIMIENTO.

Queremos agradecer de manera especial a Dios por darnos la fuerza y sabiduría que necesitamos para no rendirnos.

A la Lcda. Geanina Ávila, por ser nuestra tutora en la elaboración de la tesina, ya que su asesoría nos sirvió de mucho para poder culminarla.

También queremos agradecer a todos los que fueron nuestros profesores en la Facultad de Psicología y en el curso de graduación, pues sus conocimientos y enseñanzas fueron fundamentales para la elaboración de dicha tesina.



DEDICATORIA.

Esta tesina está dedicada y elaborada para nuestros padres, hermanos, e hija, ya que fueron y son el pilar fundamental para poder realizarla, pues la comprensión y el apoyo de ellos fueron importantes para la ejecución de la misma.



INTRODUCCIÓN.

El juego es una característica propia del hombre, es esencial en la vida de los niños. Nos ayuda a proyectar una sociedad nueva y un desarrollo integro de los niños, de sus familias y de las escuelas que los atienden.

Se propone al juego como una línea metodológica fundamental, que debe ser vinculado con la cultura de los sujetos y con las experiencias previstas para el aprendizaje, ya que el juego es algo natural del niño, nadie lo obliga a realizar acciones que no se quiera, simplemente es voluntario.

En la infancia el juego tiene un fin en si mismo y va acompañado por sentimientos de alegría, de satisfacción y de tensión, es motivador, estimula las capacidades físicas, intelectuales y afectivas, su infancia y su imaginación.

El juego es un medio en donde permite al niño y a la niña la construcción y el descubrimiento de si mismo, de su cuerpo de sus movimientos, de sus emociones, de sus pensamientos, sentimientos y afectos, de sus posibilidades,



de sus conquistas espaciales, creativas y de sus expresiones. Además le permitirá construir su propia identidad en el encuentro cultural con las otras personas y crear espacios de participación social.

Es necesario conocer que es el juego, los tipos de juegos y las clases de estos, el juego y el desarrollo, los beneficios del juego, la neurofisiología del juego, la reseña histórica del juego, las actividades lúdicas y el aprendizaje y como emplear el juego dentro de las aulas de clase. Para poder entender como influye el juego dentro del aprendizaje en los niños y niñas que se encuentran en educación básica, y lograr estimularlos para poder desarrollar su creatividad e imaginación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Además este trabajo está orientado para que la familia, comunidad, educadores y mediadores faciliten a los niños aprendizajes a través del juego.

.



1 CAPÍTULO I: EL JUEGO

El juego es algo inseparable en la vida de los seres humanos, en especial de los niños, nadie está obligado a realizarlo, es voluntario y se da de forma natural. Todos han aprendido a relacionarse a base del juego ya sea en el ámbito familiar, social y cultural, pues es una manera rica de hacerlo porque no existe presión alguna.

El juego es una actividad universal que existe en todas las culturas y su importancia persiste durante toda la vida. Además es una actividad natural y al mismo tiempo un comportamiento aprendido que tiene tantas caras como imágenes que va adquiriendo el desarrollo humano durante la infancia.

Todos han realizado su aprendizaje mediante el juego, pues es una excelente alternativa para realizar este medio, con el fin de obtener una niñez feliz, para llegar a ser un adulto sano.

Es indispensable conocer qué es el juego, los tipos de juegos y las clases de estos, el juego y el desarrollo, los beneficios del juego y la neurofisiología del juego. Para



poder entender como el juego influye dentro del aprendizaje en los niños y niñas que se encuentran en educación básica, y lograr estimularlos para poder desarrollar su creatividad e imaginación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

1.1 ¿Qué es el juego?

La actividad propia del niño es el juego, es una actividad inherente al ser humano, todos han aprendido a relacionarse en nuestro ámbito familiar, social, cultural, material en base del juego.

Se trata de un concepto muy rico, amplio y versátil que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Autores como Wallon H. (1977:58) hace cierta referencia a los juegos serios. "El juego sería una etapa de la evolución total del niño y que podría descomponerse en períodos sucesivos. Se confunde efectivamente con toda su actividad y mientras



permanece espontáneo no recibe su subsistencia de las disciplinas educativas. En el primer estadio se manifiestan los juegos estrictamente funcionales, luego aparecen los juegos de ficción, de adquisición y de elaboración”.

Desde los primeros años de vida los niños inician su aprendizaje con el juego es así como se logra desarrollar las actitudes y se forman los modelos en los cuales el entorno y las actividades lúdicas son importantes, pues si no existe una adecuada estimulación los niños podrían presentar ciertas dificultades en su proceso de aprendizaje y en el desarrollo psicosocial que posee cada niño.

El juego es esencial en la vida de los seres humanos, en especial de los niños, ya que es una actividad en la cual no se está obligado a realizar el mayor esfuerzo, como el trabajo cotidiano por ejemplo; a veces suele suceder que el juego demande liberar cantidades mucho mayores de energía que las requeridas para una tarea obligatoria, sin embargo eso no implica que los niños se sientan cansados o desmotivados pues es una actividad que les gusta realizar y lo hacen con tanto gusto que los motivan para lograr ciertas metas dentro de su vida, por



ejemplo algunas competencias deportivas o ciertos trabajos solitarios pero libres

Otras definiciones acerca de lo que es el juego nos dan a conocer lo siguiente:

“El diccionario de la Real Academia lo contempla como: un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características”.

A través del juego, el niño desarrolla una serie de hábitos intelectuales, físicos, morales, sociales, culturales, materiales, etc., que en su vida futura tendrán una trascendencia de mucha ayuda para lograr el óptimo desarrollo dentro de sus etapas evolutivas.

Los teóricos que han definido el juego son algunos como por ejemplo:



Piaget considera al juego como: “Acción libre considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuo que la practica”. Cabe recalcar que el juego es una actividad libre y voluntaria, ya que el niño no está obligado a nada.

Susana Villedeshi: “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”. Definitivamente se puede decir que el juego es una acción libre en donde están establecidas reglas libremente aceptadas.

Bernard George Slaw: “Es una forma privilegiada de expresión infantil”. Decisivamente el juego es en esencia la mejor forma de expresión del niño, pues a través de este el niño expresa sus deseos, miedos, ansiedades, alegrías, etc.

Al analizar estas definiciones se puede extraer algunos elementos comunes y los más significativos son:



1.- Todas consideran al juego como una actividad libre, voluntaria y placentera que absorbe totalmente al niño, nadie está obligado a jugar.

2.- El juego se desarrolla en un mundo a parte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

3.- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita y desinteresada, esta característica suele ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

Los niños comparten su forma de jugar entre ellos, por la simple necesidad de actuar sobre el mundo exterior, con el fin de adaptar los medios que éste ofrece a las propias disponibilidades del niño y para asimilar en mejor forma partes cada vez más amplias de ese mundo.

“El niño repite en sus juegos las experiencias que acaba de vivir, imita, reproduce. Para los más pequeños, la imitación es la regla de los juegos, la única que le es accesible ya que no pueden superar el modelo concreto y vivo para llegar a la abstracción. Su comprensión al principio, no es más que una asimilación en la que



precisamente la imitación desempeña un gran papel”.
(Isabel Adrados 1973:130).

El juego tiene valor como tal. También, en los casos en el que el educador no puede reconocerle ninguna utilidad, quien se esfuerce por introducir en el juego infantil, clandestinamente y en todo momento, nada más que con fines educacionales, demuestra no comprender la esencia misma de toda actividad lúdica.

Jean Chateau. (1958:49) “El hombre no está completo sino cuando juega”. Es imposible imaginarse una infancia sin risas y juegos, pues de lo contrario los seres humanos serían seres tristes y el desarrollo integral de cada uno no estaría completo. Gracias al juego crece el alma y la inteligencia. Un niño que no sabe jugar, será en un futuro un adulto que no sabe pensar.

“El juego desempeña en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos. Un hombre hecho procura probarse a si mismo, y probar a los demás, su propio valor por un resultado real”. (Jean Chateau. 1958:120). La infancia es, por consiguiente, el aprendizaje necesario para la edad madura. Estudiar en el niño solo su crecimiento y el



desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso por el cual el niño modela su propia identidad. Esto quiere decir que el niño se desarrolla por medio del juego. El juego es útil y es necesario para el desarrollo del infante en la medida en que éste es el protagonista.

En definitiva el juego es una actividad universal que existe en todas las culturas y su importancia persiste durante toda la vida. Además es una actividad natural y al mismo tiempo un comportamiento aprendido que tiene tantas caras como imágenes que va adquiriendo el desarrollo humano durante la infancia.

El juego es la esencia de la vida, constituye la base más importante para el desarrollo saludable de los niños y de la interacción entre adultos y niños. Si los niños y niñas juegan mantendrán esa frescura en su vida adulta.

1.2 TIPOS DE JUEGO.

Después de conocer que es el juego es necesario estar al tanto de los diferentes tipos de juegos. Jugar siempre es posible, pero hay distintas formas de hacerlo de acuerdo con el espacio y el nivel de acompañamiento.



Según Regina Katz, en su libro: “Crecer jugando: La expresión corporal y el niño pequeño” (1981:57-65) los tipos de juegos según el desarrollo del evolutivo del niño son:

Los **juegos funcionales** son los primeros que aparecen en el niño y niña entes de andar y hablar porque sirven para desarrollar sus potencialidades.

El juego funcional se desarrolla en la primera infancia (0-2 años) y es en le seno de la familia donde se lo realiza, suelen estar constituidos de movimientos muy simples como por ejemplo se puede estirar y doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos, golpea la cuna con el pie, se golpea la cabeza, toma los objetos, los deja caer. Por medio de esos juegos el niño va conociendo y experimentando con los objetos, lo que ayudará a tomar conciencia de si mismo y del mundo que le rodea.

Los **juegos de ficción o simbólicos**, se desarrolla entre el año y medio y los cinco años, aproximadamente. El niño ejercita su gran forma de imaginación, por eso elabora situaciones que ha visto y que desea que sucedan en la realidad; imita sus vivencias, pero tiende a darles un final siempre agradable. Juega al papá y a la



mamá, al profesor, al policía, a las aventuras, y de esta manera va adquiriendo elementos de base para crear relaciones interpersonales, el desarrollo de la autonomía y del esquema corporal. Son juegos muy importantes para el desarrollo evolutivo del lenguaje, de la fantasía, y más tarde para el manejo de los símbolos.

Los juegos simbólicos son los más predominantes en el ciclo inicial, es el juego de “pretender” situaciones y personajes casi “como si” estuvieran presentes. Los animales y monstruos le fascinan y lo asustan al mismo tiempo, se convierten en sumisas criaturas de su fantasía. Estas elaboraciones fantásticas son importantes para mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

En este juego el niño adjudica a los objetos cualidades espaciales, esta silla es un tren, se puede realizar un juego con las muñecas, montar en un palo como si fuera un caballo, etc. Todo material a su alcance se transforma a su capricho, según el uso que el niño quiera darle, aquí interviene una actividad cuya interpretación es más compleja, pero a la vez más próxima a ciertas definiciones que se han dado a cerca del juego.



Los **juegos semi-reglados**, se da a partir de los cinco años, y hasta los siete, las relaciones con el entorno se hacen más profundas y directas. El mundo se va interiorizando como propio; los sujetos captan el sentido de las estructuras físicas y reconocen en ellas el producto de una actividad concreta.

