

LA LÚDICA Y EL JUEGO: REVISIÓN CRÍTICA PARA SU APLICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

THE PLAYFUL AND THE GAME: CRITICAL REVIEW FOR ITS APPLICATION IN THE TEACHING OF ENGLISH

Yesser Antonio Alcedo Salamanca¹

Recepción: 07/07/2019 / Evaluación: 19/07/2019 / Aceptación: 19/10/2019

Resumen

Si en la infancia la lengua es un auténtico recurso voluntariamente realizado para construir conocimientos jugando en un ambiente placentero, debería valorarse al juego como una actividad motivadora que permite al niño encontrar la belleza y utilidad del lenguaje como medio de invención, canal de comunicación, con el cual interactúa en el contexto para establecer nuevas relaciones sociales. Por tal razón, a los niños les encanta fantasear con el lenguaje, a ellos les fascina jugar con el vocabulario nuevo, exteriorizar ritmos, agudizar el oído con canciones y cantarlas, participar en juegos variados que en definitiva los mantienen siempre atentos. El artículo, en la modalidad de ensayo, tuvo por objetivo analizar los argumentos pedagógicos que justifican aplicación del juego en la enseñanza del inglés en educación primaria. La revisión realizada, evidencia que el juego: favorece el desarrollo integral del alumno, ofreciendo un ambiente pedagógico gratificante de libertad, imaginación, creatividad, interacción, comunicación y aprendizaje significativo.

Palabras Clave: Lúdica, juego, revisión crítica, aplicación, enseñanza del inglés.

Abstract

If in childhood the language is an authentic resource voluntarily made to build knowledge while playing in a pleasant environment, if so the game should be considered as a motivating activity that allows the child to find the beauty and usefulness of language as a means of invention, channel of communication, with which interacts in the context to establish new social relationships. This is why, children love to fantasize about language, they love to play with new vocabulary, externalize rhythms, sharpen their ears with songs and sing them, participate in varied games that ultimately keep them always attentive. The article, under the essay modality had to analyze the pedagogical arguments that justify application of the game in the teaching of English in primary education. The revision done indicates the game: favors the integral development of the student, offering a rewarding pedagogical environment of freedom, imagination, creativity, interaction, communication and meaningful learning.

Key words: Playful, game, critical review, application, teaching English.

1 Yesser Antonio Alcedo Salamanca, yeseralacedo@gmail.com. Profesor Asociado, adscrito al Departamento de Pedagogía Área de Formación y Práctica Docente. Universidad de Los Andes ULA "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez" Táchira-Venezuela. Doctor en Educación UPEL-IPRGR. Línea de Investigación: Procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación lúdicos del inglés.

1. La lúdica y el juego: origen y evolución

Desde la aparición del hombre sobre la tierra, éste ha desarrollado ingeniosamente múltiples actividades destinadas a satisfacer sus necesidades sociales, laborales, culturales y recreativas, cuya suma lo han configurado como un ser creativo, sociable, afectivo y capaz de construir sus propios conocimientos. La mayor parte de tales acciones, han estado destinadas a la realización del trabajo como labor dignificante conducente a la obtención del salario, tan necesario para sobre vivir y proveer la manutención del hogar, así pues el trabajo ocupa gran parte de la vida de la humanidad. No obstante, el hombre desde los orígenes de las sociedades primitivas de acuerdo con Alcedo (2013)², se percató que:

En la vida, no todo podía ser trabajo, sino que su existencia le exigía otras actividades humanas para recobrar sus energías, aprender, recrearse y compartir con sus demás semejantes, así se tiene como vestigio fundamental la lúdica y el juego, como una variable antropológica presente a lo largo del devenir histórico de la generación humana (p.52).

