

**Título:** El carácter lúdico en las actividades programadas. Aspectos a tener en cuenta para su utilización

**Autor:** MSc. Profesora auxiliar Rosa María Heredia Heredia

**Centro de procedencia:** Universidad de Ciencias Pedagógicas "Frank País García"  
Facultad de Educación Infantil. Departamento de Educación Preescolar

**Correo electrónico:** [rmheredia@ucp.sc.rimed.cu](mailto:rmheredia@ucp.sc.rimed.cu)

**Recibido abril 2014 – Aprobado junio 2014**

Resumen

El juego es la actividad básica en la infancia. Enriquecer la vida con juegos permite desarrollar en el niño las capacidades que le posibiliten enfrentar y resolver los problemas que la vida le plantea. La práctica educativa y social no siempre favorece el juego. El juego de los niños se ve limitado en expresiones, espacios, participación y tradiciones. El juego es una forma de adquisición y precisión de los conocimientos, un medio para su asimilación activa, por lo que en sus funciones didácticas es un valioso instrumento para la labor educativa en el Círculo Infantil. El presente trabajo brinda a los docentes de la Educación Preescolar la posibilidad de trabajar con aspectos que pueden tener en cuenta para el logro del carácter lúdico en las actividades programadas.

**Palabras claves:** carácter lúdico, actividad programada

**Title:** The ludic carácter in programmed ludic abilities. Aspect to be taken into account for its

**Author:** MSc. Auxiliary Professo Rosa María Heredia Heredia

**Procedence:** University of Pedagogical Sciences "Frank País García" Santiago de Cuba. Department of Preshool Education.

**E mail:** [rmheredia@ucp.sc.rimed.cu](mailto:rmheredia@ucp.sc.rimed.cu)

**Abstract**

Playing is the basic activity during childhood. When using plays children are allowed to develop capacities in order to face and solve daily-life problems. Playing is not always favored by educational and social practice. The play of children seems to be limited in **expression**, space, participation and traditions. Playing is a way of acquisition and precision of knowledge, a means to active **assimilation**; that is **why**; it is considered a valuable instrument to educational work in **kindergarten** taking into consideration its educational functions. The present research provides the members of preschool education with the **possibility** of working with aspects that can be taken into account for the accomplishment of **ludic**.

**Key words:** ludic character, programmed activity

Introducción

“El gran arte consiste, precisamente, en convertir en juego y en distracción todo lo que los niños tienen que hacer”

John Locke. 1883

La infancia, es ante todo, la edad del juego. El juego es una cosa muy seria. De ocupación de los niños, ha pasado a ser preocupación de los adultos.

La importancia del juego está fuera de toda duda. La actividad lúdica es tan antigua como la humanidad misma. El hombre ha jugado desde siempre, en toda cultura y en las más diversas circunstancias.

El juego es la actividad básica en la infancia, por lo que en el enfoque principal de proceso educativo, ha de estar contenido en su diseño, implementación y evaluación, teniendo en cuenta que constituye el medio idóneo del que dispone el niño para conocer el mundo, adentrarse en el complejo sistema de relaciones sociales y lograr su propio desarrollo.

Enriquecer la vida con juegos, ha sido durante milenios, una vía fundamental y espontánea para desarrollar en el niño las capacidades que le permitan enfrentar y resolver los problemas que la vida le plantea.

El juego como forma de actividad permite garantizar la asimilación de variados contenidos de aprendizaje que son significativos para la vida del niño y desarrolla su psiquis.

Los estudios realizados en esta esfera corroboran la necesidad de incluir el juego en las actividades docentes, cuestión esta que no siempre se tiene en cuenta, pues existen educadores que no logran enseñar jugando, muchos no aprendieron a jugar, y otros se les olvidó cómo jugaban en su infancia.

El éxito de la participación del adulto en el juego depende en gran medida, de su personalidad y de ser actor y pedagogo al mismo tiempo. El educador que no es creativo no puede enseñar a sus niños a ser creativos. Para ello el educador debe crear un ambiente propicio.

La práctica educativa y social no siempre favorece el juego. Muchas son las trabas a las que los niños tienen que enfrentarse para lograr sus deseos lúdicos. El juego de los niños se ve limitado en expresiones, espacios, participación y tradiciones.

A pesar de las múltiples investigaciones que se han realizado, la práctica educativa demuestra que existen insuficiencias que limitan el papel del juego como método eficaz para lograr un ambiente lúdico en las actividades programadas, todavía no se implementa en la práctica educativa la concepción científica y metodológica que lleve a un eficiente carácter lúdico.

El juego en sus funciones didácticas es un valioso instrumento para la labor educativa en el Círculo Infantil y no escapa a estas exigencias del encargo social y de la obra transformadora de nuestro sistema educacional, teniendo en cuenta que en principio se limitan las acciones del juego por el uso en gran medida de la tecnología.

En el contexto de las transformaciones actuales de la educación cubana, se le brinda una alta consideración al juego teniendo en cuenta su utilización en el proceso educativo en las instituciones infantiles.

