

La inclusión del juego. (Game inclusion)

Isabel M^a Ferrándiz Vindel
Universidad de Castilla-La Mancha

Páginas 96-109

ISSN (impreso): 1889-4208
Fecha recepción: 10-10-2013
Fecha aceptación: 01-09-2013

Resumen.

Educar de una forma integral implica atender no sólo a los aspectos lógicos y racionales de la mente, sino también a la intuición y a la creatividad, a la fantasía y a lo irracional. Basándonos en las aportaciones más recientes sobre la creatividad, proponemos actividades que desarrollan la intuición, la imaginación y la fantasía; defendemos un uso creativo del juego a través de tradiciones culturales y queremos promover en nuestro alumnado, una actitud lúdica que, al mismo tiempo que amplie los márgenes de libertad en el aula, y que permita disfrutar aprendiendo con todos los sentidos. Con este tipo de actividades, todos pueden descubrir conceptos y adquirir habilidades recorriendo un camino previamente planificado por el docente, que va de lo emotivo a lo racional, del universo simbólico al referencial, de la fantasía a la realidad y del sentimiento al conocimiento.

Palabras clave: Juego, Educación inclusiva, Creatividad, Educación Física.

Abstract.

Educating in a full way should involve not only logical and rational aspects of the mind, but also intuition and creativity, fantasy and irrational thoughts. Based on the most recent contributions about creativity, we suggest activities that develop intuition, imagination and fantasy; we defend creative use of game through cultural traditions due to promote in our students, a playful attitude that, while expanding the limits of freedom in the classroom, lets enjoy learning from all senses. Through these activities, everyone can discover concepts and acquire skills simply following a road planned by the teacher, ranging from the emotional to the rational, from symbolism to the referential universe, from fantasy to reality and from feelings to knowledge.

Key words: Game, Inclusive Education, Creativity, Physical Education.

1.-Introducción.

La «crisis» del sistema educativo es una constante que circula como cotidiana moneda. Se habla y se especula sobre la necesidad de afrontar un cambio profundo de los sistemas educacionales. Se teoriza sobre infinidad de aspectos y motivos relativos a la enseñanza, asunto sobre el que nosotros nos detendremos en primer lugar.

Las reformas educativas que toda Europa está realizando en su sistema de enseñanza, siguen sin afrontar el fondo de los hechos. Se limitan a cambios de curriculum, aumento de años de escolarización pedagógica. Basado en estas fracasadas reformas, el informe CERI expone cuatro propuestas como final de su obra:

- Las reformas educativas deben ser reformas de toda la sociedad. Ninguna reforma se puede limitar a la escuela.
- La escuela debe tener más iniciativa; no estar tan institucionalizada y controlada.
- Crear un nuevo medio pedagógico encargado de ocuparse enteramente del adolescente. La escuela deberá ser algo más que el edificio escolar, toda la Comunidad debería ser un marco educativo.
- Encargar al adolescente «responsabilidades prácticas», darles la ocasión de realizar tareas que son capaces de hacer, asumiendo totalmente su responsabilidad. Una pedagogía centrada en la pasividad, lleva a la irresponsabilidad. Una pedagogía centrada en el autoritarismo, lleva de igual manera a la irresponsabilidad.

Por tanto, los valores que la educación ha de tratar de desarrollar en los individuos se han de centrar fundamentalmente y según Coombs (1987) en los siguientes aspectos:

- Aprender a aprender, despertar la inquietud por asumir el conocimiento como una necesidad esencial.
- Aprender a prever y enfrentarse a problemas nuevos.
- Aprender a sintetizar y seleccionar lo fundamental, extraído de diversas fuentes.
- Dominar y llevar a cabo relaciones funcionales entre lo aprendido en la escuela y el mundo real.
- Alcanzar un estilo de «pensamiento integrador».

La educación, entonces ha de ayudar al ser humano a «convertirse en un ser que piensa y organiza creativamente su entorno» (Medina y Domínguez, 1989: 16).

La nueva escuela, por tanto deberá preocuparse por desarrollar en los alumnos y alumnas aquellas capacidades que le posibiliten enfrentarse al mundo del siglo XXI. Estas capacidades las podemos concretar en las siguientes (La Voz de la Escuela, 1992):

- *La habilidad de conseguir acceso a la información*
- *La habilidad de razonar con claridad.*
- *La habilidad de comunicar con eficacia.*

- *La habilidad para comprender el entorno.*
- *La habilidad para comprender la sociedad.*
- *La habilidad para conseguir el desarrollo personal.*

Todo ello da a entender que la escuela no es sólo el sitio donde se aprenden las cosas, sino el lugar donde se aprende a aprender.