Dentro de esta categoría se puede incluir los juegos de construcción, a partir de bloques de madera u otros materiales, los cuales, con cierto orden, dificultad, secuencia específica, le plantean la individuo problemas que estimulan su imaginación, capacidad lógica, habilidad para formar secuenciar y la facultad creadora. Además posibilitan la formación de hábitos de orden; al despertar el interés por una actividad procuran organizar esquemas mentales. El manejo de formas, colores, tamaños y texturas ayuda a que aparezca la abstracción de la realidad y se desarrolle la capacidad para proponer soluciones.

Los juegos reglados, se presentan de los siete a los once años, con ellos los individuos aprenden a conocer y aceptar las normas o a establecerlas por si mismos. Son juegos que se realizan en grupos y que permiten a los chicos aprender a manejar y defender sus derechos, a



responsabilizarse de sus deberes y a respetar a los demás. Tienen características específicas, porque en ellos hay ganadores y perdedores; existen niveles de competencia y desempeño en el conocimiento del juego, se emplean estrategias para ganar y también ardides.

Entre algunos juegos están: jugar por el borde de la acera, subir una escalera hacia atrás, hacer muecas, no pisar las rayas de la baldosas, seguir líneas rectas, imitar actos de otras personas, etc.

En los **juegos de adquisición**, como dice una expresión popular, el niño es todo ojos y oídos; mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones que parecen absorberlo totalmente.

En los **juegos de elaboración**, el niño se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos. En este grupo también caben los juegos de garabateo y hasta modalidades de juegos lingüísticos como tararear, cantar, decir trabalenguas y poesías. El niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina, arcilla, con cubos, garabateos y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción



como un tren, el puente por donde pasan los carros, los edificios, etc. La ficción y la adquisición, en lugar de ser eclipsadas por los juegos de elaboración, juegan su papel en éstos.

En el **juego motor**, juega solo o con otros niños, sin o con objetos, salta, brinca, se revuelca, arrastra una taza por el suelo, tal vez para producir ruido, le gusta tirar objetos, encajarlos entre si, hacer torres, sin relación con el uso normal de esos objetos. Sus juegos son repetitivos e introducen variaciones espontáneamente.

Llegado a conocer algunos tipos de juego, existen diferentes clases de juegos que pueden también ser empleados para el desarrollo del niño y mejorar su creatividad, según Alberto Iverson (1994:45-49) son los siguientes.

Juego libre.

Este tipo de juego se realiza especialmente durante las primeras etapas de la infancia en la cuales el niño empieza a reconocer su cuerpo, y su entorno. Los primeros juegos sociales y de imaginación marcan los pasos iniciales hacia el desarrollo cognoscitivo y la adquisición de las primeras normas de comportamiento



en comunidad. Estos juegos no requieren la presencia de un adulto o guía y la mayoría de veces crecen de normas, ya que tienen diversas pautas y reglas que los mismos participantes imponen y cambian libremente.

Las condiciones para el éxito de estos juegos están sujetas a las formas de desarrollo específico que se pretenda alcanzar a través de su implementación. De todas formas siempre es necesario que exista la presencia de un adulto ya sea que se trate de pequeños o de un facilitador cuando se trate de jóvenes.

Juego dirigido.

Es aquel que se desarrolla con la orientación de una persona que tiene conocimientos acerca del juego en si y que, por ende, motiva la participación grupal, con base en la diversión. Son juegos en los que debe permitirse cierto grado de flexibilidad, para que no se tornen rígidos y aburridos, sus condiciones también dependen de los desarrollos que se persiga con ellos.

Juego al aire libre.

Requiere espacios externos, porque en estos juegos es necesario moverse mucho (correr, saltar, gritar, manotear, perseguir, buscar).



Juegos de interior.

En este grupo se clasifican las actividades un poco más tranquilas, que pueden desarrollarse en espacios más pequeños por su carácter básicamente sedentario. Las condiciones propias de estas dos últimas clases de juegos dependen del tamaño del espacio en el que se han de desarrollar, precisamente allí está la variación que puedan requerir sus aplicaciones.

Jugar por jugar.

Es convertir en juego una circunstancia, un hecho imprevisto. Por ejemplo. Llueve y empezamos a cantar.

Jugar a lo que sea, a nada en particular, todo puede hacerse, jugando. Es una forma de nutrirse de energizarse. Tiene un fin en sí mismo.

Juegos populares.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.



Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades matrices, o servir como base de otros juegos y deportes

Juegos tradicionales.

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.



No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Juegos de rol.

Los juegos de roles son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guión con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria.



Juegos didácticos.

En pos de un objetivo educativo se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción y de simbolización o aprobación de los vivido.

Juegos espontáneos.

Se estructuran en torno a un objeto transicional y permiten al sujeto re-vivenciar simbólicamente deseos y conflictos profundos. El juego espontáneo realizado grupalmente conduce al establecimiento de “acuerdos” que dan lugar al juego reglado.

Juego rompehielo.

Se utiliza para comenzar un curso, iniciar una relación o integración entre futuros compañeros, o en general, para acercar personas que tienen poco o ningún contacto en sus actividades diarias.

Juego de integración.

En esta clase de actividad, continuación de la anterior, se enfoca más hacia el conocimiento mutuo de los integrantes del grupo. Además refuerza el sentido de pertenencia a cada uno de los grupos dentro de los cuales se trabaja.



Juego de habilidad.

En esta categoría los participantes adquieren, amplían y demuestran destreza para el cumplimiento de tareas o pruebas, específicas, cuya explicación suele darse antes de iniciar el desarrollo del ejercicio en sí.

Juego de atención.

Este es una clase de juego en el cual resulta indispensable que los participantes utilicen los sentidos de manera consciente constante, pues se trata de que estén atentos a diferentes indicaciones dentro de la actividad, como señas, gestos, pistas, palabras, figuras o claves, y así dar cumplimiento al objetivo precisado de antemano.

Juego de ingenio.

Se trata de todos aquellos juegos en los cuales las personas que participan ponen a prueba su iniciativa y astucia para descubrir la manera más adecuada de cumplir las metas propuestas.

Juego de la ronda.

Es una combinación de canto, pantomima y movimiento dentro de la cual, las normas resultan ser iguales para



todos los integrantes, Se emplea especialmente en las actividades dirigidas a los más pequeños, ya que propician una gran dosis de espontaneidad y ayuda a iniciarlos en las actividades de grupo.

Juego deportivo.

Modalidad que busca fomentar, en cualquier edad, la practica deportiva propiamente dicha, y con la cual se puede dar inicio a la elección de un deporte específico que el estudiante prefiere o para el cual posee mayor aptitud, puede ejercitarse como disciplina formal o aficionada durante el resto de l vida y también ayuda a mejorar las condiciones físicas t técnicas del deportista.

Juego de fluidez verbal.

Ayuda a desarrollar las habilidades del lenguaje. Refuerza actividades concretas como fortalecer la memoria pro medio de la recordación de las palabras, enriquecer el vocabulario, adquirir mejores niveles expresivos y lograr precisión en las asociaciones de ideas. Además facilita distinguir palabras semejantes en escritura y lectura para construir frases. Por otra parte es una excelente herramienta para aumentar el



conocimiento general y para desarrollar los procesos de comprensión, aplicación, análisis y síntesis.

Juego de mímica.

Se trata de expresarse únicamente por medio del lenguaje no verbal, procura el desarrollo de la capacidad simbólica, la asociación de elementos e ideas, la agilidad de pensamiento y las relaciones de espacio, tiempo, lugar y modo.

Juego de palabras.

Jugar con las palabras significa jugar con los sonidos y con las realidades, recrearse con las letras, las sílabas, las rimas, las canciones, las adivinanzas, los trabalenguas, las coplas, los chistes, los versos.

En conclusión jugar a lo que sea o a nada en particular, no interesa, pues para el niño lo mas importante es jugar, ya que es una forma de nutrirse, de energizarse con un fin en sí mismo. En lo cual desarrolla la creatividad y socialización entre sus pares. Los educadores tienen que tener muy en claro su papel como facilitadores de cada actividad que este mediatizada por el juego, ya que de otra forma todo el proceso se convierte en un simple pasar de un juego a otro, y se pierden los objetivos



centrales de la formación básica, tanto en la infancia como en la juventud, pues estos son los pilares fundamentales para que en un futuro se logre tener una adultez sana tanto con equilibrio físico y emocional, que permitan disfrutar de la vida.

1.3 EL JUEGO Y DESARROLLO DEL NIÑO.

Los juegos son manifestaciones serias inherentes al ser humano, desde la infancia hasta la vejez, que actúan y se manifiesta a lo largo de la vida, alterando, modificando y provocando nuevas adaptaciones del comportamiento.

Paulo Nunes de Almeida, en su libro Educación Lúdica (1998:31-47) basado en el desarrollo evolutivo del niño con la teoría de Piaget y María Montessori, manifiesta lo siguiente:

Fase senso-motriz.

Maternal. 1-2 aproximadamente.

En esta fase, el niño desarrolla sus sentidos, sus movimientos, sus músculos, su percepción y su cerebro.



Mirando, cogiendo, oyendo palpando, manipulando todo lo que encuentra a su alrededor, se divierte y conquista nuevas realidades. En su origen senso-motriz, el juego es para él pura asimilación de lo real en el yo y caracteriza las manifestaciones de su desarrollo.

Los juegos de los bebés no son simples estímulos de su desarrollo físico. Al jugar, se incorporan al cerebro, a través de los sentidos, (oír, coger, ver, chupar), impresiones verdaderas que ven aflorar en el desarrollo cognoscitivo.

Piaget nos recuerda.”Que cuanto más un niño oye y ve, más quiere oír y ver, pues las informaciones enviadas al cerebro producen siempre nuevas conexiones que las mantienen permanentemente activas. Es tan significativa esta relación que, en el plazo de dos años, el niño aprende miles de informaciones e incluso una lengua compleja, con el simple hecho de oírla”.

La educadora María Montessori hace una observación muy importante.



“Nosotros sabemos encontrar perlas en las conchas, oro en las montañas y carbón en las entrañas de la tierra, pero nos pasan desapercibidos los gérmenes espirituales y las creativas nebulosas que el niño esconde dentro de sí al llegar a este mundo”.

El niño, en esta fase, necesita por completo del adulto. De él depende su crecimiento y su relación social.

Investigaciones hechas en animalitos muestran que los bebés, si son aislados en sus primeros años de vida y privados de algunas actividades, entre ellas el juego tienden a aumentar la agresividad, la timidez y las perturbaciones permanentes en su comportamiento social.

En la misma forma, los niños criados dentro de apartamentos aislados, fuera de verse perjudicados intelectual y físicamente. Tienden a presentar perturbaciones en sus comportamientos sociales. El contacto de los adultos con los niños, en esta fase, es imprescindible.



La primera infancia, es indudablemente, riquísima, y debe ser estimulada en todas las formas posibles. La pérdida de este período puede ser irreparable. Habla Leer, contar cuentos, conversar, jugar, correr, montar a caballo, leer a los hijos, facilitar estimulaciones variadas, participar, son actividades que educan al niño, llevándolos a adquirir una mente activa, un cuerpo saludable y un estado emocional equilibrado. Un niño, lo mismo que un animalito, alcanza a distinguir un trato afectuoso y estimulante de un trato hostil o de desafecto por parte del adulto y, como signo de su reacción logra emitir una respuesta de aproximación o de alejamiento.

