

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
AUTONOMO

EL JUEGO: COMO ESTRATEGIA DIDACTICA DE APRENDIZAJE PARA EL
DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES

JESUS EDUARDO CARRILLO GALAVIS

ACACIAS - META
2015

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
AUTONOMO
UNAD

EL JUEGO: COMO ESTRATEGIA DIDACTICA DE APRENDIZAJE PARA EL
DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES

JESÚS EDUARDO CARRILLO GALAVIS
86074538

Propuesta de Monografía de grado como requisito para optar al título de Especialista en
Pedagogía para el desarrollo del aprendizaje autónomo

Asesor del proyecto
ING. JORGE ENRIQUE BORRERO AVELLANEDA

ACACIAS - META
2015

RESUMEN ANALITICO DEL ESCRITO

TIPO DE DOCUMENTO	MONOGRAFIA
AUTOR	CARRILLO GALAVIS, JESUS EDUARDO
ACCESO DEL DOCUMENTO	BIBLIOTECA UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA –ECEDU ACACIAS
TITULO DEL DOCUMENTO	EL JUEGO: COMO ESTRATEGIA DIDACTICA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES
PUBLICACION	BIBLIOTECA UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA –ECEDU ACACIAS
FECHA	2015
PALABRAS CLAVES	JUEGO, APRENDIZAJE, DESARROLLO, PEDAGOGIA DE LOS JUEGOS, ENFOQUE EDUCATIVO
DESCRIPCION	Esta investigación bibliográfica o documental hace una demostración los procesos y el análisis general que circundan a través del juego, sobre sus prácticas en la vida diaria y en el cual se mencionan los aprendizajes, conocimientos y la obtención de capacidades, habilidades y destrezas física y deportivas, además del respeto por la normas básicas y reglamentos que rigen la práctica de la misma. Sin embargo no debemos desestimar, el hecho de que ha sido creado desde diferentes escenarios, en este caso en el ambiente escolar, que es propicio para adquisición de estos conocimientos.
FUENTES	La Monografía es un referente documental y/o bibliográfico donde se basa el autor ahondando precisamente en temas relacionados con el juego y su incidencia en el aprendizaje por medio de prácticas (didáctica) que el niño o el adolescente se va desarrollando, en un lugar donde el espacio para el juego es el mundo donde vivimos, donde se realiza sistemáticamente según

una serie de reglas y estamentos que la comunidad o la sociedad impone para el desarrollo normal de la misma. Este tipo de documento se basa en los lineamientos de la ECEDU para trabajos de grado, las Normas APA, Los Elementos de la investigación de Carlos Sabino y Fidias G. Arias, además de los Acuerdo 0029 de 13 de Diciembre de 2013 y Acuerdo 006 del 28 de Mayo de 2014 artículos 23 y 52 respectivamente.

Cabe mencionar que en la investigación se mencionan referencias bibliográficas de autores respecto al tema, tales como:

Bonilla, C. B (1991). Didáctica de la Educación Física de base, Neiva, Colección Surcolombiana.

Buriticá Rojas L. F; Flórez Chalarcá J. M; Mesa Gálvez D. M; Duque Zabala L. A; Pavas Romero C (2002). El Juego, Trabajo Recreación I; Universidad de Caldas, Manizales.

Cagigal J.M (1971) Ocio y Deporte en nuestro tiempo, Barcelona.

Camacho Coy, H. Castillo Lugo, E. Monje Mahecha, J. (2007) Educación Física Programas de 6° a 11°, Grupo de Investigación "Acción Motriz", Editorial Kinesis, Armenia

Casas, E (1998). Juegos Matemáticos, La magia del ingenio Aula alegre, Magisterio, Bogotá.

Jiménez Vélez, C. A (1996) La lúdica como experiencia cultural, etnográfica y hermenéutica del juego; Colección Mesa Redonda, Magisterio, Bogotá.

Jiménez Vélez, C. A (2001) Pedagogía de la creatividad y de la lúdica, emociones, inteligencia y habilidades secretas; Colección Mesa Redonda, Magisterio, Bogotá.

Vergara Lara, D (2008) Juegos Predeportivos y Formas Jugadas, Editorial Kinesis Armenia

Villabrille, B. (2005) El Juego en la enseñanza de las Matemáticas. Buenos Aires. Instituto Superior Pedro Poveda.

Zorrillo Pallavicino, A. (1995). Juego Musical y Aprendizaje, Estimula el desarrollo y la creatividad; Colección Aula Abierta, Magisterio, Bogotá.

Estos autores destacados en el campo de la pedagogía, el

	<p>aprovechamiento del tiempo libre, lúdica, el ocio y el tema central, El Juego, basan sus investigaciones sobre la importancia del juego como medio de aprendizaje y de formación como forma de cambiar su estado de ánimo y su motivación por el desarrollo integral del aprendizaje.</p>
<p>CONTENIDOS</p>	<p>El documento comienza con una Introducción acerca de un concepto del Juego en el que habla que <i>“es un concepto generalizado desde diferentes áreas que posee el conocimiento, aunque ha estado enfocado en la didáctica, en muy pocas oportunidades se tiene en cuenta como herramienta esencial de aprendizaje. Teniendo en cuenta las dimensiones del ser humano (afectivo, cognitivo, motriz), el juego debe ser un aprendizaje tanto para la didáctica, como para la pedagogía en la que se descubre profundamente de que está hecho y en que puede favorecer, el juego puede además de lo didáctico-pedagógico, garantizar el bienestar del ser humano ya que no solo puede estar en la escuela y en los hogares utilizando un espacio determinado, sino que también esta adherida a la tecnología, aunque ha servido en ciertas ocasiones para bien o para mal y que de alguna forma se convierte en una opción para su uso, esta herramienta lúdica se ha convertido para el ser humano en la forma de pensar, visualizar, vivenciar y conocer las cosas desde otros puntos de vista”</i>. Además de conceptos que da Piaget que afirma que <i>“El niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso, el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños; hasta el punto que, siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan desagradables”</i>. Sin embargo también se rescata los orígenes de la misma y como ha sido su trascendencia a través de los tiempos.</p> <p>Como segunda de estas operaciones es la Justificación en el cual se pretende dar el porqué se quiso abordar este tema y bajo qué circunstancias.</p> <p>En los objetivos se planteo acerca del análisis de este juego como medio de aprendizaje para el desarrollo integral para el estudiante</p> <p>Dentro del marco teórico se abordó los orígenes remotos del Juego; además de los conceptos de diversos de autores acerca de este tema, pasando por conceptos desde diferentes áreas o aspectos de la vida escolar.</p>

<p>METODOLOGIA</p>	<p>LINEAS DE INVESTIGACION ECEDU – UNAD</p> <p>INFANCIA EDUCACION Y DIVERSIDAD</p> <p>Justificación</p> <p>La línea de investigación Infancias, Educación y Diversidad, parte del reconocimiento de la infancia como una etapa fundamental en el desarrollo humano, cuyo desenvolvimiento se ve influido por múltiples factores tanto individuales como sociales. Es así que los niños tienen distintas capacidades e historias de vida y por tanto todos son diversos, sin embargo, en tanto sujetos de derecho, todos tienen el mismo derecho a la educación. La línea se interesa por tanto por el reconocimiento, respeto y potenciación de la diversidad de la infancia y la influencia que en ello pueden tener los espacios educativos y sus diversos actores.</p> <p>Propósitos y Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Generar un espacio de reflexión y construcción de conocimiento en torno a la infancia y su diversidad y a los espacios educativos que de ella se ocupan. ✓ Promover alternativas de construcción y fortalecimiento de espacios educativos para las infancias. ✓ Proponer acompañar espacios de investigación formativa para los estudiantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. ✓ Soportar acciones formativas para diversos agentes que trabajan en favor de la infancia. <p>Sublíneas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Imaginarios y representaciones sociales de la infancia. ✓ Contextos educativos y construcción de infancia. ✓ Políticas y programas de atención integral a la infancia. ✓ Pedagogías y didácticas de la diversidad. ✓ Formación de agentes educativos para la infancia. ✓ Educación e inclusión <p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p>

	<p>Investigación Exploratoria: Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto poco conocido o estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto.</p> <p>Investigación Documental: Es aquella que se basa en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos u otros tipos de documentos.</p> <p>Investigación Histórica: Busca reconstruir el estado de manera objetiva, con base en evidencias documentales confiables.</p> <p>Características</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Depende de fuentes primarias y de fuentes secundarias. ✓ Somete los datos a crítica interna y externa.
CONCLUSIONES	<p>El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; y que a su vez es una de las herramientas útiles para adquirir y estimular el desarrollo de las conductas de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas; todo esto se debe realizar de manera voluntaria, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere de disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.</p> <p>El desarrollo de los juegos educativos con los niños y niñas influye en la estimulación de la inteligencia lingüística ya que a través de estos juegos se desarrollan la memoria, la percepción, la atención, la comunicación, la comunicación y pensamiento para preparar a los estudiantes al siguiente nivel educativo.</p>
AUTOR RAE	CARRILLO GALAVIS JESUS EDUARDO

INDICE

	PAG
INTRODUCCION.....	1
JUSTIFICACION.....	4
DEFINICION DEL PROBLEMA.....	6
OBJETIVOS.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	8
1. MARCO TEORICO.....	9
1.1 Concepto etimológico del Juego.....	9
1.2 Consideraciones Histórico-Antropológicos.....	10
1.3 Valores de los Juegos.....	13
1.4 Objetivos de los Juegos.....	13
1.5 Pedagogía de los Juegos.....	14
1.6 Teorías acerca del Juego.....	14
1.7 Teorías sobre el Juego.....	16
1.7.1 Teoría Fisiológica.....	17
1.7.2 Teoría Biológica.....	17
1.7.3 Teoría Psicológica.....	17
1.8 Característica del Juego.....	18
1.9 Clasificación de los Juegos.....	19
1.10 El Juego.....	21
1.11 La Ronda.....	21
1.12 Juegos Predeportivos.....	22
1.13 Actividades al Aire Libre.....	22
1.14 Proceso de realización del Juego.....	22
1.15 Lúdica o Juego.....	23
1.16 El Círculo virtuoso: Del juego al aprendizaje.....	24
1.16.1 El Aspecto económico-formativo del juego.....	24
1.16.2 De la animación de grupo a la formación de alumnos.....	25
1.17 El placer del conocimiento.....	25
1.18 El placer de la lúdica.....	26
1.19 Algunos conceptos Básicos.....	26
1.20 El Juego un asunto serio.....	27
1.20.1 El niño en la edad escolar.....	27
1.21 DIDACTICA DE LA EDUCACION FISICA.....	27
1.21.1 Didáctica.....	27
1.21.2 Educación Física.....	28
1.22 OCIO Y TIEMPO LIBRE.....	29
1.22.1 Ocio.....	29
1.22.2 Tiempo Libre.....	29
1.23 RECREACION.....	30
1.23.1 Recreación.....	30
1.23.2 Juego y Recreación.....	31

1.24 Reglas de Juego.....	35
1.25 EL ESPIRITU DE LA REGLA Y EL VALOR PEDAGOGICO.....	37
1.26 LOS JUEGOS EN LA INICIACION DEPORTIVA.....	38
1.27 DEL JUEGO SENSORIAL AL JUEGO PREDEPORTIVO.....	39
1.28 JUEGOS PREDEPORTIVOS, FORMAS JUGADAS Y JUEGO MODIFICADO.....	41
1.28.1 Juego Predeportivo.....	41
1.28.2 Formas Jugadas.....	42
1.28.3 Juegos Modificado.....	43
1.29 JUEGOS DEPORTIVOS COLECTIVOS.....	44
1.30 DIDACTICA DE LAS MATEMATICAS.....	45
1.31 Desarrollar el pensamiento matemático.....	46
1.32 Mantener el pensamiento matemático.....	47
1.33 EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS.....	48
1.34 EL JUEGO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PROCESO RESOLUCION DE PROBLEMAS.....	50
1.35 VENTAJAS E INCONVENIENTES.....	51
1.36 ALTERNATIVAS DIDACTICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL LENGUAJE.....	52
1.37 LECTOESCRITURA.....	53
1.37.1 Generalidades.....	53
1.37.2 Apreciaciones y evidencias de la lectoescritura.....	53
1.38 ENFOQUES EDUCATIVOS.....	54
1.38.1 Enfoque Educativo Algorítmico.....	54
1.38.2 Enfoque Educativo Heurístico.....	55
1.39 MUSICOTERAPIA.....	55
1.39.1 Definición de Musicoterapia.....	55
1.39.2 Repertorio básico del aprendizaje.....	56
1.40 ACERCA DE LAS ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS.....	56
1.40.1 Adaptarse al contexto y al educador.....	56
1.40.2 Atención individual y colectiva.....	57
2. MARCO LEGAL.....	58
TITULO II DE LOS DERECHOS, LAS GARANTIAS Y LOS DEBERES.....	58
INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES POR CONJUNTOS DE GRADOS PARA LOS DISTINTOS NIVELES DE LA EDUCACION FORMAL, ESTABLECIDOS DE ACUERDO CON LO DISPUESTO EN LA LEY 115 DE 1994.....	58
LEY 181 DE 1995.....	61
3. ASPECTOS METODOLOGICOS.....	62
3.1 LINEAS DE INVESTIGACION ECEDU.....	62
3.1.1 INFANCIA EDUCACION Y DIVERSIDAD.....	62
3.2 TIPO DE INVESTIGACION.....	63
CONCLUSIONES.....	64
REFERENCIAS.....	66

INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

TABLAS	PAG
TABLA N° 1	36
TABLA N° 2	37
TABLA N° 3	37
TABLA N° 4	46
TABLA N° 5	47
FIGURAS	PAG
FIGURA N° 1	46
FIGURA N° 2	48

INTRODUCCIÓN

El Juego es un concepto generalizado desde diferentes áreas que posee el conocimiento, aunque ha estado enfocado en la didáctica, en muy pocas oportunidades se tiene en cuenta como herramienta esencial de aprendizaje. Teniendo en cuenta las dimensiones del ser humano (afectivo, cognitivo, motriz), el juego debe ser un aprendizaje tanto para la didáctica, como para la pedagogía en la que se descubre profundamente de que esta hecho y en que puede favorecer, el juego puede además de lo didáctico-pedagógico, garantizar el bienestar del ser humano ya que no solo puede estar en la escuela y en los hogares utilizando un espacio determinado, si no que también esta adherida a la tecnología, aunque ha servido en ciertas ocasiones para bien o para mal y que de alguna forma se convierte en una opción para su uso, esta herramienta lúdica se ha convertido para el ser humano en la forma de pensar, visualizar, vivenciar y conocer las cosas desde otros puntos de vista.