Esta serie de acontecimientos, hace necesario un cambio en el sistema educativo, que sirva para formar a ciudadanos que sepan responder a las exigencias del nuevo entorno.

Nuestro sistema actual educativo se elaboró para una época diferente, y por tanto responde a necesidades que no son las de hoy día. Las metodologías utilizadas, por tanto, no son las más adecuadas para los alumnos de esta nueva sociedad. Ahora más que nunca debemos cuestionarnos nuestro sistema educativo, e intentar cambiar los instrumentos metodológicos para adecuarlos no solo al nuevo entorno social y económico, sino también para integrar los conocimientos que se han desarrollado en esta época, entre ellos está estimular la atención de nuestros alumnos.

Las prácticas memorísticas, de reproducción, de instrucción, de "la letra con sangre entra", basadas en una organización escolar excesivamente rutinaria e intelectual, deben renovarse, cambiar acorde con nuestra sociedad. Es el momento de "instruir deleitando" y apostar por una educación integral y activa, en la que el niño pase de ser un sujeto pasivo a ser el protagonista del proceso educativo. La educación pasa de centrarse en el docente, para poner más énfasis en el alumno.

2.-Importancia del juego en la educación.

Oscar Wilde decía "la vida es demasiado seria para ser llevada en serio". Libertad, risa, humor, fantasía, creatividad, deseo, imaginación, participación, bienestar, son palabras que personas implicadas en situaciones lúdicas suele manifestar a posteriori de las mismas.

Los antiguos griegos sabían que había una estrecha relación entre aprendizaje y juego. Su concepto de educación (paideia) es muy similar al concepto de juego (paidia). Tal vez Platón pensaba algo parecido cuando dijo: "La vida hay que vivirla como un juego. Jugando se aprende y se vive".

El concepto de juego ha cambiado de forma considerable a lo largo de la historia.

Autor	Definición del juego
Vigotsky (1933)	Actividad básica para el desarrollo, no exclusivo de la etapa infantil.
Huizinga (1938)	Aspecto de tipo cultural, se practica en el tiempo de ocio, es una actividad libre.
Lalande (1951)	Prodigación de actividad física o mental sin fin útil ni objetivo definido, se realiza por puro placer.
Buhler (1928); Chateau (1946), Erikson (1950) y Piaget(1971)	El juego ayuda a incrementar aspectos psicológicos y contribuye al desarrollo integral

citado en Minerva (2007)	infantil.
Sutton-Smith (1980)	Es algo paradójico y difícil de definir porque en él se aprende lo más ambiguo y preciso de la naturaleza humana.
Cacigal (1971); Gruppe (1976); Moor (1981) y Blanchard y Chesca (1986)	Elemento fundamental en la educación que potencia la identidad del grupo social, desarrollando sentimiento de comunidad.
Bajo y Beltrán (1998)	El juego infantil reproduce en pequeña escala las aficiones de los mayores.
UNICEF (2006) citado en Euceda (2007)	El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño; es una necesidad para su desarrollo.

Tabla 1. Definiciones del juego

Asimismo, Lamour en 1991 confirma que a lo largo de la historia no se ha ofrecido ningún sistema educativo centrado esencialmente en el juego aunque posea grandes virtudes como las siguientes:

- El juego es espontáneo (se elimina el esfuerzo de aprender)
- El juego es actividad
- El juego es gasto de energía
- El juego es catarsis (canalizando los sentidos)
- El juego es una formación de personas

A pesar de la cantidad de aspectos positivos que el juego aporta para el desarrollo del niño, son muchos los docentes que rebaten su utilización en las aulas como estrategia docente. La negativa de muchos docentes a no reconocer el honor que se le merece puede atender a diversas razones según Gutiérrez (1997): desconocimiento teórico sobre el juego, inseguridad del docente, falta de recursos lúdicos, ausencia de repertorio de juegos o falta de experiencia (citado en García, Gutiérrez, Marqués, Román, Ruíz y Samper, 2003).