Es precisamente este contacto afectuoso y estimulante del adulto con el niño lo que caracteriza el primer signo de una auténtica educación lúdica.

Fase simbólica-jardín I-

De 2 a 4 años aproximadamente.

A partir de los 2 años es, prácticamente, cuando el niño comienza a definirse y a estructurarse como ser diferenciado de los animalitos. Los animalitos más evolucionados del mundo no sobrepasan esta fase. Es



una de las fases más importantes para la vida del niño en todos los aspectos.

En esta fase el niño cuantas más informaciones reciban, tantas más cosas se irán registrando en su cerebro.

Dice Piaget mediante el juego, los niños llegan a asimilar las realidades intelectuales que, sin el juego, seguirán siendo para su inteligencia infantil completamente exterior y ajena. Los juegos de los niños se transforman poco a poco en una construcción adaptada, la que cada vez exige mayor trabajo efectivo, hasta el punto de que, en las clases pequeñas de una escuela activa, todas las transiciones espontáneas se producen entre el juego y el trabajo.

Experimentando, viendo, manipulando las cosas, el niño descubre la posibilidad de dar forma al mundo de acuerdo con sus impresiones, pasando no sólo a evocar y registrar hechos en su memoria, sino a recrearlos.

Al concluir la fase anterior y al comienzo de ésta, el niño obra imitativamente para ver lo que se produce su acción. Sin que ello constituya una acción explorativa:



toca, empuja, traslada, amontona, yuxtapone, para ver qué ocurre con ello. La diversión se convierte en un entretenimiento de riesgo y de gratuidad, en la que el placer se opone a la curiosidad, pero enseguida, los juegos y las bromas sobrepasan la acción de gratuidad y de simple recuerdo de impresiones observadas y vividas (imitación), para llegar a ser una reelaboración creativa.

En esta fase a los niños les gusta la compañía de los adultos y de otros niños. Es la fase del egocentrismo, en la cual ellos son el centro de todo y todo se vuelve hacia su yo. Por esto se apegan a sus cosas y no las sueltan de la mano.

En los juegos se apegan a sus cosas y no las sueltan de la mano. En los juegos y en los entretenimientos, no logran coordinar sus esfuerzos hacia el otro, y los juegos con reglamento no funcionan, sin embargo, estar con los demás niños, participar en las actividades propuestas por los papás, cumplir pequeñas órdenes tales como organizar sus cosas, ayudar a los papás, son cosas importantísimas para su crecimiento intelectual y social. De la misma forma, la relación sana, alegre, cariñosa,



afectiva que reciba, es indispensable para su equilibrio emocional.

En síntesis se puede afirmar que la unión de la evolución física, verbal, psicomotora, intelectual, social y emocional, es la que hace a un niño alegre, feliz, capaz de progresos en su crecimiento general.

Fase intuitiva – jardín II- pre escolar de los 4 a los 6-7 años aproximadamente.

Es la fase en la que, bajo la formas de ejercicios psicomotores y simbolismo, el niño transforma lo real en función de las múltiples necesidades de su yo. los juegos comienzan entonces a volverse absolutamente serios y a tener un sentido funcional y utilitario.

Los juegos que más gustan a los niños son aquellos en los que su cuerpo está en movimiento, se sienten muy contentos al poder moverse, siendo este movimiento de su cuerpo el que hace que su crecimiento físico sea natural y saludable.

En esta fase es la que el niño todo lo imita y todo lo quiere saber (fase del por qué).



El desarrollo mental dice Piaget, “es una construcción continua, comparable con la de un gran edificio que se hace más sólido con cada nuevo conocimiento”.

Piaget añade que es sumamente difícil enseñar a un niño las operaciones, él las elabora por sí mismo, a través de sus propias acciones, jugando, en sus diversiones, el niño llega a asimilar las realidades intelectuales, lo que de otra manera sería imposible que ocurriera.

Es importante recordar que todos los juegos en que los niños toman parte, que intentan o por los que muestran interés en esta fase, constituyen verdaderos estímulos que enriquecen los esquemas (perceptivo, visuales auditivos y cinestésicos) operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis, causa, efecto), funciones éstas que, combinadas con las estimulaciones psicomotoras, coordinación precisa, definen algunos aspectos básicos del aprestamiento que brinda las condiciones para el dominio de la lectura y la escritura. En esta fase el niño aprende mucho más rápido cuando puede dar nombre a



las cosas, cuando aprende a conversar sobre las situaciones y cuando el lenguaje verbal y escrito en su entorno es más rico.

El niño se junta con otros niños a jugar, pero procede, todavía, sin observar reglas. En su juego, todos ganan y todos pierden. Al final, siempre terminan con agresiones y peleas.

El niño no logra todavía coordinar sus esfuerzos con los de sus compañeros, pero siente la necesidad de estar con los demás.

Hasta los seis o siete años aproximadamente, se extiende la fase en que el niño prácticamente define gran parte de su desarrollo físico, mental, afectivo (equilibrio emocional y social). La participación y las actitudes del adulto-papás y lo social.

Fase de la operación concreta- Escuela Primaria De 6-8 a 11 años aproximadamente.

Es la fase escolar donde el niño incorpora los conocimientos sistematizados, tomará conciencia de sus



actos y despertará a un mundo en interacción con sus semejantes.

Los ejercicios físicos en función de su desarrollo se transforman pronto en prácticas deportivas, ya que comienzan a tener finalidades, por medio de esfuerzos conjuntos.

En esta edad el niño comienza a pensar inteligentemente con alguna lógica. Comienza a entender el mundo más objetivamente y a tener conciencia de sus actos. Discerniendo lo verdadero de lo equivocado.

En esta fase los juegos se transforman en construcciones adaptadas, que continuamente exigen un trabajo efectivo y participativo en el proceso de aprendizaje que comienza a sistematizar el conocimiento existente.

El sentido del trabajo juego se define como algo inherente y los trabajos escolares comienzan a tener seriedad cuando los niños aprenden a leer, escribir y calcular, seriedad que no podrían de otro modo alcanzar, puesto que es por medio de la actividad juego como el



niño preserva el esfuerzo para consagrarse por entero a la actividad que realiza.

Piaget afirma: “puesto que el juego es un medio tan poderoso para el aprendizaje de los niños, allí donde se logra transformar en juego la actividad de la lectura o de la ortografía se observa que niños se apasionan por estas ocupaciones frecuentemente vistas con fastidio”.

A partir de los 7 años aproximadamente, el niño alcanza un nivel neurológico de madurez suficiente que permite al cerebro la coordinación a un mismo tiempo de innumerables dimensiones de los objetos (longitud, forma, altura, espacio, movimiento). Lo mismo que percibir, discriminar y relacionar centenas de detalles de orden visual o auditivo y asociarlos y combinarlos. Para configurar nuevas estructuras.

Una de las formas más significativas de pensamiento aparte de las evoluciones de la memoria y del raciocinio concreto, es la creatividad.

En esta fase la creatividad para el niño comienza a ser algo intencional y objetivado. Ya que se siente capaz de romper continuamente los esquemas, por medio de las



preguntas que hace, de los problemas que resuelve, de las nuevas respuestas que encuentra.

A veces es frecuente que los papás y los profesores de las escuelas primarias sean los grandes obstaculizadores del desarrollo creativo de los niños, cuando los ridiculizan, les prohíben o les coartan su expresión, bien sea en cuanto a su modo de hablar, a sus expresiones corporales o artísticas.

Antes de los 7 años, el niño prefería estar junto con otros niños, pero sin lograr coordinar sus esfuerzos para realizar una tarea común a partir de esta edad, se va liberando de su carácter egocéntrico propio de su edad y va aumentando su coeficiente de confianza en sí mismo y en el otro. Va tomando conciencia de la vida social, expandiéndose desde su yo hacia el nosotros.

Le gusta tomar parte en las responsabilidades de la familia y en las tareas de la escuela, intercambiar informaciones, tiene necesidad de sentirse útil, es amigo de trabajar en conjunto y de colaborar con la mira de alcanzar objetivos comunes y principios de socialización, indispensables en la formación.



El juego mantiene y alimenta relaciones profundas entre los niños y los lleva a aprender a vivir y a crecer en conjunto en las relaciones sociales.

El juego no constituye una actividad aislada de un grupo de personas formando al azar, sino que refleja experiencias y valores de la propia comunidad en la que los niños están insertos.

En esta fase la presencia del adulto, padres y profesores, produce condiciones de libertad, posibilidades de seguridad y de enriquecimiento para el niño. El adulto debe ser un dinamizador, un estimulador de las facultades y ante todo un conductor... guía.

La escuela representa en este momento para el niño. La esencia de su formación. En ella el alumno se educa e incorpora conocimientos nuevos. En esta práctica educativa, los juegos se convierten en actividades serias. Trabajo. Que favorecen y enriquecen lo incorporación de tales conocimientos.



Piaget afirma “que los trabajos escolares tendrán una seriedad que de otro modo no podrían lograr, puesto que únicamente en la actividad juego es donde el niño preserva su esfuerzo y se entrega por entero en la actividad que realiza”.

El hecho de que el niño se muestra interesado y dirige sus energías hacia lo que hace, como también de que el juego sea un medio tan poderoso para el aprendizaje, permite advertir que, al aplicarse a cualquier actividad, incluso aburrida y fastidiosa, los niños se interesan y apasionan por estas actividades.

Fase de la operación abstracta

Del 5- al 8- año-adolescencia.

A partir de los 11 a 12 años los juegos se caracterizan como actividades de adaptación al equilibrio físico, pues favorecen el perfeccionamiento de los músculos, tan comunes y apreciados (gimnasia, juegos olímpicos, práctica deportiva), generan principios de descubrimientos, juicio, creatividad, criticidad, características del pensamiento formal, y hacen posible la aparición de relaciones sociales maduras, lo mismo que el surgimiento de dirigentes participativos.



La practica deportiva y de gimnasia son indispensables para el adolescente, pues buscan equilibrar las necesidades de orden emocional, llevar a la práctica principios de vida social integrada, lo mismo que incorporar conductas referentes al grupo o comunidad.

Esta es la fase de las operaciones formales, lo que le caracteriza la conquista de algo nuevo, y los juegos intelectuales ejercen una gran atracción, rompecabezas, discusiones, investigaciones, trabajos de grupo, proyectos, juegos electrónicos, carreras y aventuras. El adolescente busca su identidad, la burla y el desafío desembocan en una amarga mezcla de placer y drama, el juego del adolescente se salva mediante el humor o el desafío que el mismo se plantee.

Para finalizar se puede decir que dentro de las etapas que sigue el desarrollo del niño están marcadas efectivamente por la explosión de actividades que parecen, durante cierto tiempo, acapararlo casi por completo; así mismo, parece no cansarlo el ansia de alcanzar todos los efectos posibles.



En definitiva esta claro que de edad en edad estos juegos señalan la aparición de funciones muy variadas. Por ejemplo funciones sensomotrices con sus pruebas de habilidad, de precisión, de rapidez, pero también de clasificación intelectual y de reacción diferenciada, como en el juego de prendas. Funciones de articulaciones, de memoria, verbal y de enumeración, como en la formación y repetición de frases cada vez más largas y complicadas que se intercambian entre los niños. Y también funciones de sociabilidad que se manifiestan en la distribución de distintos papeles y actuaciones que se integran en la colaboración más estrecha, en las luchas y competencias que disputan equipos o bandas opuestas.