Dice Jean Piaget que: “El niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso, el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños; hasta el punto que, siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el calculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan desagradables”.¹

Durante siglos el juego ha sido un concepto que ha trascendido desde diferentes culturas convirtiéndose en una herramienta del ser humano, donde llega a desarrollarse a modo de conocimiento, de habilidades y ritos profanos o religiosos.

Es por eso, que hoy el juego se tiene que convertir en un experimento de cambio en donde se fundamenta, la creatividad, el descubrimiento, el conocimiento y la cultura.

Martínez Rozo, Stella (1988) El juego como estrategia de aprendizaje. Universidad Javeriana. Bogotá.

Donde se tenga claro la conceptualización del juego y su aporte a la formación en áreas de conocimiento en el aula de clase.

Una herramienta pedagógica que ayuda a que el alumno se forme como un hombre de prioridades, de autonomía, de principios y valores guiado por un maestro que ha sido su guía durante su proceso de aprendizaje y formación.

Ha sido parte de la evolución del hombre para desenvolverse en la naturaleza para comprender los fenómenos, el orden de lo humano por comprender sus características y funciones, su forma de razonar, de imaginar, de fantasear, de hacer magia, de experimentar con la religión y el arte y lo lleven hacia nuevos horizontes.

El juego dentro del contexto de la escuela debe convertirse en una formación sólida, cualquier maestro puede utilizar esta herramienta esencial tanto para la enseñanza de quien la imparte como el aprendizaje del que lo recibe. El juego no es solo algarabía y desorden se trata de que esto tenga un significado en el estudiante y un objetivo en el maestro.

¿Qué es el Juego? Para poder definir una actividad como tal deben cumplirse ciertas condiciones:

- la libre elección de la actividad, y de ahí la necesidad de un entorno variado para multiplicar las posibilidades;
- autonomía con relación al adulto;
- cierta incertidumbre en el desarrollo de la actividad o en resultado de la acción;
- una acción espontánea que comprometa al individuo en su totalidad;²

Esta información será bastante útil para que se proporcione ideas y conocimientos para planear y llevar a la práctica los proyectos de clase,

2. Choque, J (1996) 1000 Ejercicios y Juegos de Gimnasia Recreativa, Editorial Hispano-Europea, Barcelona

pero también que ofrezca la posibilidad de formarse una perspectiva general de la investigación en educación.

Esto permitirá al docente (o cualquiera) de la asignatura aprovechar las nuevas aportaciones de la investigación y convertirlas en casos prácticos en su aula.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto pretende retomar el juego como una herramienta y un facilitador del desarrollo integral para ser aplicada en áreas de conocimiento como educación física las cuales se desempeña el ser humano en la escuela. Este proyecto se realiza con el propósito de analizar como se ha aplicado esta herramienta desde el contexto didáctico y pedagógico de tipo especial y de modelo espontaneista aplicado para que los estudiantes resuelvan los problemas que se plantean dentro del mismo. Pero no tienen claro un modelo o un método a seguir que defina la línea de aprendizaje en el cual se encamine hacia algunas áreas de conocimiento y permite a los estudiantes una visión clara de la situación que vive dentro del juego.

Además no solo se cuenta con la parte didáctica y pedagógica, también se pretende analizar la actitud del estudiante en relación con el juego, se debe observar si el estudiante muestra un gusto muy satisfactorio, y que pueda ser del agrado de los estudiantes mostrar un concepto innovador dentro de las actividades propuestas.

Desde luego que todo juego debe encaminarse hacia el desarrollo total o parcial del individuo, además se dará cuenta de las acciones que realizara en la escuela; consolidara su aspecto psico-motriz en el desarrollo sus habilidades, sus capacidades perceptivo-motrices, tendrá en cuenta su ubicación en el espacio y en el tiempo, su expresión corporal lo interpretara a través de las funciones del cuerpo como el ritmo, el esquema corporal entre otras manifestaciones.

Esto se ira moldeando con el paso del tiempo, evolucionando en ciertas áreas de conocimiento, buscando herramientas necesarias para su creación propia en el aula de clase, o diferentes espacios que ayuden a la formación del individuo en su entorno.

Paso a paso se profundizará sobre la importancia y la trascendencia que tiene el juego no solo en la educación física sino en otras áreas del conocimiento de tipo pragmático

(Que se evidencie en algo práctico y verdadero), analítico (que se descompone por partes) y empírico (que se obtiene a través de la experiencia). Así nos daremos cuenta, que aportes ha mostrado a través de resultados que a su debido tiempo serán revelados. Así buscaremos criterios y argumentos válidos que prueben los avances del juego desde diferentes ángulos del conocimiento. Uno de los objetivos principales es que debe encaminarse hacia una vía, que es precisamente el conocimiento, cada juego debe tener esa intención educar, indagar, analizar formar, entretener entre, otras que muestren una intención a la hora de aprender y cuando están sujetos a reglas básicas para el normal desarrollo de la actividad.

DEFINICION DEL PROBLEMA

¿Cómo influye el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje del estudiante?

Las metodologías de enseñanza que imparten algunos profesores de las diferentes áreas de conocimiento ha sido con un modelo tradicional. Además de los conceptos que se manejan acerca del Juego lo desconocen en gran parte a la importancia del conocimiento de la misma antes de planificar distintas actividades, sin embargo ellos mismos desconocen la lúdica, el ocio y el aprovechamiento del tiempo libre como un medio, instrumento o estrategia para la formación del estudiante; han utilizado metodologías que solamente juzgan de forma inadecuada el desarrollo integral de los estudiantes , pero gran parte de los maestros han seguido una línea de enseñanza dentro de la pedagogía tradicional que son los cimientos de la educación en el mundo, pero aun que siendo un modelo base ha sobrellevado sus pros y contras dentro del método enseñanza-aprendizaje.

El juego en la escuela ha aportado mucho al aprendizaje concreto del estudiante, algunos han concebido y definido el juego como algo meramente práctico referido a una sola área en especial, pero al igual se han dado cuenta de la importancia de esta herramienta como un medio didáctico-pedagógico, ha sido muy llamativo y van más allá de lo que puede hacer el juego para el bienestar del estudiante y conocen sus beneficios en cuanto a conocimiento, capacidades físicas y habilidades perceptivo-motrices.

Aunque es importante tener claro todo este tipo de beneficios, hay que tener en cuenta una definición aproximada y un concepto muy significativo acerca del juego, debe darse una interpretación muy concreta sin llegar a un malabarismo o una mezcla confusa de palabras y frases que no tienen trascendencia, ser concretos es lo ideal.

Fomentar la creatividad en el juego no es un problema, aplicarla es difícil en cierta forma, se necesita distintos enfoques para darles forma

a todas las actividades planteadas para una población estudiantil específica, que demanda exigencia de parte de los docentes, innovar está de moda en estos tiempos y más cuando se requiere de cambiar la rutina en las clases.

El juego es un elemento didáctico y pedagógico en donde se cambia la rutina dentro del aula saliendo un poco de lo tradicional y es importante para cualquier asignatura. Los métodos de enseñanza no se dejan a un lado, al menos no en su totalidad, solamente se modifica por una serie de actividades que ayudan no solo a reforzar conocimientos y tener criterios de pensamiento y opiniones, sino también a modificar el normal desarrollo de las mismas.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

-Analizar el impacto que tiene el juego como estrategia didáctica-pedagógica en el desarrollo integral de los estudiantes.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

-Identificar el concepto, los criterios y argumentos que manejan los autores acerca del juego.

-Demostrar que el juego sirve como herramienta para el conocimiento, la creación, y expresión de ideas, sentimientos y valores mediante su ejecución.

-Analizar que actitudes genera el juego en el estudiante durante la clase.

-Analizar cuáles son los distintos enfoques que genera el juego y su relación con la misma.

1. MARCO TEORICO

1.1 Concepto Etimológico del Juego

Etimológicamente la palabra juego proviene del vocablo del latín *JOCUS (IOCUS-IOCARE)* que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. Aunque los diccionarios interpretan que también pueden provenir del vocablo latín *LUDUS-LUDERE*, que significa el acto de jugar, siendo su derivación semántica la correspondiente a diversión o ejercicio recreativo que somete a reglas y en el que se gana o se pierde; sin embargo en cuanto a esta interpretación sinónima de juego y lúdica es necesario hacer unas precisiones aclaratorias:

Como no es nuestro interés someternos a discusiones semánticas más allá de una aproximación e interpretación del significado de juego, continuaremos con las palabras que en diferentes idiomas significan juego:

La palabra *KEDRATI* del sánscrito fue utilizada para designar el juego en niños, adultos y animales se empleaba sobre todo para hacer referencia a los movimientos bruscos y caprichosos que resultan de una exuberante vitalidad y alegría, o, para designar relaciones eróticas ilícitas,

El vaivén de las olas y general todo lo que se balanceaba a merced del viento.

La palabra china *WAN* significa fundamentalmente juego infantil y abarca todas las variantes de despreocupada y frívola diversión. Además significa comprobar, manipular, confeccionar pequeños objetos de artesanía.

Los germanos usaron la palabra *SPILAN*, para definir un movimiento pendular ligero, suave y muy placentero.

La palabra inglesa *PLAY* con su significado de jugar se diferencia de la palabra *GAME* que significa juego. Se le otorga a la primera un carácter libre, espontáneo, impulsivo, creativo y placentero (recordemos que en inglés se usa el término *PLAY* para significar tocar el instrumento: “*play the piano*”), al igual que en el francés *JOUER THE PIANO*, mientras que a la segunda se le otorga un significado más institucionalizado.

La palabra juego se utiliza en el lenguaje “vulgar” de casi todas las personas. Así esta palabra se usa de igual forma para designar las ideas de juego deportivo, juegos del ajedrez, juegos de palabras, juegos de imaginación, juegos de la naturaleza, juegos con fuego, juegos económicos y finalmente juego infantil.

1.2 Consideraciones Histórico-Antropológico

El juego caracterizado desde sus orígenes por una simbolización espiritual, forma parte acervo cultural de los pueblos y se hace manifiesto en la conciencia individual y colectiva de estos. De sus características de creatividad, libertad y espontaneidad, se generan costumbres, conocimientos y cultura.

Huizinga plantea la hipótesis de que el hombre desde su dimensión lúdica y festiva, (*Homo Ludens*) crea cultura a través del juego, revelado no solo en forma competitivas como la guerra, si no en las más altas manifestaciones de la vida humana: ritos, saber, justicia, arte, ciencia y todo cuanto el hombre ha generado culturalmente encuentra su razón última en el juego. Esta afirmación no quiere decir que la cultura surja del juego mediante un proceso evolutivo o, que se transformen en culturas actividades o actos que originalmente eran juegos, si no que la cultura tiene en principio algo de la lúdica, que se desarrolla con formas y con ánimo de juego. Así vemos el juego, profundamente ligado a las expresiones que un grupo determinado elabora en torno al mundo, a la existencia, a la trascendencia un ejemplo de ello lo ofrecen juego tan universales como los dados, el trompo, las cometas, o la golosa, que parecen ser derivaciones de ceremonias o rituales en honor de las fuerzas cósmicas

naturales que gobernaban la vida de la tribu, simbolizando cada uno de ellos diferentes significados fundamentales para la vida, pues se relacionaban: los dados con el origen cósmico, el trompo con los cuerpos celestes, las cometas con el viento, la golosa o rayuela con el ascenso de las almas al cielo. Son muchas otras manifestaciones lúdicas en donde se detectan ciertos elementos culturales: los mitos son ficciones alegóricas en donde se plasma historia de un determinado grupo y acontecimientos legendarios, un ejemplo de ello lo encontramos en el simbolismo del juego de la pelota que entre los mayas estuvo relacionado además de los aspectos puramente cosmogónicos con la concepción del bien y el mal (su sentido religioso asociado con lo lúdico, hizo posible esta simbiosis entre la moral y el juego). Uno de estos relatos cuenta la historia de dos héroes gemelos convocados por los príncipes de la muerte, que reinaban en las tierras bajas de Xibalba, para disputar un partido de pelota. Los dos hermanos gemelos pierden el importante encuentro y las gentes de Xibalba deciden sacrificarlos, pero uno de los hermanos, aunque decapitado, embaraza a la hija de uno de los príncipes de Xibalba. Los dos hijos de estos, nacidos de estos en las tierras altas cobraron venganza, bajaron a Xibalba para jugar un partido de pelota, que ganaron gracias a las artes de la magia. Fue así como los mayas personificaron el relato en su juego de pelota, que parecido al baloncesto actual consistía en pasar la pelota de caucho por un aro de piedra sujetado verticalmente en un muro a una altura variable en el que el hecho de ganar correspondía a una proeza inmortal, mientras que el perdedor del juego pagaba su derrota con su vida, ofreciendo su sangre a los dioses. En la antigua Grecia, los templos eran un lugar para el juego, en donde se conjugaba lo religioso y lo profano. Adultos y niños participaban de los rituales, y ambos, cada uno desde sus necesidades y sus características, tomaba del algo y lo recreaba. Juego y teatro compartían aspectos comunes siendo los dos, expresiones religiosas de tipo ritual con profundos componentes agónicos.