Por consiguiente, se evidencia la necesidad que remotamente han tenido los individuos de recrearse y divertirse a fin de experimentar cierto esparcimiento que los aleje de la rutina diaria laboral así como de sus agotadoras jornadas que consumen gran parte de las energías y tiempo, dado que deben concentrarse y hacer uso de sus competencias para rendir efectivamente en el trabajo. La lúdica se ha hecho presente en

las generaciones como una manifestación necesaria para equilibrar las labores cotidianas y la recreación, su impacto trasciende más allá del simple hecho de distraerse, su práctica como cultura amena favorece el acercamiento, intercambio, la consolidación de los lazos afectivos entre los individuos. La lúdica y el juego, constituyen prácticas necesarias para que el hombre construya sus propios conocimientos y los fije en la estructura competencial de manera global.

Ahora bien, conviene preguntarse ¿Qué es la lúdica?, el término según el Diccionario Vox (2014)³ es definido como lo “relativo al juego, o relacionado con ésta actividad: centro lúdico. Derivado del latín *ludus* “juego” de la familia etimológica de aludir” (p.1153). Entonces, la lúdica es toda manifestación que el hombre realiza con la intención de jugar o recrearse, cuyo propósito es lograr hacer catarsis disfrutando de manera amena y creativa de un sano momento de esparcimiento, se trata entonces de cualquier acción que entretiene, recrea, causa disfrute y relajación, por lo que su presencia en la cotidianidad del ser humano es permanente, hasta el punto de considerársele como una manifestación global inseparable de cualquier quehacer de la humanidad.

En virtud de lo anterior, la lúdica tiene un especial impacto sobre los hombres y mujeres, porque les permite variar los estímulos, hacer un alto en sus rutinas agotadoras y renovar las energías que le son necesarias para dar continuidad al cumplimiento de sus labores cotidianas como los oficios del hogar, el trabajo de cualquier ocupación o profesión, un ejemplo que pudiese ilustrar este planteamiento puede ser: la ama de casa, que se levanta temprano a preparar el desayuno de los niños para que se vayan

2 Alcedo, Y. Reconstrucción de la cultura lúdica para redefinir la práctica pedagógica del inglés en educación primaria. Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL. Tesis Doctoral Mención Publicación. Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio IPRGR. Rubio. Táchira. Mimeografiado. 2013.

3 Vox. Contestatario N° 01 Diccionario Ilustrado de la Lengua Castellana. Barcelona. España. Editorial: Spes. 2014.

desayunados a la escuela y ordenar el hogar, lo cual exige concentración y el máximo de su dedicación, durante dicha jornada, ella decide hacer breves intermedios y ver algún programa de televisión, escuchar una canción de su cantante favorito, leer una revista o conversar con algún familiar, para informarse, recrearse o aprender algo de modo desinhibido y placentero.

Sobre este contexto, debe quedar claro que la lúdica es toda manifestación u invención humana para recrearse, disfrutar de momentos agradables y variar las actividades rutinarias de cualquier jornada pues, no sólo se limita al simple accionar de procesos mecánicos o repetitivos, sino que debido a su alto valor social, se puede apreciar de manera concreta de acuerdo con Andrade, Kretschmer, y Kretschmer, 2004⁴; Piñango; 2011⁵; Uberman, 2014⁶; desde tres perspectivas tales como (a) psicológica: genera distracción, esparcimiento, equilibrio de las neo cortezas cerebrales y promueve la relajación, (b) pedagógica: estimula la creatividad, fomenta la participación espontánea, promueve el aprendizaje autónomo, impulsa el desarrollo de procesos cognitivos superiores como el lenguaje, fluidez en su libre expresión y favorece el aprendizaje significativo, pensamiento crítico, (c) sociológica: fomenta el intercambio de ideas, potencia las relaciones interpersonales, contribuye a la socialización, afianza lazos de hermandad, amistad y afianza el trabajo colaborativo.

Por ello, la lúdica se ha mantenido a lo largo de la historia de la humanidad como

una práctica con preponderante importancia, de allí que su manifestación esté arraigada a cualquier cultura y sea insoslayable su presencia en las diversas formas de organización sociocultural. Igualmente, Phyllis (2009)⁷ sostiene que “la lúdica se entiende como una dimensión holista del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva e insoslayable del ser humano” (p.125). Es decir, la misma está presente en la naturaleza humana de manera indisoluble y es parte de una de las dimensiones determinantes para el desarrollo vital del individuo. Igualmente Jiménez (2006)⁸ insiste en afirmar que:

la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso complejo inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, cognitiva, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (p.95).