1.4 BENEFICIOS DEL JUEGO.

El juego es uno de los caminos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela, así como para poder interactuar con otras personas.

“El juego también favorece al modo en que los niños se



ven a sí mismos como aprendices. Mientras juegan, resuelven problemas confusos y perturbadores de índole social, emocional e intelectual”. (Dr. D. Francisco Gilo Valle, pediatra 2004)

Encuentran nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido de poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por sí solos.

Esto los ayuda a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje, descubrir cómo funcionan algunos problemas interesantes y a resolverlos de manera creativa. El juego es un proceso dinámico y diverso continuo.

El juego y el movimiento son elementos constitutivos de la infancia, los cuales ayudan al desarrollo físico y emocional del niño, además de que durante la actividad desarrollan cualidades psíquicas importantes como la seguridad, la toma de decisiones, la disposición al riesgo y la autoconfianza.

Actualmente, estos movimientos se han visto obstaculizados por varios factores, uno de ellos es el



físico pues no hay espacio para que los niños puedan moverse a sus anchas, las casas, de la mayoría de los ciudadanos, son pequeñas, hay tráfico que pone en peligro la vida de los niños y la inseguridad ha provocado temor hasta para ir a un parque. Debido a esto, practicar un deporte se ha convertido en una buena solución para motivar a los niños a algo tan sencillo como es que se muevan y logren los objetivos.

“El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural”.

“Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos”. (Mónica Alexandra Cadena 2003. www.monografias.com).

Además dentro del aprendizaje el juego es beneficioso para los niños por las siguientes razones:

- Dentro del juego el niño se conoce a si mismo y a los demás.
- El niño se comunica e incrementa su vocabulario.
- Desarrolla su pensamiento, es decir se vuelve creativo.



- Y también desarrolla la capacidad de tomar decisiones, en ciertas ocasiones muy diferentes a las habituales, lo cual es de esencial importancia para una transferencia a otras situaciones de la vida.

Es indispensable aclarar también como produce el juego ciertos beneficios dentro de nuestra vida cotidiana cuando se lo realiza de una manera adecuada, sin presión ni obligación de nada.

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.



Como conclusión se puede decir que el juego es beneficioso dentro de las etapas de desarrollo por las que atraviesa el ser humano ya que estimula de la siguiente manera:

Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
Es muy importante participar en el juego con los niños ya que la psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños pues sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes.



1.5 NEUROFISIOLOGIA DEL JUEGO.

Es indispensable conocer como nuestro cerebro es un instrumento fundamental para realizar las actividades lúdicas y estas transformarlas en aprendizajes, ya sean positivos o negativos, todo depende de la persona pues es la encargada de hacer que estos procesos sean asimilados de una u otra forma. El cerebro ha ido evolucionando según los cambios que han surgido dentro de la evolución humana, es así que desde el simio hasta el homo sapiens se puede realizar estudios de diferentes tipos de inteligencias en los cuales se refleja la capacidad de reflexión y crítica para resolver problemas que se presentan a menudo en la vida cotidiana.

A continuación se dará a conocer la evolución del cerebro, así como la importancia del mismo dentro de lo lúdico.

Según Carlos Alberto Jiménez Velez. (2008:13-18) manifiesta como progresa el cerebro, en la vida del ser humano.



Evolución del cerebro

“En el ser aún se conserva, en las profundidades craneanas ese cerebro primitivo que se comparte con los reptiles, con los que básicamente, el ser humano, duerme, pelea, huye y tiene sexo por montones. Es preciso insistir que dicho cerebro también permite entre muchas otras cosas, respirar. Mantener el ritmo cardiaco, tensionarse a nivel muscular o esquelético para poder atacar o huir de una determinada situación amenazante. También es un sistema de autoprotección no solo para huir y luchar en caso de una amenaza inmediata, sino que es un sistema indispensable en la vida humana para decisiones inmediatas en las cuales puede existir el peligro de la vida como en caso de evitar un accidente de tránsito, o girar el timón del vehículo para no estrellarse”.

Hay que recordar que la vía más rápida de actuación cuando existe una situación amenazante es el tálamo a la amígdala para poder actuar en forma rápida, muy diferente a la sináptica, tálamo- cortex, que permite pensar racionalmente antes de actuar. Es necesario resaltar que el cerebro reptilico pierde la habilidad para organizar ideas, planear a largo plazo, adquirir y procesar nuevas



informaciones que le corresponde a otro tipo de cerebro más evolucionado.

NEO-CORTEJ CEREBRAL.

Desde los peludos simios erectos hasta el homo sapiens sucedieron muchas cosas hasta conformar el último territorio de esta danza evolutiva. Estos metafóricamente son similares a dos serpientes enrolladas que se vieron en la necesidad de recogerse dentro del cráneo para poder conservar las circunvoluciones y valles a nivel fisiológico, que hacen que en el ser humano sea muy diferente a otras especies.

Carlos Alberto Jiménez Velez. (2008:20-23). “En esta complejidad evolutiva cerebral de los dos hemisferios, se genera espacios fisiológicos capaz de albergar la mayoría de los procesos relacionados con la lógica la racionalidad, y el pensamiento de alto nivel, muy ligados a la formación de los diferentes tipos de inteligente en los cuales se evidencian entre muchas cosas los siguientes procesos: capacidad de reflexión y crítica, actitud para resolver problemas en ambientes cambiantes, intuición y proyección, capacidad de observación y de descripción,



formulación de hipótesis talento para argumentar y explicar fenómenos, facultades kinestésicas, espaciales, musicales, capacidad de jugar y el sentido del humor, competencia de interactuar y de vivir armónicamente con otros, habilidad de soñar y tener libre albedrío, potencial para afectar, amar y desarrollar procesos éticos y morales, y capacidad de búsqueda del sentido de la vida a través del desarrollo de la espiritualidad humana”.

Los procesos evolutivos anteriores son los que realmente marcaron la diferencia entre los seres humanos y otros tipos de especies vivas que no se pueden considerar inferiores, sino diferentes, ya que poseen una serie de habilidades y de procesos creativos y cognitivos muy propios de cada especie.

En síntesis esta última capa denominada corteza cerebral, es por naturaleza biológica una especie de capa superficial orgánica de neuronas asociativas, flotantes sobre el cerebro mamífero, a su vez, descansan sobre la última capa que se denomina cerebro reptil. Estos tres cerebros en uno, son también interdependientes y flotantes, tienen profundidades muy grandes, similares a un vasto océano de una continuidad y de una unidad perfecta que para su



estudio cartográfico o descriptivo permite su fragmentación, pero para su comprensión, es imposible dicha separación.

Protino, nos dicen con mucha sabiduría, que “el ser humano se encuentra suspendido en medio camino entre los dioses y las bestias”, lo cual tiene mucho sentido, ya que a pesar de encontrarnos en la primera década del siglo XXI, todavía muchos seres humanos tienen comportamientos hostiles y delictivos.

La nueva educación debe ser la encargada no solo de la construcción del conocimiento y de la cultura, sino de regular con estrategias lúdicas en especial utilizando el juego, todos aquellos instintos, impulsos o las pulsiones relacionadas con la agresividad o la muerte.

Los nuevos ambientes lúdicos inteligentes en la educación, permitirán fortalecer la esfera de los valores y en especial, el efecto, la creatividad, y la solidaridad, para facilitar la vida cultural en la sociedad humana. También las evidencias en el terreno de las neurociencias demuestran a nivel neurofisiológico que el neo- cortex se expanda para que el sujeto se potencie intelectivamente y le permita



neuro-modular y regular los impulsos básicos relacionados con la animalidad.

Hay que tener presente que en el neo-cortex se almacena la memoria mediante procesos ligados a la neuro-plasticidad y al aprendizaje.

CEREBRO Y APRENDIZAJE.

Carlos Alberto Jiménez Velez. (2008.24-28). Al nacer el niño ya posee cien millones de neuronas las cuales no aumenta en la vida adulta, por el contrario decrece su número. Sin embargo, en el nivel del parto el cerebro del bebe pesa alrededor de 360 gramos, con respecto a la del adulto (1.400-1500 gramos), el crecimiento del volumen cerebral en las primeras fases infantiles(0-5 años), es consecuencia no del aumento de números de neuronas, sino del gran incremento de interconexiones entre las dendritas de las neuronas, debido al desarrollo de los axones y de las ramificaciones eferentes y aferentes, y en fin, a todos aquellos procesos que permiten sinapsis,(inclusive a la descomunal cifra de 10 al 14), y procesos de asociaciones neuronales en ,los cuales cada neurona se puede comunicar con otras diez mil al mismo



tiempo, es decir, toca a su vez, esto cada otras diez mil, demostrando conexiones que se puede comparar a nivel cuantitativo con todos los átomos existentes en el universo.

En síntesis tenemos alrededor de un billón de billones de contactos neuronales con el simple pensamiento. Es así como se puede evidenciar la complejidad humana.

Estos son algunos de los motivos por los cuales la educación embriónica se debe fortalecer. A los dos años de edad, a diferencia del recién nacido, las neuronas parecen una gran maraña de pinos enredados y entrecruzados por la gran cantidad de interconexiones que existen, que permiten, entre muchas otras cosas, que pensamiento y lenguaje se unan y el niño comience a desarrollar los procesos culturales y racionales que exige su contexto cotidiano. También de dicha edad es donde se realiza el mayor aprendizaje sensorial motriz y de reconocimiento de personas.

En otro sentido para nadie es un secreto que un bebe abandonado o poco estimulado se desarrolla con mucha lentitud y no puede tener los diferentes operadores



cognitivos para un buen aprendizaje de su vida infantil y adulta.

La neuro-plasticidad es la capacidad que tiene el sistema nervioso para poder incrementar el número de ramificaciones inter-neuronales y sinapsis a partir de estímulos, percepciones, sensaciones, emociones que actúan sobre el cortex- cerebral en donde existen la mayor cantidad de neuronas asociativas. Por otra parte, se podría comprender con facilidad la base fisiológica o estructural del aprendizaje desde el punto de vista de las neurociencias o desde la neuro- pedagogía.

El aprendizaje desde esta perspectiva se puede estimular a través de la administración repetitiva de impulsos nerviosos por medio de procesos pedagógicos conductuales como actualmente se hace en educación tradicional. También se puede fortalecer de una forma mucho más productiva y asertiva, a través de procesos lúdicos y recreativos donde la lúdica puede tener mucha más eficacia a nivel metafológico que los modelos de instrucciones existentes.

El aprendizaje desde el punto de vista de las neurociencias tiene que ver básicamente con el reforzamiento de las



sinapsis, como la base fundamental de la memoria tanto implícita como explícita, por el contrario para la neuro-pedagogía el aprendizaje tiene que ver más con procesos de comprensión y de asimilación e información. La comprensión desde esta perspectiva requiere, de “relacionar” o de “asociar” a nivel mental información significativa y contextualizada.

Desde estas perspectivas neuro-pedagógica es un proceso educativo, que logre, a través de herramientas lúdicas que las dendritas sean más ramificadas y produzcan más sinapsis, para poder generar mayor posibilidad de aprendizaje, debido a que se produce mayor cantidad de señales y de almacenamiento de las memorias fundamentales del proceso de aprendizaje.

Recordemos que uno no aprende a jugar, nace jugando ya que toda la información de carácter lúdico con el aprendizaje subyace en la memoria filética del ser humano, gracias a esta memoria nacemos con la capacidad de saltar, jugar con el cordón umbilical. Estos aprendizajes que podríamos llamar genéticos son iguales para toda la especie humana.



