



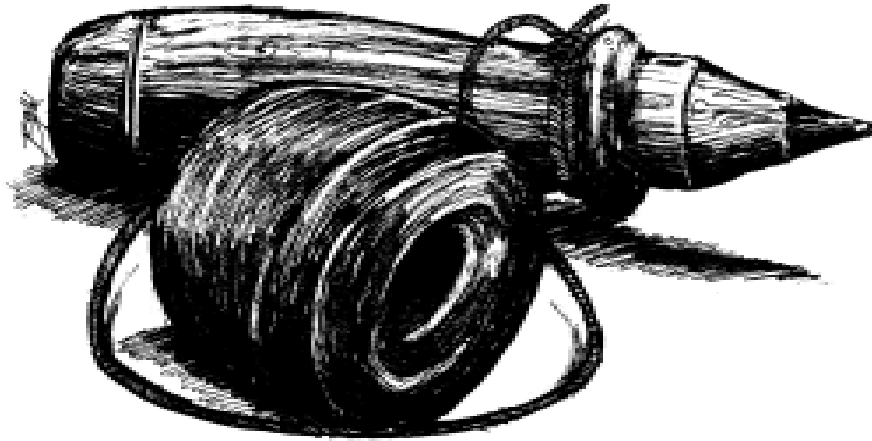
Educere
Universidad de los Andes
educere@ula.ve
ISSN (Versión impresa): 1316-4910
VENEZUELA

2002
Carmen Minerva Torres
EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE
Educere, octubre-diciembre, año/vol. 6, número 019
Universidad de los Andes
Mérida, Venezuela
pp. 289-296

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Universidad Autónoma del Estado de México





EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE

CARMEN MINERVA TORRES

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES - NÚCLEO RAFAEL RANGEL. TRUJILLO

Resumen

El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños.

Este trabajo fue de tipo descriptivo (Ander-Egg, 1978) y de campo, realizado en las U.E. María Electa Torres Perdomo, de Puente Carache y Miguel Enrique Villegas, de El Jobo. Trujillo. Venezuela. El objetivo principal fue **Proponer estrategias donde el juego fuese el elemento principal**. Todas las experiencias fueron realizadas en el aula con microclases de aprendizaje como una forma de dinámica diferente a la realizada por los docentes. Estas estrategias aparecen en el trabajo general. Se consultaron autores como Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Piaget (1945), Vigotsky (1966), Decroly (1998), entre otros.

Palabras clave: Juego, estrategia, microclase.

Abstract THE STRATEGIC IMPORTANCE OF PLAY

Play is an important strategy to lead the student into the world of learning. It originated in Greece. Since then it has been employed as one of the forms of learning most suitable to the age, needs, interests and expectations of children.

This is a descriptive work (Ander-Egg, 1978) based on field-work carried out in two schools: María Electa Torres Perdomo in Puente Carache, and Miguel Enrique Villegas in El Jobo, Trujillo, Venezuela. The principal object was to use strategies in which play was the principal element. All the research was done in class, with learning microclasses giving a different dynamic from that practiced by the teachers. These strategies appear in the general work. Authors consulted included: Leif and Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Piaget (1945), Vygotsky (1966), Dávila (1987) and Decroly (1998).

Key words: play, strategy, microclass.



Introducción

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante. Se sugiere al educador un conjunto de actividades para cambiar la rutina por otras, tal vez más interesantes, se plasmaron ideas para realizar clases aportativas para estimular la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje, con la finalidad que estas estrategias faciliten en los alumnos ese proceso.

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par, quizá, de la ciencia y la tecnología, no obstante, hoy se encuentra a los niños de cualquier planeta jugando con un carro independientemente si es de madera, de plástico o de cualquier otro material y las niñas jugando con su muñeca de trapo, de porcelana o de fieltro.

Ahora bien, el ámbito interdisciplinario abarca desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología porque todas tuvieron y tienen como sujeto de estudio a ese niño o niña, es decir, al hombre. La psicología y la pedagogía tienen como categorías básicas al **estudiante** y al **aprendizaje** interconectados por el aporte didáctico. Aporte que cada vez se actualiza en constancia con la ciencia y la tecnología.

