



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 19 – JUNIO DE 2009

“EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO”

AUTORÍA CATALINA PONCE HUERTAS
TEMÁTICA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
ETAPA ESO

Resumen

En sus orígenes, el juego no era contemplado como una actividad lúdica sino que el objetivo principal de su ejecución era la preparación para la práctica de otro tipo de actividades, aunque si bien es cierto, posteriormente este tipo de ejercicios con carácter preparatorio fue tecnicizándose, por lo que el tiempo dedicado al juego en sí mismo fue incrementándose y cambiando el sentido de su realización.

Es difícil por tanto, dar una definición sobre qué es el juego, ya que muchas cosas son consideradas “juego” y muchos “juegos” no lo son en realidad.

Fröbel, pedagogo alemán (1782-1852), fundador del jardín de infantes y de un método educativo basado en el juego, “los dones”, ya reparó en la importancia en el juego, afirmando que “los juegos de construcciones tienen una gran virtud formativa, y con ellos una persona desarrolla la paciencia, la tenacidad, la exactitud, el orden, la previsión, mientras su fantasía adquiere el más vasto campo de acción y el material propio para sus creaciones y la facultad de concebir y representar encuentra en ellos un excelente ejercicio”.

Palabras clave

Juego.



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 19 – JUNIO DE 2009

1. MARCO CONCEPTUAL DEL JUEGO

Como bien dice Bertaccini debemos contemplar el juego como una actividad que desborda su carácter de fenómeno psicológico y de fenómeno biológico, reacción condicionada, marcada genéticamente y modelada por la cultura.

Es cierto, que principalmente asumimos que el juego es una actividad siempre presente en la infancia y que nos resulta muy eficaz cuando pretendemos hacer que el interés del niño o de la niña se despierte. Por otro lado, en la valoración que hacemos del juego en la infancia, tendemos a contraponer lo que es juego y lo que es trabajo o aprendizaje.

El juego constituye una actividad voluntaria, que el alumnado desempeña libremente, y a través de actividades lúdicas, éste aprende a desarrollar habilidades sociales, vivir nuevas experiencias de forma individual o bien conjunta con otros alumnos y alumnas que le ayude a realizar descubrimientos, le favorece la adquisición del lenguaje incrementando su vocabulario así como facilita la iniciación del diálogo con aquellos con los cuales comparte el juego a la vez que desarrolla su imaginación y su creatividad.

El juego es una de las actividades más relevantes en el proceso de desarrollo de la persona, es necesario para el perfeccionamiento y adquisición de habilidades de índole cognitivas, sociales, conductuales, etc. Y desde el punto de vista psicológico, desempeña en el ser humano las funciones siguientes:

- Facilita la integración de las experiencias en el repertorio conductual.
- Inhibe las conductas socialmente recriminadas.
- Facilita el conocimiento de habilidades sociales, pautas que mejoran el desarrollo óptimo de la persona con los demás y con el medio.
- Entrenamiento en resistencia a la frustración sobre todo en aquellos juegos que lleva implícito la competición.
- Incrementa la motivación y la sensación de realizar una acción placentera.

2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego en su fin propio no tiene metas u objetivos extrínsecos a no ser que se lo demos. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan en principio al servicio de otros objetivos. De hecho es mas un disfruto de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular.

El intentar dilucidar las características del juego supone casi un imposible, dada la variedad tan prolífera de variables que se han de tener en cuenta. De modo que una misma conducta puede ser considerada juego o no en función de la cultura o del significado que esa actividad tenga atribuida.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

Es por este motivo por el que vamos a citar una serie de características comunes a todos los juegos:

1. *Todo juego es una actividad libre y espontánea*, es una acción que no se encuentra condicionada a las exigencias del exterior, puede suspenderse y reiniciarse en cualquier momento.
2. *El juego no es la vida corriente*, constituye un espacio que se escapa a la vida utilitaria.
3. *Todo juego es desinteresado*, se encuentra fuera de la satisfacción directa de necesidades.
4. *El juego es voluntario y espontáneo*, no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
5. *El juego “está encerrado en sí mismo”*, se desarrolla dentro de un espacio y un tiempo propios.
6. *El juego se repite*, en su esfera interna y en su totalidad.
7. *Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto*, la más mínima desviación le hace perder su carácter y lo anula.
8. *El juego es placentero y divertido*: generalmente suscita signos de excitación haciendo aparecer signos de alegría pero aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
9. *Expresivo, comunicativo, productivo, explorador y comparativo*.
10. *El juego implica seriedad y esfuerzo*, ya que el jugador pone a disposición del mismo todos los recursos de los cuales dispone para obtener óptimos resultados.

3. EL JUEGO COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE

Hoy en día se considera que el aprendizaje es el motor del desarrollo y por lo tanto todo tipo de desarrollo lleva implícito un periodo de aprendizaje.

En la actualidad se ha superado la creencia o tendencia de considerar el juego como un “tiempo perdido”. Este cambio, se ha visto reflejado en la inclusión de éste en las actividades curriculares, siendo un recurso educativo fundamental para potenciar la maduración del alumnado.

El juego como tal ha sido empleado en distintos campos del desarrollo humano y dentro del contexto educativo el valor del juego adquiere mayor importancia si cabe. Tanto las habilidades alcanzadas como la edad en la que se adquieren, están condicionadas al valor que se les atribuye en los entornos educativos, es decir, la familia y el ámbito escolar.

3.1. El juego en el marco familiar

En dicho escenario, éste aprenderá a desenvolverse como persona.

La familia es el primer contexto de desarrollo en que el niño/a modelará la imagen de sí mismo, del mundo que le rodea y en el cual establecerá las primeras relaciones con los demás.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

Los padres son precursores en la transmisión de valores, sentimientos de afecto, etc., por lo que son responsables de crear un contexto adecuado de crianza y socialización.

Existen una serie de necesidades propias que los padres han de considerar:

1. Necesidades de carácter biológico, que atienden a los cuidados básicos de alimentación, sueño, e higiene.
2. Necesidades cognitivas, fomentando la exploración del espacio, instigándole a investigar y curiosear su entorno y comprender el significado de las cosas.
3. Necesidades emocionales y sociales, proporcionando vínculos afectivos sólidos, facilitando su integración en grupos de iguales así como fomentando las relaciones con los demás.

3.2. El juego como un recurso educativo y escolar

La educación integral ha de estar compuesta por el desarrollo de los siguientes componentes:

1. Emocionales y afectivos.
2. Creativos.
3. Componentes que fomenten la autonomía personal

El desarrollo de estas capacidades se basa en las características de las experiencias, de las expectativas tanto de los padres como de los educadores y en el reconocimiento y apoyo del aprendizaje del alumnado por parte de los adultos que tienen un rol significativo en todo este proceso.

El auge experimentado por las nuevas tecnologías ha hecho que la institución educativa se vaya adaptando a los nuevos avances y a las exigencias del propio alumnado, de modo que, sería interesante resaltar la utilización de recursos en soporte informático en el aula, ya que permite la aproximación a contenidos que en ocasiones al alumnado les aparece como descontextualizados, propiciando un conocimiento más motivador.

Rowntree (1991), dentro de sus estudios analiza las funciones que los medios informáticos juegan en la autoinstrucción:

- Atraer el interés del alumnado.
- Hacer que recuerde más fácil el aprendizaje.
- Estimular nuevos aprendizajes.
- Conseguir que el estudiante responda activamente.
- Dar específico y rápido feedback a sus respuestas.
- Alentar la práctica y la revisión.
- Ayudar al alumnado en su propio progreso.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

4. TIPOS DE JUEGOS

En este apartado vamos a describir una serie de juegos que posibilitan la dinamización grupal y propician un clima cálido de trabajo en grupo.

Existen muchas clasificaciones sobre tipología y finalidades de juegos y presentar todas ellas nos resultarían muy amplias en su desarrollo, por lo que hemos seleccionado aquellos juegos que por sus características, objetivos y desarrollo nos van a facilitar la dinamización y el trabajo grupal.

