Fase I

Definición

FASE I

DEFINICIÓN

1. TEORIZACIÓN DE LA VARIABLE

1.1. BASES TEÓRICAS

En esta investigación se dará a conocer los fundamentos teóricos referentes a los juegos recreativos, su descripción, sus características, importancia y tipos, para la implementación de los mismos en la formación de niños y niñas que los conlleve a su desarrollo integral.

Es importante destacar que para el desarrollo de una investigación es necesario tomar en cuenta el conocimiento previamente construido, es decir, seleccionar estudios anteriores relacionados con el objetivo a realizar, con la finalidad de emprender el tema con mayor base teórica, lo que incurrirá a obtener un soporte confiable del mismo para así poder alcanzar de esta forma los objetivos planteados en la investigación.

1.1.1. DEFINICIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS

Según Abreu (2005, p. 78), define los juegos recreativos como el conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr el disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad

eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Por otra parte, Campo (2000, p. 59), define los juegos recreativos como una respuesta a la incesante utilización del juego en aprendizajes concretos. Su idea fundamental se basa en el rescate del sentido profundo del juego como actividad exclusiva de diversión y entretenimiento sin atender a sus formas de aplicación.

Estos autores coinciden en sus criterios, ambos tocan puntos clave como la diversión y el entretenimiento, para ellos los juegos recreativos son una actividad lúdica, la cual es fundamental para el desarrollo de todo individuo, ya que los mismos constituyen aprendizajes significativos. Sin embargo, para Abreu es una actividad indispensable para el desarrollo de todo ser humano, mientras que para Campo, los mismos pueden ser utilizados para la obtención de aprendizajes concretos.

Los investigadores asumen, al igual que Abreu (2005), que los juegos recreativos son actividades que implican relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer y contribuye al desarrollo físico, mental y pedagógico a los que el niño se entrega, ya sea en clase o fuera de

ella. Se le atribuye el término recreativo, porque los niños y niñas realizan este acto como actividades de diversión, de recreo mental, pero orientados como estrategia para la consecución de objetivos propuestos.

1.1.1.1. OBJETIVOS EDUCACIONALES DE LOS JUEGOS RECREATIVOS

Según Greiiik (1987, p. 53) atribuye al juego recreativo unos objetivos fundamentales, entre los que se encuentra:

Favorece el desarrollo cognitivo.

Facilita la capacidad de autocontrol y autodominio.

Facilita la evolución del niño hacia el principio de la realidad, favoreciendo la tendencia al orden mediante su condición indispensable de actividad reglamentada.

Revela la personalidad del niño, sus estructuras mentales, sentimientos, carácter, entre otros.

Desarrolla la acción comunicativa.

Facilita los vínculos de relación, favoreciendo el desarrollo afectivo a través del cual el niño o niña se integra al medio y al entorno social y natural.

Limita el concepto espacial y temporal, ya que una vez finalizado el juego cesa su acción sin repercusiones posteriores, sino que puede ser reemplazado por otro totalmente diferente.

Así mismo, Tobert (1987, p. 54), indica entre los objetivos los siguientes:

Desarrolla las capacidades perceptivo – motrices.

Fomenta la capacidad de atención y concentración.

Incentiva la capacidad de percepción y discriminación auditiva.

Permite la descarga de la tensión y del exceso de energía.

Favorece el autocontrol.

Refuerza la información aprendida.

Incrementa las habilidades y actitudes físicas.

Ambos autores coinciden en su teoría, los mismos piensan que los objetivos de los juegos recreativos desarrollan capacidades motrices, favorecen el desarrollo cognitivo, el autocontrol y la comunicación.

Sobre las bases de las ideas expuestas por estos autores, para los investigadores de la misma, se toma en consideración lo expuesto por Greiiik (1987) con respecto a los objetivos de los juegos recreativos, puesto que éstos son el medio ideal para globalizar e interrelacionar todos los contenidos de cualquier área académica de Educación Básica, ya que en el se encuentra un medio eficaz de aprendizaje, convivencia y socialización, donde las conductas motoras interactúan con las cognitivas, favoreciendo, claro está, la observación, interpretación y resolución de problemas; y afectivas, afirmando la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración cuyas características lo convierten en un poderoso medio de educación, lo cual favorecerá el desarrollo del individuo.

1.1.1.2. TEORIAS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS

Según Calero (2003, p.279), clasifica la teoría de los juegos recreativos en:

(A) TEORIAS BIOLOGICAS

(a) Teoría del Crecimiento

A su vez, Casuí (1988, p. 56), considera el juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Casuí afirma, que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego.

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así mismo, la diferencia de sexo entre niñas y niños separa la causa y forma del juego.

Casuí admite que la expresión espiritual de la personalidad infantil, es la base biológica y sobre la base de tendencias e instintos explica la diferencia del juego según el sexo.

(b) Teoría del Ejercicio Preparatorio

Defendido por Groos (1988, p. 56), ha definido al juego como "el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motiven, se perfeccionen y se activen las ocupaciones que realizaron cuando mayores.

Interpretar la teoría de Groos al pie de letra es absurdo, significaría aceptar que el mundo estaría lleno de soldados, jinetes, pilotos, ya que estos son los juegos que representan los niños

(c) Teoría Catártico

Planteado por Carr (1988, p. 57), defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas. Aceptar esta teoría, es pensar que todo juego es como una fuerza nociva que tiende a liberarse.

(d) Teoría del Atavismo

Expuesta por Hall (1988, p. 57), plantea que los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad. No es correcta, porque muchos tradicionales de los cuales habla esta teoría deberían ir desapareciendo por sólo recordar algunas cosas o partes del juego, lo que se puede rescatar de esta teoría son los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados. En la actualidad siguen siendo utilizados, como por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras, luchas, entre otras.

(B) TEORÍAS FISIOLÓGICAS

(a) Teoría de la Energía Superflua

Formulada por Schiller (1988, p. 59) y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer formula lo siguiente:

> El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos.

El juego no siempre es para gastar energías, sino parar reponerse. Los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora.

(b) Teoría del Descanso o Recreo

Su principal representante, Sherithel (1988, p. 55), sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad". Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas, aspecto fundamental en la recreación todo niña y niño en edad escolar, lo cual genera libertad para la diversión, fuera del aula de clases, lo cual permite la interacción con los estudiantes de las escuelas. A este planteamiento sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar.

(C) TEORIAS PSICOLOGICAS

(a) Teoría del Placer Funcional

Esta teoría está representada por Schiller y Lange (1988, p. 56), para quienes el juego tiene como rasgo peculiar “el placer”. Lange entendía que el placer en el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad. Destacan a esa teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad.

Por su parte, Kart Buhler (1988, p. 56) define que el “placer es una actividad que proporciona placer funcional”, a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y apetitos (una vez satisfecha una necesidad puede terminar el placer). Luego, advierte que la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende de la realidad y la supera, es el ámbito donde sólo reina el espíritu; y la libertad cumple su papel creador.