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre

la mesa. La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo.

El juego en los jardines de infancia se toma en su justa dimensión, luego al cumplirse ese primer nivel el docente se olvida que el estudiante necesita esa dosis de juego. Por ese motivo, se introducen las siguientes interrogantes:

¿Qué estrategias utiliza el docente para afianzar el conocimiento?

¿Tienen conocimiento los estudiantes del uso del juego como una forma de aprender?

¿Cuáles son las concepciones filosóficas que fundamentan la investigación?

¿En qué medida esa concepción filosófica se corresponde con los lineamientos del nuevo diseño curricular?

¿Subyace alguna concepción sociológica?

¿Se vislumbra una concepción psicológica?

¿Se fundamenta en la antropología?

¿Qué factores debieran tomarse en cuenta cuando se introduce el juego en el aprendizaje?

¿Es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, las expectativas, el ritmo de aprendizaje, los gustos, entre otros, de los participantes al proponer estrategias que faciliten el aprendizaje?

¿Cuáles juegos –como estrategias de aprendizaje– se adaptan mejor al aprendizaje en la primera etapa de la educación básica? ¿Cuáles a la segunda etapa?

¿Hasta qué punto el juego puede permitir la aprehensión del conocimiento?

¿De qué mecanismos –intelectuales– puede valerse un educador donde se pongan en práctica juegos educativos?

¿Qué importancia tienen los juegos educativos en la adquisición del conocimiento?

¿Se había considerado al juego como estrategia que facilita el aprendizaje?

¿Se había percatado el educador de la importancia del juego para el aprendizaje interrelacionado de las áreas donde haya necesidad de usar la parte numérica?

“La edad (madura del hombre) es un niño que juega a los dados: el poder real está en las manos de un niño. El hacia arriba y el hacia abajo es uno y el mismo”
(Fragmento 33 de Heráclito)

El juego

El juego en el aula sirve para facilitar el

aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.

Aspectos relevantes en la conducción de las actividades donde el juego sea el elemento primordial

Un docente innovador, inteligente y actualizado debe saber:

- Que todo aquel conocimiento que quiera introducir en el aula requiere ser de su completo dominio.
- Que el objetivo del juego –las competencias que van a desarrollar, a adquirir y a fortalecer los estudiantes– posibilita la internalización de valores indispensables para el desenvolvimiento de la vida.
- Que la niñez –también la pubertad– demanda demasiada acción y que por tal motivo, no deben darse explicaciones demasiadas largas.
- Que el juego despierta el interés, participando activamente.
- Que todos los integrantes del grupo deben participar en el juego.
- Que el interés estimula la competencia sana.
- Que el decaimiento a la falta de interés en el juego, le sugiere un cambio de actividad.
- Que uno(s) alumno(s) no debe(n) monopolizar el juego.
- Que cuando un juego es aceptado por el grupo, se convierte en el momento justo de introducir las reglas para que los estudiantes mejoren su comprensión y su actitud. En el caso de los niños ellos mismos sugieren las

reglas cuando dicen: **vamos a jugar de este modo.**

- Que la seriedad en el juego –aún en los juegos infantiles– facilita respetar las decisiones de los jueces tal como son emitidas. Solo así se observan las reglas y se acatan en beneficio de los jugadores.
- La importancia de los jueces para que éstos sean respetados y cambiar de juez cada vez que lo considere conveniente. Así cada uno aprende a responsabilizarse de su puesto.
- Cuáles son las decisiones de los jueces para que sean rápidas, justas y precisas.
- Que por ningún motivo las zancadillas –las trampas– las blasfemias ni las bravatas de los estudiantes deben predominar en la actividad lúdica.
- Mantener la imparcialidad, ser decidido al sancionar las incorrecciones. Esto sirve de ejemplo a los jueces.
- Que cuando se introduzca el juego, éste debe propiciar la correlación en todas las áreas del nuevo diseño curricular,
- Que Lengua y Comunicación deben tener prioridad en el juego.