## Desarrollo

La palabra juego proviene del latín ludus y es uno de los términos más difíciles de definir científicamente y es utilizada con diversas acepciones y matices, e incluso con intenciones totalmente diferentes a los enfoques teóricos.

Muchas son las teorías sobre el juego, a partir de las cuales se han realizado esfuerzos por definir su concepto y lo han clasificado atendiendo a los más diversos aspectos.

Actualmente en esta esfera, en general dos teorías dominan las investigaciones que se realizan: la teoría psicogenética, del psicólogo suizo Jean Piaget, que ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño. Para Piaget el juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño. Y la teoría psicoanalítica freudiana, la

cual plantea que el juego puede vincularse con otras actividades del niño, y más particularmente con el sueño.

Diferentes autores se han esforzado por acotar el problema del juego a partir de una teoría general. Uno de los más importantes, es el holandés Johan Huizinga, en su libro "Homo ludens", presenta el juego como una acción o una actividad voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.

El francés Roger Callois basándose en las definiciones propuestas por Huizinga explica las características que permiten distinguir el juego de otras prácticas humanas, definiéndolo como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia.

James Brodin considera que el juego es algo natural e incuestionable, que es innato en los niños y ni siquiera se piensa en él. Según este autor, el juego para el niño es aprender, es trabajar, es practicar, interaccionar con otros, es entrenarse para la vida de adulto.

C. Gross consideró que el juego es una preparación no consciente del joven organismo para la vida. Consecuentemente para este autor, la fuente del juego son los instintos, es decir los mecanismos biológicos; que actúan de igual forma tanto en el animal como en el hombre.

K. Bühler enfatizó en la gran satisfacción con que los niños juegan, y afirmó que todo el sentido del juego consiste en la satisfacción que este proporciona al niño. Pero con esta afirmación queda completamente sin manifestar la causa que provoca en los niños la emoción de alegría por el juego.

De forma completamente diferente explican la naturaleza del juego otros científicos como K. D. Ushinski, P. F. Lesgaft, entre otros, al plantear la particularidad del juego como una actividad humana.

Es necesario considerar el significado de la palabra juego que da D. B. Elkonin en su obra "Psicología del juego", donde plantea que el juego humano es aquella actividad en la cual se reproducen las relaciones sociales entre las personas, fuera de las condiciones de una actividad directamente útil. Denomina juego a la actividad práctica social variada que consiste en la reproducción activa de cualquier fenómeno de la vida, parcial o total, fuera de su situación práctica real. Más tarde opina que el juego es aquella recreación en la actividad, con una esencia social humana.

Se destaca el criterio de R. Dinello al señalar que el juego es una actividad libre vivida como ficticia, es una acción continua, fuertemente dinámica. Jugar es una acción libremente elegida, no resultante de ninguna obligación.

L. Vigotsky considera el hecho de que en el juego el niño crea una situación ficticia, el juego crea una zona de desarrollo potencial en el niño, se manifiesta por encima de su edad, por encima de su habitual comportamiento cotidiano.

El juego es una actividad importante y necesaria para el desarrollo del niño, la cual se expresa en los marcos de la cultura, de las relaciones sociales y las costumbres de una sociedad en una época determinada. El juego constituye a su vez un proceso comunicativo, interactivo, participativo y cooperativo.

Es oportuno señalar que con el juego el niño crece, dadas las implicaciones que tiene para la configuración de sus formaciones psicológicas, expresadas en las principales orientaciones de su personalidad en formación: motivaciones, intereses, sentimientos, valores y su actividad intelectual en general.

Desde el punto de vista fisiológico el juego constituye una actividad que incide en los procesos de autorregulación de la conducta del niño, debido al predominio en su actividad

nerviosa de los procesos de excitación sobre la inhibición, además de la importancia que tiene el movimiento para el desarrollo de su actividad fisiológica y psicomotriz.

El juego es además, una actividad que tiene implicaciones pedagógicas. Su empleo como instrumento del aprendizaje infantil y su adecuada dirección supone que el educador tenga en cuenta las necesidades del desarrollo del niño, sus preferencias y los procedimientos didácticos adecuados para su empleo en la dirección del proceso educativo.

Federico Froebel, creador del Kindergarten fue el primero en clasificar el juego como un fenómeno pedagógico y lo utilizó en un sistema sumamente estructurado combinándolo con la enseñanza. Aunque el juego en las instituciones froebelianas no era la alegre actividad que debía ser, ya que no tenía en cuenta las necesidades del niño. Después de Froebel, el método lúdico se propagó y adquirió diversas modalidades.

Diferentes autores valoran que el juego es uno de los recursos para la educación intelectual del niño que le permite ejercitarse en la solución de tareas intelectuales sin una tensión especial, que el juego es una forma de adquisición y precisión de los conocimientos, un medio para su asimilación activa, un modo de pasar de la ignorancia al conocimiento. (L.S.Vigotsky ,1982, Yadeshko V.I y F.A. Sojin, 1983, A.A.Liublinskaia, 1981)

L. A. Venguer llamó la atención acerca de lo que se logra con la utilización del juego en la enseñanza, es decir, la introducción de algunos componentes del juego en al formación de tareas didácticas. En tal sentido enfatizó la influencia específica del juego y su utilización al máximo con fines pedagógicos.