(b) Teoría del Ejercicio Previo

Por su origen se emparenta con las teorías biológicas, al considerar el juego como una actividad de naturaleza instintiva. El principal representante de esta posición es Gross, quien plantea que el juego es “un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. Juzga que eL juego anticipa actividades futuras, sirve como preparación para la

vida. Esta interpretación, en tanto, pone énfasis en la naturaleza intuitiva orgánica del juego y se ajusta mejor a una interpretación biológica más que psicológica. (http://www.formacionenlinea.edu.ve, Oct 2007).

(c) Teoría de la Sublimación

Formulada por Freud (1982, p. 13), quien define el juego como: ”una corrección de la realidad insatisfactoria”. Corrección que en términos generales significa: rectificar una acción pasada; en el campo psicológico un hecho de conciencia pasado, una vivencia experimentada. Esta teoría hace referencia al pasado, a lo largo que el niño o niña trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya no es un mero pasatiempo, o placer, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia deseo.

(d) Teoría de la Ficción

Definida por Claparedes (1982, p. 13), quien sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse cuenta de que no puede cobrar su realidad como el quisiera, se fuga de ella para crearse un mundo de ficción, lo cual permite de igual manera al niño o niña adentrarse a un mundo diferente, lleno de fantasía e imaginación.

(D) TEORIAS SOCIOLOGICAS

(a) El Aprendizaje Social

Según, Cousinet (1982, p. 13), pasa por cuatro etapas:

La agresión manual, donde se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro; es en este panorama que aparece "el otro".

La agresión oral, el manifiesta en jactancia de este tipo: "yo soy mas fuerte que tu", "mi padre es más fuerte que el tuyo". Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño busca satisfacer las diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.

El exhibicionismo, en esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto (ser el mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de evidencia de los demás.

El que importuna, es el ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud será superada, siendo sólo un comportamiento pre-social.

(b) El Juego Social

El juego pasa por tres estadios:

Estadio de rechazo: para el niño solo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad

tiende a considerar a los niños como un objeto más y usarlos como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter sujetivo de esta edad.

Estadio de aceptación y de utilización de los otros: el niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses.

Estadio de cooperación: cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común, el niño está en el umbral del juego en cooperación. Sucede a partir de los cinco, siete u ocho años, progresivamente, es decir, en la época escolar.

Por otra parte, Campo (2000, p. 22), define las teorías de los juegos recreativos en dos enfoques claramente diferenciados: uno causal o de causa eficiente, en el que se trata de averiguar el por qué del juego y el otro, un aspecto teleológico, o de causa final en el que el planteamiento se centra en el para qué del juego, y toma en cuenta las teorías representativas de:

A su vez, Caillois (1943, p. 53), afirma que el juego es un hecho primordial de la cultura, pero profundiza en las actitudes íntimas del juego que le confieren al comportamiento humano una significación mas precisa. Para el, en el juego intervienen estructuras determinantes de la conducta que corresponden a impulsos esenciales de la personalidad.

En este mismo orden de ideas, Schiller (1959, p. 47), considerado como uno de los primeros defensores del juego, lo sitúa como una actividad estética, recreativa y artística, cuya finalidad en contraposición con la satisfacción de necesidades puramente naturales es el recreo.

Para Piaget (1938, p. 45), el juego es una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil y que además de cumplir una función biológica en el desarrollo de la moral, colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la elaboración de operaciones cognitivas. Dentro de su teoría de desarrollo infantil la actividad lúdica refleja las estructuras intelectuales propias de cada momento de desarrollo, de tal forma que a cada etapa corresponde un tipo de juego.

Se puede decir que estos autores difieren en cuanto a sus teorías, puesto que según Calero, las teorías parten de aspectos biológicos, psicológicos, entre otros, mientras que para Campo, sólo pone de manifiesto dos aspectos que él considera importante al momento de la aplicación de juegos, lo que quiere decir que para Campo no son imprescindibles los aspectos expuestos por Calero.

En síntesis, los investigadores optan por asumir al igual que Calero (2003), que los juegos deben constar de una serie de teorías, lo cual permitirá el mejor entendimiento de la aplicación de los juegos recreativos en el contexto educativo, de esta manera se tomaran en cuenta las necesidades que cada niño o niña presenta dentro del aula de clases.

1.1.1.3. CONCEPCION PEDAGOGICA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS

Para Calero (2003, p. 33), la concepción pedagógica de los juegos recreativos son vistos, como una actividad que desarrolla el niño y el mismo es el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica, ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como el elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

Se puede decir que el juego sale del niño, porque es un integrante biológico de éste y no una adherencia que le impone el educador, es por eso que el educador condiciona y canaliza hábilmente esta fuerza que nace del niño para revertirlo sobre si, en beneficio formador. Esa fuerza interior que emerge del niño se encuentra en el camino con esa otra fuerza equilibradora que trae el maestro, dando como resultado la utilización del juego como instrumento de aprendizaje, como método del "trabajo-juego" o "juego-aprendizaje".

Tal como lo señala Santillana (2007, p. 32), el instrumento de aprendizaje son todos aquellos que se utilizan durante el proceso educativo para evaluar el desempeño y desenvolvimiento del alumno dentro del mismo, basados en las necesidades de los estudiantes y en los objetivos de la enseñanza previstos por el docente integral.

De igual forma, Campo (2000, p. 86), explica que el método trabajo – juego parece un contra sentido hablar de una metodología de los juegos, cuando el mismo juego es un método. Sin embargo, para ello debemos

distinguir varios momentos, los cuales son: planeación, explicación y dirección.

Siguiendo con Campo (2000, p. 41), expresa en su pedagogía que el juego tiene valor por si mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional; el encanto que comporta éste es el elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura; de este modo, los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social.

Aunado a esto, se puede decir que según Valbuena (2008), mediante entrevista, define la adaptación social como el proceso mediante el cual un grupo o un individuo modifican sus patrones de comportamiento para ajustarse a las normas imperantes en el medio social en el que se desenvuelve.

Por su parte, la liberación personal es definida por Peña, (2008) a través de entrevista, como la capacidad que tiene el individuo de desenvolverse en el ámbito educativo, tomando en cuenta sus necesidades e intereses.

Al mismo tiempo, Luzardo (2006, p. 45), define el desarrollo intelectual, como la capacidad que tiene el ser humano para desenvolverse cognitivamente, lo cual le sirve como una herramienta que le permite explorar, identificar, interpretar, comprender y explicar a través del lenguaje y

otros aspectos, los procesos de los fenómenos naturales, sociales y del hombre mismo.

En virtud de lo antes expuesto, Luzardo (2006, p. 52), señala que el desarrollo motor es el entrenamiento constante que sirve para desarrollar, fortalecer y dar flexibilidad al cuerpo por medio de ciertos ejercicios, mejorando y consiguiendo el rendimiento físico del niño y niña.

El juego como actividad abierta y multifacética, mantiene relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita que al intentar desarrollar determinados aspectos de tipo motor, psicológicos y social se este incidiendo a la vez en otros aspectos.

Para ambos autores es importante la pedagogía del juego, puesto que de esta manera permite desarrollar en el niño y niña capacidades intelectuales, motoras, formación del individuo, facilitándole al educador una herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos, para conseguir los distintos objetivos educativos.