El trabajo es revalorizado en detrimento del juego y paralelamente se produce una privatización del espacio en el ciudades que crecen rápidamente a raíz de la explosión demográfica, la escolaridad implantada a gran escala a partir del siglo XIX, separa la infancia del mundo de los adultos y el juegos pasa a tener un espacio y tiempo determinado.³

Definir el fenómeno lúdico desde una perspectiva antropológica y en su inmediatez social hace que aparezca una dicotomía de consecuencias complejas. En efecto, como uno de los rasgos principales, el carácter de alteridad del juego: el juego no es la vida corriente, ésta se halla suspendida mientras se juega. El juego es otra cosa. Ahondar en ello desencadena una serie de características que, explícita o implícitamente, surgen como elementos de contraposición entre la actividad lúdica y el discurrir cotidiano. El juego crea su propio mundo, donde existe otro orden, otro espacio, otro tiempo, un orden sin fin ni intención externa al propio juego, una actividad reversible, que puede volver a empezar siempre, eliminando los inevitables encadenamientos y consecuencias inexorables del sentido lineal y acumulativo de los actos; el juego separa, delimita, territorializa; al otro lado queda el curso habitual de la vida preocupado por su propia conservación y por la obtención de bienes útiles, sometido a la necesidad material de sobrevivir. Frente a la despreocupación alegre, la seriedad circunspecta; frente a un mundo posible, un mundo real; en definitiva, frente a la irrealidad, la realidad.⁴

El juego rebasa el instinto inmediato de conservación, y propone un sentido más allá de la ocupación meramente biológica o física; hay en él algo superabundante, superfluo, inmaterial, por eso ningún análisis biológico explica su intensidad, esa capacidad de hacer perder la cabeza; por eso al conocerse el juego se conoce el espíritu.⁵

3. Ocampo, Gladis Elena (2001) *El juego en la educación física básica*. Editorial Kinesis. Armenia

4. CAILLOIS, R (1977) *Les jeux el les hommes*. Ed. Gallimard, París,

5. HUIZINGA, J (1972) *Homo Ludens*. Alianza Editorial, Madrid

1.3 Valores de los juegos

Se caracterizan los siguientes aspectos:

- Complemento en las funciones biológicas dando como resultante la recreación de orden a nivel social.
- Es un reflejo del medio en que se convive y proyecta intrínsecamente la idiosincrasia del espacio y tiempo donde se realiza.
- Es un medio de educación ya que permite moldear valores, el carácter y funciones sociales.
- Permite un desarrollo físico adecuado.
- Trasciende en el niño asumiendo roles característicos de orden social, no teniendo en cuenta la correspondiente diferencia de lo real con lo lúdico.

1.4 Objetivos de los juegos

A. El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas y recreativas, para coayudar de esta manera, a la formación del hombre capaz de conducirse activa y conscientemente, con mayores capacidades de productividad.

B. Formar un joven saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas, con la posición de hábitos dinámicos y de valores morales que le permitan ser más tenaz y perseverante.

C. Crear una sólida base de partida, para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.

D. Formar hábitos de trabajo colectivo.

E. Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad: el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos.

F. Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear.

G. Balancear y rodar; todo esto interrelacionado con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

H. Desarrollar las actividades en grupos o equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.

I. Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre y disponible.

1.5 Pedagogía de los juegos

A. Los factores principales de los juegos son: hacerlas continuos, vigorosos y llenos de entusiasmo.

B. Hay que crear y desarrollar el espíritu de juego y evitar la idea de que son una obligación molesta.

C. Se debe mantener siempre una condición general de orden, interesando a los alumnos. Hay que tomar siempre, en todos los aspectos, el término medio y evitar los extremos.

D. Se debe corregir estrictamente la primera manifestación de indisciplina, responsabilizar a los jefes o líderes, para que estos controlen debidamente a sus grupos, pero evitando que abusen de sus atribuciones.

E. Es conveniente agrupar la clase en pequeñas unidades y que estas trabajen juntas, en un espacio reducido, con objeto de facilitar el control.

F. Hay que insistir siempre en el deber de observar las reglas: ésta es una hermosa oportunidad para educar a los niños con el verdadero espíritu deportivo.⁶

1.6 Teorías acerca del Juego

Trabajos enriquecidos desde el punto de vista etnológico, pedagógico, psicológica, médico, sociológico etc.

6. Buriticá Rojas Luis Felipe, Flórez Chalarcá Johana Milena, Mesa Gálvez Darling Milena, Duque Zabala Leonardo Andrés, Pavas Romero Carolina (2002) El Juego, Trabajo de recreación I; Manizales

Han venido expresado sus ideas con relación al origen, concepto, importancia, extensión y variedad de los juegos.

Algunos se han centrado en el trabajo infantil, es decir, en los factores esenciales de la naturaleza del niño en sus primeras edades; otros consideran este factor (el biológico) a lo largo del crecimiento y desarrollo del hombre, vinculándolo a los aspectos sociales, planteado que el juego es una vivencia permanente, una necesidad que no se aparta de la naturaleza humana y que adquiere rasgos definidos de acuerdo con el desarrollo normal del organismo.

Uno de los autores que más ha explorado el significado del juego desde su vertiente sociológica ha sido **Johan Huizinga**, cuyo logro más importante es haber analizado las características esenciales del juego y haber señalado su importancia en la historia evolutiva de la civilización.

Desde su libro "*Homo Ludens*", publicado por primera vez en 1938, define el juego como *"una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites fijados en el espacio y tiempo, que atiende a reglas libremente aceptadas, pero completamente imperiosas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es la vida corriente"*.

Roger Caillois, mantiene la tesis central de Huizinga en donde el juego es el hecho primordial de la cultura, pero profundiza en las actitudes íntimas del juego que le confieren al comportamiento humano una significación más precisa. Para él, en el juego intervienen estructuras determinantes de la conducta que corresponden a impulsos esenciales de la personalidad.

Para **Jean Piaget**, el juego es una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil.

Para este psicólogo suizo, el juego además de cumplir una función biológica y en el desarrollo de la moral, colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la elaboración de operaciones cognitivas. Dentro de su teoría de desarrollo infantil, la actividad lúdica refleja las estructuras intelectuales propias de cada momento de desarrollo, de tal forma que a cada etapa corresponda un tipo de juego.

El psicopedagogo suizo **Edouard Claparede** considera el juego como una distracción, recreo, descanso, utilizado en el tiempo libre como contraposición al trabajo; como una actividad compensatoria de restitución de fuerzas perdidas.

O. Decroly aprecia el juego como un medio para el desarrollo motor e intelectual del niño.

José María Cagigal define el juego como: *“una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente, que saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión”*.

El filósofo y psicólogo **W. Wundt**, llega a la conclusión de que el juego nació del trabajo. Asegura este autor que la necesidad de subsistencia del hombre le conduce al trabajo y que poco a poco, el hombre fue aprendiendo a considerar la aplicación de su propia energía como fuente de gozo, es decir, a transformar el trabajo en juego.⁷

1.7 Teorías sobre el juego

Como actividad importante para todo tipo de personas, el juego ha sido estudiado desde diversas áreas del conocimiento, buscando cada quien resaltar los aspectos fundamentales desde su campo de estudio.

7. Campo, Gladis Elena. El juego en la educación física básica. Editorial Kinesis

Con el fin de profundizar en el concepto, se hace una breve reseña de tales planteamientos.

1.7.1 Teoría Fisiológica

Quienes analizan el juego desde este ángulo, lo planteaban como respuesta a un estímulo; para algunos el juego es una actividad que a partir de una descarga agradable de energía sin otra finalidad que gastar el exceso de vitalidad, posibilita equilibrar las fuerzas del organismo desgastadas en las actividades cotidianas.

Otros lo han planteado como un cambio agradable de ocupación que permite “re-crear” el sistema nervioso; y algunos afirman que es una actividad que permite que mientras unas partes del organismo están en actividad, las otras descansen y acumulen energías.

1.7.2 Teoría Biológica

Esta corriente ve el juego como una preparación para la vida, a partir del desarrollo de las potencialidades congénitas a través de los juegos que realiza el niño, el joven o adulto. Así, el juego no es otra cosa que la repetición de costumbres ancestrales que representan etapas sucesivas de la historia del hombre; y, gracias a él, el niño se prepara para su vida de adulto, o este mejora su vivir.

1.7.3 Teorías Psicológica

De otro lado, varios psicólogos ubican el placer y el goce como elemento fundamental del juego, dando origen al planteamiento que contrapone al juego con el trabajo; este se presenta como una actividad seria y obligatoria del adulto, mientras el juego es al actividad libre de las exigencias y responsabilidades de la vida diaria, en la que se puede dejar la libertad la imaginación sin otra finalidad que la misma realización del juego.

Las teorías psicoanalíticas, a partir de Freud, caracterizan el juego como la posibilidad de corregir la realidad satisfactoria. Lo que se logra a partir de la realización ficticia de deseos no satisfechos mediante la ejecución de acciones y gratificantes.⁸

1.8 Características del Juego

Roger Caillois determinó seis características del juego: libre, delimitada, incierto, improductivo, reglamentado y ficticio. A partir de ahí y con posteriores estudios podemos concluir que el juego como comportamiento natural del hombre cumple con que es una actividad:

-Libre. Da libertad, facilita la toma de decisiones y permite actuar dentro de él sin que se convierta en obligación. No está sujeto a imposiciones externas, surgiendo en forma espontánea y de forma natural. No se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es: *“solo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere”*.

-Delimitada. El juego se desarrolla dentro de unos límites de espacio y de tiempos precisos y fijados de antemano. Es la misma característica a la que Caillois denomina separada: *“el juego es esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempos y de lugar. Hay un espacio para el juego: según los casos, la rayuela, el estadio, la pista, la escena, la arena etc. Nada de lo que ocurre en el exterior de la frontera ideal se toma en su cuenta”...* Las leyes confusas y complicadas de la vida ordinaria se sustituyen, en espacio definido y durante ese tiempo determinado”.

8. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación (2001) Juegos, Rondas y Juguetería, Editorial Cerlibre, Colección Tiempo Libre y Recreación N° 5 Bogotá.

-Incierta. Su desenlace incierto proporciona un factor de motivación para su constante realización, ya que la verdadera pasión del juego recae en no conocer la acción del mismo, dejando a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar: *“cuando una partida el resultado ya no es dudoso se deja de jugar”*.

-Ficticia. En comparación con la vida corriente el juego es ante todo irreal, en el sentido que se desarrolla en medio de situaciones inexistentes y que carecen de trascendencia.

-Reglamentada. Todos juegos, incluso los individuales, están sometidos a convenciones que rigen ordinariamente y que establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta. Además, poseen formas en la que se regulan las propias relaciones que surgen al interior de estos; estas se determinan por acuerdos informales previos, por el uso y la costumbre.

-Improductiva. Íntimamente relaciona con la característica de pureza y ficción.

1.9 Clasificación de los Juegos

J. Piaget establece desde una postura psico genética tres tipos de juegos diferenciados de acuerdo a los momentos en que hacen su aparición a lo largo del desarrollo psicológico del hombre:

1. Juegos de simple ejercicio o senso-motores. Son juegos primitivos de simple funcionamiento, cuya principal características es el placer de la acción de descubrimiento del mundo; surgen como placer funcional y medio para que el niño, a través del movimiento, madure su sistema nervioso, por ejemplo, *“el niño que descubre por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, reproduce en seguida el resultado para adaptarse a él y para comprenderlo”* (Piaget. 1969).

2. Juegos simbólicos. Poseen igual que los juegos de *mimicry* de Caillois un único componente de imitación del mundo de lo simbólico; surgen como imitación del mundo circundante, mediante el cual el niño se apropia de una imagen que representa las formas de relación. Piaget ilustra esta etapa con un ejemplo: “*el niño que juega a muñecas rehace su propia vida, pero corrigiéndola a su manera; revive todos sus placeres o todo, compensa y complementa la realidad mediante la ficción*” (Piaget, 1967).

3. Juegos de reglas. En este tipo de juegos, Piaget no se requiere a la regulación, de hecho característica de todo tipo de juego, sino que implica más bien una obligación, en la que el niño se adentra paulatinamente al mundo de las relaciones de grupo. Este tipo de juego se refleja paulatinamente las reglas de la sociedad, que en desarrollo se dan primero como “no coercitivas”, que no requieren obligatoriedad de cumplimiento; después como “intangibles”, de obligado cumplimiento y, finalmente como ley, resultante del consenso entre compañeros de juegos.

H. Wallon, dentro de las funciones que atribuye al juego cuatro estadios en los que se configura el proceso evolutivo en el uso del juego:

1. Juegos de adquisición. Representa el esfuerzo infantil por querer comprender imágenes, cuentos, canciones, etc. y por aprehender la realidad.

2. Juegos funcionales. Dominados por la ley causa-efecto y caracterizados por la búsqueda de resultados.

3. Juegos de ficción. Implican acciones que tienen un carácter significativo en lo que se incluyen elementos simbólicos.

4. Juegos de fabricación. Representan la exploración de capacidad creadora.

Erika y Hugo Dobler, clasifican los juegos de la siguiente forma, en función de abarcar una gama amplia de juegos dentro de ellos:

1. Juegos de la calle. Dentro de esta clasificación incluyen los juegos populares ligados a las costumbres y las fiestas también populares.
2. Juegos motores. Ligados a movimientos físicos.
3. Juegos menores. Son los tipos en los que pueden ser reducidas en forma, simultánea las condiciones previas para el desenvolvimiento del juego, requieren pocos medios. No exigen grandes habilidades, se pueden jugar en grupos pequeños y sus reglas son sencillas.
4. Juegos deportivos. Juegos mayores de equipos, en donde las reglas son fijas y de validez general.⁹

1.10 El Juego

“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 su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de ser de otro que en la vida corriente”.

1.11 La Ronda

Juego musicalizado que se hace generalmente en forma de círculo, es considerado como base de la lúdica de cada cultura, pues su contenido manifiesta un mensaje social que cuenta, narra, afirma creencias, ideas o visiones sobre una situación o acontecimiento.

9. Ocampo, Gladis Elena. *Ibíd.*

Cabe anotar que la ronda compromete la expresión corporal y desencadena en actividades de participación colectiva.

1.12 Juegos Predeportivos

Actividades que pretenden brindar a los participantes la adquisición y desarrollo de destrezas y habilidades necesarias para crecimiento personal y general y en forma específica para la participación en el deporte organizado.

1.13 Actividad al Aire Libre

Medios que aprovechan el contacto directo con agentes naturales y eventualmente con el paisaje cultural para canalizar el espíritu creador del ser humano a través de acciones y físicamente sanas y relativamente exigentes para los participantes que acceden a ellos.¹⁰

1.14 Proceso de realización del juego

Preparación: Implica el conocimiento de las destrezas necesarias para la práctica del juego, así como de los espacios y materiales requeridos.

Antes de comenzar el juego se debe:

- Explicar clara y minuciosamente el juego
- Si es complicado, descomponerlo por partes
- Hacer un ensayo del juego y corregir los errores que se observen.
- Si es posible, demostrar el juego con un grupo que ya lo domine.
- Dividirlos el grupo en equipos y señalarlos con distintivos adecuados.

10. Fundación colombiana de tiempo libre y recreación. Vacaciones creativas y culturales. Ediciones Funlibre.

Ejecución: Se debe procurar una motivación adecuada para quitar todo indicio de imposición y para lograr mayor participación en todos los jugadores.

En esta fase es conveniente tener en cuenta:

- Iniciar a la señal convenida
- Aclarar las dudas que tengan los jugadores
- De ser necesario, interrumpir el juego para aclarar reglas comprendidas o que están incumpliendo.
- Terminar el juego antes de que el interés decaiga o que jugadores se cansen.
- El orientador del juego debe esforzarse por ser justo apreciar la iniciativa y las actividades de los jugadores, estar muy atento al desarrollo de la actividad para controlarla y evitar acciones violentas o contra las reglas.
- Dentro de la libertad propia del juego, se debe mantener la disciplina.