Atendiendo a investigaciones sobre opiniones de los profesores acerca del juego como uso didáctico, Gairín (1990) realizó una investigación sobre las consecuencias que pueden derivarse al utilizar juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. En esta investigación se recogen los siguientes datos:

- El 57% de los profesores opinan que la utilización del juego es una actividad que resulta amena para sus alumnos. Y el 43 % opinan que resulta muy amena.
- El 84% opinan que los juegos son útiles para la preparación de sus alumnos. Muy útiles lo consideran un 16%.
- Los juegos resultan poco difíciles de practicar en opinión del 67% de los docentes, mientras que son difíciles en opinión del 33%.
- En la opinión del 83% de los profesores los juegos resultan importantes

para la preparación de sus alumnos. Y son muy importantes para el 10%.

A parte la opinión que tienen los docentes sobre la utilización del juego como metodología, también se procedió a preguntar sus opiniones sobre el tipo de mejora que pueden aportar los juegos educativos y estos fueron los resultados:

- El 88% de los profesores opinan que se mejorará la motivación de los alumnos.
- El 83% opina que el profesor puede construir nuevos recursos didácticos.
- Para el 29% de los profesores las relaciones se ven mejoradas con el resto de los compañeros.
- El 28% de los docentes piensa que los juegos le permiten mejorar su actuación didáctica.
- Para el 26% de los encuestados los juegos permitirán mejorar la organización del trabajo dentro del aula.
- Un 21% opina que los juegos ayudan a mejorar la programación de la asignatura y se mejoran los conocimientos matemáticos.

Por otra parte, Arévalo, Hernández, Tafur y Bolseguí (2006) revelan una perspectiva diferente sobre el uso del juego en el aula, en este caso sobre el desuso que realizan los docentes sobre este tipo de metodología por desconocimiento de sus ventajas educativas. Esta investigación pretende diagnosticar la actuación de los docentes en el aula de preescolar con objeto de identificar las estrategias de enseñanza que emplean comúnmente. Los resultados concluyen que las docentes que participaron en la investigación tienen conocimiento sobre la utilización del juego como eje curricular, pero que en repetidas ocasiones lo excluyen de sus planificaciones, ya que consideran la actividad lúdica como un juego, desconociendo su potencial para afianzar conocimientos y aprendizajes en los niños.

3.-Incidencia de estos aspectos en la Educación Física.

¿Cómo vive la educación física y sus profesionales los cambios que acabamos de exponer? ¿Qué cambios se están introduciendo en el ámbito motriz de la conducta humana en pro de una mayor adaptación, comprensión e implicación con las necesidades humano-sociales actuales-futuras? ¿Cuáles son los aspectos que faltan por trabajar?

La educación física y el deporte han olvidado lo más importante de esta actividad: el *juego* (placer, experimentación de situaciones y vivencias con uno mismo y los demás) y la *creatividad* (potencialidad de todo ser humano donde se trata que cada uno descubra por sí mismo de lo que es capaz y de su capacidad de hacer algo nuevo autónomamente). *"Sólo a través del juego está la personalidad en condiciones de crecer en la creatividad y de utilizar al máximo sus potencialidades"* (Winnicott y Schiller). No tener en cuenta estos dos principios es seguir utilizando la E.F. como transmisora de patrones motores, exclusivamente.

Partiendo de estos criterios, creo que los objetivos básicos de la educación física están en relación con:

- *La educación del tiempo libre.* Es una realidad que el tiempo libre es cada vez mayor, y que las personas no están educadas para utilizarlo de manera creativa. Pienso que la educación física es una de las asignaturas que debe ofrecer posibilidades de diversión para el ocio personal (Trigo, 1990).
- *El desarrollo de hábitos motrices de salud.* En una sociedad cada vez más estática, con menos necesidades de movimiento, es indispensable que se ofrezcan líneas básicas de cuidado de las capacidades motrices de cada uno, si no queremos convertirnos en seres inválidos motrizmente.
- *Adquisición de una cultura motriz.* No podemos seguir ignorando los aspectos físicos de nuestra cultura. La importancia del cuerpo en la sociedad actual, es algo que está a la vista de todo el mundo: en el deporte, la moda, la literatura.
- *Creatividad, expresividad.* Desarrollo de las propias capacidades y búsqueda de diversas soluciones motrices ante un mismo problema. Ser capaz de decir corporalmente lo que se siente ante determinadas situaciones: ambientales, sonoras, gráficas, grupales, etc.
- *Multifuncionalidad.* Dada la falta de tiempo real para el desarrollo de todos los bloques de contenido que la educación física debe atender, creo que solamente desde el punto de vista de la multifuncionalidad es posible llevarlo adelante. Una misma sesión tiene que cubrir más de un contenido si queremos ser prácticos; y a ser posible se cubrirán tres o cuatro bloques de contenido en cada una de las sesiones; es lo que denominamos trabajar intradisciplinariamente.