Por su parte, para los investigadores al igual que Campo (2000), se hace imprescindible destacar que los juegos pueden ser implementados dentro del ámbito escolar como un aspecto integrador, motivador y de aprendizaje, donde de ponen en juego una serie de elementos que benefician a los niños y niñas, donde el docente le proporciona a los mismos una amplia variedad de juegos según sus necesidades e intereses particulares, claro está, tomando en cuenta el contexto educativo.

1.1.1.4. METODOLOGIA DEL JUEGO RECREATIVO

Según Martín (1995, p. 20), no existen diferencias fundamentales a la hora de realizar juegos con niños o niñas o con un publico adolescente; el juego de por si, tiene unas claves metodológicas propias intrínsecas a la actividad. Sin embargo, si es importante tener en cuenta para adecuarlo, una serie de puntos, referidos fundamentalmente a:

Elección de los juegos; donde debemos conocer el juego, presentar el máximo de estructuras de comunicación diferentes, tender a equilibrar las estructuras de oposición y cooperación, que no presenten reglas exclusivamente rígidas, abrumantes y por último que no afecten a la integridad física, psíquica o afectiva de los participantes.

Formas de presentación; es importante ser lo más claro y concreto posible, teniendo siempre en mente la regla de oro. “La explicación no debe durar nunca más que el propio juego”.

Funciones de el/la animador/a; las funciones principales son la de coordinar, organizar, motivar, participar, observar y evaluar.

Por su parte, Campo (2000, p. 86), explica que parece un contra sentido hablar de una metodología de los juegos, cuando el mismo juego es un método, sin embargo para ello debemos distinguir varios momentos:

Planeación: los juegos han de ser seleccionados en relación con dos aspectos fundamentales: los objetivos a cumplir y las características de nuestros estudiantes.

Explicación: en la aplicación del juego gran parte del éxito de estos se debe a la forma como se lleve la dirección de los juegos.

Dirección: una vez organizado el juego, su puesta en acción debe basarse en la animación, aspecto fundamental para el éxito pedagógico de éste.

Estos autores coinciden en que no existe una metodología única para la realización de los juegos Sin embargo, ambos autores difieren cuando mencionan una serie de pasos a seguir que deben ser tomados en cuenta a la hora de realizar cualquier tipo de juego.

Ahora bien, los investigadores coinciden con lo expuesto por Campo (2000), puesto que piensan que todo juego al ser empleado, dentro del contexto escolar, debe seguir una seria de pasos, entre los cuales se encuentran: la planificación del mismo, es decir, pensar y plasmar lo que se quiere hacer; la explicación del juego, las reglas a seguir, para su realización, el desarrollo, que ya es la acción; y finalmente, la evaluación, lo cual permitirá, medir los resultados finales, es decir, si se logró el objetivo planteado por el docente.

1.1.2. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS

En referencia a las características de los juegos recreativos, Caillois (1958, p. 37), precisó en su libro Teoría de los Juegos, las siguientes:

Libre: antes que nada, todo juego es una actividad libre, si el/ la jugador/a fuese obligado/a, el juego perdería su carácter de actividad placentera.

Separada: circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y fijados de antemano. Tiene una estructura: comienza, tiene un nudo y un desenlace, siendo una acción que se consuma en sí misma.

Incierta: su desarrollo no puede determinarse y su resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del/a jugador/a, cierta latitud en la necesidad de inventar. Esta incertidumbre provoca una sensación de tensión que mantiene vivo al juego y empuja a seguir para llegar hasta el final.

Improductiva: considera que todo juego es desinteresado; y es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se realiza en razón de una satisfacción que produce su propia práctica.

Reglamentada: sometida a unas reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única. Cada juego tiene sus leyes propias dentro de ese mundo provisional, y esas leyes son obligatorias, si no se cumplen se acaba el juego. Estas reglas pueden venir establecidas de antemano o ser pactadas entre todos/as los/as jugadores/as. Las personas que no creen en el juego, las que no se lo toman en serio, hacen trampas o salen y entran del juego continuamente, lo estropean.

Ficticia: hay una conciencia de realidad segunda o de irrealidad en relación a la vida corriente, ordinaria “somos otra cosa”, “hacemos otra cosa”, rodeando con un misterio, un secreto, que sólo los que juegan compartirán.

El juego se caracteriza por su intensidad, el aislamiento supone de la realidad, se poder de evasión temporal y sobre todo que es un fin en sí mismo, elegido libremente, que produce placer.

Por otro lado, para Pérez (2003, p. 34) las características son:

El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.

El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se práctica es razón de la satisfacción que produce su propia práctica.

Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.

El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

El juego oprime y libera, arrebata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

El juego es una tendencia a la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.

Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de el un secreto. “Es algo para nosotros y no para los demás”.

El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

Ambos autores coinciden en el hecho de que los juegos, son realizados de forma libre y espontánea, que son ficticios, poseen encanto y misterio, que están fuera de la realidad del ser humano, es decir, es un mundo lleno de fantasía y magia. Sin embargo, para Caillois, existen otras características de relevancia, como lo es el que los juegos sigan una serie de reglas, para su mayor disfrute, debe existir el orden, para no perder el sentido de lo que se está haciendo, ni mucho menos estropearlo.

En síntesis, se puede inferir según los investigadores, al igual que Caillois (1958); que los juegos forman parte del desarrollo del individuo, estos no son un pasatiempo, sino más bien que constituyen una función que responde a una exigencia fundamental de la vida, por lo que se hace imprescindible mencionar algunas características que posee, para así conseguir un mayor disfrute, al momento de sumergirse en un mundo donde las responsabilidades académicas quedan a un lado.

Entre algunas de las características mencionadas, se encuentran: el gusto por jugar y divertirse, la flexibilidad en la interpretación y en el cambio de las reglas, el resultado al final de la realización de los mismos, buscando así elevar el aspecto emocional del niño o niña, donde se

ponen de manifiesto el trabajo en equipo o individual, mediante la adecuada comunicación.

1.1.2.1. JUEGOS RECREATIVOS POR EDADES

Según el Grupo Océano (2002, p. 5) expone las características de los juegos por edades, de la siguiente manera:

Niños de 6 - 7 años: los niños de esta edad aún tienen poca fuerza y por lo tanto no la usan en sus juegos. Sin embargo, la flexibilidad es una de las principales características y se manifiesta con frecuencia en muchas de sus prácticas lúdicas.

En esta etapa el juego es simbólico, está llegando a su fin, y la necesidad de que todo tenga un referente en la realidad hace que en sus juegos aparezcan personajes y lugares determinados.

A partir de esta edad empiezan a aceptar de una forma absoluta y ciega las normas externas. El concepto de regla se considera como universal e inmutable. No obstante, más de una aceptación, se trata de una sumisión debida a la presencia de los demás jugadores o del adulto.

El educador representa el árbitro de los conflictos y aporta seguridad en todo momento; y por tanto, se recurre frecuentemente a él. En esta franja de edad empiezan también los juegos cooperativos.

Niños de 8 - 9 años: el pensamiento de los niños de estas edades empieza a evolucionar hacía una mayor abstracción, y aumenta su capacidad de atención. En cuanto al aspecto motriz, se mejora la velocidad de movimiento.