Evaluación

En esta tercera fase se debe procurar:

- Anunciar claramente el resultado del juego.
- Comentar los aspectos del juego y felicitar por las cosas bien hechas o comentar sobre cómo mejorar fallas o deficiencias.¹¹

1.15 Lúdica o Juego

La **lúdica** se asume aquí como **una dimensión del desarrollo humano**, esto es, como una parte constitutiva del hombre,

11. Fundación colombiana de tiempo libre y recreación. Vacaciones creativas y culturales. Ediciones Funlibre.

tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de realización personal, de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento.¹²

1.16 El círculo virtuoso: del juego al aprendizaje

1.16.1 El aspecto económico-formativo del juego

¿Nunca han hecho “el conteo” cuando los niños para jugar a las escondidas?

Creemos que si, como los niños de ayer y de hoy. Pues bien, como observa con agudeza Paolo Guidoni, docente de la Universidad de Nápoles, al participar en este juego sencillísimo, niños aun muy pequeños viven una experiencia fundamental que los lleva a percibir el tiempo y el ritmo del conteo relacionándolo con un espacio/distancia con precisión muy notable. En otras palabras, se apoderan de conceptos físicos y logran construir relaciones matemáticas haciendo hipótesis, y verificando poco a poco, distancias y tiempos tanto cuando corren a esconderse, como cuando son cazadores de presas. Además colocan en relación las proporciones de la figura humana y los estorbos del cuerpo en diferentes posiciones con los espacios ofrecidos por los posibles escondites, ejercitando así el análisis geométrico y volumétrico. En síntesis, uno de los juegos más sencillos y más apreciados nos hace reflexionar sobre las enormes potencialidades que él.

12. Cruz Roja de la juventud colombiana (1998) Programa Nacional de Recreación, Cruz Roja Colombiana. Medellín

Lo específico formativo de los juegos reside esencialmente en el hecho de que ellos permite experimentar, en metáfora, situaciones reales también muy complejas.

Este camino metafórico hacia el aprendizaje implica no sólo los aspectos cognitivos y lógicos del obrar, sino, precisamente porque se basa en la simulación, abarca también el plano emotivo, afectivo y relacional, así como también el cuerpo como instrumento de conocimiento, comunicación y relación con el ambiente externo.

1.16.2 De la animación de grupos a la formación de alumnos

Esta ventaja se conjuga de un modo excelente con una escuela que ya no es de transmisión acrítica de conocimientos y valores consolidados, llevados casi exclusivamente por la palabra escrita y por los modelos de comportamiento suministrados por los adultos, sino que se esfuerza por ser un laboratorio del hacer para aprender, implicando por consiguiente el cuerpo en una operatividad que produce aprendizaje. Una escuela que construye la representación de los conocimientos para llegar a la formulación consciente de conceptos, de principios y teorías. Con los juegos de simulación, el rol del cuerpo como instrumento de aprendizaje se vuelve global, por cuanto el sujeto vive una serie de experiencias psico-físicas e intelectuales, separando el yo-jugador del yo-observador, para luego “volver a unirse” en la fase de análisis de los comportamientos que constituye el denominado *debriefing*.¹³

1.17 El placer del conocimiento

El espacio infantil, es por excelencia un espacio de juego y entretenimiento, en el que el niño se apropia del mundo, lo recrea y lo transforma, podríamos decir que se es su espacio vital, que tiende a desaparecer en la medida de su crecimiento.

13. Marcatto Paolo, Del Guasta Cristina, Bernacchia Marcello. Aprender a jugar jugando. Editorial San Pablo.

El juego en la escuela deja de ser juego y pasa a convertirse en algo muy serio que sólo se puede realizar en espacios y en momentos determinados. Espacios de por sí normativizados, muy diferentes al espacio de juego de los niños, en el cual los niños de manera desprevista se apropian de destrezas y habilidades básicas que posibilitan su desarrollo físico, intelectual y socio-afectivo.¹⁴

1.18 El placer de la lúdica

El juego, como experiencia cultural, constituye un factor determinante en la integralidad de lo humano. Cuando se encuentra ligado al amor, potencia la creatividad humana; cuando se vincula sólo a lo cognitivo o a lo lógico, potencia la inteligencia. Desde este último punto de vista, retomando algunos aspectos de la teoría psicogenética de Jean Piaget, el juego para este autor constituye algo verdadero en revelar la evolución mental del niño. A cada etapa del desarrollo humano está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra, y de un individuo a otro, modificaciones del ritmo o la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos.¹⁵

1.19 Algunos conceptos básicos

MADURACION: Proceso evolutivo de desarrollo de las estructuras fisiológicas.

COORDINACION: Desde lo senso-motriz; se trabaja desde las estructuras superiores a las estructuras inferiores y dentro hacia afuera.

APRENDIZAJE: Adquisición de habilidades motrices y conductuales. Es importante proporcionar experiencias positivas de motivación.

14. Jiménez Vélez, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural, etnográfica y hermenéutica del juego. Colección Mesa redonda Magisterio

15. Jiménez Vélez, Carlos Alberto. Pedagogía de creatividad y de la lúdica, Emociones, Inteligencia y Habilidades secretas. Mesa Redonda Magisterio

CREATIVIDAD: Presentación de tareas incoherentes o incompletas que presenten soluciones variadas y exijan por parte de los participantes propuestas ingeniosas.

ESQUEMA CORPORAL: Creatividad global de cuerpo. Incluye imagen corporal y concepto de su propio cuerpo.

CONTROL CORPORAL: Conocimiento y control del cuerpo por medio del empleo de la tensión y la relajación, incidiendo sobre el sistema emocional en su conjunto.¹⁶

1.20 El Juego un asunto serio

1.20.1 El niño en edad escolar

Al ir creciendo, el niño adquiere nuevas habilidades y perfecciona las que ya tiene. Trepar, correr, saltar, brincar, son actividades que, entre muchas otras, desarrollan y fortalecen su cuerpo.

Y el proceso de socialización le ayuda a dominar las habilidades de índole más formal. Los juegos basados en reglas y el trabajo formal en equipo desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las habilidades físicas, el sentido de la colaboración, la empatía y el pensamiento lógico del pequeño, que aprende a observar las reglas, a compartir, a respetar a sus compañeros y a esperar su turno.¹⁷

1.21 DIDACTICA Y EDUCACION FISICA

1.21.1 Didáctica:

La didáctica es el estudio científico de la organización de las situaciones de aprendizaje que

16. Fundación colombiana de tiempo libre y recreación (2001) Juegos predeportivos, Ediciones Funlibre. Bogotá

17. UNICEF. Deporte recreación y juego (2004) Fondo de las naciones unidas para la infancia. New York

vive un estudiante o deportista para alcanzar un objetivo cognitivo, afectivo o motriz determinado se entiende por <<estudio científico>> aquel en el cual el proceso está organizado de tal forma que puede ser sometido a la experimentación y la verificación a través de métodos objetivos.

La organización implica que el profesor se responsabilice de la planificación, innovación y creación de situaciones de aprendizaje útiles y necesarias para alcanzar los objetivos deseados, que previamente habrá concretado para adaptarlos a los alumnos. En definitiva, la didáctica es un extenso de conocimiento, investigación y propuestas teóricas o prácticas que se centran sobre todo en los procesos enseñanza-aprendizaje. Cuando se estudia específicamente una disciplina cuyo objeto es la acción motriz se habla de didáctica de la educación física.

1.21.2 Educación Física

Se refiere al estudio de las conductas motrices susceptibles de poseer contenido educativo; es decir, se aprovecha el contenido de las actividades físicas para educar. Se busca, en definitiva, el desarrollo integral de individuo.

La didáctica específica de la educación física y el deporte tiene que estar adaptada al desarrollo de una actividad de enseñanza en la que el movimiento corporal y al esfuerzo físico constituyen contenidos. Así, la educación física tiene la peculiaridad de que opera a través del movimiento; por lo tanto, se trata de la educación de lo físico por medio de la motricidad.¹⁸

18. MANUAL DE EDUCACION FISICA Y DEPORTES (2001) Técnicas y Actividades Prácticas, Océano, Barcelona

1.22 OCIO Y TIEMPO LIBRE

1.22.1 Ocio

Es una forma de utilizar el tiempo libre, “Es la subjetivación del tiempo libre. Lo importante no es la actividad que realicemos en ese periodo, sino que la hayamos elegido libremente, por nosotros mismos y sin un fin concreto. Su desarrollo debe resultarnos satisfactorio y placentero, se crea una situación de ocio cuando el individuo durante su tiempo libre decide y gestiona libremente sus actividades, obtiene placer y satisface necesidades personales, tales como descansar, divertirse o desarrollarse.¹⁹

El ocio tiene diversas formas de utilizarse pero teniendo en cuenta que es una ocupación voluntaria, descansando sería un ejemplo, ya que aquí el cuerpo se rehabilita para luego dar comienzo a actividades rutinarias, otro ejemplo es la diversión la cual es disfrutar en otros ambientes lo que se quiere hacer, otra es la formación educativa ya que también puede ser agradable instruirse y leer sobre temas de interés para la persona, y el último el desarrollo de sus capacidades en cual puede realizar una actividad en la cual alguna de sus capacidades se esté fortaleciendo un ejemplo jugar fútbol.²⁰

1.22.2 Tiempo libre

El tiempo libre puede ser un espacio de creatividad que permita una relación más íntima con quienes nos rodean, un contacto más pausado con nuestro medio, una posibilidad de gozo personal o en compañía, una entrega altruista a nuestros intereses solidarios,

19. Cagigal J.M (1971) *Ocio y Deporte en nuestro tiempo* Barcelona

20. Dumazedier J. (1971) *Realidades del ocio e ideología*, Barcelona

un disfrute de nuestra soledad o aburrimiento e incluso o simple escape de las tensiones del tiempo productivo.²¹

Es un tiempo sociocultural, un tiempo de prácticas sociales individuales y colectivas que resultan de la interacción social y que se conforma en el propio tejido social influenciado por la institucionalización de la cultura misma, el tiempo libre a que el hombre tiene derecho no es solo cuantitativa o temporal, tiene más un sentido cualitativo puesto que en el modifica el estilo de vida y las estructuras sociales en las que se insertan, así como los valores y principios que se incorporan a la existencia.²²

1.23 RECREACION

1.23.1 Recreación

El término, según reconocen algunos autores, se pone de moda en los años cincuenta, no significa que antes no hubiera estado presente, implica que en este momento comienza a generalizarse su uso, y por tanto colmarse de significados. Según Argyle (1996), una vez incorporado socialmente el derecho a una mayor disponibilidad de *tiempo libre*, comienza a hablarse de una “recreación racional”. Se reconoce que las actividades recreativas posibilitan la expresión de nuevas *necesidades y capacidades*. Esto implica que se reconoce la autonomía progresiva que va tomando un conjunto de actividades, que en estrecha relación con las demandas de las destrezas exigidas en los ámbitos laborales, se adaptan al ámbito del *tiempo libre* y van a su vez evolucionando con características propias. De esta forma se explica el disfrute de actividades muy difundidas en la bibliografía específica, el “bricolage”, “jardinería”, “do it your self” todas actividades que promovían las habilidades manuales, en reacción a los objetos fabricados en serie y desde el supuesto que el ejercicio de las habilidades manuales respondiera a una necesidad de romper el trabajo automatizado.

21. Gerlero, J. (1997) Diferencias entre ocio, tiempo libre y recreación: lineamientos preliminares para el estudio de la recreación. Colombia. Centro de Documentación virtual en recreación, Tiempo Libre y Ocio

22. Valdez Alfaro, D. (1996) Tiempo libre y modo de vida: Algunas Perspectivas para el Siglo XXI, Colombia

Lo cierto es que tales actividades transferían los criterios de eficiencia, utilidad, racionalidad presentes en el mundo del trabajo industrial en consolidación, y a su vez demandaban la adquisición de las “herramientas” para su ejecución, es decir comenzaban a imponer el consumo en el ámbito del *tiempo libre* del trabajador. Esclarecedora es en este sentido la definición de M. Mead (1957), quien propone que la *recreación* “condensa una actitud de placer condicional que relaciona el *trabajo* y el *juego*”.

1.23.2 Juego y Recreación

La vertiente consuntiva con que parece adquirir preeminencia el concepto de recreación - desde nuestra perspectiva de análisis histórico- entra en conflicto con otro concepto, el *juego*, que se convierte en el aporte más significativo para completar el análisis en cuestión. El juego se ha caracterizado a partir del trabajo de Huizinga (1954) como: voluntario; improductivo; reglado; separado; incierto; y ficticio. La existencia de la regla, por sí misma, y según plantea Caillois, crea la ficción. Puestos a jugar a partir de la aceptación voluntaria de la regla, entramos en un mundo de ficción, que nos separa de lo cotidiano, nos adentramos en un tiempo y un espacio de otra naturaleza. De tales características del juego –la voluntariedad y la regla - se articulan para configurar la situación de juego, es decir dan como resultado lo ficticio, y por tanto una temporalidad y espacialidad que difiere de la habitual. La ficción es válida para quienes están en situación de juego, acceden a ella solo quienes están jugando, de allí que se entienda al juego como universo cerrado.

Avanzando por sobre la caracterización del juego propuesta por Huizinga y Caillois (1958), el último reconoce respecto de su clasificación de los juegos, y hacia el interior de cada categoría clasificatoria, extremos de tensión entre la turbulencia y la libre improvisación –*paidia*- y una tendencia complementaria que disciplina o intenta encausar ese caos mediante convencionalismos organizadores –*ludus*-. Es decir el extremo *paidia* carece de convencionalismos es, en sí mismo la espontaneidad, mientras que *ludus* se presenta como la organización y el control a ese impulso primitivo,

e incorpora en él actividades tales como competencias deportivas, teatro, loterías, esquí, fútbol, billar, atracciones de ferias, alpinismo, entre otras. Es el extremo <ludus> presentado por Caillois el que a nuestro entender corresponde al ámbito de la *recreación* en las sociedades modernas, sumado a una amplia serie de actividades que han desbordado el universo cerrado del juego. La diferencia evidente es que estas actividades cercanas a *ludus*, no son patrimonio exclusivo de un grupo de jugadores, se han generalizado como práctica social. Por tanto son actividades colectivas, grupales o masivas, planificadas, que no pueden quedar identificadas como juegos, pero sí se corresponden con el principio organizador de los mismos propuesto por el autor.