Por consiguiente, el significado que la lúdica ha adquirido a lo largo de la historia de la humanidad, es tan amplio como complejo, pues se refiere de manera polisémica a un sin fin de estados que manifiestan la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir con sus semejantes una serie de intereses y emociones generalmente orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que le permiten desinhibidamente gozar, reír,

4 Andrade, C; Kretschmer, R y Kretschmer, L. Two languages for all children: Expanding to low achievers and the handicapped. Boston. Heinle. pp.99-112. 2004.

5 Piñango, N. Estimulación temprana y lúdica infantil. Aportes de una experiencia en enseñanza del Inglés en Argentina. Secretaria académica de la Universidad de Córdoba. Argentina. La Pampa.2011.

6 Uberman, A. **The joy and playful approach: Guiding children through the meaningful learning of English.** Forum magazine. Vol 45.N2. p.p.38. 2014.

7 Phyllis, S. **Cómo desarrollar competencias comunicativas dentro de una aula activa de Inglés.** Madrid. España. Editorial Axford University Press.2009.

8 Jiménez, C. **La lúdica como experiencia cultural.** Etnográfica y hermenéutica del juego. Santa Fe de Bogotá. Colombia. Mesa redonda.2006

gritar, socializar, aprender e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Sobre el valor educativo de la lúdica Einstein, aseguraba que “los juegos son la forma más elevada de la investigación” (citado en Alcedo, Ob.cit).

A tal efecto, la lúdica como actividad enriquecedora del ser humano, tiene numerosos alcances y beneficios porque, lejos de ser asumida como una actividad trivial, la misma fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse al aprendizaje significativo de saberes, cuya totalidad representa en la sociedad actual una amplia gama de actividades de elevado valor siendo mediada por el placer, gozo, la creatividad, imaginación, afectividad, reflexión, libertad de expresión y el conocimiento. Entonces, la lúdica es una manifestación de carácter intersubjetivo inherente a todos los seres humanos, pero, la concreción más inmediata que logra materializarla de manera instrumental es el juego.

De conformidad con los anteriores señalamientos, podría indicarse que: en la infancia, el juego es la concreción instrumental y articuladora de la lúdica cuya realización genera placer, alegría, distensión, es medio de socialización y espacio propicio para la interacción comunicativa y como es natural, por distintos motivos todos hemos jugado por distracción, compartir, socializarnos, salir de la rutina, reflexionar o aprender algo, siendo esta una razón espacial por la que se ofrece en los centros educativos de atención infantil. No obstante, un considerable número de escuelas asumen posiciones erróneas frente al juego, siendo la más común asociarlo con pérdida de tiempo o simple distracción, pero, parecen obviar que al salir al recreo los niños se desbordan de alegría porque les llega el momento sagrado para divertirse pues, en este corto tiempo activan todas sus potencialidades compartiéndolas con los demás,

es decir, que juegan enérgicamente sin parar.

Una vez los seres humanos han participado con euforia y creatividad en los distintos juegos, a corto, mediano o largo plazo éstos, observan o dan cuenta de los beneficios o impacto causado y, entre algunos logros su práctica les ha permitido: compartir con otros, favoreciendo la socialización, intercambiar ideas, expresiones lingüísticas, conocer nuevos patrones culturales o modos de vida, afianzar la autoconfianza, descubrir el mundo que les rodea, evocar recuerdos de situaciones agradables ya vividas (Yvern, 2012)⁹. Tales evidencias, dejan al descubierto que el juego desde el punto de vista que sea analizado, impacta positivamente. Ahora, resulta oportuno preguntarse ¿Qué se entiende por el juego? por ello, Luján y Minetti (2011)¹⁰ lo conceptúan como un término cuya etimología deriva inglés, siendo su vocablo “*game*” cuya primigenia proviene de la raíz indo-europea “*ghem*” que traduce saltar de alegría, en su práctica se debe ofrecer la oportunidad a los participantes de compartir, divertirse y disfrutar, quienes en simultaneo y casi que inadvertidamente, gracias a la multiplicidad de elementos que lo configuran desarrollan habilidades de tipo cognitivo, afectivo, social y procesual.