Se produce un avance en las relaciones sociales y, a causa de ello, aparecen los grupos estables donde hay una separación de sexos. El educador debe estar atento a los conflictos que se producen por este motivo.

No obstante, se sigue observando la necesidad de recurrir al adulto para practicar ciertos juegos. Aunque en menos grado, se mantiene todavía la idea de norma como algo permanente e inmutable. Sólo la ausencia del adulto o no ser visto por los otros jugadores permite transgredirla.

Niños de 10 - 11 años: en esas edades el pensamiento es abstracto, y empiezan a gustar las actividades que suponen una prueba para su intelecto. La actividad física de los jugadores es significativa y en ella aparecen la velocidad, la resistencia y la fuerza.

Sus relaciones sociales son intensas. Los grupos suelen estar establecidos y la separación de sexos suele provocar problemas de relación.

Al fin, se siente la necesidad y se vive la experiencia de las reglas como acuerdos entre iguales a partir de un consenso. Se empieza a vislumbrar, pues, las meta de la autorregulación del propio juego ante las nuevas situaciones lúdicas propuestas.

Por su parte, Parolini (1994, p. 52), establece los juegos por edades de la siguiente manera:

Hasta los 5 años: el niño inventa, por sí sólo, los juegos, colocándose obstáculos que ha de superar: lograr saltar sobre un solo pie, dar cabriolas, lanzar el balón o la pelota hacía el punto exacto, y trepar.

De los 5 a los 6 años: comienzan los juegos de imitación fiel a las personas que están alrededor: la maestra, la mamá, el papá, los hermanos mayores; usan todo lo que ellos acostumbran a usar: el teléfono, la escoba; preparan la mesa, ayudan a la mamá en la cocina; imitan los oficios, utilizando elementos naturales que los rodean, como son la arena y el agua.

De los 6 a los 7 años: la imitación de la realidad se transforma en imitación ficticia: se representa la máquina, el avión, el animal; los niños se sienten llevados hacía lo imaginario, lo maravilloso y lo extraordinario. Hacen excavaciones y ocultan tesoros; construyen fortezuelos; juegan a “ladrones y policías”, las niñas visten muñecas y juegan inventando una escuela.

De los 7 a los 8 años: descubren que pueden dominar sobre los más pequeños y los desafían a hacer las cosas (las indicadas hasta los 5 años), para poder demostrar la propia superioridad: así se da comienzo al juego colectivo; al principio se hace teatro, se representan pequeñas escenas.

La niña asume una actitud materna, de protección, en relación con los demás pequeños: asume el papel de hada y de maestra.

De los 8 a los 9 años: ahora su mirada se vuelve hacía el mundo adulto: tratan de conquistar una posición de evidencia entre aquellos a quienes admiran; quieren ser como ellos, aunque no tengan la capacidad física y de cooperación, están atareados en hacer proyectos con la seriedad de los hombres; se interesan por las primeras nociones de química, topografía, señalación y naturaleza.

De los 10 a los 12 años: esta edad en la que los niños comienzan a adquirir el dominio de sí mismos, tanto en lo físico como en el comportamiento; se abandonan las actitudes egocéntricas y la cooperación al asumir su rol en el ámbito de un juego que les llame la atención.

Ambos autores difieren en la caracterización de los juegos por edades, puesto que el primero toma en cuenta sólo las necesidades de los niños desde los 6 hasta los 12 años. Mientras que Parolini, describe las mismas a niños y niñas a partir de los 5 hasta los 12 años. No obstante en ambas explicaciones, los autores hacen hincapié en la participación del docente para la aplicación de los juegos recreativos, se hace necesario para optimizar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

En este orden de ideas, los investigadores asumen la perspectiva de Parolini (1994), puesto que se hace necesario plasmar que independientemente de la edad que tenga el niño o niña, el docente debe tomar en cuenta las necesidades de cada estudiante, porque ninguno de estos reaccionan de igual manera, ante la realización de cualquier juego recreativo, es por ello que se deben tomar en cuenta una gran gama variedad de posibles juegos que se puedan aplicar en el ámbito educativo.

1.1.3. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS

Sobre la validez de este estudio sobre las actividades lúdicas recreativas que están o se pretende implementar como herramienta auxiliar en el proceso de enseñanza – aprendizaje a los educandos de la primera

etapa de educación del colegio "Luisa Cáceres de Arismendi", la presente investigación pretender ofrecer varios enfoques o puntos de vistas sobre la importancia de los mismos, por ello se hace necesario por parte de los investigadores recurrir al parafraseo de unos estudios hechos sobre este caso que están impresos en dos libros que se trae como complemento a este punto tan importante.

Para Martín (1995, p. 15), el juego recreativo siempre ha ocupado un lugar importante en la vida de los seres humanos, ya que todas las personas poseen un instinto que los impulsa a jugar. Para constatar la importancia del juego recreativo en la humanidad, no hay más que fijarse en la multitud de ejemplos de personas jugando, recogidos gracias a los restos arqueológicos, pinturas o escritos que describen la vida del Homo Ludens desde los inicios de la civilización.

Así se sabe que hace 4500 años en Mesopotamia, las clases dirigentes de Sumer, jugaban a un juego de tablero único de aquella época el juego real. Cuando alguien se moría colocaban en su tumba un damero a fin de ayudarles a pasar momentos agradables en el mundo del mas allá.

También se ha descubierto que los antepasados de los ajedrecistas actuales eran los jugadores del Chaturanga, un juego indio de hace 1300 años. Y que en la antigua Grecia, las falanges de los carneros eran utilizadas para predecir el futuro así como objeto para que dioses y seres humanos jugasen a las Tabas.

Con estos ejemplos se ve lo poco que ha evolucionado el Homo Ludens (hombre juego), ya que en la actualidad se siguen jugando a las Tabas o los niños y niñas siguen jugando con muñecos o muñecas igual que una niña egipcia llamada Flor de Loto, hace 3000 años jugaba con la suya. Si además de estudiar el juego en el tiempo, se analiza en función del espacio el conocimiento del Homo Ludens será completo como dice en el "Libro de los Juegos", Jack Botermans", cada día en cada momento se juega en los cuatro rincones del mundo los juegos constituyen unas de las raras actividades humanas que consigue trascender las monumentales barreras sociales, culturales lingüísticas, políticas y geográficas, que separan los diferentes pueblos de la tierra".

Es decir, el juego recreativo es un instrumento de entendimiento entre los diferentes pueblos de la tierra, es un canal de comunicación que respeta la cultura lúdica de cada pueblo, esta cultura lúdica evoluciona en cada pueblo según sea el desarrollo de su sociedad, es decir, según los valores y actitudes de una sociedad, dependiendo de que sea rural o urbana, industrial o no.

Por otra parte, Calero (2002, p. 24), enuncia que la importancia del juego recreativo en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego recreativo es un factor poderoso para la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y se consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos recreativos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de

observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos recreativos posibilita el desarrollo biológico, psicológico social y espiritual del hombre.

El juego recreativo ha adquirido su mayor importancia con al aparición de los criterios de la nueva educación, particularmente en el siglo XIX, en Estados Unidos, Inglaterra, Francia, Alemania, cuyas influencias llegaron hasta el continente Americano.