Diseño de los juegos

Los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso. Este trabajo se enfoca como un proceso didáctico en parte por la experiencia de la autora como docente, con la colaboración de los docentes de las U.E. **María Electa Torres Perdomo y Miguel Enrique Gudiño Villegas** y de los aportes de los autores consultados, autores que centran su atención en el aspecto socializador sin desatender el compromiso del docente en el aula como coautor del proceso de aprendizaje. Los juegos que se sugieren solamente indican un camino que el docente si quiere o no puede seguir o tal vez le ayuden a idear otras actividades cortas, amenas, diferentes desde todo punto de vista para abordar el proceso sin tanta dificultad. Aunque la experiencia de la autora no está centrada en la educación básica de manera directa, no obstante, ofrece estas alternativas que son factibles de realizar con ahorro de esfuerzo y recursos.

Algunas sugerencias antes de realizar los juegos:

- 1.No juegue por pasar el tiempo, es decir, cubrir el horario.
- 2.Revise y analice las áreas del nuevo diseño curricular y ajuste el contenido a la técnica del juego.
- 3.Relacione los ejes transversales y los contenidos

conceptuales, procedimentales y actitudinales a los objetivos del juego.

4. Adapte el juego a la edad, a los intereses, a las necesidades, a las expectativas de los jugadores, no a los suyos.
5. Recuerde que cada juego es una oportunidad del alumno para fomentar los valores y los conocimientos.
6. Haga énfasis en las actividades que realice con la finalidad que los alumnos se interesen por ellas.
7. Cambie de actividad cuando observe que el grupo se cansa.
8. Todo el material que use debe ser atractivo, funcional y durable. Esto incentiva la participación del jugador.
9. Establezca las reglas del juego. Ajústelas con los estudiantes para fomentar la comunicación, la participación, la conducta exigida, los movimientos, el tiempo del juego, entre otros.
10. De oportunidad a los estudiantes para que aprendan a dirigir el juego.
11. Evalúe justa y objetivamente la satisfacción personal de cada uno y la del grupo mayor, el qué y para qué aprende con ese juego.
12. Pregunte sobre la forma como hacer un análisis crítico de la sesión realizada.
13. Practique el juego antes de llevarlo a los jugadores. Recuerde que si descubren su talón de Aquiles, pierde la autoridad y el respeto.
14. Prepare todo antes de realizar el juego, cualquier detalle coarta la motivación para ejecutar el juego.

Juegos que pueden realizarse durante la clase o el recreo

Competencias

1. Conocimiento de los números a través del juego y el canto.
2. Fortalecimiento de la expresión oral.
3. Mejoramiento de la atención.

En el caso de las matemáticas puede usar canciones como: **Tengo una muñeca... o un elefante se balanceaba...** También puede usar el juego **El gusano de los números perdidos**.

Repita la actividad con otras canciones y juegos.

Juego: aprendamos a contar

Competencias

1. Acatamiento de órdenes.

2. Conocimiento de los números.

Desarrollo del juego

1. Se coloca un fondo musical suave para no interrumpir a los demás grados.
2. Los alumnos comienzan a marchar haciendo un círculo grande.
3. Cuando el docente da la orden: Tres en círculo, el círculo grande desaparece.
4. Los grupos pequeños continúan marchando al compás de la música.
5. Luego dice: cinco en círculo y se repite todo lo del grupo de tres y así hasta contra diez o doce. Todo depende del tamaño del grupo mayor.
6. Los niños y las niñas que se han quedado afuera por la causa que sea tratan de entrar en el siguiente grupo y siguen alertas a la voz del maestro.
7. El juego se termina cuando el docente dice: Todos en círculo. Marchan hasta sus mesas de trabajo.

Repita la actividad cuando los alumnos se lo sugieran y cuando quiera un momento de descanso al trabajo que realiza.

Juego: descúbralo

En el primero y segundo grados:

Competencias:

1. Desarrollo de la expresión oral.
2. Fortalecimiento del vocabulario.
3. Incentivación hacia la lectura y la escritura.
4. Participación espontánea.