Por lo tanto no se tiene que aprender, sino desarrollar y cultivar los aprendizajes, para que lleguen a su máxima expresión, cuando asociados con la creatividad y las inteligencias múltiples se podrán gestar productos y saberes nuevos para el desarrollo de nuestra sociedad y de nuestra cultura.

Se podrá afirmar que el juego en la educación no debe ser interpretado como una actividad o un medio, como muchos lo consideran, sino que el juego hace parte de todas las manifestaciones sociales y culturales del ser humano como su condición básica de existencia desde la infancia hasta la vejez, debido a que somos seres lúdicos por naturaleza.



1.6 CONCLUSIÓN:

- El juego es una actividad universal que existe en todas las culturas y su importancia persiste durante toda la vida. Es la esencia de la vida, constituye la base más importante para el desarrollo saludable de los niños y de la interacción entre adultos y niños. Si los niños y niñas juegan mantendrán esa frescura en su vida adulta.
- Jugar a lo que sea o a nada en particular, no interesa, pues para el niño lo mas importante es jugar, ya que es una forma de nutrirse, de energizarse con un fin en sí mismo. En lo cual desarrolla la creatividad y socialización entre sus pares.
- Dentro de las etapas que sigue el desarrollo del niño están marcadas efectivamente por la explosión de actividades que parecen, durante cierto tiempo, acapararlo casi por completo; así mismo, parece no cansarlo el ansia de alcanzar todos los efectos posibles.
- El juego es beneficioso porque el niño se conoce a si mismo y a los demás, se comunica e incrementa su vocabulario y desarrolla su pensamiento, es decir se vuelve creativo.



- El juego hace parte de todas las manifestaciones sociales y culturales del ser humano como su condición básica de existencia desde la infancia hasta la vejez, debido a que somos seres lúdicos por naturaleza.



2 CAPÍTULO II: EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

El juego y la educación han estado ligados a lo largo del tiempo. Por ello, es esencial conocer la reseña histórica del juego, pues el juego se da en los comienzos de la prehistoria, el hombre ya jugaba, cantaba, bailaba. El juego consiste en un código genético de las personas en lo cual se da al nacer, o se va adquiriendo con el pasar del tiempo y otras se tienen que desarrollar de acuerdo a las experiencias vividas por cada uno de ellos.

Los juegos no son un desahogo o una descarga de energía; sino que se desarrolla intelectualmente, hay que reconocer que se tiene que tomar conciencia desde la primera infancia de que jugar no es vano. Este es un camino a la independencia y al aprendizaje; es así como el individuo descubre y alcanza sus propios límites.

Jugar y aprender están ligadas estrechamente; ambos buscan encontrar caminos, inventos, adivinar y así avanzar y mejorar, ya que el niño descubre, analiza, explora desde su realidad en la que puede transformar de acuerdo a cada experiencia que vive en cuanto al mundo que lo rodea. Cabe indicar que el juego nace con



cada uno de los seres humanos es una forma innata. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano, infancia, adolescencia, edad adulta, de acuerdo a cada etapa el niño va teniendo nuevos intereses y diferentes comportamientos.

La labor que desempeña el profesor en cuanto al aprendizaje en el aula de clase es importante ya que el juego es un método que puede ser concebido como una estrategia para el aprendizaje. En cual el niño puede ser el propio autor de su realidad en cuanto puede crear su propio mundo en el que responda a sus necesidades e intereses.

La tarea del profesor dentro del aula consiste en una labor muy difícil sino tiene conocimiento del trabajo-juego así no se podría llegar a nada. Es importante que el profesor no se lance a una práctica con inseguridad o desconocimiento, es necesario que arremeta su propia formación, mediante la lectura, la conversación, la investigación, la búsqueda de alternativas diversas, la recreación de su bagaje y experiencia.



2.1 Reseña histórica de la educación y el juego.

El juego ha sido una actividad inherente al ser humano. El juego no lo hemos inventado los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan, el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones los egipcios mostraban como pasaban el tiempo disfrutando de la música y el baile jugando.

Los primitivos, por ejemplo, en las actividades de la danza, la caza, la pesca, las luchas entre ellos, se consideraba como supervivencia, perdiendo muchas veces, el carácter limitado de diversión y placer natural.



El cuerpo y el medio, la infancia y la cultura adulta hacían parte de un único mundo, este mundo podía ser pequeño pero era eminentemente coherente cada vez que los juegos caracterizaban la cultura propia, la cultura era la educación, y la educación representaba la supervivencia.

Paulo Nunez de Almeida (1998:13-14), hace referencia a las ideas de Platón (427-348), quien afirmaba que “los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos, practicados en común por ambos sexos, bajo vigilancia y en jardines infantiles”. Según él y otros pensadores griegos decían que la educación de los niños debía ser a partir de los siete años de edad.

Platón reconocía al deporte, tan difundido en su época, como valor educativo, moral, poniéndolo en pie de igualdad con la cultura intelectual y en estrecha colaboración con ella en la formación del carácter y de la personalidad. Por esta razón arremetía contra el espíritu competitivo de los juegos, los que muchas veces, usados en forma institucional por el Estado, causaban daño en la formación de los niños y jóvenes.



Con el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba como profanos e inmorales. A partir del siglo XVI, los humanistas comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica, y fueron imponiendo poco a poco a la gente de bien y a los amantes del orden una opinión menos radical respecto a los juegos.

Philippe Aries, investigador de la vida social y de la familia (1981:68-71) afirma en relación al juego que “Los padres comprendieron desde el principio que no era posible ni deseable suprimirlos, ni siquiera hacerlos depender de autorizaciones precarias y vergonzosas. Todo lo contrario, se propusieron asimilarlos e introducirlos oficialmente en sus programas y reglamentos y controlarlos. En tales condiciones, sometidos a disciplina los juegos, reconocidos como buenos, fueron admitidos, recomendados y tenidos a partir de entonces como medios de educación tan valiosos como los estudios”.

Desde ese entonces los jesuitas empezaron a editar en latín tratados de gimnasia que ofrecían las reglas de los juegos recomendados y comenzaron a aplicar dentro de



sus colegios la danza, la comedia, los juegos de azar, transformados en prácticas educativas para el aprendizaje de la ortografía y la gramática.

Paulo Nunez de Almeida en su libro Educación Lúdica (1993:15:22) hace referencia a otros teóricos precursores de los nuevos métodos activos de educación como Montaigne (1533-1592) aconsejaba el campo de la observación, haciendo que el niño fomentara su campo de curiosidad por todo lo que pudiera ver a su alrededor: un sitio, un puente, un edificio, un hombre, etc.

Comenio (1592-1671) resume su método en tres ideas fundamentales, las cuales sirvieron de base para una nueva didáctica: naturalidad, intuición y auto actividad. Este método natural, que obedece a las leyes del desarrollo del niño, trae rapidez, facilidad y consistencia en el aprendizaje.

Rousseau (1712-1778), advirtió que “solo se aprende a pensar cuando se ejercitan los sentidos”, instrumentos de la inteligencia, y que para poder sacar todo el provecho es necesario que el cuerpo que lo sustenta sea robusto y sano.



Jean Piaget cita en varias de sus obras hechos y experiencias lúdicos aplicados en niños, para él “los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entrenamiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual”. Por ejemplo, los juegos pre-operatorios (antes del período escolar) no sirven solamente para desarrollar el instinto natural, sino para representar simbólicamente el conjunto de realidades vividas por el niño.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

A partir de 1970, con el enfoque comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el estudiante o aprendiz se divierta. Desde entonces muchos son los libros dedicados a estas actividades además de materiales complementarios que han aparecido en el mercado. Desde siempre se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, potenciador del aprendizaje.



En suma, con efectos sonoros y visuales de mayor o menor atractivo (planos o en tres dimensiones, por ejemplo), con un diseño gráfico más sencillo o complicado y tanto si nos trasladan al siglo XXIX como al XV, los juegos seguirán siendo sustancialmente los mismos que nuestros antepasados griegos, romanos y egipcios nos dejaron.

2.2 APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES LÚDICAS.

El juego es una de las maneras como la naturaleza induce a sus criaturas a hacer cosas necesarias para aprender a sobrevivir, es algo que viene en el código genético de las personas de lo cual algunas cosas se las sabe al nacer, otras se las van adquiriendo con el pasar del tiempo y otras se tienen que desarrollar. En el primer caso, para identificar las cosas con las cuales se nace, es preciso recurrir a la estimulación natural, existen ejemplos típicos que provienen del mundo animal, pues los homínidos necesitan de años o a veces de siglos para descubrir aspectos del desarrollo que son elementales para un perro, un gato o un mono.



“La razón de tal situación radica en que hay dos elementos básicos que estimulan las reacciones archivadas en el código genético, por una parte el contacto corporal, cuando se reacciona ante olores nuevos, imágenes desconocidas, colores del ambiente, alimentos que se deben o no se deben consumir, situaciones de peligro; y por otra parte objetos colgantes, porque despiertan los sentidos de la visión o el tacto, propician la coordinación y estimulan la fortaleza muscular. De ahí que las colas de los animales llamen siempre la atención de los niños pequeños, pues cumple la doble función de ser punto de fácil acceso, por su movilidad, tamaño y forma, para el contacto corporal y a la vez, suspendidas en el vacío, parecen objetos colgantes, por esos no es raro ver como los niños suelen agarrar al perro o gato de la cola para jugar o “dialogar” con ellos” (George Bernard Shaw).

La energía acumulada y liberada por medio del juego opera como una máquina, dejando al descubierto las cosas que se deben aprender y las cosas que se pueden desarrollar. Es por medio del juego que las personas se apropian y desarrollan la cultura, para participar en ella se debe transformar y dotar de sentido. Por esta razón el ser



humano desde la niñez, debe adquirir saberes y comportamientos que lo libren por la transmisión genética.

El crecimiento es el medio por el cual se puede verificar las etapas de evolución del ser humano, se supone que el niño al nacer comunica espontáneamente toda su afectividad por medio de las risas, los balbuceos, y alguna sílabas carentes de significado gramatical, pero plenas de significación.

Posteriormente el niño se comporta como un científico porque empieza a descubrir, diferenciar y observar con ojos exploradores; le llaman poderosamente la atención el agua, el aire, los recipientes de todo tipo, los juguetes, y en general, todos los objetos que se hallan a su alrededor, en ese proceso curioso también actúa y verifica, porque así aprende a establecer relaciones, y por supuesto, a formular hipótesis con las cuales busca predecir y controlar el curso de los eventos que enfrenta a diario.

Cuando está en la edad de dos años, el niño estructura el lenguaje y el pensamiento simbólico, empezando la apropiación de conceptos, por ejemplo, al arrojar los juguetes y objetos construye preconceptos de gravedad,



posición, tamaño, lateralidad, guardar, sacar, romper o destapar.

Después de los tres años el juego implica altos grados de significación social, porque es a través de él que se pueden construir valores, principios éticos y morales, además modifica y transforma la realidad, pero no de manera libre, sino de acuerdo con la cultura que ha visto al nacer y esta sujeto a heredar las estructuras que rigen en su entorno sociocultural.