El juego se reconoce como un universo cerrado. Las reglas se aceptan “voluntariamente”, los sujetos se autoimponen la regla y las mantienen en un proceso de negociación constante, de no respetarse la regla desaparece la posibilidad de jugar, desaparece el juego. Aceptada la regla en el marco de esa interacción se accede a un mundo ficticio, existente solo para los participantes del juego, es decir, en un universo cerrado. La diferencia, cuando se abandona el mundo cerrado del juego pero se mantienen sus características se ingresa en el mundo de la *recreación*. La *recreación* es la organización y el control social para los impulsos de alegría, diversión, y libertad presentes en el juego, y en este sentido la ubico en el extremo *ludus*, presentado por Caillois.

Lo *ficticio* es propio del juego en tanto establece interacciones entre los participantes desde aquello que se está “fingiendo” o “simulando” en el juego.

Los jugadores son quienes definen cual será el acuerdo para compartir significados -un ejemplo- de esto es el que un grupo de jugadores acuerde que “la soga será la víbora” o “la escoba el caballo”- (Franch y Martinell 1994:99), es decir instauran la ficción en un acuerdo negociado. En la *recreación* prevalece lo *simbólico*, en tanto las prácticas recreativas se configuran a partir de elementos, roles y destrezas que ya han adquirido un significado social

que no proviene del acuerdo momentáneo de los participantes, sino que viene dado y a su vez está impregnado de ideología por las condiciones histórico sociales. A diferencia del juego, la *recreación* no es un universo cerrado, no se constituye a partir de la interacción de sujetos en aceptación a una regla, sino que el universo recreativo existe, con su universo simbólico compartido por el conjunto de la sociedad al que los sujetos *adhieren* desde la convicción de que en esa adhesión particular accederán al placer buscado.

Ahora bien, si tal como afirmaron Huizinga (1954) y Caillois, el juego se instaura a partir de la aceptación de la regla en ese universo cerrado, para el caso de la *recreación* -tal y como intentamos explicarla en su relación con el juego-, afirmamos que la misma se instaura a partir de la *adhesión* a una representación simbólica que el colectivo social considera que satisface sus demandas de diversión, emociones placenteras, libertad de elección, etc. La organización que viene a encauzar los impulsos del juego se resuelve en el mundo social por *adhesión* a aquellas propuestas que los sujetos consideran satisfacen su búsqueda de emociones agradables.

Basándonos en lo planteado anteriormente estamos en condiciones de proponer un concepto de *recreación* para este trabajo:

Recreación es aquel conjunto de prácticas de índole social, realizadas colectiva o individualmente en el tiempo libre de trabajo, enmarcadas en un tiempo y en un espacio determinados, que otorgan un disfrute transitorio sustentado en el valor social otorgado y reconocido a alguno de sus componentes (psicológico, simbólico, material) al que adhieren como satisfactor del placer buscado los miembros de una sociedad concreta.

Se constata a esta altura del análisis, que la *recreación* compone un universo social de significados compartidos por una colectividad que expresa, con matices diferentes, en cada sociedad concreta las formas de alcanzar el disfrute, el placer públicamente.

La *recreación* presenta las características del juego en tanto es una expresión socio-institucional del mismo. Las características esenciales del juego toman en la *recreación* diferentes formas de expresión, justamente por ser esta un producto histórico social. Se integra así la vertiente histórica que vincula a la recreación con necesidades y habilidades presentes en el mundo laboral y las propias del juego, expresión de libertad por excelencia.

Las dimensiones de análisis que articulan el concepto esbozado de recreación, se configuran a partir de los principios organizadores del juego, también citados por Caillois, pero reinterpretados a la luz del concepto de *recreación* elaborado, es decir, en consonancia con el universo social que la *recreación* implica.

Reconocemos, en forma preliminar en las sociedades capitalistas, cuatro dimensiones de análisis propias del concepto *recreación*: dimensión mimética; dimensión consuntiva; dimensión de azar; dimensión de vértigo y aventura, las que se caracterizarán sintéticamente. Si bien Elías afirma que la emoción mimética es común a casi la totalidad de las actividades consideradas recreativas, se propone considerar aquí solamente aquellas *actividades de naturaleza representativa*. La dimensión mimética agrupa aquellas actividades tales como el cine, el teatro, la televisión, los espectáculos deportivos y musicales, exposiciones de arte, museos, entre otros, en las que los participantes se abandonan a la “ilusión”, a la ficción propuesta como segunda realidad. Las prácticas recreativas en nuestras sociedades están altamente atravesadas por el consumo, entendido en este marco, como corrupción de *<mimicry>*; el consumidor queda atrapado en un goce sin fin buscando una identificación con otro u otros a través del consumo. La dimensión consuntiva que proponemos, reúne aquellas prácticas que se definen en sí mismas por el acto de consumir, en un espacio destinado exclusivamente a tal fin, y que incentivan en consecuencia la posibilidad del consumo real. La tercera dimensión propuesta se identifica a partir de la preeminencia de prácticas recreativas en las que la búsqueda de emociones agradables se satisface mediante el aturdimiento de la conciencia o la maestría en destrezas para dominar el riesgo.

La dimensión *ilinx* – de vértigo, riesgo y aventura-, incluye prácticas como, la rueda del mundo, la pandereta y aquellas similares presentes en parques de diversiones tanto como el esquí, parapente, wind surf, motonáutica, rapel, tirolesa, paracaidismo, skating, etc. Finalmente *alea* -el azar-, incluye prácticas institucionalizadas, incluso a través del Estado, cuyo eje rector es el azar. La actitud que demanda al participante es la de la inmovilidad en espera de la suerte, en el caso de prácticas que se apoyan en tecnologías diseñadas para presentar un amplio margen de probabilidades tanto de éxito como de fracaso. Las sociedades modernas han desarrollado espacios altamente tecnificados para el desarrollo de estas prácticas, tal es el caso de los casinos, bingos o propuestas similares; a su vez se ha creado un mundo particularizado para jóvenes y niños por medio de los “*juegos electrónicos*” y “*juegos de computadora*”, propuestas que les posibilita un aparente uso de destrezas frente a obstáculos casi imposibles de superar y que en definitiva los introduce en la pasividad del azar.

Entendemos que el acontecimiento recreativo expresa simultáneamente en las prácticas características correspondientes a las cuatro dimensiones enunciadas. Las prácticas recreativas podrán ser identificadas a partir del componente predominante, ya sea mimético, de consumo, de riesgo y vértigo o de azar. Aislar cada uno de ellos en una investigación empírica, contribuye a diferenciar los principios organizadores que rigen las prácticas determinando cuales son las dimensiones prevalecientes entre determinados grupos sociales lo que permite acceder a su comparación y análisis. 25

1.24 REGLAS DE JUEGO

Todo juego para que se desarrolle de manera coherente necesita de un mínimo de reglas explícitas para los participantes de la actividad.

25. Gerlero, J. (2004) *¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación? Aportes para el estudio de la Recreación*. Buenos Aires, Educo.

“la estructuración de cualquier actividad necesita de la adopción de un código (leyes o reglas) que normalizan las conductas de los participantes, constituyendo así, uno de los factores de sociabilidad del juego en la cual discurre la lógica de la igualdad de oportunidades” (Castello 1994).

El reglamento es el componente que con mayor contundencia va a definir a una actividad, determinada, como ya hemos dicho, su estructura formal y por supuesto, su estructura funcional: como se puede utilizar el material (móvil, implementos), formas de relacionarse entre los participantes, utilización del espacio, etc. En definitiva, estará incidencia de manera indirecta o directa sobre todos los componentes estructurales de la acción del juego.²⁶

CONTENIDO DEL REGLAMENTO	CONTENIDO DEL REGLAMENTO
ASPECTO FORMAL	ASPECTO FUNCIONAL
<ul style="list-style-type: none"> • Características y dimensiones de los espacios de juego. • Descripción de los materiales que se usan. • Números de jugadores que participan y forma en que estos pueden intervenir. • Forma de puntuar y como ganar y perder. • Tiempo total de juego, su división y control. • Ritos y protocolos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas de utilizar el móvil y los implementos cuando existen. • Formas de participación de los jugadores y la relación con sus compañeros. • Formas de relacionarse con los adversarios. • Formas de utilizar los espacios de juego. • Penalizaciones a las infracciones de las reglas.

Tabla 1. Tomado del Libro Deporte en equipo García Eiroá J (2000).

26. García Eiroá, J (2000). Deporte en Equipo, Barcelona, INDE

ZONAS DEL ESPACIO DE JUEGO		
ZONAS	Zonas	Ejemplo
FIJAS	Prohibidas	Área de 6 m en Balonmano
	A alcanzar	Zona de ensayo en rugby
	Con reglas específicas	Línea de 3 m en voleibol
VARIABLES	Prohibidas	Fuera de juego en fútbol
	Útiles al atacante	Espacios Libres
	De vigilancia defensiva	Espacios peligrosos

Tabla 2. Tomado del Libro Deporte en equipo García Eiroá J (2000).

RELACION TIEMPO-REGLAMENTO	
ASPECTOS FORMALES	ASPECTOS FUNCIONALES
<ul style="list-style-type: none"> • Momento en que se inicia el juego. • Duración total del encuentro, ganado quien al final haya obteniendo mayor puntuación. • División en partes o períodos del total de la duración del encuentro. • Paradas, pausas o tiempos muertos, caso de existir y su duración. • Las causas por la que se para el desarrollo de la acción de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obligatoriedad de realizar determinadas acciones en un tiempo límite. • Tiempo límite de permanencia en determinadas zonas del espacio de acción (para los participantes o para el móvil). • Tener que actuar con un ritmo determinado o de forma continua porque se penalizan las paradas.

Tabla 3. Tomado del Libro Deporte en equipo García Eiroá J (2000)

1.25 EL ESPIRITU DE LA REGLA Y EL VALOR PEDAGOGICO

El juego debe utilizar la regla para dejar patente cuál es el convenio y para que el jugador inserte sus acciones dentro de los límites de lo acordado. Todo sistema de reglas está dotado de un aspecto procedimental, el cual hemos de conjugar con la esencia del juego; es decir, el jugador ha de adecuar sus acciones al objetivo motor principal del juego.

Junto a este valor funcional del juego, también hemos de considerar un valor pedagógico, que podríamos resumir en el *espíritu de la regla*.

La esencia del juego es un concepto complejo, pues se manifiesta en el objetivo motor, pero, igualmente, en las normas que usan los jugadores cuando aplican de manera real el juego. Podemos decir que hay reglas explícitas y conocidas por todos, y a la vez normas emanadas del uso cotidiano y tradicional del juego.

En cuanto al hemos de recordar que tras toda regla se esconde uno o más valores. Así cada regla es susceptible de análisis, de comprobación de cuál es el valor que promueve en los jugadores y esto, a su vez, nos permite una intervención pedagógica de calidad.²⁷

1.26 LOS JUEGOS EN LA INICIACIÓN DE DEPORTIVA

Los juegos son una forma organizada de la actividad motriz, tanto reglada como espontanea que van desde las formas más naturales en los primeros años hasta formas reglamentadas y especializadas. En el juego en la iniciación deportiva adquiere más peso el concepto de deporte, en tanto que los juegos simples pasan a ser deportes jugados, entre estas formas podemos encontrar:

- ✓ Juegos de destreza y adaptación, a través de los cuales se perfeccionan o aplican determinadas destrezas o habilidades en situaciones de juego.
- ✓ Juegos predeportivos, que son juegos de iniciación de habilidades deportivas adaptados para la iniciación y aprendizaje de deporte concretos. Son una forma de la didáctica y de la iniciación deportiva, donde el deporte se transforma en juegos más sencillos mediante adaptaciones de su reglamento.

27. Navarro Adelantado, V. (2008). Aplicaciones pedagógicas para el diseño de juegos motores de reglas en educación física AGORA Universidad de Laguna España

- ✓ Son difíciles de diferenciar de muchos de los juegos que habitualmente se realizan (de persecución, de ocupación de espacios determinados, etc.) ya que su única diferencia reside en la misión asignada a un determinado juego dentro de un programa, no en la dinámica del juego.
- ✓ Juegos de cooperación/oposición, que desarrollan el aprendizaje de estrategias de cooperación y cooperación/oposición (defensa ataque), que representan la base de los juegos de equipo.
- ✓ Juegos en el campo, cuyo objetivo principal es crear nuevas situaciones y medios ricos para que los alumnos adapten sus movimientos y conductas motrices. Estos espacios enriquecen y consolidan los esquemas de las habilidades y destrezas motrices, así como van desarrollando la autonomía y la seguridad.

La aplicación de estos tipos de juegos se basa en el aprendizaje de:

- ✓ Fundamentos técnicos: técnica individual y colectiva
- ✓ Aplicación de las técnicas generales de ataque y de defensa de uso más frecuente
- ✓ Principios tácticos generales de uso más común: táctica individual y colectiva, de ataque y defensa.
- ✓ Requerimientos de capacidades físicas y de habilidades específicas para la práctica de determinado.
- ✓ Reglas fundamentales de juego.
- ✓ Organización y colaboración en el desarrollo de competiciones.

1.27 DEL JUEGO SENSORIAL AL JUEGO PREDEPORTIVO

El juego a la vez que constituye el medio por excelencia para el desarrollo del niño en todas sus dimensiones, posee también un rico contenido educativo que debe aprovecharse para lograr un perfecto equilibrio entre las necesidades del niño y la estimulación de sus posibilidades.

El dinamismo motor es, el punto de partida de la construcción del mundo del niño. Las diferentes etapas de esta construcción, o más bien de la elaboración progresiva del mundo alrededor de sí, es lo que Piaget ha descrito como los diferentes estadios de desarrollo humano. Paralelamente a este desarrollo se da un proceso paulatino y continuado en cuanto al comportamiento. La fase senso-motriz de uno a dos años aproximadamente, en la que el niño desarrolla sus sentidos, sus movimientos y su percepción; mediante la exploración del mundo que se encuentra a su alrededor, se divierte e inicia la conquista de su mundo. La caracterización de su desarrollo se realiza cuando juega con su cuerpo, atendiendo a sus necesidades físicas de movimiento.²⁸

*“El juego senso-motor o funcional es la manifestación de una actividad que implica a los sistemas de movimiento y de percepciones coordinadas entre si y constituye cualquier conducta elemental susceptible de ser repetida y aplicada a nuevas situaciones”.*²⁹

En la fase simbólica, de los dos a los cuatro años aproximadamente, el niño/a empieza a ejercitar intencionalmente sus movimientos motores más específicos la asimilación del “yo” se hace manifiesto en la aplicación del juego simbólico. El niño participa en todo tipo de actividades que involucren movimientos corporales, imitaciones y pequeños descubrimientos.