Como los niños apenas están iniciados en el proceso de lectura y escritura, el docente, le puede pedir al grupo que adivinen – en forma oral:

- a) ¿Cuál es el nombre del cuento después de oír la narración?
- b) ¿Cuál es el nombre del personaje después de oír las características o el papel que desempeña en la trama?
- c) ¿Cuál es el aspecto más destacado que tiene x personaje en el cuento?
- d) ¿Cuál es el nombre de la canción después de oír una estrofa o solamente el tarareo?
- e) ¿Cuál es el nombre del niño o de la niña del salón después de oír las características?
- f) ¿Cuál es el niño o la niña que más le gusta hacer el

trabajo que asigna la maestra?

El niño o la niña se da cuenta que toda esta información la encuentra a través de la lectura. Después de cada respuesta acertada el docente coloca en una lámina la respuesta y si ellos quieren las escriben.

Repita la actividad cuando los estudiantes se lo pidan.

Juego: ¿qué es?

Competencias

1. Afianzamiento de la expresión oral y escrita.
2. Fortalecimiento del vocabulario.
3. Participación espontánea.
4. Incentivación hacia la lectura y la escritura.

Desarrollo del juego

1. Se presentan láminas contentivas de adivinanzas:

¿Dónde fue que el sabio Salomón metió la pata?

¿Cuál es el ave que no tiene plumas?

¿Qué hace una manguera en la calle?

Una casa muy cerrada
sin puertas ni celosías
un niño lloraba adentro

¿Por qué se metería? (El Huevo).

2. Se leen adivinanzas de los libros: **Literalidad en la educación básica y La candidez de un niño** (Torres Perdomo, 1991 y 1993), por ejemplo:
3. El docente pide al grupo que adivine –en forma oral– las adivinanzas leídas.
4. El docente escribe la respuesta en el pizarrón o pide a un alumno que la escriba.
5. El docente pide a los estudiantes que digan adivinanzas y que otros niños las respondan. Repita la actividad con otras adivinanzas.

Segundo y tercer grados

Juego: el sabio Salomón

Competencias

1. Afianzamiento del conocimiento.
2. Fomento de la expresión oral y escrita.
3. Enriquecimiento del vocabulario.

4. Mejoramiento de la atención.

Desarrollo del juego

1. Se prepara una bolsa gruesa con un conjunto de preguntas que hayan sido explicadas en clase.
2. Coloca en el pizarrón todos los nombres de los alumnos para anotar las respuestas de cada uno. Pueden tener más de un acierto.
3. El número de preguntas puede ser igual o mayor al número de participantes.
4. Cada estudiante debe sacar una sola pregunta.
5. La lee en voz alta y la responde. Si no sabe la respuesta le da oportunidad a otro para que lo haga. Se anota en el pizarrón.
6. Aquellos estudiantes que no respondan se les da otra oportunidad.
7. El alumno que más responda se le da el apodo de **El sabio Salomón**, se aplaude y se le da un caramelo.

Nota: Cuando repita la actividad utilice otras preguntas.

Juego: miremos nuestras caras

Competencias

1. Cumplimientos de órdenes.
2. Fortalecimiento de la expresión oral.
3. Mejoramiento de la atención.

Desarrollo del juego

Se colocan los jugadores en círculo en número par. Cuando el docente dice: **mírense las caras**, las parejas se vuelven hacia su compañero de tal forma que quedan mirándose. Luego a la orden ahora dense la **espalda**, todos giran y se dan la espalda. A la orden de cambiar todas las parejas se mueven del sitio buscando nuevos compañeros. Se toman de la mano y vuelven hacer el círculo. En este momento el docente busca su pareja y quien se quede solo empieza dar las órdenes. El docente puede eliminar a las parejas que se equivoquen y sacarlos del juego. Luego cumplen una penitencia.

Cuando quiera descansar del trabajo que realiza con sus alumnos(as), aplique este juego.

¿Sabe qué se refiere?

En el tercer grado

Competencias:

1. Participación en la expresión oral y la escrita.
2. Fortalecimiento del vocabulario.
3. Incentivación hacia la lectura y la escritura.
4. Desarrollo del pensamiento.