Al comparar sobre las bases de las ideas expuestas que giran en torno a la importancia de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los educandos traídos a estudio en la presente investigación, se identificaran los elementos más significativos que los investigadores han considerado tomar en cuenta:

El juego recreativo siempre ha ocupado un lugar importante en la vida de los seres humanos.

El juego recreativo es un instrumento de entendimiento entre los diferentes pueblos de la tierra, es un canal de comunicación que respeta la cultura lúdica de cada pueblo.

El juego recreativo pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas.

El juego recreativo es un factor poderoso para la vida social del niño.

La aplicación provechosa de los juegos recreativos posibilita el desarrollo biológico, psicológico social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

En síntesis, el punto de vista sobre la importancia de los juegos recreativos expuesta por Calero (2002), es el que los investigadores toman como base para la presente investigación, ya que cumple con las expectativas planteadas en las misma, dando un enfoque amplio sobre la valorización y utilización de los juegos recreativos en la vida de los seres humanos, es imprescindible para el desarrollo de los mismos, puesto que se da paso a la diversión, la libertad de realizar el juego como se quiere y lo mas importante y que no puede pasar por alto, es el placer que este genera, cuando se realiza con interés y motivación.

1.1.3.1. LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO CONTENIDO Y RECURSO EDUCATIVO

En primer término, se trae lo expuesto por Harf (2006, p. 13), referido al contenido educativo que tienen los juegos recreativos para la educación. Desde la perspectiva educativa, el juego se convierte en una poderosa herramienta para el trabajo de conceptos valores y procedimientos. Esto supone que el educador debe analizar el juego y descubrir las capacidades que se desarrollan en su práctica. Al plantearse el juego dentro de un proceso educativo se deben tomar en cuenta todos aquellos elementos estructurales que sirven para el desarrollo de un aspecto determinado.

Interacción. Se hace referencia a la manera en que un jugador percibe a sus compañeros de juego. Se establecen las siguientes interacciones:

Juegos de acciones individuales. El jugador no se relaciona ni se compara con nadie.

Juegos de oposición. El jugador sólo tiene la oponente. En la partida no puede buscar la alianza de otro jugador en ningún momento.

Juegos de cooperación – oposición. El jugador tiene compañeros (los mismos a lo largo de toda la partida o va cambiando) y se opone a otro grupo de jugadores.

Juegos de cooperación. El jugador sólo tiene compañeros y, con ellos debe ser capaz de superar el reto que supone el juego.

Cada una de estas interacciones supone la aparición de distintos recursos papa ejercitar, en este apartado se hace referencia a aquellos aspectos educativos que tiene vinculación más estrecha con los contenidos curriculares. Los contenidos curriculares son:

Velocidad

Flexibilidad.

Fuerza.

Saltos.

Lanzamientos.

Percepciones corporales: espacio – tiempo y ritmo.

Coordinación motriz: equilibrio, coordinación óculo – segmentario.

Memoria.

Atención.

Operaciones lógicas – matemáticas y estrategias.

Lenguaje.

Control emocional y descargas de emociones.

Espontaneidad.

Auto concepto.

Cohesión de grupo.

Distensión y relajación.

Valores. Uno de los principales aspectos que se trabajan a través del juego son los valores. Por este motivo se hace referencia al valor que adquiere mas fuerza en cada actividad.

1. Aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás cumpliendo con las normas básicas de la convivencia.
2. Relación del grupo.
3. Mostrar autonomía, decisión y auto superación en el desarrollo de diferentes tareas.
4. Entender el diálogo como una fuente de enriquecimiento personal.
5. Ser crítico con las propias actuaciones y las de los demás.

Descripción. La descripción del juego se hace por pasos, explicando todas las fases o etapas necesarias para que se pueda poner en práctica. Para ello siempre se parte de un esquema de tres preguntas que en su desarrollo dan lugar a la aparición cronológica de las normas del juego. Las preguntas base para la obtención nítida del desarrollo del juego recreativo son:

¿Cómo se empieza el juego?

¿Qué se puede hacer y que no se puede hacer?

¿Cómo se acaba el juego?

Cuando se ha considerado conveniente, sólo se han descrito las orientaciones básicas; las propuestas de variación o de ampliación de las reglas aparecen el apartado de observaciones. En muchos juegos, la introducción de un simple elemento puede modificar totalmente su dinámica. Por ello, se aconseja la lectura de las observaciones escritas al final de cada ficha de instrucción si el juego recreativo lo requiere, ya que en ellas se suele dar pistas de cómo modificarlo. No hay un criterio universal para todos los juegos recreativos. En él, a modo de cajón de sastre, aparecen, por ejemplo:

Elementos que pueden servir a un educador para sugerir variantes.

La definición de momentos o aspectos claves para la observación del educador.

Reflexiones sobre la práctica del juego con determinados grupos de edad.

Aspectos históricos o de ubicación geográfica.

Relación con otros juegos recreativos.

Anotaciones contextuales referidas sobre todo a la tradición.

Otros aspectos que el educador quiera tomar en cuenta al momento de evaluar la actividad.

Seguidamente, se pone en yuxtaposición con lo antes expuesto por Harf (2006) el estudio realizado por Calero (2002, p. 24), referente a los juegos recreativos como contenido y recurso educativo.

La influencia de los juegos recreativos en la praxis educativa es trascendental y vital. Sin embargo, en muchas escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la criticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego esta vedado o en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo como oposición a la educación medieval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego recreativo en efecto es el medio más importante para educar.

Rousseau (2005, p. 18) estaba convencido de que cada niño tiene un grado de madurez o desarrollo que le es propio y le hace pensar, actuar y sentir de modo peculiar. Gracias a él se llegó a comprender la libertad y la particularidad que requiere el niño en su educación. Así ofrece a la nueva educación cuatro máximas expuestas por Vial:

1. Es preciso educar al niño por la libertad y para la libertad.
2. Dejar madurar la infancia del niño.
3. La educación del sentimiento debe anteponerse a la inteligencia.
4. El saber importa menos que el ejercicio del juicio.

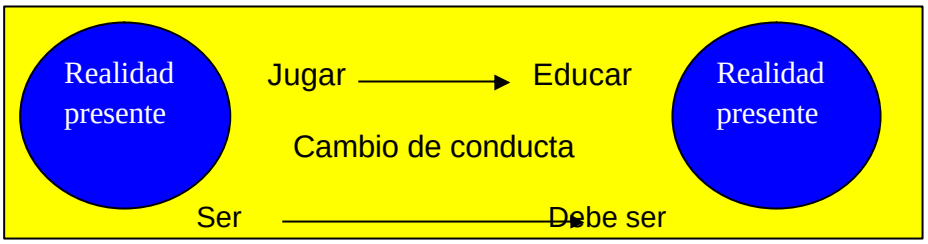
Igualmente, Pestalozzi (2004, p. 35) es otro de los precursores de la Nueva Educación. Es el genial creador de los Jardines de Infantes, que integró la teoría y la practica de estos nuevos elementos, por otro lado Froebel, como pocos, dio gran importancia a la primera infancia y acentuó la significación de la autoridad libre y creadora del niño.