Por todo ello, entendemos la educación física como esencialmente cooperativa, recreativa, participativa, expresiva, creativa y multifuncional, lo que constituye una educación *ludo-psico-socio-afectivo-motriz*.

4.-El juego como precursor de la creatividad.

En la educación la creatividad ha pasado de ser una cosa de niños a un valor educativo que se intenta desarrollar a través del currículum escolar; es necesario que se incorpore en los objetivos de las materias curriculares, debiéndose de tener en cuenta incluso en el proceso evaluativo (de la Torre y Marín, 1991).

Según Esquivias (2004) la escuela tiene como intención la formación y creación de futuros ciudadanos con capacidad de pensar y crear ante situaciones cotidianas donde se crea necesario la actuación del individuo. Para ello, la escuela se ha de reconocer como un espacio lúdico, activo que ha promovido situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, para actuar ante tales situaciones con capacidad creadora y lucrativa.

La creatividad es necesaria en todas las actividades educativas, debiendo de estar presente en las estrategias didácticas, ya que permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos importantes para el aprendizaje. Sería interesante que se trabajase desde edades tempranas hasta niveles superiores.

Para desarrollar una mente creativa es importante estimular a los niños a que jueguen, manipulen objetos, investiguen, descubran, y tengan curiosidad y necesidad

de encontrar soluciones a los problemas que se les plantea la vida. Según el autor Heitelt (citado en de la Torre, 1995, p. 34) *“el juego del niño es el camino real para el desarrollo de las capacidades espontáneas y creativas.”*

Asimismo, Rodríguez y Ketchu, (1992) realizan una correspondencia entre el juego y la creatividad:

- El juego, al igual que la creatividad, supone actitud exploratoria; las personas que juegan exploran, ensayan, intentan, imaginan, fantasean, adaptan, combinan, sueñan despiertas.
- En el juego, el deber, como camino de lo prescrito y pautado, cede lugar al poder y al poder ser.
- El juego como lugar de trastrueque del tiempo y del espacio permite el deslizamiento del mundo interno de las personas sobre el mundo exterior de las cosas.
- El juego, como lugar de lo posible, es hermano gemelo de la creatividad”

Son muchas las necesidades de los chicos/as de nuestro alumnado, y nuestras que se pueden y deben mover y desarrollar en los procesos de aprendizaje: necesidad de juego, de comunicación, de afecto, de participación, de conocimiento, de expresión, de actividad. Cuando estas necesidades no son alimentadas se atrofian, se reprimen, adquieren un desarrollo anómalo, o se hipertrofian. Por tanto el sano y enriquecido desarrollo del afecto y de las motivaciones, es vital para los procesos creativos.

Con esta reflexión podemos entender que el juego y la creatividad son conceptos que se encuentran íntimamente relacionados. Cuanto mayor es la utilización del juego en el aula, mayor motivación, y cuanto más se encuentren los niños motivados, más fácilmente se desarrollará la creatividad en sus acciones.

5.-Descripción del Programa.

Cuando los niños nos llegan al centro (Centro concertado de Educación Especial en la Comunidad de Madrid), traen un bagaje muy desigual en cuanto a experiencias lúdicas y a experiencias motrices, por lo cual, comenzamos la iniciación a ambas aportando aquellas experiencias que pudieran haber sido trabajadas –o no, pero propias de su desarrollo psicomotor- en el entorno familiar.

Para que el niño sea, verdaderamente, sujeto activo del proceso que hemos planificado, es decir, que lo haga suyo, tiene que adecuarse a sus experiencias cotidianas. Los contenidos adquiridos a través de estas vivencias van a modificar y a enriquecer la visión de actuaciones naturales (andar, correr, saltar, escuchar, cantar, obedecer reglas...).