Luego se forma el pensamiento analógico y metafórico, indispensable para la elaboración de los conceptos científicos. Descubre una serie de posibilidades, por ejemplo, como un pedazo de plastilina sin forma puede ser un dinosaurio, un caballo, o un soldado, y un trozo de madera puede ser un tanque de guerra, un carro, o una casa.

A los diez años aparece el gusto por las manualidades, los deportes, los juegos establecidos por reglas, donde se exige un esfuerzo de atención y reflexión con un nivel cognitivo determinado. Es el tiempo en que los juegos electrónicos adquieren protagonismo, porque exigen



dominio de múltiples lenguajes y poseen un profundo carácter interactivo; su mayor valor radica en el conocimiento, aplicación y respeto de las reglas, es decir que si el joven no alcanza el puntaje deseado para pasar al siguiente nivel, no puede avanzar, la regla cumplida mejora el autoestima y la confianza, porque al abandonar la timidez, los chicos y las chicas adquieren instrumentos para enfrentar problemas, y relacionarse fácilmente con los demás.

Ya en la edad adulta se puede hablar acerca de lo lúdico, en asocio con una amplia gama de actividades donde se cruzan el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

“El juego es importante en el desarrollo del ser humano y hay que estimularlo para la educación, es decir que se tiene que tomar conciencia desde la primera infancia acerca de que jugar no es algo vano, sino que permite que se lleve a cabo un conocimiento apropiado a cerca de las relaciones duales del sujeto (con los demás y con el mundo), y ayudar a emprender el camino a la independencia, construyendo las bases de la autonomía,



pues es así como el individuo descubre sus propios límites y aprende a cuidar de si mismo”(George Bernard Shaw).

El aprendizaje consiste en desarrollar el elemento de respuesta en tal forma, que esta respuesta opere por si misma por medio del análisis hasta desarrollar los lazos entre el elemento de respuesta y el elemento de situación es decir hasta formar un hábito.

Al referirse al concepto que Thorndike tiene del aprendizaje. De esto se desprende que ”el aprendizaje se dirige especialmente a la formación de hábitos en relación con los elementos de situación”, entendiéndose con el nombre de hábitos de respuestas adquiridas mediante la actividad previa.

La enseñanza implica el dominio de hábitos, las capacidades y saberes deben ser obras de los alumnos. Toda enseñanza tienden a poner al alumno en condiciones de labrarse su propia vida, lo que equivale a darle el poder suficiente para su autodeterminación. Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos.



El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.

Como adultos se tiende a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida; trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño



siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Finalmente el juego debe ser concebido como una forma de trabajo, y considerado como una estrategia de aprendizaje en los cuales el niño puede aprender a transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a sus necesidades e intereses inmediatos, desarrollar su inteligencia y creatividad, canalizar su energía, y prepararse para actividades propias de edades posteriores.

2.3 ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL AULA DE CLASES.

El tratar de formar profesores, para trabajar en lo lúdico dentro de la escuela, es una meta muy importante, y a la vez una tarea difícil, pues si el educador no tiene un profundo conocimiento de los fundamentos esenciales de la educación lúdica, no se logrará nada. El sentido real de la educación lúdica está garantizado, si el educador está efectivamente preparado y con la debida predisposición para realizarlo.



Según Paulo Nunes de Almeida. En su libro educación lúdica (1998:49-50).

“Dadas las circunstancias del mundo “electrónico” en que viven los niños y los jóvenes, no es posible pretender orientarlos significativamente si no hay una adecuada preparación para ello. De nada sirve criticar la televisión y sus programaciones, sin proponer alternativas de superación; no basta con criticar la pedagogía de los juguetes y los juegos electrónicos, si no se tiene un conocimiento profundo de tales “objetos” y de las condiciones positivas para emplearlos correctamente, nada se gana con criticar a los padres que ya no juegan con sus hijos, si no se les ofrece una conciencia y condición positiva para ayudar a mejorar; de la misma manera, no tiene objeto hablar, criticar, denunciar los problemas de las escuelas, tales como deserción, repetición de cursos, desinterés, falta de relación, dominación , autoritarismo, si no se presenta propuestas de cambio reales, viables y convincentes”.

Se sabe que los estudiantes de hoy solo creen en los profesores que poseen sentido participativo, que saben transformar sus clases en trabajo-juego (seriedad y placer), que saben mantener una relación de hermanos mayores. También se sabe que cuando a los alumnos les gusta un



profesor, termina por encontrar valioso lo que él enseña y se esfuerza cada vez más por aprender y no decepcionar. Cuando un niño siente que se lo quiere, se siente respetado por el profesor y por la escuela, su permanencia en la escuela se fortalece, a tal punto que solo una causa de fuerza mayor les hace dejar la escuela.

La escuela actual, a través de sus educadores, no ha aprendido a confiar en sus estudiantes. Ella entrega el conocimiento, impone el saber y lo cobra, temerosa de que los alumnos no lo dominen (exámenes y pruebas). Hasta los cursos de postgrados, no pasan a ser a menudo cursos tarifados, con el propósito de hacer que el alumno produzca lo que los “grandes” ya han producido. En tal forma se priva a los estudiantes de la libertad de buscar nuevos conocimientos, de explorar caminos nuevos, encerrándoles en horarios rígidos y estudios severamente reglamentados.

Es necesario recuperar el sentido de la palabra escuela: lugar de la alegría, del placer intelectual, de la satisfacción del deber cumplido. Es indispensable pensar también en la formación del profesor, con el ánimo de que reflexione sobre su función, y se haga cada vez más competente, no solo en cuanto tiene que ver con el conocimiento teórico,



sino en lo relativo a una práctica que se alimentará del deseo de aprender cada día más para poder transformar estudiantes con capacidades de elegir y tomar decisiones de acuerdo a su conveniencia.

La escuela es un lugar de alegría, de placer intelectual, en el que fácilmente se puede introducir el juego como metodología de aprendizaje dentro del aula de clase. Pues el niño por naturaleza nace jugando, crece jugando y así llegar a ser un adulto sano y lleno de conocimientos.

Paulo Nunes de Almeida. En su libro educación lúdica (1998:49-63). Para la aplicación adecuada y correcta de lo lúdico, sugiere algunos pasos capaces de enriquecer la puesta en práctica de dicha propuesta:

1.- paso: Preparación y formación del profesor.

Es importante que el profesor no se lance a una práctica con inseguridad o desconocimiento, es necesario que arremeta su propia formación, mediante la lectura, la conversación, la investigación, la búsqueda de alternativas diversas, la recreación de su bagaje y experiencia. Cuanto mayor sea el conocimiento que tenga sobre la cuestión,



mayor será la seguridad que tendrá en la aplicación y ejecución de su trabajo.

Además es importante que se conozca la naturaleza de lo lúdico, para no dejarse engañar por el juego falso o por el afán de estar a la moda. Conocer los objetivos más envolventes (la educación como un todo), las finalidades más específicas (concretizar el aprendizaje) y los medios que lo hagan posible y viable.

Como por ejemplo, que es el juego, tipos de juegos, beneficios de los juegos, el juego y el desarrollo, neurofisiología del juego, reseña histórica del juego, aprendizaje y actividades lúdicas y las actividades lúdicas para el aula de clase.

2.- paso: Organización y planeación.

Antes de poner en práctica cualquier actividad lúdica, el profesor se podrá y deberá organizarse, elaborándose un plan de actividades de trabajo teniendo en cuenta la caracterización de los alumnos y del ambiente y una adecuación a los objetivos, definiendo las metas y las prioridades, teniendo en cuenta para ello el conocimiento que se pretende transmitir y los medios que son necesarios para su concretización.



Los objetivos generales definen la especificidad de la escuela y establece su diferencia en relación con otras instituciones. Por ejemplo: Lograr que los niños se socialicen mediante el juego.

Los objetivos específicos tienen que ver más directamente con las adaptaciones que se deben producir en un corto plazo, en relación con cada ciencia. Están en muy estrecha relación con las programaciones curriculares y con los medios necesarios para hacerla efectiva. Por ejemplo: Realizar juegos de integración de acuerdo a la edad de los niños.

Desarrollar actitudes y sentimientos de amor y respeto a si mismo y hacia las demás personas por medio del juego.

Desarrollar la comunicación clara, fluida y creativa acorde a su etapa evolutiva a través del juego.

3.- paso: Preparación y formación de los participantes.

Antes de aplicar cualquier clase de actividad, es necesario que los alumnos estén conscientes y preparados para ello. Preparados en el sentido de que conozcan las reglas y hagan buen uso de ellas, en las actividades en las que no se pone en discusión las reglas, puede correrse el riesgo de instigar la competición, convirtiendo así la actividad en



una especie de anti juego, en el que prevalecen la violencia, la transgresión y la escapatoria.

Por ejemplo para prevenir estas actividades en lo juegos los alumnos deberán estar debidamente preparados con espíritu de colaboración, con el fin de que las actividades lúdicas no se conviertan en competición desenfrenadas y perjudicial.

En relación con los juegos en equipo, es también necesario que el profesor sepa conformar los equipos y facilite a los estudiantes nociones básicas de dinámica de grupo, para que los juegos grupales no se pierdan por falta de disciplina y coordinación.

Del comportamiento del niño deriva el éxito del juego, existen actividades en las cuales los propios estudiantes son quienes establecen las reglas correspondientes. En otros momentos corresponde al profesor elaborar y discutir con ellos las reglas.

4.- paso: Ejecución de las actividades lúdicas.

El día en que se vaya a aplicar el juego, la primera preocupación del profesor tiene que ser explicar



minuciosamente los detalles, haciendo que los participantes interioricen las explicaciones. Es necesario estar seguros de que se haya comprendido el desarrollo del juego, al explicar las reglas y el funcionamiento, debe ser claro y objetivo, ya que mucha palabrería no sirve para nada. Para ser más claro, podrá hacer una demostración del juego con un pequeño grupo de estudiantes, con el fin de que todos puedan tener seguridad y claridad en el desarrollo del mismo.

Aunque el profesor pueda saber de memoria todo el funcionamiento y las reglas del juego, no se debe dar el lujo de confiarse en su memoria, pues para ello es interesante que elabore un guión escrito, que le permita sentirse más seguro y no vaya a desconcertar a los estudiantes por falta de organización. El buen éxito de toda actividad lúdico-pedagógica depende exclusivamente de la buena preparación y del liderazgo del profesor.

5.- paso: Evaluación del resultado de la aplicación de los juegos pedagógicos.

La evaluación constituye un proceso continuo de renovación que, día tras día, se va enriqueciendo con diversas vivencias y experiencias. Evaluar no significa



simplemente asignar notas de aprobación o reprobación del estudiante, sino que es, ante todo un proceso de estudio e interpretación de los conocimientos, habilidades y actitudes de los estudiantes.

Clara Alterman Colotto (1972:5), manifiesta: “Que la evaluación no tiene por objeto el castigo, sino que es un instrumento de verificación de la eficiencia de lo que fue planeado y ejecutado, en relación con los cambios en el comportamiento”.

Muchos profesores que han empleado técnicas modernas de enseñanza, a partir de situaciones-problema, se quejan de que los estudiantes no tuvieron éxito en los exámenes, no obstante lo indispensable que es el progreso en la reflexión.

Paulo Nunes de Almeida. En su libro educación lúdica (1998:55). “Hace referencia al verificar el nivel estratégico (Piaget) y no la cantidad del contenido volcado sobre el estudiante para que él lo memorice”. Para ello es preciso definir, el objetivo que se persigue, los medios necesarios para su materialización, y los instrumentos de evaluación. Los juegos, por ejemplo, le permiten al profesor observar el desempeño de los estudiantes durante el desarrollo, y al



propio alumno le permiten participar en el proceso de evaluación.