En este sentido, al juego se le puede reconocer como una práctica divertida y agradable realizado con ciertas intencionalidades, una de ellas sería de tipo intersubjetivo / ontológico: recrearse en un espacio social interactivo y la otra, de naturaleza teleológico / educativa: lograr un objetivo, aprender. Se reitera así, al juego como una manifestación indisoluble de la humanidad, que trasciende del simple hecho de ser ejecuta-

9 Yvern, A. ¿A qué jugamos? 2Da Ed. Buenos Aires. Argentina. Editorial: Bonum. 2012.

10 Luján, M y Minetti, M. Lúdica y educación infantil. El-juego-concepto-y-teorías. En la revista Vinculando© 2003-2011., No. 73-1, Colonia Condesa. México, D.F. 2011.

do por distracción, es así como se desprende que el mismo trasciende los límites de la doxa y se erige como fuente fundamental para construir, validar y socializar conocimientos multidimensionales que benefician en lo individual y colectivo pero que, por antonomasia causa satisfacción, sentimientos de plenitud y gozo. Por su parte, Alcedo (2013)¹¹ define al juego como:

Una actividad espontánea, dinámica e interesante de realización sublime y compleja en cuya concreción convergen la creatividad, fantasía, imaginación, comunicación verbal y paralingüística, los estados anímicos, con los que el individuo exterioriza las facultades más elevadas del intelecto y alma, para ofrecerlas al mundo por la vía de la interacción. El juego, es el testimonio más inmediato de quiénes somos, qué pensamos y esperamos, encierra así un infinito universo de oportunidades para investigar, descubrir, aprender, reflexionar, crear y crecer (p. 315).

Como se desprende de la cita, el juego es una fuente inacabable de aprendizaje que supone una unívoca relación entre el binomio de la acción jugar- aprender demarcándose una espontánea dinámica socioformativa. La imagen que permite evocar el juego refiere al cumplimiento organizado de ciertos procesos inductivos: observación, comunicación, toma de decisiones, acción, ejercitación, ensayo-error, fantasear, improvisar, preconizar, ganar-perder, expresar alegría, reflexionar, reconocer, valorar y que, en su máxima expresión implica cambiar, avanzar, transformar. Después de cada juego, emergen aprendizajes y cambios de comportamiento operativos los cuales, corroboran su potencial formativo.

Sobre la reseña histórica del juego conviene destacar que su origen es de larga

data en el devenir histórico social de la humanidad, si a este se le estudia de acuerdo con los grupos sociales existentes a lo largo del tiempo, Blayney (2007)¹² refiere que el juego, se puede estudiar según las etapas de la historia de las civilizaciones:

Prehistoria desde la existencia del hombre sobre la Tierra hasta la escritura, en realidad hasta las primeras civilizaciones: 3300 a J. C, edad antigua hasta 476, caída del imperio romano de occidente, edad media hasta 1453, caída del imperio romano de oriente, edad moderna hasta 1789, comienzo de la revolución francesa y edad contemporánea desde 1789 hasta nuestros días. (p.75).

Aunque parezca quimérico o inadmisiblemente, la lúdica unida al juego como prácticas humanas, pueden ser estudiadas de manera sucinta a lo largo de la historia de los pueblos, razón por lo que sea posible registrar algunos hechos antropológicos e históricos que den cuenta del desarrollo de ambos, como cultura insoslayable de las generaciones y muestra indeleble de su permanencia a lo largo del devenir del mundo. Resulta lógico pensar que, en cualquier escenario social del mundo los niños, adolescentes, adultos y adultos mayores juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural, caracterizándose por ser una acción autónoma, voluntaria y creativa cuya materialización en esencia, es una de las pocas cosas en las que cada quien puede decidir por sí mismo, es decir, se realiza de forma voluntaria adoptando diversas manifestaciones según la particularidad de cada caso.