En esta etapa, les agrada la compañía de los adultos y de los otros niños; pero sin embargo, y debido a que es una etapa principalmente “egocéntrica” los juegos con reglamento no funcionan, la motivación del niño se centra en la realización de pequeñas tareas y actividades que no requieran una gran concentración.

En la fase intuitiva, de los cuatro a los siete años aproximadamente, el niño/a transforma lo real en función de las múltiples necesidades de su “yo” bajo las formas de ejercicios psicomotores y de simbolismo.

28. Vergara Lara, D (2008). Juegos Predeportivos y Formas Jugadas, Armenia, Kinesis

29. Navarro, V. (1993) El juego infantil en fundamentos de educación física para enseñanza primaria. INDE Publicaciones Barcelona.

Los juegos que más gusta son aquellos en la que su cuerpo está en movimiento. En esta etapa el niño/a todo lo imita y todo lo quiere saber, por esto es ideal para el desarrollo de juegos imitativos.

En la fase operaciones concretas, de los siete a los once años o doce años, el niño/a incorpora los conocimientos y los sistematiza, tomando conciencia de sus actos. Paulatinamente el niño/a va actuando como miembro de una colectividad de trabajo y estudio. De ahí que en esta etapa el juego derive en el deporte, es decir que se vincule con determinados fines de cultura física, con normas sociales y campos de interés. Los ejercicios físicos en función de su desarrollo se van transformando en prácticas deportivas, al igual que los juegos en construcciones adaptadas que exigen un trabajo efectivo y participativo, así en esta etapa, el ejercicio físico, y los juegos se presentan como la forma privilegiada de interacción social, en donde se acatan y respetan las reglas.

1.28 JUEGO PREDEPORTIVO, FORMAS JUGADAS Y JUEGO MODIFICADO

1.28.1 El juego predeportivo

El juego predeportivo es una forma lúdica motora esencialmente agónica, de tipo intermedio entre el juego y el deporte, que contiene elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor; su contenido, su estructura y propósito permite la adquisición de ciertas destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas ya que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva.

Su aplicación se halla estrechamente relacionada en el campo de la educación física, la recreación y los deportes. Con este tipo de juegos se prepara al escolar para el transito al deporte mientras el profesor dispone de una variada gama de juegos que aplicados

convenientemente, pueden cubrir de una manera divertida y más natural el periodo de formación física que separa al juego del deporte, llenando las fases técnicas y también la formación físico-deportiva-escolar.

Su principal característica es permitir la evolución del contenido de aprendizaje social, ya que en el juego predeportivo se van adoptando progresivamente más reglas, lo que consecuentemente hace que el jugador adopte nuevas destrezas, respete las normas establecidas y haga prevalecer los intereses de grupo por encima de los personales.

El objetivo fundamental del juego deportivo es el enriquecer al jugador, con la adquisición de variadas respuestas motrices concretas, que le ayudan a adaptarse a las necesidades que requiere la practica deporte, al tiempo que se puede mejorar las habilidades básicas genéricas y desarrollar armónicamente las capacidades físicas tanto condicionantes como coordinativas, por ello los juegos predeportivos aportan a la iniciación deportiva los siguiente elementos:

- ✓ Las reglas de juego conforman los problemas de índole motriz que deben superarse en el transcurso del juego, caracterizadas por al gran cantidad de decisiones y juicios que los participaciones deben tomar en el desarrollo del juego.
- ✓ El aprendizaje técnico se realiza por medio de la ejecución repetitiva de habilidades específico-técnicas.
- ✓ Las habilidades técnicas globales se ubican dentro del contexto del juego, realizado de acuerdo a las demandadas de cada situación y construido a partir de un conjunto amplio de experiencias motrices.

1.28.2 Formas Jugadas

Las formas jugadas constituyen un tipo de juego, de estructura muy simple que no posee en sí una intención una intención de juego propiamente dicha, sino que más bien se ubica en un

punto intermedio entre el ejercicio y el juego y se orienta al aprendizaje, la adaptación y acondicionamiento de una tarea (Navarro, 1993). El autor resalta que en la forma jugada el juego puede mantenerse en tanto conserve cierta incertidumbre, ya que una vez alcanzado el dominio, es necesario elevar la dificultad de la tarea, es decir que, la forma jugada debe ser presentada con motrices lúdicos sin perder de vista la rentabilidad del aprendizaje.

Por ser una forma intermedia entre el ejercicio y el juego, los ejercicios pueden ser transformados fácilmente en formas jugadas con la simple introducción de un elemento lúdico-competitivo (Díaz, Sáenz-López y Tierra, 1995).

Con la forma jugada se busca el dominio de los elementos técnicos del deporte, fomentando por la práctica del mismo.

Sus características son:

- ✓ La ejercitación de la técnica es específica
- ✓ Se comienza a aplicar la técnica
- ✓ Presentan más dificultad que los anteriores

1.28.3 Los Juegos Modificados

El juego modificado es una abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un deporte, que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas, pero que en esencia posee reglas y principios tácticos similares al deporte en cuestión.

Wein (1991) aconseja su utilización para presentar a los jugadores el contexto en el que explorar un problema técnico-táctico determinado, ideal para aplicarse al principio o final de

una clase, por tratarse de situaciones con una amplia relación con el deporte que se está trabajando.

Las características atribuidas a ellos son:

- ✓ Ofrecen una amplia posibilidad de crear nuevas formas a partir de un solo juego.
- ✓ Dan un idea más amplia del juego
- ✓ Aunque poseen unas reglas iniciales, estas pueden ser fácilmente modificadas sobre la marcha
- ✓ Se prescinde de las reglas más complejas, pudiendo adaptarse las dimensiones del terreno, el número de jugadores tiempo de juego, etc.
- ✓ La ejercitación de la técnica es más o menos específica
- ✓ Se presentan los primeros patrones de la táctica
- ✓ Se consideran las reglas más importantes del deporte

1.29 JUEGOS DEPORTIVOS COLECTIVOS

La enseñanza de este tipo de juegos implica un conocimiento mínimo de las modalidades que se pretenden abordar. *<<la enseñanza de los juegos deportivos colectivos no debe bajo pretexto alguno circunscribirse a la transmisión de un repertorio más o menos largo de habilidades técnicas, ni a la pretensión de capacidades condicionales y coordinativo-condicionales. Interesa sobre todo desarrollar en los participantes una disponibilidad motora mental que trascienda largamente a simples automatizaciones de gestos y se centre en la asimilación de reglas de acción y principios de gestión de espacio de juego como una forma de comunicación y contra comunicación entre los jugadores. En este sentido, es importante partir de un concepto que articule aspectos fundamentales como la oposición, la finalización, la actividad lúdica y los conocimientos sobre el juego>>.30*

30. Graca A. Olivera, J (1997) La enseñanza de los juegos deportivos. Editorial Paidotribo, Barcelona

1.30 DIDACTICA DE LAS MATEMATICAS

La didáctica de las matemáticas abarca múltiples ámbitos de reflexión e indagación, tales como el desarrollo de teorías educativas, el currículo, la política educativa, la formación de profesores, el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas y el aula de matemáticas. Sin embargo, vamos a identificar las tareas profesionales que definen la enseñanza de las matemáticas y nos centraremos en los conocimientos de didáctica de las matemáticas que pueden ser pertinentes para el docente de los niveles básicos en la realización de esas tareas; es decir, expondremos los conocimientos que ayuden al profesor a comprender las situaciones de enseñanza y de aprendizaje de las matemáticas en las aulas de educación primaria y secundaria, y que puedan utilizar para la toma de decisiones docentes. En el proceso de enseñanza y de aprendizaje que ocurre en una clase de matemáticas identificamos tres elementos y sus relaciones, generadas en un contexto sociopolítico determinado: el estudiante, el contenido matemático y el profesor. De manera específica, en una situación de enseñanza de las matemáticas, un profesor debe gestionar una parte del contenido matemático con el objetivo de que sus estudiantes desarrollen diferentes dimensiones de lo que podemos considerar competencia matemática. En estos casos, la didáctica de las matemáticas modela y estudia las interacciones entre estos tres elementos y sus relaciones, y proporciona el conocimiento para interpretar, comprender y tomar decisiones en dicha situación (Gutiérrez y Boero, 2006; Lester, 2007).³¹

31. Secretaría de Educación Pública (2011) Aprendizaje y enseñanza de las matemáticas escolares, Casos y Perspectivas, Serie: Teoría y práctica curricular de la Educación Básica México DF

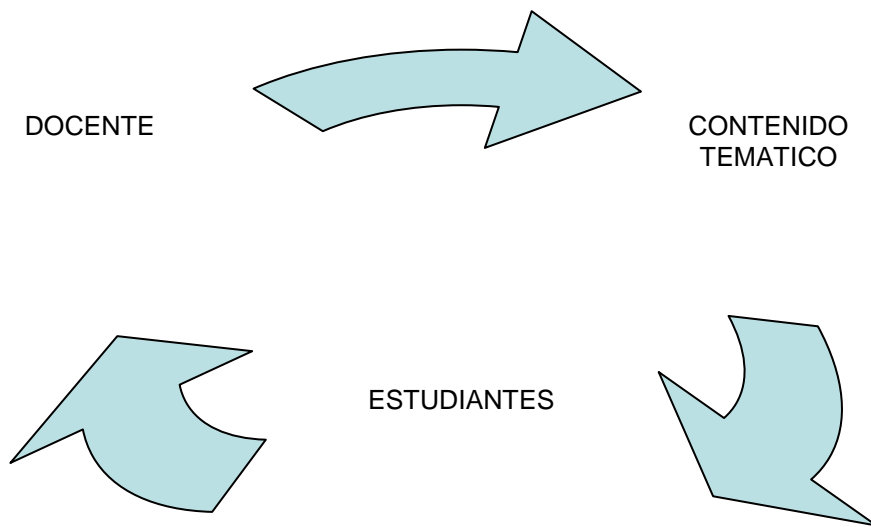


Figura N° 1 TRIANGULO DIDACTICO. Tomado de Aprendizaje y enseñanza de las matemáticas escolares, Casos y Perspectivas, Serie: Teoría y práctica curricular de la Educación Básica. Secretaría de Educación Básica México DF (2011).

1.31 Desarrollar el pensamiento matemático

La mayoría de problema, tiene una respuesta elegante pero para llegar a ella es necesario trabajar concienzudamente.

PROCESOS	FASES	ROTULOS
PARTICULAR	ABORDAJE	LO QUE SE LO QUE QUIERO
GENERALIZAR	ATAQUE	INTENTAR, PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS: CONJETURAR, BÚSQUEDA DE POSIBILIDADES PERO, ¿POR QUÉ? JUSTIFICAR
CONVENCER	REVISION	COMPROBAR, REFLEXIONAR ENTENDER

Tabla 4. Procesos y fases del pensamiento matemático. Tomado de Juegos Matemáticos, La magia del ingenio (1998).

1.32 Mantener el pensamiento matemático

Pensar matemáticamente no es un fin en si mismo; es un proceso mediante el cual podemos *aumentar nuestro entendimiento del mundo que nos rodea* y ampliar nuestras posibilidades de elección. Al ser una forma de proceder, tiene aplicaciones muy amplias, no sólo para enfrentarse a problemas matemáticos o científicos, sino mucho más generales. El mantenimiento del pensamiento matemático requiere algo más, que encontrar las respuestas a los problemas, independientemente de la elegancia de la resolución o la dificultad del problema. El propósito es poner en manifiesto la contribución que el razonamiento matemático en particular puede hacer al desarrollo del conocimiento que uno tiene de si mismo. El razonamiento matemático, tiene una contribución muy especial que hacer a la conciencia, en tanto que ofrece una manera de estructurarla, una dirección, una potencia de reflexión y también un potencial creativo y estético. Imaginemos dibujando el razonamiento matemático como una hélice, dando vueltas y más vueltas.

Cada vuelta es una oportunidad para extender el entendimiento mediante una idea, un objeto, un diagrama o un símbolo que provoque la suficiente sorpresa y curiosidad como explorarlo, manipulándolo.³²

32. Casas, Esperanza (1998) Juegos Matemáticos, La magia del ingenio; Aula alegre, Magisterio, Bogotá.

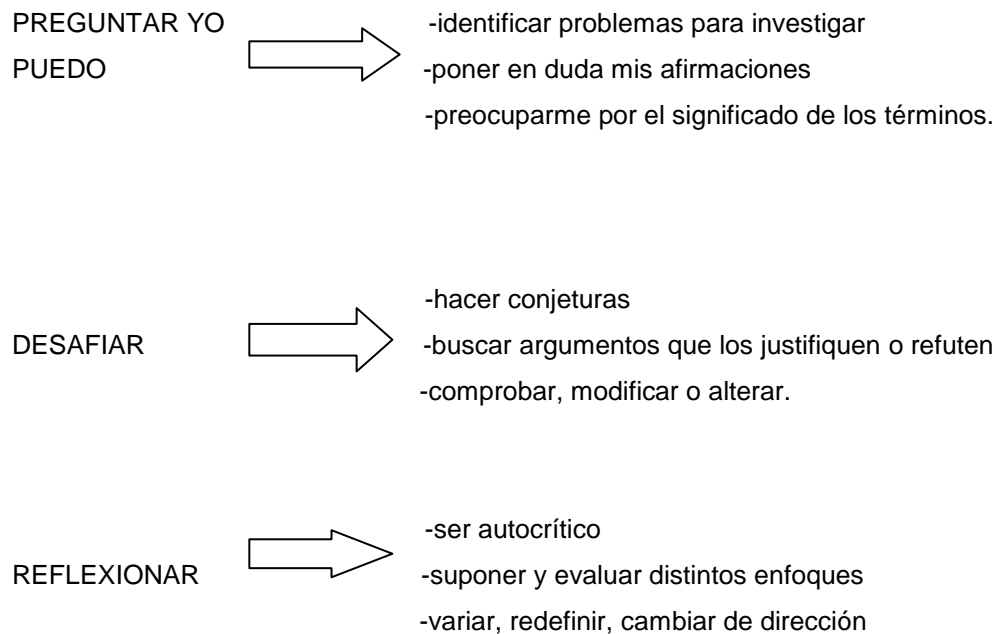


Figura 2. Tomada de Casas, Esperanza (1998) Juegos Matemáticos, La magia del ingenio; Aula alegre, Magisterio.