A través de estos juegos establecemos múltiples relaciones, en absoluto arbitrarias, con sus experiencias y sus conocimientos –muchos de cuyos contenidos han sido adquiridos fuera del contexto de educación física-. Éstas son las globalizaciones que van a favorecer la adquisición significativa de los aprendizajes escolares.

El enfoque globalizador que le hemos querido dar a este programa implica un trabajo interdisciplinar de los distintos profesionales que trabajan en el centro.

La idea surge del Departamento de Educación Física que decide dedicar una sesión

semanal a los juegos como medio atractivo e idóneo para globalizar e interrelacionar los diferentes contenidos de la educación física en un grupo. Tras escoger algunos juegos tradicionales (el Juego de la Oca, las Cuatro Esquinas, el Balón Prisionero...) como las actividades lúdicas y pensar en las modificaciones para poderlas llevar a cabo, el departamento de educación física se coordina con otros profesionales del centro.

Primero nos ponemos en contacto con los distintos profesores que tiene ese grupo y poder, así, coordinar su labor en el aula con la nuestra en el gimnasio. De esta manera ellos se comprometen a tener sesiones "lúdicas" en clase, como juegos de mesa, juegos simbólicos, juegos de construcción, de creatividad... de manera que vayan aprendiendo las reglas, se familiaricen con el uso del dado, de fichas, el respeto al turno, etc. Por nuestra parte, elaboramos las adaptaciones oportunas que se van a utilizar, a partir de los temas que se están trabajando en el aula (clasificaciones de animales, juegos, cuentos, personajes de cuentos ...).

Nos coordinamos con el equipo de apoyo del centro (pedagogos, psicólogos, psicopedagogos, logopedas...) para que nos dé las pautas a seguir con el fin de que el juego favorezca la motivación, la autoestima y el trabajo cooperativo. Y así se elaboran una serie de consignas que se deben llevar a cabo durante la ejecución del juego (tanto en el aula como en el gimnasio) con frases alentadoras, refuerzos positivos y preparación de premios a corto, medio y largo plazo para cada uno de los participantes y para los equipos.

Por último, pedimos la ayuda a nuestros compañeros de los distintos talleres que forman los programas de Garantía Social para la elaboración de algunos materiales que se necesitan para la puesta en práctica del juego: casillas, dados, puzzles, encajables ...

5.1.-Otros estudios.

En primer lugar, se presenta el trabajo de una autora con gran reconocimiento en nuestro país por sus investigaciones en educación; Garaigordobil (1995) propuso una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos.

Después de realizar diferentes análisis estadísticos y observacionales se puso de manifiesto que los niños que se sometieron al programa incrementaron significativamente varios aspectos. Los más destacados fueron los siguientes:

- Mejoraron las conductas de sensibilidad social y de respeto de las normas de la sociabilidad-autocontrol.
- Disminuyeron las conductas agresivas, de apatía-retraimiento y ansiedad-timidez.
- Mejoraron la conducta social con los compañeros, en el contexto familiar, extraescolar.
- Aumentó la madurez para el aprendizaje escolar, mejorando la comprensión verbal, aptitudes numéricas, etc.
- Mayor aprendizaje y control del esquema corporal.
- Mayor cantidad y calidad de las estrategias cognitivas de interacción social. (autoconcepto)

- Mejores relaciones intragrupo, cooperación.

Todos estos resultados entre otros, ratifican y subrayan el positivo papel de la interacción lúdica y la cooperación en el desarrollo infantil.

Por otro lado, Minerva (2007) aporta unos resultados sobre su investigación de carácter descriptivo sobre el juego como elemento primordial para el desarrollo del aprendizaje en el aula. Este autor comprueba que la estimulación que genera el juego hace que los alumnos desarrollen su concentración, su curiosidad, su reflexión e imaginación entre otras. Los resultados de la investigación determinan la importancia del docente en la labor de conocer los términos del juego en relación con la realidad, y planificarse para conseguir los objetivos esperados. Las estrategias se deben concebir como innovadoras, creativas y motivantes para buscar los beneficios de la enseñanza y del aprendizaje.