El docente debe preparar cierta cantidad de información que fomente el desarrollo del pensamiento, la coloca en forma visible en el lugar donde se va a desarrollar el juego, entrega una hoja de reciclaje y le dice a los estudiantes que vayan resolviendo cada una de las actividades numeradas –ellos deben numerar las respuestas– que aparecen a continuación, por ejemplo 1, 2 a) 2b):

1. Coloca el nombre de una persona de la comunidad, en completo desorden, por ejemplo: Iraaman Zelpo por Mariana López.
2. Ubica flores, hojas, frutos para que escriban el nombre, una vez identificadas.
3. Coloca caricaturas de personajes de un cuento para identificarlo.
4. Presenta la portada de un cuento, para escribir el nombre.
5. Escribe las características de un integrante de la institución para que descubran el personaje.

Repita la actividad cuando lo pidan los estudiantes, antes no.

Cuarto, quinto y sexto grados

Juego: el cartero

(Ministerio de Educación, pp.21-22)

Competencias

1. Demostración de resistencia.

Desarrollo del juego

1. Dos jóvenes toman la cuerda por los extremos.
2. El resto hace un círculo y deja dentro los dos con la cuerda.

3. Alguien dice:

¡Tun... tun...!

Alguien le pregunta:

¿Quién es?

Él (Ella) responde:

El Cartero.

Insiste el preguntón:

¿Qué desea?

Él (Ella) responde:

Traigo una carta.

Insiste el preguntón

¿Para quién?

4. Después de esta última pregunta el cartero nombra a cualquiera de los alumnos del círculo o a quienes sostienen la cuerda.

Él (Ella) responde:

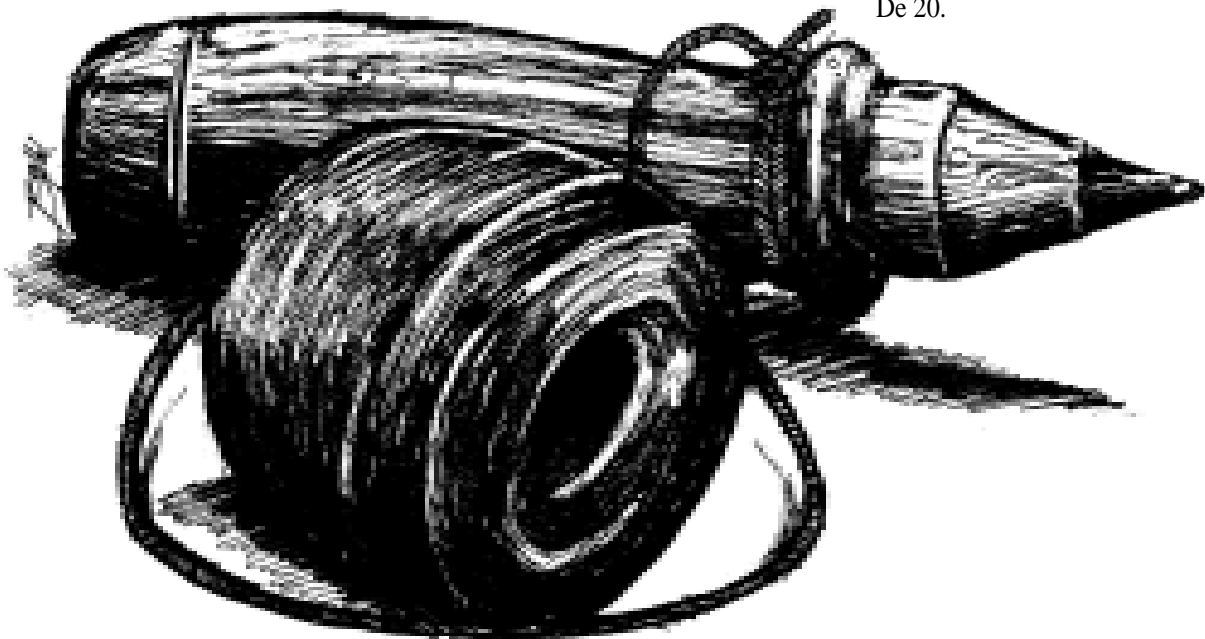
Para Zoraida.