4.1. Juegos de presentación e iniciación grupal

Son aquellos que facilitan el camino del conocimiento inicial del grupo que va a empezar a trabajar.

Entre las funciones principales que poseen, podemos encontrar:

- Facilitar el acercamiento entre los miembros del grupo.
- Romper el hielo existente al principio de todos los grupos.
- Darse a conocer y establecer un contacto más personal con el grupo.
- Mejorar la autoestima y el ingenio.
- Conocer el nombre de las personas con las que vamos a trabajar.
- Iniciar la comunicación entre las personas que componen el grupo.
- Reconocer las cualidades, gustos y hábitos propios y poderlos comparar con el resto del grupo.
- Encontrar las posibles afinidades que existan entre los componentes del grupo.

Este tipo de juegos facilitará el trabajo posterior que el grupo tenga que realizar.

4.2. Juegos de cohesión

Ayudan y refuerzan que los integrantes del grupo adquieran un conocimiento interno de las diferentes características personales de sus miembros, posibilitado el conocimiento de los mismos y mejorando las relaciones interpersonales dentro del grupo.

Son actividades donde el trabajo individual repercute en el resto del grupo provocando mayor implicación y cooperación en el trabajo al mismo tiempo que favorece el sentimiento de pertenencia al grupo.

4.3. Juegos de división grupal

Tienen como finalidad preparar y dividir al gran grupo en los diferentes subgrupos de trabajo en función de las actividades que vayamos a desarrollar. Son muy útiles a la hora de dividir el gran grupo en diferentes subgrupos con el propósito de agilizar muchas de las dinámicas generales del trabajo en grupo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

4.4. Juegos de evaluación

Tienen como finalidad evaluar las sesiones trabajadas, el desarrollo de las actividades (evaluación de proceso) o la evaluación inicial para saber que conocimientos tienen los participantes antes de comenzar el trabajo.

La evaluación se hará a nivel grupal e individual, oral o por escrito, anónima o personalizada y los aspectos irán desde sentimientos y vivencias hasta aspectos más formales como la organización y contenidos de las mismas.

El juego es en sí, un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, un medio de socialización, un regulador y compensador de la afectividad y un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Recordemos que nosotros debemos, como educadores, fomentar la alegría, la espontaneidad, adecuar las clases a los intereses y necesidades del alumnado promoviendo la participación activa y creadora; de ahí que los contenidos y las actividades deberán ser amplios y variados, que ofrezcan la mayor riqueza de posibilidades, sin repeticiones mecánicas. Las actividades deberán fomentar descubrimientos nuevos y estimulantes acerca de las posibilidades para el alumnado, que deberá encontrar la oportunidad de desarrollar sus capacidades para ser original y creativo.

5. ACTIVIDAD PRÁCTICA DISEÑADA PARA EL AULA

A continuación vamos a desarrollar un juego de evaluación, de manera que una vez llevado al aula, el alumnado además de divertirse, ponga a disposición todos los recursos de los que dispone para obtener óptimos resultados.

5.1. Juego: palabras ocultas

El juego que presentamos tendrá como finalidad saber los conocimientos que los participantes tienen relacionados con el área de Lengua Castellana y Literatura antes de comenzar el juego, y los adquiridos al término del mismo. También llevará al alumnado a la reflexión, de modo individual, sobre sus propios avances y dificultades relacionados con dicha materia. La evaluación se realizará a nivel individual, oral y personal.

5.2. Nivel educativo

El nivel al que va dirigido es a un alumnado de 3º E.S.O., con 14-15 años de edad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

5.3. Justificación

La finalidad que perseguimos con nuestro juego será potenciar la agilidad mental del alumnado ante un esquema de letras, buscando cuál es el nivel léxico básico que posee y cuál es el que puede adquirir durante el proceso de juego.

5.4. Número de participantes

Esta actividad estará dirigida a todo el grupo de la clase, aunque se podría llevar a cabo también de manera individual, en casos particulares.