De igual forma, Garaigordobil (2006) presenta otro trabajo sobre la evaluación de un programa de juego diseñado para estimular la creatividad infantil. En este caso se expone un estudio que forma parte de una línea de investigación que se lleva desarrollando desde la década de los 90, en la que se han diseñado y evaluado varios programas de intervención que se estructuran en base a tres parámetros "juego, cooperación y creatividad". Se trata de un estudio que tiene por objetivo diseñar un programa de juego cooperativo-creativo dirigido a niños de 10 a 12 años. Los resultados de este programa supuso el incremento de:

- La capacidad para aportar ideas novedosas que están lejos de lo obvio, común o establecido e infrecuentes estadísticamente.
- La creatividad gráfico-figurativa, originalidad al presentar ideas novedosas, infrecuentes, aportando ideas o soluciones que están lejos de lo obvio, común.
- Incremento de las conductas y rasgos característicos de las personas creadoras, tales como ofrecer soluciones originales a problemas, uso de materiales de juego de forma original, interés por las actividades artísticas o juegos de palabras de fantasía, simbólicos, intelectuales.
- Aumento del número de alumnos con características de persona creativa.

5.2.-Objetivos del programa.

El programa de juego dirigido a los escolares de un colegio de Educación Especial, específico de Deficiencia Mental de la comunidad de Madrid, de 6 a 11/12 años.

Tiene por objetivo estimular la comunicación y la cooperación intragrupo, así como potenciar el pensamiento creativo (verbal, gráfico-figurativo, dramático...) dentro de esta estructura de cooperación grupal.

Se pretende trabajar en la estimulación de la creatividad dentro del contexto de un grupo que coopera para resolver problemas (juegos) que se le presentan, cobrando pleno sentido si tenemos en cuenta que el ámbito del individuo es el ámbito social, y que lo intrapsíquico depende en gran medida de lo socio-ambiental.

Así mismo, el programa tiene una finalidad terapéutica ya que pretende integrar grupalmente a los niños con dificultades para la interacción social con los compañeros del grupo-aula (aislamiento, agresividad...).

5.3.-Características de los juegos y configuración del programa.

Los juegos que componen el programa tienen 5 características estructurales.

- La *participación*, ya que todos participan. nunca hay eliminados y nadie gana ni pierde;
- la *aceptación*, ya que cada jugador tiene un rol lleno de significado y necesario para la ejecución del juego,
- la *cooperación* porque la dinámica de muchos juegos consiste en dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes,
- la *ficción*, ya que se juega a hacer el "como si" de la realidad: como si fuéramos jugadores de baloncesto, aventureros, o concursantes de un programa de televisión;
- y la *diversión* ya que con estos juegos intentamos que nuestro alumnado se divierta interactuando de forma cooperativa y creativa con sus compañeros.

Las actividades lúdicas que configuran el programa pueden agruparse en dos grandes categorías:

- Juegos de comunicación-cooperación
- y juegos tradicionales, que a su vez contienen distintos tipos de juegos (presentación. comunicación-cohesión grupal, ayuda-confianza, creatividad grupal. cooperación y expresión emocional).

Las actividades de comunicación-cooperación tienen por objetivo estimular: el conocimiento de los compañeros entre sí, la comunicación intragrupo, la cohesión grupal, los vínculos amistosos, así como las relaciones de ayuda y cooperación.

Los juegos tradicionales son juegos, aparentemente, con menor nivel de estructuración y pretenden reforzar la creatividad verbal, gráfico-figurativa. Constructiva y dramática, dentro de un contexto de interacciones asociativas y de cooperación intragrupo.

5.4.-Procedimiento para la implementación del programa.

Para llevar a cabo la implementación de esta experiencia se realiza una sesión de juego semanal en la que se plantean de 3 a 5 actividades lúdicas. Esta sesión se desarrolla entre el aula ordinaria y el gimnasio el mismo día de la semana (se eligió el viernes a modo de "conclusión" de la semana), siendo el profesor/a habitual de ese grupo la persona que operativiza esta intervención en su aula, y los profesores de Educación Física, los que ponen en marcha los juegos tradicionales en el gimnasio.

Una sesión de juego se compone de tres fases, la de apertura, la de desarrollo de la secuencia de juego, y la fase de cierre.

En el momento en el que los niños llegan al aula se sientan en posición circular, iniciándose la fase de apertura de la sesión, que ocupa 5- 10 minutos. En la primera sesión el director de juego (profesor/a) explica los objetivos de la experiencia que van a realizar durante el curso escolar. En las sucesivas sesiones, durante esta fase de apertura, sistemáticamente, se realiza un breve recordatorio de la finalidad de los

juegos (hacer amigos, divertirse, compartir, dar y recibir ayuda para llegar a metas grupales, inventar juntos...).