Insiste el preguntón:

¿De cuántas líneas?

Él (Ella) responde:

De 20.



5. El cartero puede decir las líneas que él se imagine pensando en la resistencia física que puede aguantar.

El cartero deberá saltar la cuerda tantas veces como líneas haya dicho. Si se cansa o tropieza con la cuerda, pierde, se retira del juego y dará una prenda para la imposición de la penitencia, tocándole ser cartero a quien se dirigió la carta.

Cuarto, quinto y sexto grados

Escribalo

Para la segunda y tercera etapas

Competencias:

1. Afianzamiento del conocimiento general: Lengua y Literatura, Matemática, Historia, Geografía, Ciencias de la naturaleza, otras, a través de la observación y de la lectura.
2. Desarrollo de la expresión escrita y del vocabulario.
3. Fortalecimiento de la seguridad personal para el aprendizaje.
4. Manifestación de la confianza en sí mismo.

El docente debe preparar cierta cantidad de información que fomente el desarrollo del pensamiento, la coloca en forma visible en el lugar donde se va a desarrollar el juego, entrega una hoja de reciclaje y le dice a los estudiantes que vayan resolviendo cada una de las actividades numeradas –ellos deben numerar las respuestas– que aparecen a continuación, por ejemplo 1, 2 a) 2b):

1. Colocar fotografías de personajes famosos para identificarlos.
2. Biografías sin el nombre del personaje.
3. Hechos históricos sin el nombre de la batalla.
4. Autores para escribir el nombre de dos obras.
5. Personajes de la novela u obra para escribir el nombre.
6. Título de la novela u obra para escribir el autor.
7. Vestidos típicos de países.
8. Bailes típicos de países.
9. Comidas típicas del Estado, de Venezuela y de diferentes países.
10. Letras de canciones.
11. Forma de realizar un determinado juego, para identificarlo.
12. Fotografías de animales salvajes: reptiles, mamíferos, aves, peces, otros.
13. Fotografías de monumentos del Estado.

14. Frascos con líquidos como: kerosene, agua, vinagre, alcohol, amoníaco para reconocerlos.
15. Plantas medicinales, ornamentales, frutales y otras alimenticias.
16. Tipos de texturas.
17. Efemérides regionales, nacionales.
18. Nombre de héroes para identificar la batalla o batallas en las cuales participó.
19. Insectos para indicar la enfermedad que producen.
20. Reglas higiénicas.
21. El peso de un libro.
22. La edad de la persona que aparece en la fotografía.
23. ¿Cuántas palabras tiene una página?
24. La edad de Bolívar, de Sucre, de Antonio Nicolás Briceño.
25. Escudos y banderas para identificar el Estado o país al cual pertenece.
26. Sinónimos y antónimos de las palabras presentadas.
27. Reglas gramaticales para la lista de palabras dadas.
28. Uso de mayúsculas ¿Dónde?
29. Dioses del Olimpo (Amor, Agricultura, Burla, Vino, otros).
30. Poesías.
31. Maravillas del mundo.
32. Monumentos Nacionales y Universales.
33. Hidrografía del Estado.
34. Cuencas hidrográficas de Venezuela.
35. Ríos más importantes.
36. Orografía del Estado.
37. Sistemas montañosos de Venezuela.
38. Picos del Estado y de Venezuela.
39. Productos del Estado.

Aquí sólo se presenta una lista mínima de todo aquello que el docente puede idear con su inventiva.

Cuando completen el listado, se leen y se designa el ganador.

Es necesario colocar la lista calculando el tiempo del juego. No exagere el número de aspectos de la lista, pero cámbiela constantemente. No atosigue a los alumnos. Deje que ellos pidan el ejercicio: **Escribalo.**

Intercambie estos juegos con sus colegas.