La concepción histórico cultural de Vigotsky constituye la base metodológica para la comprensión del juego como actividad desarrolladora.

Indudablemente el juego y su utilización en las actividades docentes eleva la esfera emocional posibilitando que se combinen diferentes aspectos propios de la organización eficiente de la educación como es la óptima participación, dinamismo, iniciativa, competencia, entre otros.

El reconocimiento del papel del juego como medio esencial para estructurar el proceso educativo en Cuba se respalda con los criterios de la Dr A. Aroche Carvajal (1997) y MSc. O. Franco García (2000); al significar la importancia del juego en la concepción de la educación preescolar en las Instituciones infantiles y como parte del Programa Educa a tu hijo.

Como en todas las formas organizativas del proceso educativo en la educación preescolar, en la actividad programada se tienen en cuenta las etapas de orientación, ejecución y control, donde se debe tener en cuenta la utilización del método lúdico y procedimientos que a partir de la dirección del docente propicien el carácter lúdico en las actividades programadas.

#### Aspectos a tener presente para el carácter lúdico en las actividades programadas:

- Dominio del programa y orientaciones metodológicas para la selección del objetivo y su relación con el juego.
- Determinar las acciones lúdicas que desarrollarán a partir del área de desarrollo.
- Dominar las preferencias lúdicas de los niños, el contenido de sus juegos, con quién les gusta jugar y nivel de independencia.
- Conocer los niveles de juego en que se encuentran los niños.
- Seleccionar el método y procedimientos que propicien el carácter lúdico en la actividad.
- Determinar los juguetes, juegos y materiales didácticos a emplear.
- Crear las condiciones para la realización de la actividad, seleccionando un espacio en el área exterior o área de juego.

- Crear una situación imaginaria donde los niños se sientan en un ambiente libre de rigidez.
- Decorar el lugar en correspondencia con lo que se tratará en la actividad en estrecha relación con el juego.
- Confeccionar atributos que permitan la relación del contenido de la actividad con el juego y propicien un estado emocional positivo en los niños.
- Invitar a los niños a buscar lo que necesitan y preparar el lugar de la actividad.
- Determinar el desarrollo de la imaginación y creación de los niños.
- Motivar a partir de una situación imaginaria creada para interesar a los niños.
- Orientar el tema central de la actividad en forma de juego para que la actividad gire a su alrededor.
- Utilizar sorpresas inesperadas, asombro, provocando momentos de tensión y alegría durante toda la actividad.
- Orientar las tareas relacionadas con la lúdica para lograr una disposición psicológica en el desarrollo de la actividad.
- Lograr una actuación lúdica de los niños y docentes, donde se asuman roles en las acciones que se desarrollan.
- Convertir la actividad en un acontecimiento significativo para los niños y docentes, utilizando expectativas, empleando recursos que inciten la imaginación infantil.
- Manifestar claramente las acciones lúdicas en el cumplimiento de las tareas cognoscitivas que se realizan.
- Propiciar la utilización de juguetes, objetos reales, sustitutos, materiales didácticos como tarjetas, láminas, juegos de dominó, entre otros; para la estimulación de acciones reducidas y generalizadas.
- Propiciar que al final de la actividad no se note una ruptura en cuanto a la situación imaginaria creada.

## Conclusiones

La vinculación del juego con la actividad programada posibilita la participación activa del niño en el proceso educativo. El niño constituye el centro de la actividad pedagógica, lo que significa organizar la actividad teniendo en cuenta los métodos y procedimientos lúdicos en correspondencia con sus intereses y necesidades.

La dirección pedagógica de la actividad presupone que el docente es responsable de organizar, estructurar y orientar las acciones lúdicas a desarrollar para el cumplimiento del objetivo previsto.

## Bibliografía

- Aroche Carvajal, A. (1997). Juego y desarrollo infantil. La Habana, Cuba: Pedagogía
- ----- (1999). El juego. Actualidad pedagógica. I Encuentro Taller
- La Educación inicial y preescolar hoy. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- ----- (1994). El juego en la organización por ciclos. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Arquin, E. A. (1991). Papel del juego en la educación del niño. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Brunner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. Madrid: Editorial Alianza.
- S.A. Callois, R. (1958). Teoría de los juegos. Ensayo. Editorial Seix Borral. SA.

- Elkonin, D.B. (1984). Psicología del juego. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. Esteva Boronat, M. (1988). Estudio del juego como medio de educación. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- ----- (1993). ¿Quieres jugar conmigo? La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- ----- (1999). El juego. Teoría y práctica. La Habana: ICCP. Pedagogía 99
- ----- (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- ----- (2000). El juego en el currículo de la educación preescolar. La Habana: ICCP MINED
- Franco García, O. (1997). El juego y el trabajo. La Habana: Editorial Orbe.
- ----- (2000). El desarrollo ontogenético del juego. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.