Durante la colonia, la escuela era considerada como centro de represión, dada la dureza con que actuaban los docentes; se admitía que "la letra entra con sangre". Concebían el juego como una perdida de tiempo y de respeto.

Los juegos recreativos y la educación deben ser correlativos, porque la educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa.

En este contexto los juegos recreativos como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego recreativo y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo, para que se dé esa situación se requiere tiempo. El cambio se da como un salto dialéctico de lo cuantitativo y cualitativo. La calidad de experiencias y conocimientos o realizaciones generan las cualidades deseadas.

Por eso la educación como uno de los fines del juego recreativo, puede graficarse del siguiente modo:



Fuente: Pesatlozzi (2004)

El juego recreativo, como medio de educación, debe encuadrarse también en lo planteado por Maritain (2002, p. 69), quien afirma que:

> El primer fin de la educación concierne a la persona humana en su vida personal y en su progreso espiritual. El segundo es guiar el desarrollo de la persona humana en la esfera social, despertando el sentido de su libertad, así como el de sus obligaciones y responsabilidades". En esa perspectiva el docente tenderá a que el juego incida en una educación personalizada, a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada. Deberá, en el juego priorizar, el cultivo personal de sus conocimientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales.

Al comparar estas evidencias se dejan ver importantes aportes para la presente investigación que los dos autores traídos a estudio en este punto Harf (2006) y Calero (2002) respectivamente, dan a los objetivos planteados al comienzo de la misma; volviendo la mirada hacia lo que enuncia Harf (2006) referido a que los juegos recreativos son una herramienta útil para el proceso de enseñanza – aprendizaje, puesto que ellos cuentan con todos los elementos estructurales que sirven para el desarrollo integral del educando,

estos elementos son: interacción, recurso para ejercitar, valores, descripción, observación.

De igual manera, Calero (2002, p. 25) propone que el juego recreativo en efecto es el medio más importante para educar, afirmación que hace auxiliándose en los estudios hechos por Rousseau, Vial, Pestalozzi, Froebel y Maritain, todos ellos bajo una visión piagetiana de la educación. Finalmente los aspectos planteados por estos investigadores dan soporte real al manejo de los juegos recreativos en la escuela ya que las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecen los aprendizajes futuros.

1.1.3.2. PAPEL DEL EDUCADOR ANTE EL JUEGO RECREATIVO.

Como seguimiento de esta actividad, la presente investigación pretende ofrecer el educador un referente al momento de determinar su papel o rol dentro de las actividades lúdicas recreativas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. Para tal efecto, Harf (2006, p. 13), propone que el maestro debe ser el soporte para el juego de los niños, al apoyo, el sostén, lo que implica que en ciertas situaciones el maestro intervenga como acompañante de la situación pero sin involucrarse por completo, tal como lo requeriría. Esto puede entenderse mejor con el siguiente ejemplo, en el que un docente acompaña el juego de sus alumnos sin perder de vista la complejidad de las situaciones del aula:

"Señora, venga q ue quiero operarla".

"Si, claro opéreme que me duele mucho la panza".

“¡Ay, doctor!, ¿Me van a poner una inyección? Pedrito te dije que guardaras todos los juguetes. ¡Ay, doctor! La verdad es que me siento aliviada. Susanita, ¿necesitas más papel? ", entre otros.

Además, el educador encontrará muchos elementos y detalles susceptibles a ser observados y evaluados que son específicos del grupo con el que esta trabajando. En todos los juegos recreativos se destaca la importancia de dejar que los participantes pacten normas y que, a través del diálogo encuentren la forma de resolver los problemas que surjan. La observación del juego recreativo dará al educador información sobre:

La forma de interacción. En un juego en que hay cooperación los participantes pueden jugar en paralelo (uno junto al otro, sin llegar a interaccionar) o cooperando (hay momentos en los que la interacción supone una división para conseguir un fin común).

La forma de resolver conflictos. Algunos jugadores tienden a resolver conflictos us ando la fuerza. Otros, sin embargo, utilizan el diálogo o reclaman la intervención de un tercero que medie en el problema. El educador debe inducir al diálogo como principal forma de resolver diferencia; así un conflicto se convierte en una autentica fuente de crecimiento personal y de grupo.

La persistencia. El juego libre es aquel en que los jugadores escogen a que quieren jugar. En el caso de que un grupo decida siempre el mismo juego, el educador procurara enriquecer su repertorio de juegos.

El uso de elementos. El respeto a los elementos del juego es uno de los aspectos que se deben enfatizar en el desarrollo de una propuesta de juego. En tal sentido, es importante tener en cuenta que el valor que se otorga a los juguetes autoconstruidos u obtenidos del entorno, ya que es uno de los principales puntos conflictivos para grupos acostumbrados a jugar con elementos manufacturados industrialmente.

Otra forma de contribuir con el educador al momento de ser eje integrador y garante del aprendizaje de los educandos por medio de juegos recreativos es la propuesta hecha por Martín (1995, p. 33), en donde se dice que el docente deberá tener presente que ha de participar como una más a la hora de jugar, de igual modo como lo hace en otras actividades y facetas del grupo. Pero además en materia de juegos recreativos, es preciso comprender que siempre será el grupo el que decida el momento para el juego y los juegos que van a emplearse, esto es tanto o más importante a que el juego sea completamente libre, y esto es una elección que compete a todo el grupo.

Con este panorama, la misión esencial del docente dentro del juego recreativo, es proponer, animar a proponer, inducir el establecimiento de un ambiente adecuado para que el juego se de. Esta idea del manejo de ambientes es la más difícil de captar y poner en práctica por el maestro encargado de su grupo de alumnos, pero es, sin duda, la más importante que desarrolla.

Su dificultad estriba en ser capaz de leer la situación del grupo en un momento dado, saber que fenómenos se están produciendo en su seno, para

poder interpretar cada circunstancia, el maestro sabrá que juegos son los mas adecuados para cada momento y podrá proponerlos, a sabiendas de que será el grupo de alumnos quien finalmente decida si los juega o no. Servirse de los juegos recreativos para modificar y crear ambientes propicios para determinados fines, para distender situaciones o tensar relajaciones, es una de las labores más difíciles y útiles que deben afrontarse.

En otras ocasiones será el propio grupo quien lleve la iniciativa a la hora de proponer juegos. El docente siempre deberá alentar todas las propuestas del grupo y adaptarse a los deseos de sus miembros. Es muy importante que el grupo adquiera conciencia de su gran capacidad de jugar y de los beneficios que puede darle. De este modo, se potenciará una enorme dinámica de creatividad lúdica, que será la base fundamental para aumentar las potencialidades mediante el deseo de invención y construcción de juegos que lleven a una recreación.

Según Harf (2006) y Martín (1995), concluyen que el rol del educador ante los juegos recreativos, es de vital importancia dentro de su praxis educativa, ya que por medio de las actividades lúdicas se cumplen varios roles a la vez, tales como: el de observador, mediador, evaluador, animador, induciendo de esta manera a los educandos a una nueva forma de impartir clases sin los modismos obsoletos de la escuela tradicionalista. En tal sentido, los investigadores, deducen que para realizar un juego de cualquier índole, se hace necesario tener el conocimiento sobre ellos para no perder la

esencia de éste, de la disponibilidad que demuestre el docente, dependerá su efectividad.