En virtud de lo anterior, el juego es una actividad presente en todos los seres humanos, gracias a su constante ejercitación la evolución de la especie se ha consolidado

11 Alcedo (0b cit).

12 Blayney, G. A Short History Of The World: Its development. 3rd Edition. University of Victoria. Regina. Canadá. Penguin Books. 2007.

a través del tiempo y mediante éste, los individuos se han socializado, intercambiando experiencias, construyendo discursos y aprendiendo sus quehaceres considerando para ello la interacción social con los demás semejantes, muestra de esto lo constituyen en la actualidad las áreas de trabajo de los preescolares, en las que cada niño se dirige a practicar actividades en determinadas áreas de trabajo, que en el futuro deberá asumir en el ejercicio de su vida adulta. En lo que respecta a la *prehistoria*, es decir, el período que abarca desde la existencia del hombre sobre la tierra hasta la escritura, en realidad hasta las primeras civilizaciones, cerca del año 3300 a J. C, por lo que al respecto Blayney (2007)¹³, describe este primer momento como una etapa de:

lúdica expresiva y observacional, en el que el hombre primitivo hacía catarsis mediante las pinturas rupestres de las cuevas, garabateaba sobre el barro y esculpía figuras amorfas o antropomorfas como actividad de expresión natural, en la que daba sentido a sus ratos de tiempo libre (p.82).

Desde épocas remotas, el juego ha permitido la participación de manera voluntaria del hombre quien realizaba actividades espontáneas que le permitieran despejar la mente, liberar tensiones, olvidarse por cortos instantes del cumplimiento de sus actividades rutinarias como pescar, sembrar, recolectar, cazar, preparar los alimentos, labrar la tierra, las cuales consumían parte de su tiempo y energías, por lo que en la expresión artística de lo que observaba a su alrededor encontraba recrearse desinhibidamente a la vez que, registraba parte de su acervo histórico y cultural pues, tal como lo manifiesta Gombrich (2005)¹⁴ dada la escasa documentación existente al respecto:

...muy poco se conoce de las culturas primitivas, sus juegos, aunque parecieran incipientes, son catalogados por los etólogos con un posible patrón fijo en comportamientos en la ontogénesis humana, su carácter era tan rico que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie, de lo cual se puede inferir la contribución del juego a la humanidad. No hay generación alguna, donde no exista el juego y los primeros habitantes, tampoco estuvieron exentos de tal manifestación (p.129).

Tales argumentos dejan al descubierto la escasa documentación existente sobre la lúdica y el juego en el primer período de la historia, lo que llama la atención es el hecho que inicialmente la lúdica se configuró como una actividad de sublime creación, con la que el hombre espontáneamente, manifestaba sus concepciones acerca del mundo y de sus propios modos de vida. Asimismo, se reitera la premisa que enfatiza en la data del juego, como una dimensión humana de antiquísima existencia y, del cual, a lo largo del tiempo, se han apreciado significativos aportes, como el desarrollo del lenguaje, la socialización, la consolidación de las responsabilidades de los adultos mediante experimentación lúdica en los primeros años de vida. Por su parte Blayney (2007) sostiene que “el hombre primitivo jugaba, en pequeños grupos e intercambiaba en las interacciones lúdicas espacios para comunicarse con los demás individuos del clan, básicamente eran acciones apoyadas en las escenas que observaban de la naturaleza” (p.82). De allí que, las primeras manifestaciones de la lúdica permitan materializar juegos con los que se imitaban fenómenos de la naturaleza (cosmogonía), cómo, por ejemplo: semejar el sonido de los animales, dramatizar la caza de algún depredador, escenificar danzas o ritos para hacer que lloviera, todos ellos poseían im-

13 Blayney (Ob cit).

14 Gombrich, E. A Little History of the World. Yale. London. New Haven. Yale University Press. 2005.

plícitamente un elevado carácter creativo y socializante.