Los juegos en si no constituyen instrumentos de evaluación, pero si son estrategias que ofrecen al profesor y a los estudiantes la posibilidad de observar el rendimiento del aprendizaje, las actitudes y la eficacia del propio trabajo.

Durante el desarrollo de los juegos, el profesor procurará observar el desempeño de cada estudiante y su rendimiento, estas observaciones deberán ser documentadas y registradas en una ficha, con el fin de que al final del mes o del trimestre, disponga de criterios más objetivos y confiables para emitir un concepto final sobre el estudiante. No cabe duda de que este instrumento es más fácil de emplearse en grados pequeños ya que el profesor está en condiciones de acompañar el desenvolvimiento de cada niño.

En definitiva se puede decir que la eficiencia de la educación lúdica como instrumento del saber, dependerá exclusivamente de los educadores que la promuevan y empleen, ya que la educación lúdica significa ante todo



formar profesores y especialistas para esta finalidad, lo que equivale a todo un desafío.

A continuación se dará a conocer una guía de juegos lúdicos para el aprendizaje escolar, en la cual el profesor podrá motivar a los niños a desarrollar su creatividad e inteligencia en ciertas áreas del aprendizaje.



LECTURA Y LENGUAJE

Estos juegos son tomados del libro: “101 Juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños”. De la autora Sarina Simón (2001:51- 56- 59).

TONTERÍAS EN ORDEN ALFABÉTICO.

Este juego trabaja las palabras por su sonido inicial e incide en la expresión imaginativa.

TIEMPO.

De quince a treinta minutos.

MATERIAL.

Lápiz.

Papel.

INSTRUCCIONES.

Escribe el abecedario en un papel. Con esta referencia delante, pide al niño que construya frases usando palabras en orden alfabético. Por ejemplo. Ana brinca con Daniel el feo. Las frases pueden ser tan absurdas como se quiere. Haced frases por turnos, a ver quién compone la más larga.

AMPLIACIÓN.



El niño puede hacer una especie de acróstico utilizando las letras de su nombre por orden como inicial de cada palabra. Por ejemplo, lola os lava ahora. Otra versión consiste en construir frases cuyas palabras empiecen todas por la misma letra.

EN BUSCA DEL TESORO ALFABÉTICO.

Buscar el tesoro escondido es una actividad muy bien recibida por los niños, se propone una forma de hacerla educativa. Es posible que esta búsqueda dé como resultado una colección de objetos sorprendentes. Los niños son buscadores muy imaginativos.

TIEMPO.

Cuarenta y cinco minutos.

MATERIAL.

Una hoja de papel rayado.

Un lápiz.

INSTRUCCIONES.

Escribe las letras del abecedario en la hoja de papel, una en cada línea. Dile al niño que busque una cosa para cada letra, fuera del salón de clase, cuando reúna las 28 cosas, ayúdale a escribir los nombres al lado de la letra



correspondiente. Por ejemplo, abeja con la A, balón con la B, etc. Puede ser conveniente quitar las letras más difíciles, como la X, este juego también se puede hacerse en equipos de dos.

YA LEO

Cuando el niño empiece a desarrollar la capacidad de leer, es muy importante que lo estimule de todas las formas posibles. Esta actividad tan sencilla le proporciona la manera de expresar su orgullo por haber alcanzado la meta más sorprendente y emocionante de su vida hasta el momento, es decir, leer.

TIEMPO.

Quince minutos o más.

MATERIAL.

Tiras de papel de colores claros de unos 18cm,

De longitud por 8cm. De anchura.

Grapado.

INSTRUCCIONES.

Felicita al niño porque está empezando a leer. Dile que escribe el título de cada libro que lea en una tira de papel y grapa las tiras unas a otras para confeccionar una cadena.

TIEMPO.



Estimúlalo diciendo que haga una cadena larga como el pasillo, como el suelo de su habitación o la, medida más impresionante que se te ocurra en los límites.

JUGANDO CON LAS LETRAS

Este juego para niños que empiezan a leer y que ya conocen el abecedario. Algunos llegan a dominar la lectura con este juego, otros refuerzan y mejoran la identificación de las letras. Sea como sea, esta actividad realiza contigo es muy provechosa para el lector primerizo.

Treinta minutos o más.

MATERIAL.

Fichas de cartulina u hojas pequeñas de papel.

Rotulados.

INSTRUCCIONES.

Dile al niño que van a jugar a un juego muy divertido. Primero que escoja dos o tres objetos del aula para colocarles una etiqueta y utilizarlos en el juego. Prepara 2 fichas para cada objeto.

Pega una ficha a cada objeto con cinta adhesiva. Observar detenidamente cada etiqueta los dos juntos y que el niño diga en voz alta las letras que ve. Darle indicaciones y pídele (tráeme esto).ponle a lado de aquello El niño se



toma tu tiempo para traer dicha orden. A medida que se familiarice con el juego, aumenta el número de objetos y se puede invertir los papeles. Si te parece bien, dale un premio por cada acierto que tenga.

MATEMÁTICAS.

Estos juegos son tomados del libro: “101 Juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños”. De la autora Sarina Simón (2001:80- 86).

PEQUEÑO, MEDIANO Y GRANDE.

Los niños necesitan reunir mucha experiencia y observar mucho las relaciones de tamaño mediante la comparación. Aunque esta actividad resulte muy sencilla para los adultos, para los niños es todo un reto.

TIEMPO.

De quince a treinta minutos.

MATERIAL.

Recipientes de plástico con tapadera.

De varios tamaños, o frascos de cristal con tapadera.

INSTRUCCIONES.



Coloca los recipientes en la mesa y dile a los niños que le ponga a cada uno su tapadera. Si le resulta muy difícil, ayúdalo a desarrollar.

Un sistema de eliminación de posibilidades de una en una. Si disponen de frasco de cristal, colócalos sobre una trapa o cualquier superficie acolchada, y no pierdas de vista al niño para evitar accidentes.

CONSTRUCCIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

Resulta fácil identificar las formas geométricas si el aprendizaje se realiza de manera práctica, a través de la experiencia directa, confeccionándolas y manipulándolas. Esta sencilla actividad refuerza el reconocimiento de polígonos y proporciona horas de diversión creativa.

TIEMPO.

De treinta a cuarenta minutos.

MATERIAL.

Uno o dos cajas de palillos de dientes.

Uno o dos paquetes de garbanzos

INSTRUCCIONES.

Poner los garbanzos en remojo una noche. Por la mañana estarán suficientemente blandos como para pinchar con un



palillo. Enseña al niño a construir polígonos sencillos con los garbanzos y los palillos.

Los garbanzos son los vértices donde se juntan los lados, que son los palillos.

Estimulen al niño para ver si es capaz de hacer cuadrados con cuatro palillos, con ocho, etc. Y también triángulos con tres palillos, seis y así sucesivamente. Cuando haya trabajado las formas básicas, háblale de otras más complicadas. Por ejemplo, construye tú un pentágono y pídele que haga otro igual.

CALENDARIO.

Esta actividad sirve para enseñar al niño a interpretar y utilizar el calendario. Además el niño puede confeccionar una para regalárselo a un abuelo o a otro familiar adulto.

TIEMPO.

De dos a tres horas.

MATERIAL.

Calendario de pared de mesa.

Cartulina blanca.

Regla.

Lápiz.



Rotuladores de colores o pinturas de.

Grapadora.

INSTRUCCIONES.

Enseña el calendario al niño y explícale que a cada hoja le corresponde un mes del año. Pasa las hojas para que vean que las fiestas se destacan con otro color o de otra forma. Enséñale que el calendario se organiza en días de la semana y número correspondiente del mes. Proponle confeccionar un calendario para él o para regalar a alguien. Corta doce hojas de papel. Colócalas en sentido vertical y traza una línea en cada una que divide el tercio de la hoja. En la parte inferior dibuja una cuadrícula con ayuda de la regla. Dile al niño que escriba los días de la semana en la parte superior de la cuadrícula. Es mejor que trabaje mes a mes, de modo que dile que ponga el título. ENERO. En la primera hoja y ayúdalo a colocar los números en su lugar correspondiente, empezando por el 1 y terminando por el 31. Ten la precaución de que coloque el 1 correspondiente, en su día de la semana. Recuérdale que unos meses son más largos que otros y repásalos todos.

Proponle que hagan un dibujo para cada mes en el tercio superior de cada hoja. A lo mejor quiere dibujar un bebé para simbolizar el Año Nuevo o cualquier otra cosa que, para él, tenga el significado de comienzo.



Hacer lo mismo con el resto de los meses. Una escena de verano estaría bien para el mes correspondiente y para septiembre algo relacionado con regreso a clases.

Canción:

Treinta días trae septiembre.

Con abril, junio y noviembre.

Treinta y uno los demás.

Menos febrero el loco.

Que con veintiocho días termina muy pronto.

Y cuando el año es bisiesto nos regala un día más.

CIENCIAS NATURALES Y SOCIALES.

Estos juegos son tomados del libro: “101 Juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños”. De la autora Sarina Simón (2001:80- 86).

JARDINERÍA, TÚ QUE RIEGAS.

Esta actividad sirve de introducción al mundo de las plantas, a su crecimiento y desarrollo. Es sencilla y además decorativa.

TIEMPO.

Treinta minutos o más.

MATERIAL.



Cuatro plantas pequeñas y sanas o bien cuatro semillas .por ejemplo nacen y crecen con relativa rapidez.

Vasos. Agua.

INSTRUCCIONES.

Cuéntale al niño que las plantas necesitan tierra nutritiva para crecer, y que por eso los jardineros suelen añadir abono para mejorar sus plantas. Preguntare si sabe que más necesitan las plantas para crecer.

Pregúntale si necesitan agua, luz. Cómo podría demostrarlo. Coloca uno de los recipientes en un armario oscuro y otro en una ventana soleada, que el niño lo riegue por igual durante unos cuantos días y vaya tomando nota de los cambios en cada una de las plantas.

Ahora qué le pasa a la planta del armario.

Para demostrar que necesita agua prepara el experimento siguiente, coloca dos plantas sanas juntas en un lugar soleado, pero que el niño riegue sólo una durante unos días. Qué ocurre.

ABRÁZATE DEL ÁRBOL.

Esta actividad es una reflexión sobre la naturaleza y obliga al niño a emplear todos sus sentidos. Para descubrir las sorprendentes características de aquella.



TIEMPO.

Treinta minutos.

MATERIAL.

Una arboleada.

Una ventana para los ojos.

INSTRUCCIONES.

Lleva al niño junto a un árbol, pero con los ojos vendados. Ayúdalo a reconocerlo con las manos y el rostro. Qué tacto tiene. Tiene mucha corteza. Es grueso delgado...puedes rodearlo entero con los dos brazos ...qué pasa si lo acaricias con la cara.. Después de este examen a ciegas, lleva al niño al sitio donde le pusiste la venda, pero haciendo un pequeño zigzag para despistarlo un poco. Luego quítale la venda y a ver si encuentra su árbol. Después le toca al siguiente.

EL MUNDO POR LA MANO

Este juego es una forma divertida de familiarizar al niño con los mapas y su organización. La actividad de ampliación sirve para enseñar, además un poco de geografía.

TIEMPO.