1.33 EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS

Consideramos que los juegos constituyen un aporte importante en la enseñanza de la matemática. Es fundamental la elección del juego adecuado en los distintos momentos del proceso enseñanza-aprendizaje. Frente a un juego, sin lápiz y papel, se resuelven innumerables problemas matemáticos, Compartimos algunas razones para considerar los juegos en la enseñanza:

- ◆ Motivar al alumno con situaciones atractivas y recreativas.
- ◆ Desarrollar habilidades y destrezas.
- ◆ Invitar e inspirar al alumno en la búsqueda de nuevos caminos.
- ◆ Romper con la rutina de los ejercicios mecánicos.
- ◆ Crear en el alumno una actitud positiva frente al rigor que requieran los nuevos contenidos a enseñar.

- ◆ Revisar algunos procedimientos matemáticos y disponer de ellos en otras situaciones.
- ◆ Incluir en el proceso de enseñanza aprendizaje a alumnos con capacidades diferentes.
- ◆ Desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo escolar.
- ◆ Estimular las cualidades individuales como autoestima, autovaloración, confianza, el reconocimiento de los éxitos de los compañeros dado que, en algunos casos, la situación de juego ofrece la oportunidad de ganar y perder.

Tengamos en cuenta que con un mismo juego podemos trabajar varios contenidos y que un contenido puede presentarse con diferentes juegos. En el momento de elegir un juego es útil, entre otras cosas, tener presente una posible clasificación de juegos:

REGLADOS	ESTRATEGIA
LIBRES	COLECTIVOS
AZAR	INDIVIDUALES

Tabla 5. Tomado Villabrille, B. (2005) El Juego en la enseñanza de las Matemáticas. Buenos Aires. Instituto Superior Pedro Poveda.

Esta clasificación no es rigurosa, debemos tener presente que, por ejemplo si a un alumno le ofrecemos las fichas del Tangram y le pedimos que con ellas arme figuras bonitas, ésta es una actividad individual y libre. Si ahora le decimos que arme una figura con las 7 fichas, dibuje su contorno y luego le entregue el dibujo a un compañero para que éste reconstruya la figura, estamos frente a un juego colectivo y reglado. También le podemos ofrecer modelos a reconstruir con las fichas, en ese caso estamos frente a un juego reglado individual. Sabemos que los juegos libres tienen fundamental importancia en la primera etapa, es decir en la etapa de reconocimiento, visualización y exploración. Los juegos de azar son estudiados en forma especial por la Probabilidad. Muchos matemáticos se ocuparon de los juegos de recorridos y es la Matemática Discreta la rama que se ocupa de estas cuestiones desde la Teoría de Grafos.

Euler pudo demostrar cuales son las figuras que admiten dibujarse sin levantar la punta del lápiz de la hoja recorriendo una sola vez cada segmento. El famoso triángulo de Pascal se convierte en una herramienta de conteo imprescindible a la hora de encontrar estrategias de cálculo para determinar los posibles recorridos, pues está presente en innumerables situaciones de espacio y plano. Los mosaicos y teselados nos dan la posibilidad de crear nuevas formas y es la actividad que más nos acerca a la rama de la geometría de los fractales. En "Las seis etapas del aprendizaje en matemáticas" **Zoltan Dienes** expresa: "Cualquiera que esté familiarizado con una estructura matemática puede idear un juego cuyas reglas sigan las reglas de tal estructura....".

El armado de rompecabezas generan espacios de problemas, dudas y reflexión equivalentes a una actividad matemática nada trivial. Si nuestra intención es enseñar matemática desde el planteo de una situación problemática, son los juegos de estrategia los que presentan una semejanza en su estructura con los métodos que conducen a resolución de problemas, aritméticos y geométricos.

1.34 EL JUEGO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PROCESO RESOLUCION DE PROBLEMAS

- ◆ LEER EL PROBLEMA O LAS REGLAS DEL JUEGO
- ◆ EXPLORAR
- ◆ BUSCAR LA ESTRATEGIA O PLAN
- ◆ DESARROLLARLA
- ◆ VALIDAR LOS RESULTADOS JUEGOS DE ESTRATEGIA

Algunas actitudes adecuadas para la resolución de problemas:

- ◆ Disponer de varias estrategias o planes antes de elegir uno.
- ◆ Resolver un problema más sencillo
- ◆ Buscar las simetrías del problema
- ◆ Suponer el problema resuelto ³³

1.35 VENTAJAS E INCONVENIENTES

- El juego bien elegido puede servir para introducir un tema, ayudar a comprender mejor los conceptos o procesos, afianzar los ya adquiridos, adquirir destreza en algún algoritmo o descubrir la importancia de una propiedad, reforzar automatismos y consolidar un contenido.
- Ayuda a los estudiantes a adquirir altos niveles de destreza en el desarrollo de un pensamiento matemático.
- Sirve para enseñar contenidos y estrategias para la resolución de problemas.
- Una clase con juego es una sesión motivada desde el comienzo hasta el final, produce entusiasmo, diversión, interés, desbloqueo y gusto por estudiar matemáticas.
- Atiende peculiaridades individuales de cada alumno/a.
- Mediante el juego el alumnado no solo se divierte, sino que desarrolla su personalidad y su estado anímico.
- Un niño que no juega no es feliz.
- Un juego conduce al estudiante a la conquista de la autonomía, y a la adquisición de una conducta. ³⁴

33. Villabrille, B. (2005) El Juego en la enseñanza de las Matemáticas. Buenos Aires. Instituto Superior Pedro Poveda.

34. Salvador, A. (2007) El juego como recurso didáctico en el aula de Matemáticas, Madrid, Universidad Politécnica de Madrid.

- Según Piaget, los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De tal modo el juego es esencialmente de asimilación de la realidad por el yo. ³⁵

1.36 ALTERNATIVAS DIDACTICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL LENGUAJE

Sabemos que las propuestas se materializan en diferentes tipos de configuraciones didácticas: actividades, secuencia didácticas, proyectos de aula, proyectos de lengua. Es importante anotar que el propósito de describir, explicar y analizar situaciones didácticas no es instrumentalizarlas, pretendiendo que sean transferidas y desarrolladas en otras aulas. Partimos de la premisa de que una situación didáctica está multideterminada por aspectos relacionados con el docente que la configura y el contexto en el que tiene lugar. Una situación didáctica toma forma a partir de las decisiones del docente, de su posición frente a diversos campos (disciplinar, político, epistemológico, institucional, ético), de sus concepciones e imaginarios frente al acto de enseñar, de los sujetos a quienes forma, del objeto de su enseñanza, etcétera.

Además, influyen elementos relacionados con las condiciones del contexto, el sistema de representaciones de la cultura, las políticas educativas, las exigencias institucionales y sociales, entre otros. Así, una situación didáctica se caracteriza por ser situada y responder a las decisiones e intereses de un docente particular y a las exigencias y condiciones de un contexto específico, se descarta de esta manera la opción de concebirla como una práctica aplicable a otros contextos.

En el terreno didáctico, esto nos remite de nuevo a pensar que la calidad de la situación didáctica que proponemos a los niños en las aulas empuja definitivamente su desarrollo.

35. Piaget, J. (1985) Seis estudios de psicología. Editorial Planeta. Barcelona.

De ahí la importancia de diseñar situaciones retadoras, complejas, enriquecidas simbólicamente, llamativas y con intencionalidades claras de parte del docente.

La noción de situación didáctica nos parece que puede concretar esta idea *vygotskiana*, en la medida en que se constituye en una práctica social que se pone en escena en el espacio escolar. La noción de situación didáctica nos parece pertinente, además, porque posibilita pensar en el encuentro entre las expectativas de los niños, aquellas de la escuela, los intereses del docente y las prácticas culturales. Entendemos por situación didáctica el conjunto de acciones e interacciones organizadas alrededor de una intención y cuyo objeto lo constituye el trabajo sistemático alrededor de una práctica sociocultural específica. Para nuestro caso, una práctica que vincula el lenguaje, los lenguajes.³⁶

1.37 LECTOESCRITURA

1.37.1 Generalidades

La Lectoescritura se entiende como una interrelación comunicativa donde dos habilidades del lenguaje, leer y escribir, no pueden estar la una sin la otra. Hoy se habla de procesos de producción y tanto la escritura como la lectura hacen parte de tales procesos. Sin embargo, la lectoescritura se ha convertido en un problema que vamos a solucionar. Para ello no se trata de hacer un estudio sino esbozar algunas estrategias concretas sobre este que tanto nos preocupa.

1.37.2 Apreciaciones y evidencias del problema de lectoescritura

-Hay bajo índice de lectura en los alumnos, en los padres de familia, en los maestros, en la comunidad.

36. Pérez Abril M, Roa Casas C. (2010) Referentes para la didáctica del lenguaje del primer ciclo Secretaria de Educación Distrital Editorial Kimpres Ltda. Bogotá

-Hay una pobreza de vocabulario y redacción, y poco uso del diccionario.

-La ortografía es deficiente.

-En la lectura y en la expresión oral encontramos bajos niveles de comprensión, interpretación, análisis, síntesis y explicación.

-Se ha descuidado el valor de la memoria en este proceso, entendida como la capacidad de retener para aplicar.

-Falta desarrollar mas los valores de interés, el estímulo y la autoestima para tener en cuenta lo que el alumno hace en el campo de la lectoescritura; en otras palabras, falta trabajar mas el elemento afectivo.

-No hay claridad entre el profesor y el alumno acerca del lenguaje de las áreas. Cada una de ellas tiene un lenguaje propio y requiere unas pautas para su estudio y comprensión.

-La lectura hay que ubicarla en el currículo como requisito fundamental para obtener logros en el proceso de enseñanza y el aprendizaje.³⁷

1.38 ENFOQUES EDUCATIVOS

1.38.1 Enfoque educativo algorítmico

Algorítmico: (Del árabe). Sobrenombre del celebre matemático Mohamed ben Musa. Conjunto ordenado y finito de operaciones que permiten hallar la solución del problema.

Este enfoque plantea que el alumno debe asimilar al máximo las enseñanzas del maestro;

37. Montealegre, Armando. Juegos Comunicativos, Estrategia para desarrollar la lectoescritura; Aula Alegre Magisterio.

el estudiante es un depositario del modelo del pensamiento que manifiesta el profesor.

1.38.2 Enfoque educativo heurístico

(Del griego *heuristikós*. De *heurein*: hallar, encontrar, descubrir, adquirir). *Heurística*: perteneciente o relativo al arte de inventar, de descubrir, o hallar; también es un principio general para resolver problemas.

Este enfoque plantea que el aprendizaje se logra por discernimiento a partir de situaciones experienciales.

A diferencia de lo anterior, no se da mediante transmisión de conocimientos. El profesor debe favorecer el desarrollo de las capacidades de autogestión en el aprendiz.

1.39 MUSICOTERAPIA

1.39.1 Definición de Musicoterapia

Un precursor de la *musicoterapia*, aunque no la ejerció directamente como tal, fue **Emile Jacques Dalcroze**, llamado *el creador de la rítmica*. Fue un gran educador y sostenía que “la música debe tener papel muy importante en la educación general, puesto que el que responde a los distintos deseos del hombre; el estudio de todo”.

Refiriéndose a los beneficios de la música y enfatizando en particular acerca del ritmo, decía que: “la educación debe, (sea en el campo reservado de la música, o en el de la vida afectiva), ocuparse de los ritmos del ser humano; favorecer en el niño la libertad de sus movimientos musculares y nerviosos; ayudarlo a vencer sus bloqueos e inhibiciones y armonizar sus funciones corporales con aquellas de pensamiento”.

1.39.2 Los repertorios básicos de aprendizaje

Los aspectos de base en el desarrollo evolutivo del niño, son adquisiciones necesarias para que aprenda a ubicarse en el mundo y logre interactuar con él.

Antes de nacer y en los primeros meses de vida, está recibiendo la estimulación de los adultos que lo rodean, y sirven como factor que interactúa en el ambiente. Los aspectos de base (repertorios básicos) del aprendizaje, no se pueden comenzar a estimular solamente cuando se inicia la escolaridad del niño. Es mucho antes, precisamente en la base, en el inicio de la vida, que se comienza a estimular. Porque cada pequeña adquisición (sea motriz, intelectual, creativa), va a repercutir en la vida escolar y en el comportamiento general.

1.40 ACERCA DE LAS ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS

Se entienden como el conjunto de habilidades, para organizar y desarrollar el proceso educativo; también se puede asimilar al concepto de método expuesto por el autor, quien lo considera como una “síntesis de medidas educativas que se fundan sobre conocimientos psicológicos, claros, seguros y concretos, y sobre leyes lógicas y que realizadas con habilidad personal de artista alcanzan si rodeo el fin previamente fijado”.

Constituyen en esta propuesta curricular el eslabón fundamental entre el enfoque teórico y la práctica; las estrategias pedagógicas permite aplicar en los distintos momentos del que hacer educativo los elementos teóricos planteados. Se construye sobre tres principios fundamentales: Autonomía, Democracia y Participación.

1.40.1 Adaptarse al contexto y al educador

No existen formulas metodológicas universales; el maestro como constructor de un proceso crea o adecua a partir de las características del contexto, de las exigencias del área y de sus

propias características personales sus propias formas de trabajo.

Es necesario aclarar que si bien es cierto, el ideal de un “método único e inmutable no tiene ningún asidero” también es válido afirmar que la actividad educativa no puede estar al margen de una definición metodológica amplia, dinámica y flexible que le permita al educador orientar con acierto su trabajo, por esta razón aquí se invita a todos los profesores a que definan su metodología de trabajo de trabajo fundamentada en los principios didácticos generales, que en la práctica han dado muestra de ser gran utilidad.³⁹

1.40.2 Atención individual y colectiva

El profesor debe tener en cuenta que los alumnos de una caracterización didáctica, “por una parte son individuos con rasgos psicofísicos particulares y distintos niveles de rendimiento, y por otro lado, forman un grupo colectivo a partir de estas características de afinidad que los identifican. En el primer caso el profesor deben respetar algunas de esas diferencias personales para la asignación de tareas personales y la exigencia de rendimiento; en el segundo caso, podrá algunas veces asignar y exigir tareas y rendimientos similares a todo el grupo”.⁴⁰

38. Zorrillo Palavicino, Alix. Juego musical y aprendizaje; Estimula el desarrollo y el aprendizaje. Aula Abierta Magisterio

39. Nassif, R. (1984). Pedagogía General. C. d México. Kapeluz

40. Bonilla, C. B (1991). Didáctica de la Educación Física de base, Neiva, Colección Surcolombiana

2. MARCO LEGAL

TITULO II

DE LOS DERECHOS, LAS GARANTIAS Y LOS DEBERES

Capitulo 2

DE LOS DERECHOS SOCIALES, ECONÓMICOS Y CULTURALES

Artículo 52: Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.⁴¹

INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES POR CONJUNTOS DE GRADOS PARA LOS DISTINTOS NIVELES DE LA EDUCACION FORMAL, ESTABLECIDOS DE ACUERDO CON LO DISPUESTO EN LA LEY 115 DE 1994

Sección tercera

INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES PARA LOS GRADOS DE EDUCACION BASICA PRIMARIA, SECUNDARIA Y MEDIA VOCACIONAL

EDUCACION FISICA, RECREACION Y DEPORTES

-Usa el tiempo extraescolar en actividades recreativas deportivas, culturales, artísticas y en general, en la percepción y aprovechamiento de un entorno más amplio.