En lo concerniente a la edad antigua hasta el 476, que marcó la caída del imperio romano de occidente, puede decirse que el juego experimentó algunas variaciones y en consideración de Blayney (Ob. cit) constituyo “la máxima expresión del saber humano con sus solas fuerzas naturales” (p.84). El recurso inmediato que inspiraba a las civilizaciones de este período se caracterizó por apoyarse, al igual que los ciudadanos primitivos, en los recursos manipulativos y observacionales ofrecidos por la madre naturaleza, sin embargo es de suponerse que motivado a las primeras persecuciones de carácter religioso e inicio de las invasiones bárbaras, los hombres encontraban distraerse según Blayney (2007) principalmente “representando momentos de combates y escenas de escapes, con lo cual lejos de divertirse se preparaban para cuando les tocara enfrentarse alguna situación real que implicara defenderse para sobrevivir”(p.84). Entonces, el juego desde sus orígenes más remotos, siempre ha estado ligada a procesos fundamentales en la evolución del hombre como: aprender, comunicarse, expresar sentimientos, emociones, compartir, socializarse, ejercitarse en alguna labor y asegurar su adaptación al contexto de cada época. En virtud de esta primera descripción Gombrich (2005)¹⁵, sostiene que:

Tanto en la prehistoria como en la edad antigua, el hombre encontraba en las labores de subsistencia, especialmente aquellas que implicaban cazar o sembrar, motivos suficientes para disfrutar de momentos amenos y estimulantes, pues si cazaba alguna presa buena y apetecible éste lo celebraba con su clan, cuando recolectaba una buena cosecha, danzaba y daba gracias a los dioses (p.87).

Por consiguiente, el hecho de lograr algún objetivo concreto que asegurase la subsistencia, en especial algún bien para el consumo y el de la manada, clan u organización social, le permitía al hombre compartir la alegría con sus iguales hasta el punto de celebrarlo con alguna manifestación placentera espontáneamente, por ello, luego de cierta actividad justificaba sus hazañas con acciones que inconscientemente eran lúdicas, pudiendo así exteriorizar sus estados de ánimo y consolidar aprendizajes sociales. Evidentemente, en esencia el juego era parte de la vida común de cualquier individuo, porque constituía una preparación para la vida y la supervivencia, un hecho observable en la literatura, refiere que cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de lo que eventualmente encontraban los hombres en su errante deambular en los diversos contextos.

En consecuencia, los niños pequeños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia ello suponía: acompañar a sus padres y repetir lo que los adultos hacían así Phyllis (2009)¹⁶ afirma que el “período lúdico de los niños en los primeros años en la vida de la humanidad, era mucho más corto, éste se prolongaría en tiempos posteriores”(p.99), por lo que la infancia, entendida como tal, no existía para la época, porque prematuramente los más pequeños asumían las responsabilidades de un adulto, se trababa de actividades gregarias que ejecutaban para la supervivencia y el trabajo colectivo, materializando el sistema maestro, es decir, el “hazlo como” yo, así los niños aprendían por imitación (Flórez, 2005)¹⁷.

15 Gombrich, E.A Little History of the World. Yale. London. New Haven. Yale University Press.2005

16 Phyllis (Ob cit).

17 Flórez, R. Hacia una Pedagogía del Conocimiento. 2Da Edi. Bogotá. Colombia: McGraw – Hill. Interamericana. C.A.2005.

Así pues, Chateau (2003)¹⁸ sostiene que desde la aparición del hombre sobre el mundo, esté fue objeto de “cultura lúdica, materializada en sus constantes interacciones grupales con sus semejantes, con quienes compartía parte de sus conocimientos y tradiciones, jugaba incansablemente en la misma medida como se iba socializando” (p.118). Desde luego, el juego, ha permitido que los seres humanos realicen actividades placenteras, interesantes y divertidas de manera voluntaria, acompañada generalmente por el sentimiento de alegría, lo cual ha favorecido la socialización, el desarrollo del lenguaje y la configuración de espacios para el sano disfrute, la emoción y aprendizaje. En efecto, el juego ha sido una manifestación humana cuya materialización natural e inconsciente ha permitido al hombre compartir sus experiencias, intercambiar ideas, negociar significados cotidianos, culturales, históricos y hasta artísticos, con la particularidad que todos y cada uno de éstos, de una u otra forma, le han generado aprendizajes para la vida en sociedad asegurándole su evolución hacia la realización actividades más elaboradas.