5.5. Objetivos

Dentro de los objetivos nos encontramos con: *los objetivos generales*, que tienen por objeto poner de relieve las capacidades, así, como sus interrelaciones con la finalidad de poder seleccionar las más adecuadas para un grupo concreto de alumnos y alumnas y *los objetivos didácticos*, que son el último escalón de concreción de objetivos dentro del sistema educativo y señalan el tipo y grado de aprendizaje que el alumnado debe conseguir en relación con unos contenidos.

Para nuestro juego, hemos diseñado:

Objetivos generales:

- Desarrollar la capacidad visual del alumnado.
- Potenciar su agilidad mental.
- Afianzar el carácter competitivo entre el alumnado.

Objetivos didácticos:

- Reforzar el vocabulario conocido por el alumno/a.
- Ampliar el vocabulario del alumnado.

5.6. CONTENIDOS

Los contenidos son los elementos curriculares a través de los cuales se desarrollan las capacidades expresadas en los objetivos. Entre ellos destacamos:

➤ Conceptuales:

- Enriquecimiento del vocabulario básico del alumnado.
- Conocimiento de las reglas ortográficas.

➤ Procedimentales:

- Utilización de batería de palabras.
- Repaso de las reglas ortográficas.
- Uso del diccionario.

➤ Actitudinales:

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

- Desarrollo del carácter competitivo del alumnado.
- Potenciación de su agilidad mental.
- Desarrollo de su capacidad visual.
- Estrategias a seguir.

5.7. Desarrollo del juego

El coordinador del juego, normalmente el profesor o profesora, selecciona al azar, 6 ó 7 letras del abecedario y las coloca en la pizarra.

Da dos minutos de tiempo al alumnado para que, con dichas letras, formen todas las palabras que conozcan, de tres, cuatro, cinco, seis y siete letras, según las que hayan sido colocadas en la pizarra al comienzo del juego.

Ganará un punto el alumno/a que más palabras haya conseguido formar con dichas letras.

En el caso de haber un empate en el número de palabras, todos los alumnos/as que lo hayan conseguido, se anotarán un punto.

Al final del juego ganará el alumno/a que más puntos haya conseguido.

5.8. Materiales utilizados

Para llevar a cabo este juego, el profesor habrá de elaborar unas cartulinas con las letras del abecedario, con imanes pegados en la parte de atrás, para poder pegar las letras en la pizarra y poder llevar el juego a cabo.

También deberá de realizar una tabla de seguimiento de puntos, que entregará a cada uno de los alumnos/as al comienzo de juego, para que pueda llevar la contabilidad de los puntos ganados.

5.9. Temporalización

50 minutos.

5.10. Anexos

- Diccionarios.
- Índices de vocabulario y manuales ortográficos que se utilizan en el desarrollo de las distintas unidades sesiones de lectura comprensiva.
- En centros TIC, se podría elaborar un programa de ordenador, para que el alumnado jugase a través de él, pudiendo realizar el juego individualmente.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

6. BIBLIOGRAFÍA

- BERISTAIN, C. Y CASCÓN, P. (1986). *La alternativa del juego*. Torrelavega, Ed. Edimutra S. A.
- GOMEZ, M.T. y otras (1990). *Propuestas de intervención en el aula. Técnicas para lograr un clima favorable en clase*. Madrid, Narcea.
- GARAI GORDOBIL, M. (1990) *Juego y desarrollo infantil*. Madrid. Ed. Seco-Olea.
- AREA, M. (2002). *La integración escolar de las nuevas tecnologías. Entre el deseo y la realidad*. Organización y Gestión Educativa, nº 6.
- ROWNTREE, D. (1991). *Teaching through self-instruction*. Londres, Bogan Page.

Autoría

- Nombre y Apellidos: CATALINA PONCE HUERTAS
- Centro, localidad, provincia: I.E.S. ANTONIO GALA. PALMA DEL RÍO. CÓRDOBA
- E-mail: catiph12@hotmail.com