Treinta minutos.

MATERIAL.



Mapa mundi grande.

Cinta adhesiva.

Cartulina de colores.

INSTRUCCIONES.

Participan dos o más jugadores. Enseña el mapa a los niños e indícalos que las zonas azules señalan agua y la de otros colores señalan la tierra. Recorta una casa y sujétala con una cinta adhesiva al lugar del mapa donde ves, aproximadamente. Recorta siluetas de aviones, de un color distinto para cada jugador. Los jugadores tienen los ojos vendados y dan lo más lejos posible de la casa, pero en tierra,. Si quieres, pueden jugar a puntos t cada vez que aterricen en tierra ganan 1 punto.

Los siguientes juegos ayudan a desarrollar la imaginación y creatividad. Según la cátedra de teorías y dinámicas de grupo por la profesora Lcda. Ruth Clavijo.

VAMOS A VENDER

Todos los participantes se sientan formando un círculo. Un compañero empieza cogiendo al compañero que se encuentra al lado y debe presentarle como un producto,



habiendo de persuadir a los otros compañeros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cual es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización.

OBJETIVOS.

Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños. También a la expresión verbal y corporal ante un público que son los propios compañeros.

PARTICIPANTES.

A partir de los 7-8 años.

DESARROLLO.

Los alumnos empiezan presentándose y posteriormente presentan al producto por ejemplo un alumno coge a un compañero y lo presenta como una cama con ejemplos de su funcionamiento y uso, así como su fantástico precio y facilidades de pago.

EVALUACIÓN.

Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.

CUENTO ANIMALIA.



DEFINICIÓN.

Reconoce los sonidos que emiten los animales seleccionados para la actividad.

OBJETIVOS.

Reconocer los sonidos que emiten ciertos animales.

Fomentar la participación.

Promover las relaciones en grupo.

Fomentar un comportamiento constructivo, solidario y responsable con las actividades realizadas en grupo.

PARTICIPANTES.

Está destinada para alumnos de 5- 6 años.

MATERIAL.

La dinámica puede realizarse en el patio del aula o en el patio de recreo sería un marco idóneo.

CONSIGNA DE PARTIDA.

Respetar el turno de los grupos y mantener el orden.

DESARROLLO.

El tutor o tutora dividirá la clase en pequeños grupos de 5 niños. El profesor contará una historia o cuento protagonizado por animales. Cada vez que sea nombrado alguno de ellos, que serán el mismo número que grupos que haya. Los niños que tengan asignado dicho animal emitirán el sonido correspondiente. Aunque la historia



puede ser contada en un principio por el docente también puede ser narrada por los propios alumnos, integrándose el maestro en uno de los grupos.

EVALUACIÓN.

Si se han sentido los niños motivados.

Han participado activamente.

Se han divertido en la dinámica.

Han aprendido a diferenciar los diversos sonidos sobre los que se han trabajado.

AL LORO.

DESARROLLO.

Consiste en conocer a cada uno de los miembros del grupo a través de una identificación de las fichas anónimas que cada alumno o alumna escriba con datos significativos de su vida.

INSTRUCCIONES.

Cada participante escribe en su pegatina o ficha en el ángulo superior izquierdo lo que sueles hacer un domingo por la tarde, en el ángulo superior derecho, cuál es tu afición favorita. En el ángulo inferior izquierdo, que es lo que más te gusta encontrar en las



MATERIAL.

Personas, en el ángulo inferior derecho, el deseo que pedirías a un hada o un genio que en ese momento entra y te concediese lo que quieres.

Las fichas se las recogen para ser barajas y se las reparten de nuevo, sin que nadie la coincida la suya.

Cada jugador inicia el trabajo de encontrar al dueño de su tarjeta. Se puede preguntar, utilizando para ello las mismas respuestas de la tarjeta, nunca enseñándola.

Pegatinas, fichas, bolígrafos, sello.

EVALUACIÓN.

Cómo se sintieron, les costó responder a las preguntas etc.

ESPÍA.

DEFINICIÓN.

Se trata de reconocer los rasgos físicos de los miembros de un grupo a través del contacto corporal.

OBJETIVOS.

Facilitar el conocimiento entre los miembros del grupo.

Tomar contacto corporal.

PARTICIPANTES.

Grupo, clase a partir de los 8 años.

MATERIAL.



Tantas vendas o pañuelos como participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA.

El juego se desarrollo con los ojos tapados y en silencio. Habrá que marcar un espacio y vigilar que nadie pueda salir o dañar.

DESARROLLO.

Todo el mundo cierra los ojos y en silencio van avanzando por la sala. Cuando se encuentra a alguien, se intenta adivinar quién es, por la ropa que lleva, sus facciones. El primero que lo consigue dice su nombre a la otra persona y se pone detrás. Si ninguno de los dos se reconoce cada uno dice su nombre y se separan.

Cuando se encuentran filas de dos o más personas, las dos personas cabeza de fila llevan a cabo el reconocimiento. La persona que acierta el nombre coge a la que ha sido descubierta, la separa de su fila y ambas pasan a ocupar el final de la suya, quedando al final de la fila quien descubrió el nombre.

El animador se acercará a alguna persona, y le dará el rol, del espía. El da vuelta haciendo qué descubra cuando alguien se encuentra con él y a su nombre, no pasa nada. Pero si no acierta su nombre. El dirá el espía, provocando que la fila se rompa y quien no le descubrió se convierta en.



EVALUACIÓN.

Cómo se sintieron.

Qué sensaciones les produjo el silencio y la oscuridad, y el contacto físico.

FUENTE.

Taller de juegos cooperativos.



2.4 CONCLUSIÓN:

- La realidad concreta de la educación que se realiza en la sala de clases es unánime de que allí tiene poco lugar el juego como actividad de aprendizaje para el niño. Sin embargo, correspondería insistir en considerar a éste método como recurso a utilizar dentro del sistema educativo y más aun dentro del aprendizaje.
- Los juegos pueden ser una de las estrategias utilizadas por los profesores para estimular a los alumnos a comunicarse más libremente y, con eso, mejorar la calidad del aprendizaje. Los juegos, por lo tanto, son importantes en las clases porque dinamizan las clases, hacen del aprendizaje una actividad placentera y permiten que los niños a que construyan sus conocimientos, reforzando lo que ya saben y aprendiendo nuevos contenidos.
- La eficiencia de la educación lúdica como instrumento del saber, dependerá exclusivamente de los educadores que la promuevan y empleen, ya que la educación lúdica significa ante todo formar profesores y especialistas para esta finalidad, lo que equivale a todo un desafío.



3 CONCLUSIONES FINALES.

- El juego es una actividad universal que existe en todas las culturas y su importancia persiste durante toda la vida. Es la esencia de la vida, constituye la base más importante para el desarrollo saludable de los niños y de la interacción entre adultos y niños.
- Jugar a lo que sea o a nada en particular, no interesa, pues para el niño lo más importante es jugar, ya que es una forma de nutrirse, de energizarse con un fin en sí mismo. En lo cual, desarrolla la creatividad y socialización entre sus pares.
- Dentro de las etapas que sigue el desarrollo del niño están marcadas efectivamente por la explosión de actividades que parecen, durante cierto tiempo, acapararlo casi por completo; así mismo, parece no cansarlo el ansia de alcanzar todos los efectos posibles.
- El juego es beneficioso porque el niño se conoce a sí mismo y a los demás, se comunica e incrementa su vocabulario y desarrolla su pensamiento, es decir se vuelve creativo.
- Los juegos pueden ser una de las estrategias utilizadas por los profesores para estimular a los



alumnos a comunicarse más libremente y, con eso, mejorar la calidad del aprendizaje. Los juegos, por lo tanto, son importantes en las clases porque dinamizan las clases, hacen del aprendizaje una actividad placentera y permiten que los niños a que construyan sus conocimientos, reforzando lo que ya saben y aprendiendo nuevos contenidos.

- La eficiencia de la educación lúdica como instrumento del saber, dependerá exclusivamente de los educadores que la promuevan y empleen, ya que la educación lúdica significa ante todo formar profesores y especialistas para esta finalidad, lo que equivale a todo un desafío.



4 RECOMENDACIONES.

- Se recomienda utilizar el juego como método de enseñanza-aprendizaje para los niños de educación básica.
- Los profesores tienen que estar preparados y actualizados para que sus clases sean activas, dinámicas y divertidas. De este modo sus estudiantes aprenderán más y mejor.
- Estar conscientes de que el ser humano nace jugando, crece jugando y aprende jugando, ya que es algo propio de cada persona.
- Tomar en cuenta las diferentes etapas evolutivas por las que atraviesa el niño, ya que depende de esto para poder aplicar los diversos tipos de juegos.



5 BIBLIOGRAFÍA.

- ALTERMAN COLOTTO Clara. Proceso de evaluación en Revista Escuela. No 5. Editorial Abril. Sao Paulo, año 1972.
- ARIES Philippe. Historia social del niño y de la familia. Guanabara, Río de Janeiro, año 1981.
- CHATEAU Jean. Psicología de los Juegos Infantiles. Editorial Kapeluz. Bs. As, año 1958.
- CHERYL GERSON Tuttle, PENNY HUTCHINS Paquette. Juegos Imaginativos para Desarrollar la Inteligencia de los niños. Editorial ceac. S.A. España, año 2001.
- HERNÁNDEZ RUIZ Santiago. Metodología General de la Enseñanza. Editorial Hispano Americana. México, año 1960.
- IVERN Alberto. A que Jugamos. Editorial Bonum. Buenos Aires, año 1994.
- JIMÉNEZ VÉLEZ Carlos Alberto. El Juego. Nuevas Miradas desde la Neuropedagogía. Editorial Magisterio Colombia, año 2008.
- KATZ Regina. Crecer Jugando: La expresión corporal y el niño pequeño. Ediciones Culturales. UNP. Ecuador, año 1981.



- NUNEZ DE ALMEIDA Paulo. Educación Lúdica. Técnica y Juegos Pedagógicos. Tercera Edición. Editorial Loyola. Sao Paulo Brasil, año 1993.
- ORTEGA RUIZ Rosario. Crecer y Aprender. Edición Visor Dis. Madrid España, año 1995.
- PAROLINI Marsilio. El libro de los Juegos. Primera Edición. Santafé Bogotá Colombia, año 1994.
- PAROLINI Marsilio. El libro de los Juegos. Segunda Edición. Santafé Bogotá Colombia, año 1994.
- SIMON Sarina. 101 Juegos Divertidos para Desarrollar la Creatividad de los Niños. Editorial ceac. S.A. España, año 2001.
- WALLON H. La Evolución Psicológica del Niño. Editorial Grijalbo. México, año 1977.
- WOLFGANG Kuper y WULF Christoph. Enseñar y Aprender el Trabajo en el Aula. Quito Ecuador, año 1993.
- Dr. Valle Gil Francisco. "Beneficios del juego" Puleva Salud (11/10/2004 12:35:28) Internet. <http://www.pulevasalud.com> Acceso: abril del 2010.
- Shaw Bernard George. "la lúdica" [www. Yturalde .com](http://www.Yturalde.com). lúdica htm.2010.



➤ Villelleshi Susana Gamboa” El juego en el contexto escolar. [www.efydep.com.ar/juegos juego](http://www.efydep.com.ar/juegos_juego). En el contexto escolar.2008

➤ Cadena Monica Alexandra.

www.beneficiosdeljuego.monografias.com.2003.