1.1.4. TIPOS DE JUEGOS RECREATIVOS

Los juegos recreativos son de gran variedad, hay muchas diversidades y particularidades dependiendo del contexto cultural – educativo en donde los educandos estén ubicados. En este sentido, según Martín (1995, p. 141), los juegos recreativos están clasificados de la siguiente manera, tomando en cuenta los elementos referidos con anterioridad:

(A) EN FUNCIÓN DEL ESPACIO

Juegos de interior. Se realizan en espacios cerrados.

Juegos de exterior. Realizados al aire libre, en instalaciones deportivas anexas al ámbito escolar o en la comunidad circundante, campamentos, salidas esporádicas a la Sierra; éstos a su vez se subdividen en:

Juegos realizados en ciudades.

Juegos campestres alejados de núcleos urbanos.

(B) EN FUNCIÓN DEL MOMENTO DEL DÍA

Juegos nocturnos.

Juegos diurnos.

(C) EN FUNCIÓN DEL TIPO DE ACTIVIDADES

De puestos. Supone la superación de pruebas en diferentes puestos (donde suele haber un árbitro). Los grupos van pasando por cada uno de ellos para poder realizar la siguiente tarea.

Recorridos con ardiles. También se trata de superar dificultades, pero no hay puestos para las pruebas. Un juego de pista seria un buen ejemplo, donde cada nueva pista conduce a la siguiente sin mas requisitos.

De persecución y camuflaje. En este caso se trata de capturar y ser capturado en campo abierto o en zonas que favorezcan el camuflaje.

De imaginación e ingenio. Cada equipo debe explicar la forma mas imaginativa y divertida posible, el porque de un hecho (cuanto más disparatado mejor), que puede o no tener explicación.

Sensorial y cultural. Se trata de escuchar grabaciones de sonidos característicos de objetos, fragmentos de canciones, poemas, y reconocerlos.

Por otra parte, el Grupo Océano (2002, p. 5), divide los tipos de juegos por edades haciendo énfasis en el intervalo comprendido desde los 6 hasta los 11 años, por ello define las características principales de estas edades en etapas bianuales.

Niños de 6 – 7 años: los juegos recomendados para los niños de 6 a 7 años son cortos, variados y con pocas normas, suelen incluir a personajes y referentes de la realidad que sirven, a la vez, de motivación. Las normas no deben modificarse en el mismo juego. Para introducir la norma es preciso

presentarlo con una nueva motivación. Es la época dorada de los juegos de esconderse, de perseguirse y del uso de canciones y retahílas

Niños de 8 – 9 años: los juegos que se practican a estas edades pueden ser largos e incluir normas más complejas que presenten relaciones de cooperación – oposición. Se puede a empezar a pactar la norma y a introducir variantes de un juego. Se puede también ya proponer juegos que contemplen una actividad física más intensa y el dialogo.

Niños de 10 – 11 años: los juegos que se practican a estas edades ya son complejos, con muchas normas y variantes. Se puede introducir la diferenciación de roles y la estrategia en un mismo juego. Y en ellos se suele combinar el uso de la actividad física (juegos de fuerza), con la inteligencia. En estos juegos recreativos suelen aparecer prácticas deportivas. Se debe procurar que los grupos que se formen no sean los mismos que los formados en forma natural.

Al comparar estas ideas expuestas por los autores, Martín (1995) y el Grupo Océano (2002) respectivamente, los investigadores, fijan su posición en inclinarse por las afirmaciones hechas por el Grupo Océano (2002), en cuanto a la clasificación que le da a los tipos de juegos por medio de las edades del niño, ya que, de esta manera, es más factible la implementación de una actividad lúdica recreativa acorde con las exigencias propias de cada edad, proporcionándole al educador una guía útil al momento de planificar su clase de manera más dinámica y activa.

1.2. SISTEMA DE VARIABLE

1.2.1. DEFINICIÓN NOMINAL

Juegos Recreativos.

1.2.2. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

Según Abreu (2005, p. 78), los juegos recreativos son el conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr el disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

1.2.3. DEFINICIÓN OPERACIONAL

Los juegos recreativos forman parte de la vida del individuo; y en la Escuela Básica Nacional “Luisa Cáceres de Arismendi”, su aplicación son imprescindibles para lograr el desarrollo cognitivo y motor, así como también el desarrollo de habilidades y destrezas de cada niño y niña, lo cual conllevará a los mismos a mejorar la convivencia y relaciones con todos los estudiantes de dicha escuela.

Operacionalmente la variable estudiada será realizada, a través de encuestas, que serán elaboradas por Altuve, Guerra, Pérez y Villalobos (2008), la misma se explicará a continuación:

Cuadro 1
Operacionalización de Variables

Objetivo General: Analizar los juegos recreativos implementados por los docentes de la Primera Etapa de Ecuación de la Escuela Básica Nacional "Luisa Cáceres e Arismendi".			
Objetivos Específicos	**Variable**	**Dimensión**	**Indicadores**
Describir los juegos recreativos implementados por los docentes de la Primera Etapa de la Escuela Básica Nacional "Luisa Cáceres de Arismendi".	**Juegos Recreativos**	Implementación de los juegos recreativos	Instrumento de aprendizaje. Método trabajo-juego. Adaptación Social. Liberación personal. Desarrollo intelectual. Desarrollo Motor.
Identificar las características de los juegos recreativos implementados por los docentes de la Primera Etapa de la Escuela Básica Nacional "Luisa Cáceres de Arismendi".		Características de los juegos Recreativos	Libre. Separada. Incierta. Improductiva. Reglamentada. Ficticia.
Explicar la importancia de los juegos recreativos implementados por los docentes de la Primera Etapa de la Escuela Básica Nacional "Luisa Cáceres de Arismendi".		Importancia de los juegos recreativos	Desarrollo Integral. Aplicación de Valores. Desarrolla los sentidos.
Clasificar los tipos de juegos recreativos implementados por los docentes de la Primera Etapa de la Escuela Básica Nacional "Luisa Cáceres de Arismendi".		Tipos de juegos recreativos	En función del espacio. En función del momento del día. En función del tipo de actividades.

Fuente: Altuve, Guerra, Pérez y Villalobos (2008)

2. DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

La recreación como medio para satisfacer el tiempo libre, no es un factor ajeno ni relegado en el desarrollo del proceso educativo del ser

humano, es por el contrario una necesidad social que permite llegar al permanente enriquecimiento físico y espiritual del hombre, la utilización del tiempo libre, es una condición importante en la formación integral del individuo, más si parte de este tiempo libre que está estipulado dentro del horario de clases de los educandos, por lo que se hace necesario motivarlos y orientarlos adecuadamente hacia actividades que le sirvan de recreación placentera, pero a la vez creativa y formadora.