Otra de los datos que se tiene respecto a la lúdica y el juego en las primeras etapas de la vida del hombre sobre la tierra, bien puede encontrarse en los aborígenes, quienes ingeniosamente aprovecharon la sabia bruta del caucho y elaboraron la pelota, objeto lúdico con el que se divertían largas horas del día rebotándola contra las paredes, por s parte Phillys (2009), reseña que los habitantes primitivos, “hacían pasar una pelota de figura esférica por un hueco que construían en una pared, a través de la cual pasaban incansablemente dicho objeto” (p.152). El carácter lúdico de estas manifestaciones culturales, constituye una evidente exteriorización de las necesidades

de los grupos aborígenes, por recrearse, compartir y distraerse en una actividad que presumiblemente los alejaba de las preocupaciones inherentes a sus quehaceres diarios tales como la recolección, la caza, la pesca, la adoración a los dioses y crianza de los hijos.

Con la evolución de la humanidad, la lúdica se fue consolidando su campo de acción en una de sus dimensiones más evidentes, conocida actualmente como juego y sobre este hecho, Blayney (2007)¹⁹ menciona que “en Roma, según el poeta latino Juvenal, la principal preocupación del pueblo era «pan y juegos» (*panem et circenses*). Utilización política de los juegos para adultos. Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos” (p.84). Entonces, el juego era considerado para la época como una práctica de vital importancia para los ciudadanos, cada clase social tenía ciertas manifestaciones lúdicas que los diferenciaban de las demás, es de suponer que los más elaborados pertenecían a las élites de los emperadores, políticos y sacerdotes, mientras que la plebe, es decir, los esclavos o eunucos sólo podían realizar algunos juegos y con limitada frecuencia.

En este segundo período de la humanidad, el juego se perfilaba como una acción educativa, cuyos beneficios pedagógicos invitaban a hacer uso del mismo, como acción intencional para suscitar el aprendizaje de grandes y chicos, sobre este particular Phillys (2009)²⁰ comenta que los: “Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos”(p. 153). Así pues, comienza el juego a ser reconocido como un principio orientador de las acciones forma-

18 Chateau, J. Psicología de los juegos infantiles. 5ta Edición. 2da Reimpresión. Buenos Aires. Argentina. Kapeluz.p.147. 2003.

19 Blayney (Ob cit).

20 Phillys (Ob ct).

tivas del momento, principalmente porque le eran atribuidas las propiedades de promover el desarrollo de ciertas facultades mentales en los niños y, ejercitarse experimentalmente en los quehaceres que en los años posteriores de la vida adulta deberían realizar y de este modo, es importante destacar el valor que el juego tenía desde el punto de vista conceptual, y procedimental, pues mediante su manifestación en las jóvenes generaciones, los niños podían simular rutinas diarias.

Tal como puede apreciarse, la lúdica materializada mediante el juego paulatinamente iba consolidando su carácter dinámico y activista, que exigía la participación de los niños en alguna actividad amena, de modo que sus beneficios no solo incidían directamente en el aspecto psicológico, dado que los recreaba y divertía, sino que también generaba aprendizajes para la vida, muestra de ello lo constituye el análisis de Phyllis (2009), quien categóricamente menciona lo siguiente:

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido (p.153).