En esta posición circular el profesor/a explica la consigna o argumento del primer juego iniciándose la fase de desarrollo de la secuencia de juego, cuya duración temporal aproximada es de 60 minutos. Después de describir la consigna del primer juego, los niños se ponen en pie, se organizan y lo realizan.

Al término del mismo, el alumnado se traslada al gimnasio, con el objetivo de estimular en ellos una relajación momentánea a la excitación creada por el juego, así como de explicar en este otro contexto, la consigna o argumento del segundo juego. Finalizada la explicación, se realiza el segundo juego, con una duración también de 60 minutos.

Después de jugar las actividades de la sesión, se vuelven al aula de referencia, de nuevo se sientan en posición circular y se inicia la fase de cierre que ocupa unos 10-15 minutos. En esta fase se realiza una reflexión y diálogo sobre lo sucedido en la sesión. El cierre es un ejercicio de autoreflexión en el que los niños verbalizan tanto aspectos positivos de la experiencia., como los problemas surgidos y las soluciones dadas a los mismos, teniendo por ello un papel importante tanto para el desarrollo cognitivo como para el desarrollo moral. En esta fase, el profesor/a promueve la comunicación intragrupo formulando preguntas al grupo en función de los juegos planteados y las interacciones observadas (¿cómo nos hemos sentido?, ¿todos habéis participado y cooperado?, ¿han sido originales las obras que habéis realizado?...).

Estas preguntas estimulan el diálogo entre los niños en relación a los eventos sociales surgidos en el transcurso de la sesión y el análisis de los mismos. Además, el profesor/a aporta refuerzo social, valoración verbal en relación a las conductas de ayuda, diálogo, o cooperación observadas, enfatizando la valía y la creatividad de los productos elaborados por los grupos, en aquellas actividades que implican estos procesos.

5.5.-Resultados del Programa.

Lo que en principio era un programa de juegos simple, se fue enriqueciendo con la colaboración de todos. En un primer momento “sólo” era el trabajo de los profesores de aula y el departamento de educación física; pero a medida que se realizaban más sesiones y que se iba observando lo motivador que resultaba para los alumnos (y por supuesto para los profesores) se nos fueron “añadiendo” más compañeros aportando nuevas ideas. Y así, se hizo una “gran bola de nieve” donde se implicaron casi todos los departamentos que forman el centro.

Con esto queremos destacar que se puede comenzar con algo simple, de carácter espontáneo y posteriormente irá adquiriendo un mayor peso socializador, de cooperación, de desarrollo del ingenio y de la inventiva, no sólo en nuestros alumnos sino y sobre todo en nosotros como profesionales de la educación.

Partiendo de los estudios sobre juego/creatividad y educación, hemos querido conocer las opiniones de los profesores del centro acerca del juego como uso didáctico.

Tras el primer año de puesta en marcha del programa, pudimos conocer que:

- El 68% de los profesores implicados en el programa opinan que la utilización del juego es una actividad que resulta amena para sus alumnos. Y el 32 % opinan que resulta muy amena.
- El 94% opinan que los juegos son útiles para la preparación de sus alumnos. Muy útiles lo consideran un 6%.
- Los juegos planteados han resultado poco difíciles de practicar en opinión del 33% de los docentes, mientras que son difíciles en opinión del 67%. (Recordemos que la tipología de nuestro alumnado se caracteriza por una deficiencia mental entre ligera y media)

A parte la opinión que tienen los docentes sobre la utilización del juego como metodología, también se procedió a preguntar sus opiniones sobre el tipo de mejora que pueden aportar los juegos educativos y estos fueron los resultados:

- El 98% de los profesores opinan que se mejorará la motivación de los alumnos.
- El 93% opina que el profesor puede construir nuevos recursos didácticos.
- Para el 39% de los profesores las relaciones se ven mejoradas con el resto de los compañeros.
- El 38% de los docentes piensa que los juegos le permiten mejorar su actuación didáctica.
- Para el 36% de los encuestados los juegos permitirán mejorar la organización del trabajo dentro del aula.
- Un 31% opina que los juegos ayudan a mejorar la programación de la asignatura y se mejoran los conocimientos matemáticos.

Tras estos resultados, se decidió continuar con la implementación del Programa haciendo algunas modificaciones y adaptaciones en los juegos.