41. REPUBLICA DE COLOMBIA (1991). Constitución política de Colombia de 1991. ESAP Centro de publicaciones, Ediciones príncipe, Santa Fe de Bogotá

- Demuestra afición por actividades específicas de tipo recreativo deportivo y cultural.
- Participa con agrado en actividades de conservación del medio ambiente y cuida y mejora su ecosistema institucional.
- Coordina patrones básicos de movimiento y conserva su equilibrio en la ejecución de ellos.
- Asocia los patrones de movimientos con los fundamentos de las prácticas deportivas.
- Consulta temas relacionados con la educación física, la recreación y el deporte y los valora en función de su práctica y el uso creativo del tiempo libre.
- Reconoce el significado de sus cambios corporales y muestra hábitos de cuidado personal.
- Ejecuta ritmos corporales en función de ritmos musicales.
- Adopta una actitud crítica ante las actividades y prácticas sociales del deporte, la recreación y el uso del tiempo libre, susceptibles de provocar trastornos, enfermedades o deterioro del ambiente.
- Valora la competencia deportiva como elemento para su desarrollo personal.
- Asume el juego como espacio para la creación y expresión de sus ideas, sentimientos y valores y ejecuta actividades de ocio para descansar.

MATEMATICAS

- Compara, describe, denomina y cuantifica situaciones de la vida cotidiana, utilizando números por lo menos de hasta cinco cifras.

-Expresa ideas y situaciones que involucran conceptos matemáticos mediante un lenguaje natural y representación físicas, pictóricas, gráficas, simbólicas y establece conexión entre ellas

-Formula, analiza y resuelve problemas matemáticos a partir de situaciones cotidianas, considera diferentes situaciones para resolverlos, escoge el que considera más apropiado, verifica y valora los resultados.

-Formula, argumenta y somete a prueba conjeturas y elabora conclusiones lógicas.

LENGUA CASTELLANA

-Interpreta y analiza textos sencillos y reconoce diferentes elementos significativos en los mismos.

-Reconoce la temática general en diferentes textos y actos comunicativos.

-Comprende de cuentos, mitos, leyendas, retahílas como producciones de la cultura.

-Presenta y argumenta puntos de vista cuando participa en actos comunicativos.⁴²

42. REPUBLICA DE COLOMBIA (2002) Nueva ley general de educación. Momo Ediciones

LEY 181 DE 1995

TITULO II

DE LA RECREACION, EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE Y LA EDUCACION EXTRAESCOLAR.

Artículo 5º. Se entiende que:

La recreación: Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

El aprovechamiento del tiempo libre: Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación sicobiológica.

La educación extraescolar: Es la que utiliza el tiempo libre, la recreación y el deporte como instrumentos fundamentales para la formación integral de la niñez y de los jóvenes y para la transformación del mundo juvenil con el propósito de que este incorpore sus ideas, valores y de su propio dinamismo interno al proceso de desarrollo de la Nación. Esta educación complementa la brindada por la familia y la escuela y se realiza por medio de organizaciones, asociaciones o movimiento para la niñez o de la juventud e instituciones sin ánimo de lucro que tengan como objetivo prestar este servicio a las nuevas generaciones.⁴³

43. Sistema nacional del deporte (2002). Ley 181 de 1995. Editorial Unión Ltda.

3. ASPECTOS METODOLOGICOS

Se realizaran para la ejecución una serie de investigaciones documentales referentes al tema se tendrán en cuenta varias teorías acerca del juego y sus referentes.

3.1 LINEAS DE INVESTIGACION ECEDU – UNAD

3.1.1 INFANCIA, EDUCACION Y DIVERSIDAD

Justificación

La línea de investigación Infancias, Educación y Diversidad, parte del reconocimiento de la infancia como una etapa fundamental en el desarrollo humano, cuyo desenvolvimiento se ve influido por múltiples factores tanto individuales como sociales.

Es así que los niños tienen distintas capacidades e historias de vida y por tanto todos son diversos, sin embargo, en tanto sujetos de derecho, todos tienen el mismo derecho a la educación. La línea se interesa por tanto por el reconocimiento, respeto y potenciación de la diversidad de la infancia y la influencia que en ello pueden tener los espacios educativos y sus diversos actores.

Propósitos y Objetivos

- ✓ Generar un espacio de reflexión y construcción de conocimiento en torno a la infancia y su diversidad y a los espacios educativos que de ella se ocupan.
- ✓ Promover alternativas de construcción y fortalecimiento de espacios educativos para las infancias.
- ✓ Proponer acompañar espacios de investigación formativa para los estudiantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

- ✓ Soportar acciones formativas para diversos agentes que trabajan en favor de la infancia.

Sublineas

- ✓ Imaginarios y representaciones sociales de la infancia.
- ✓ Contextos educativos y construcción de infancia.
- ✓ Políticas y programas de atención integral a la infancia.
- ✓ Pedagogías y didácticas de la diversidad.
- ✓ Formación de agentes educativos para la infancia.
- ✓ Educación e inclusión. 44

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación Exploratoria: Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto poco conocido o estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto.

Investigación Documental: Es aquella que se basa en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos u otros tipos de documentos. 45

Investigación Histórica: Busca reconstruir el estado de manera objetiva, con base en evidencias documentales confiables.

- ✓ Depende de fuentes primarias y de fuentes secundarias.
- ✓ Somete los datos a crítica interna y externa.46

44. UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA (2014) ESCUELA DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION, Lineamientos de Trabajo de Grado, Especializaciones, Bogotá.

45. Arias Fidas G. (1999) El Proyecto de Investigación, Guía para su elaboración

46. Tamayo y Tamayo Mario. La investigación, Serie Aprender a investigar, Modulo 2. ICFES, Santa fe de Bogotá 1999.

CONCLUSIONES

El juego no se puede considerar una Estructura Didáctica, porque según las características ya puntualizadas, el mismo tiene que ser libre, espontáneo y creativo.

El juego si se plantea como actividad de enseñanza jugada, ya deja de ser juego propiamente dicho.

Partiendo de la base que el juego tiene que ser significativo, libre y creado por él podemos decir que: Cuando es conducido, no se considera juego porque no le es significativo, placentero al niño. Siente una obligación por jugar, por hacer, por representar.

Estamos en condiciones de afirmar que en el nivel inicial se presentan las actividades a manera de juego, Ej. Vamos a jugar a..., juguemos con., juguemos como..., pero no tiene en cuenta el verdadero propósito de jugar por jugar y disfrutar del placer del juego.

Al juego si se lo puede considerar una herramienta de evaluación, ya que el docente observa el tipo de juego y analiza el nivel madurativo, la motricidad, la socialización y otras características más que son muy notorias en el juego.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; y que a su vez es una de las herramientas útiles para adquirir y estimular el desarrollo de las conductas de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas; todo esto se debe realizar de manera voluntaria, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere de disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

El desarrollo de los juegos educativos con los niños y niñas influye en la estimulación de la inteligencia lingüística ya que a través de estos juegos se desarrollan la memoria, la

percepción, la atención, la comunicación, la comunicación y pensamiento para preparar a los estudiantes al siguiente nivel educativo.

Los juegos tradicionales influyen positivamente ya que ayudan a la inteligencia lingüística en los niños y niñas también la socialización con el docente, y con sus compañeros de ambos sexos; puesto que es en etapa donde se ve la empatía entre el sexo contrario, así mismo hay un rescate de nuestras raíces culturales.

No hay que enfocarse en una sola área, existen otras, en donde se puede aplicar el juego como una estrategia de aprendizaje hacia un grupo de infantes que desean fervientemente salir de la rutina en la que se encuentran normalmente en un aula de clase.

Matemáticas, Lengua Castellana, entre otras deberían enfocarse hacia esa nueva estrategia de aprendizaje, además son áreas de mucha importancia dentro del ámbito de la educación ya que son asignaturas de cuidado dentro de la cotidianidad para el saber, el saber hacer y el ser.

REFERENCIAS

- Arias F. G. (1999). *El Proyecto de Investigación, Guía para su elaboración*, Caracas, Editorial Episteme
- Bonilla, C. B. (1991). *Didáctica de la Educación Física de base*, Neiva, Colección Surcolombiana.
- Buriticá Rojas L. F; Flórez Chalarcá J. M; Mesa Gálvez D. M; Duque Zabala L. A; Pavas Romero C (2002). *El Juego, Trabajo Recreación I*; Universidad de Caldas, Manizales.
- Cagigal J.M (1971). *Ocio y Deporte en nuestro tiempo*, Barcelona.
- CAILLOIS, R (1977). *Les jeux el les hommes*. Ed. Gallirnard, París.
- Camacho Coy, H. Castillo Lugo, E. Monje Mahecha, J. (2007). *Educación Física Programas de 6° a 11°*, Grupo de Investigación “Acción Motriz”, Editorial Kinesis, Armenia
- Casas, E. (1998). *Juegos Matemáticos, La magia del ingenio Aula alegre*, Magisterio, Bogotá.
- Choque, J (1996) *1000 Ejercicios y Juegos de Gimnasia Recreativa*, Editorial Hispano-Europea, Barcelona.
- Cruz Roja de la Juventud Colombiana (1998). *Programa Nacional de Recreación*, Cruz Roja Colombiana, Medellín.
- Dumazedier, J. (1971) *Realidades del ocio e ideología*, Barcelona

Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación (2001). *Juegos Predeportivos*, Ediciones Funlibre, Bogotá.

Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación (2001). *Vacaciones Creativas y Culturales*, Editorial Funlibre, Colección Tiempo Libre y Recreación N° 12, Bogotá.

García Eiroá, J (2000). *Deportes de Equipo*, Biblioteca Temática del Deporte INDE Barcelona.

Gerlero, J. (2005). *Diferencias entre ocio, tiempo libre y recreación: lineamientos preliminares para el estudio de la recreación*, Colombia. Centro de Documentación virtual en recreación, Tiempo Libre y Ocio.

Gerlero, J. (2004). *¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación? Aportes para el estudio de la Recreación*, Buenos Aires, Educo.

Graca A. Olivera, J. (1997). *La enseñanza de los juegos deportivos*. Editorial Paidotribo, Barcelona.

HUIZINGA, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial, Madrid

Jiménez Vélez, C. A. (1996). *La lúdica como experiencia cultural, etnográfica y hermenéutica del juego*; Colección Mesa Redonda, Magisterio, Bogotá.

Jiménez Vélez, C. A. (2001). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica, emociones, inteligencia y habilidades secretas*; Colección Mesa Redonda, Magisterio, Bogotá.

Manual de Educación Física y Deportes (2001). *Técnicas y Actividades Prácticas*, Océano, Barcelona.

Marcatto P., Del Guasta C; Bernacchia M., (1997). *Aprender a Jugar Jugando*, San Pablo, Roma.

Martínez Rozo, S (1988). *El Juego como estrategia de aprendizaje*; Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

Montealegre, A. Juegos Comunicativos (1995). *Estrategias para desarrollar la lectoescritura*; Aula Alegre, Magisterio, Bogotá.

Nassif, R. (1984). *Pedagogía General*. C. d México. Kapeluz

Navarro Adelantado, V. (2008). Aplicaciones pedagógicas para el diseño de juegos motores de reglas en educación física AGORA Universidad de la Laguna Santa Cruz de Tenerife España

Navarro, V. (1993). El juego infantil en fundamentos de educación física para enseñanza primaria. INDE Publicaciones Barcelona.

Ocampo, G. E (2001) El juego en la educación física básica, editorial Kinesis, Armenia.

Pérez Abril M, Roa Casas C. (2010) Referentes para la didáctica del lenguaje del primer ciclo Secretaria de Educación Distrital Editorial Kimpres Ltda. Bogotá

Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología*. Editorial Planeta. Barcelona.

Republica de Colombia. (1991). *Constitución política de Colombia de 1991*. ESAP Centro de publicaciones, Ediciones príncipe, Santa Fe de Bogotá

Republica de Colombia. (2002). *Nueva ley general de educación*. Momo Ediciones. Bogotá.

Salvador, A. (2007). *El juego como recurso didáctico en el aula de Matemáticas*, Madrid, Universidad Politécnica de Madrid.

Secretaria de Educación Pública. (2011). *Aprendizaje y enseñanza de las matemáticas escolares, Casos y Perspectivas*, Serie: Teoría y práctica curricular de la Educación Básica México DF.

Sistema Nacional del Deporte. (2004). *Ley 181 de 1995 Disposiciones para el fomento del deporte y al recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física*. Editorial Unión Ltda. Bogotá.

Tamayo y Tamayo, M. (1999). *La investigación, Serie Aprender a investigar, Modulo 2*. ICES, Santa fe de Bogotá

UNICEF (2004) *Deporte recreación y juego*. Fondo de las naciones unidas para la infancia. Nueva York.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (2014). *Escuela de las Ciencias de la Educación, Lineamientos de Trabajo de Grado, Especializaciones*, Bogotá.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (2013). *Reglamento estudiantil de la Universidad Nacional Abierta y Distancia*, Acuerdo 0029 de 13 de Diciembre de 2013

Valdez Alfaro, D. (1996). *Tiempo libre y modo de vida: Algunas Perspectivas para el Siglo XXI*, Colombia

Vergara Lara, D. (2008). *Juegos Predeportivos y Formas Jugadas*, Editorial Kinesis Armenia

Villabrille, B. (2005). *El Juego en la enseñanza de las Matemáticas*. Buenos Aires. Instituto Superior Pedro Poveda.

Zorrillo Pallavicino, A. (1995). *Juego Musical y Aprendizaje*, Estimula el desarrollo y la creatividad; Colección Aula Abierta, Magisterio, Bogotá.