Conclusiones

Las estrategias deben permitir el disfrute de los momentos que pasa el estudiante en el aula. Con el juego bien planificado en función de los conocimientos que el niño o la niña deba adquirir, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros, ese

momento no sólo llena las expectativas del alumno, sino que también hace crecer al docente comprometido con su labor.

Cuando el juego se deben lograr las competencias inherentes a cada etapa y luego, con las habilidades del docente para desarrollarlas y con los niveles de dificultad que cada grupo tiene, se hace necesario que en cada clase se realicen los ajustes correspondientes para lograr esas competencias y no, pasar el tiempo en otras actividades sin sentido.

Como hay necesidad perentoria en esa consecución de lograr vivencias significativas –en cada uno de los integrantes del grupo– a través de las actividades lúdicas, donde no existe presión para que aprenda o no, sino que se realizan en forma espontánea y libre. Sin embargo, es cierto que el juego no es neutro, sino que va exigiendo cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y comprendido por cada

uno, llena las expectativas de docentes y participantes.

El juego planificado con amor cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera amena y placentera. Integración que se exige en el nuevo diseño curricular y que puede cubrirse con **El juego: una estrategia importante**, allí el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos poniéndolo en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer con y por amor al trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo. (E)

Bibliografía

- Ander – Egg, E. (1978). *Técnicas de investigación social*. Buenos Aires, El Cid editor.
- Ausubel, D. J. Y otros. (1982). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México, Trillas.
- Cañeque, H. (1993). *Juego y vida*. Buenos Aires, El Ateneo.
- Decroly, O. Y E. Monchamp, (1998). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid, Morata. Traducción de: Initiation á l'activité intellectuelle et motrice.
- Erikson, E. (1972). "Juego y actualidad." En Piaget, J., Lorenz, K. *Juego y desarrollo*. Barcelona, Grijalbo.
- González Alcantud, J. A. (1993). *Tractatus Ludorum. Una antropología del juego*. Barcelona-España. Anthropos.
- Klein, M. (1929). *La personificación en el juego de los niños*. Buenos Aires. Hormé, s.a.
- Larroyo, F. (1973). *Historia general de la pedagogía*. México, 1973.
- Leif, J. Y L. Brunelle (1978). *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires, Kapelusz.
- Lomelli Rosario, A. (1933). *Lecciones de Historia Universal*. Maracaibo-venezuela, Hermanos Belloso Rosell.
- Marcovich, M. (1968). *Heráclitus*. Texto griego y versión castellana. Mérida. Universidad de los Andes.
- Ministerio de Educación. (1999). "La transversalidad curricular en la educación básica". En *Educere*, 5. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.
- (s.p.i.). *Sugestiones metodológicas para la enseñanza de los juegos*.
- (1997). *Currículo Básico Nacional*. UCEP.
- Parcerisa Aran, A. (Dir.) (2000). *El constructivismo en la práctica*. Barcelona-España, Cotás, S.L.
- Piaget, J. (1945). *La jeu en la formation du symbole chez l'enfant*. París, Delachaux et Niestlé.
- Prieto Figueroa, L.B. (1984). *Principios generales de la educación*. Caracas, Monte Ávila editores.
- Reyes-Navia, R.M. (1993). *El juego. Procesos de desarrollo y socialización*. Colombia, Imprenta Nacional.
- Stoetzel, J. (1975). Cormary (Dir.) *La pedagogía*. En *Diccionarios del Saber Moderno*. España, Mensajero.
- Torres, C.M. (1999). *El juego en el aprendizaje de la contabilidad en la tercera etapa de la educación básica*. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.
- (2001). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Mimeografiado.
- Torres, Perdomo, M.E. (1991). *Literalidad en la educación básica*. Mérida, Consejo de Publicaciones de la ULA.
- (1993). *La candidez de un niño*. Mérida, Consejo de Publicaciones de la ULA.
- Vigotsky, L. S. (1966). "El papel del juego en el desarrollo del niño." En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Grijalbo.
- Wallon, H. (1942). *El juego en la evolución psicológica del niño*. Buenos Aires, Psique.
- Winnicott, D.W. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona, Gedisa.