6.-Referencias bibliográficas.

- Arévalo, G., Henández, Y., Tafur, M. y Bolseguí, M. (2006). "El juego como eje curricular: propuesta de un programa para educación preescolar orientado a niños y niñas de 3 a 6 años de edad en instituciones educativas del municipio Guaicaipuro del estado Miranda". *Investigación Revista para conocer y transformar*, 11(2). Recuperado de <http://www.investigacionrevistacultca.org.ve/vol11/artv1104.html> revisado el 25 de junio de 2012.
- Bajo, F. y Beltrán, J. L. (1998). *Breve historia de la infancia*. Madrid: Temas de hoy.
- Blanchard, K. y Chesca, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Cañeque, H. (1991). *Juego y vida*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Castañer, M. y Camerino, O. (1991). *La educación física en la enseñanza primaria*. Barcelona: Inde.
- Coombs, PH. (1987). "El impacto del cambio social, económico y tecnológico en las necesidades humanas de aprendizaje", en *Objetivos de la educación ante la vida activa en la Sociedad futura*. Santillana. Madrid.
- De la Torre. S. y Marín, R. (Coord.). (1991). *Manual de la creatividad. Aplicaciones*

- educativas. Barcelona: Vicens Vives.
- Esquivias, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1-17. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf revisado el 10 de julio de 2012.
- Gairín, J. M. (1990). Efectos de la utilización de juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas. *Educar*, 17, 105-118. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/42235/90184> revisado el 17 de julio de 2012.
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea Ediciones.
- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Aprendizaje, Comunicación, Lenguaje y Educación*, 25, 91-105. Recuperado de http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/comuni.PDF revisado el 11 de agosto de 2012.
- (2005a). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- (2005b). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. *Aula de Infantil*, (25), 37-43. Recuperado de <http://www.terras.edu.ar/jornadas/159/biblio/159Importancia-del-Juego-infantil-en-el-desarrollo-humano.pdf> revisado el 2 de julio de 2012.
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Garaigordobil, M. (2006). "Efectos del juego en la creatividad infantil. Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años". *Arte, individuo, sociedad*, 18, 7-28. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2017802> revisado el 18 de julio de 2012.
- Gruppe, O. (1976). *Teoría pedagógica de la Educación Física*. Madrid: INEF.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- La Voz de la Escuela (1992): «La escuela del futuro>>, *La Voz de Galicia*, miércoles 8 de enero.
- Lalande, A. (1951). *Vocabulario técnico y crítico de la filosofía*. París: Press Universitaires du France.
- Lamour, H. (1991). *Manual para la enseñanza de la educación física y deportiva*. Madrid: Paidós.
- Martínez, M. D. (2010). El juego como método de aprendizaje. *Revista digital: Enfoques educativos*, 71, 102-112. Recuperado de http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_71.pdf revisado el 15 de julio de 2012.
- Medina, A. y Domínguez, M.C. (1989): *La formación del profesorado en una sociedad*

- tecnológica. Cincel. Madrid.
- Minerva, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. (Proyecto de Investigación). Universidad de los Andes. Trujillo. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf revisado el 15 de agosto de 2012
- Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Rodríguez, M. y Ketchum, M. (1992). *Creatividad en los juegos y juguetes*. México: Pax México.
- Ruiz, F., García, A., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R y Samper, M. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Barcelona: Inde.
- Sutton-Smith, B. (1980). Children's Play: Some Sources of Play Theorizing. *New Direction for Child Development*, 9, 1-16.
- Trigo Aza, E. (1989). *Juegos motores y creatividad*. Paidotribo. Barcelona.
- (1990): *Juventud, tiempo libre y educación en Galicia*. Tesis doctoral, UNED.Madrid.
- (1994). *Aplicación del juego tradicional en el curriculum de educación física*. Paidotribo. Barcelona.
- (1995a). *Globalidad e interdisciplina curricular en la enseñanza primaria*. Inde. Barcelona.
- (1995b). *La interdisciplinariedad en la E.S.O*. Inde. Barcelona.
- (1996). *La creatividad lúdico motriz*. Santiago: Tórculo.
- (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona: Inde.
- Vygostki. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

Sobre los autores:

D^a Isabel M^a Ferrándiz Vindel

Doctora. Universidad de Castilla- La Mancha, campus de Cuenca.

Isabel.Ferrandiz@uclm.es