Ahora bien, la educación en los países Latinoamericanos presenta una convicción generalizada en cuanto a la utilización de juegos recreativos, para mejorar la calidad educativa de los niños y niñas en edad escolar y así optimizar el aprendizaje de los mismos. Es por ello que los docentes, exigen una reformulación de su pedagogía de enseñanza, en la cual se puedan implementar juegos que conlleven al estudiante a la interacción social, con el medio que lo rodea; y así evitar la monotonía dentro del contexto escolar.

Se considera que los juegos recreativos es una actividad humana universal y de vital importancia para cada individuo. Por lo que se hace necesario mencionar que según el contexto sociocultural donde se origine y se desarrolle el juego, este adquiere diversas formas en la cual todo docente puede implementar, con la finalidad de desarrollar todo el potencial que poseen los estudiantes, para lograr de esta manera, la integración, y por ende, un aprendizaje significativo y satisfactorio.

En Venezuela, la presencia de los juegos recreativos se manifiesta muy poco durante la infancia, sobre todo a nivel educativo, aunque estos por lo

general son manifestaciones espontáneas del ser humano. Se puede decir que cuando un niño o niña no juega, es señal que algo no está bien, se considera que una actitud de apatía hacia un juego, no es un comportamiento normal del individuo. Desde pequeño, mediante el juego se descubre a sí mismo; y luego a su entorno cercano. “El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica” (Oliveto, pág. 54).

A partir de esta premisa se puede afirmar que la historia de sus juegos muestra la historia de la evolución. De esta manera se puede hacer hincapié que mediante el juego al niño o niña se le pueden presentar situaciones difíciles, lo cual el mismo contribuirá a que éstos se puedan relacionar de manera adecuada dentro de la sociedad a la cual pertenece.

Por otro lado, se ha podido observar que en la ciudad de Maracaibo, los docentes han dejado a un lado la diversión dentro del ámbito escolar, para sólo aplicar la teoría o el contenido programático que se encuentran plasmado en el material de trabajo que se utiliza a diario, por lo que no se toma en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas de educación básica.

La recreación ya sea física o mental que esté inmersa dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje del educando, constituye un desafío actual para el educador, puesto que esta modalidad educativa, tiende a transformar, entre otros aspectos las condiciones sociales y culturales de los niños y niñas.

En el caso de Escuela Básica Nacional “Luisa Cáceres de Arismendi”, ubicada en la Parroquia Juana de Ávila, se pudo determinar mediante la

información recopilada por un grupo de docentes de esta institución, que los juegos recreativos, hay deficiencias en la práctica recreativa, sólo se implementan en el área académica de Educación Física.

La falta de iniciativa de los docentes, la desinformación sobre los juegos recreativos, la falta de actualización curricular de los docentes y la carencia de motivación e impulso por parte de la directiva, son algunas de las causas observadas, sobre la praxis pedagógica del docente de dicha escuela. Lo que trae como consecuencia, el deficiente desarrollo integral del niño, la carencia de interés por aprender por parte del educando; y debido a esto el colegio pierde legitimidad ante la sociedad.

Esta situación conllevará a realizar un análisis exhaustivo en dicha institución, mediante encuestas y evaluaciones de observación, lo cual permitirá determinar todos los aspectos que se están presentando dentro de la misma. El implementar juegos recreativos es una tarea difícil, sin embargo, se hace necesario tomarlo como parte de la cotidianidad del ser humano, para su crecimiento personal, esto se logrará mediante la disponibilidad que tenga el docente de aplicarlos.

Se puede decir que las actividades físico – recreativas, son una vía fundamental en el cumplimiento de su encargo social, la ocupación del tiempo libre de los estudiantes en actividades sanas, didácticas, formadoras de valores y la personalidad trasmisoras de conocimientos, deben y tienen que poseer el rigor y basamento científico – pedagógico que todo proceso alumno – docente o participante – docente lleva implícito en sí mismo.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar los juegos recreativos implementados por los docentes de la Primera Etapa de Educación de la Escuela Básica Nacional “Luisa Cáceres e Arismendi”.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Describir los juegos recreativos implementados por los docentes de la Primera Etapa de Educación de la Escuela Básica Nacional “Luisa Cáceres de Arismendi”.

Identificar las características de los juegos recreativos implementados por los docentes de la Primera Etapa de Educación de la Escuela Básica Nacional “Luisa Cáceres de Arismendi”.

Explicar la importancia de los juegos recreativos implementados por los docentes de la Primera Etapa de Educación de la Escuela Básica Nacional “Luisa Cáceres de Arismendi”.

Clasificar los tipos de juegos recreativos implementados por los docentes de la Primera Etapa de Educación de la Escuela Básica Nacional “Luisa Cáceres de Arismendi”.

4. JUSTIFICACIÓN

Los juegos recreativos es una de las actividades más importantes que realizan los seres humanos; ya que de allí se canalizan situaciones

interesantes que interfieren en su desarrollo integral posterior; y es esencia una actividad intencionada, voluntaria y además se ponen de manifiesto todas las capacidades físicas, cognitivas, psicológicas, motrices y otros aspectos del individuo. Aunque en la actualidad no se implementan con tanto ahínco por los docentes.

Sin embargo, estos pueden ser empleados para el mejoramiento de la praxis pedagógica del docente, y por ende, para obtener un desarrollo positivo por parte de los estudiantes y la sociedad. Los juegos son fundamentales en el desarrollo evolutivo del niño y niña durante la infancia, es por ello que estos facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje de los mismos.

Desde el punto de vista metodológico, esta investigación incidirá positivamente, puesto que podrá servir de referencia a los docentes interesados en emplear los juegos ya sea dentro o fuera del salón de clases, es decir, será como una guía para su futura realización.

En el aspecto social, la misma aportará todos los aspectos relevantes para que los docentes tengan la posibilidad de recurrir a la continua utilización de juegos recreativos, cuya finalidad es la facilitar y modificar el proceso de enseñanza – aprendizaje de una manera más dinámica para los niños y niñas de la Escuela Básica Nacional “Luisa Cáceres de Arismendi”.

De igual manera, se presenta como un cambio innovador ante la escuela, padres, representantes y la comunidad general en este tipo de actividades, lo cual permitirá la interacción armónica con todos los actores del proceso educativo.

Por otra parte, se puede decir que en el aspecto científico, esta investigación le permitirá al docente, aplicar nuevos enfoques y paradigmas que le sirvan de guía y orientación, en función de crear y emplear innovadoras actividades, que origine una mejor acepción del proceso educativo, mediante juegos recreativos, que conlleven a los estudiantes a interrelacionarse con los demás compañeros de clases. Dentro de esta perspectiva se intenta cuales son las reglas y objetivos de los juegos a emplear en el entorno educativo, así como también la recreación y su importancia.

5. DELIMITACIÓN

La presente investigación se realizó en la Escuela Básica Nacional "Luisa Cáceres de Arismendi", ubicado en el Municipio Maracaibo del Estado Zulia. Durante el lapso comprendido desde mayo 2008 hasta diciembre de 2008.

Su aplicación fue en el área socio -.afectiva, específicamente en la temática de juegos recreativos, debido al poco empleo de los mismos en la escuela, siguiendo los fundamentos de autores, tales como: Harf (2006), Martín (1995), Abreu (2005), Campo (2000) y Calero (2003).