Como puede observarse, el juego tenía un carácter proyectivo y teleológico, es decir, permitía que los niños ensayaran animosamente situaciones muy próximas a la vida real, cuyo fin era orientarlos de modo inductivo a lo que deberían enfrenarse en episodios reales de su cotidianidad por lo que, la lúdica ya era considerada una manifestación omnipresente en la formación de los niños que motivado a su valor práctico, estimulante y recreativo, debía contemplarse en lo educacional desde los prime-

ros años del niño. En esta misma línea del pensamiento, se tiene que muy a la par de Platón y, en forma coincidencial, Aristóteles, en palabras de Phyllis (2009), el prominente filósofo se:

...ocupaba de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego (p.156).

A diferencia de la prehistoria, en este período los niños tenían la libertad de jugar, y no les era permitido trabajar forzosamente, es decir, la infancia se consolida como el estadio del desarrollo humano en el que cada niño podía desenvolverse libremente, cuyo propósito buscaba favorecer su desarrollo físico y mental para lo cual, se le debería proporcionar a los infantes tanto en la familia como en los demás escenarios sociales, un ambiente de diversión, recreación coherente y acorde con sus facultades mentales. Para la época, era permitido hacer actividades que implicasen el desarrollo motor y físico-corporal, pues se consideraba que tales acciones, favorecían el desarrollo del individuo, por lo que puede presumirse que correr, saltar, caminar, trotar, empujar objetos con las manos y pies, permitían coordinar los esquemas mentales y favorecer la motricidad tanto fina como gruesa, por ello la lúdica favorece el desarrollo de procesos motores y cognitivos, de allí que desde su primigenia aparición revista de un elevado valor pedagógico y social.

Igualmente, es este segundo período de la historia, se reitera que el juego nunca ha

estado aislado de las acciones cotidianas de la humanidad, por lo que es razonable estar de acuerdo con los señalamientos de Blayney (2007) quien asevera que la experiencia amena de jugar, indiscutiblemente:

no es un invento de nuestros días y la podemos encontrar en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela grabada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños (p.86).

De la cita se desprende que el juego ha estado dirigido sustancialmente hacia los niños, pues a su corta edad, eran estimulados con infinidad de recursos manipulativos, para lograr que se interesaran por o hacia algo, de modo que el juego implícitamente ha denotado un fin pedagógico, si bien no siempre de algún contenido académico, ha logrado que el ser humano se adapte, participe activamente en la construcción de sistema sociales. Como puede apreciarse, el juego en sus primeras representaciones, carecía de patrones estrictos para su cumplimiento, sólo bastaba tener el interés y la disposición para poderlo realizar.

Los vestigios arqueológicos e historiográficos que se tienen sobre el juego en la edad media, de acuerdo con Gombrich (2005) es que de manera incipiente, los ciudadanos: “utilizaban pocos objetos para su realización, y la mayor parte se ejecutaban al aire libre, siendo así mayormente rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado” (p.135). Presumiblemente, eran de tipo individual, y como el contexto histórico social imponía el dogmatismo canónico, con arraigadas manifestaciones hacia lo religioso, este giraba en torno hacia las causas divinas, es decir juegos de adoración, danzas y ritos místicos. Cabe resaltar

que, durante esta época prevaleció la escolástica, movimiento que centraba su interés en el paradigma teocéntrico, que abogaba a toda costa por lo sagrado, la divinidad, la moral, por lo que es común asociar los juegos con esta racionalidad.

Hacia el siglo XIV, es decir, en la edad media época que estuvo caracterizada por los albores del renacimiento, Phyllis (2009) menciona que en la historia del juego se produjo un cambio de concepción, porque básicamente “lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla” (p.158) así, el juego experimentó una transformación favorable, pues lejos de ser algo practicado con cierto egocentrismo e individualidad, pasó a ser una realización compartida abierta a todos por igual, es decir, se materializó su carácter democrático, inclusivo e interactivo. Para el año 1408, durante el renacimiento con el auge del humanismo en Italia, Victorino Feltre fundó una escuela “Casa Gicosa” o mansión alegre, donde se enseñaba a los niños jugando en un ambiente estimulante de libertad, imaginación y alegría, para éste pedagogo el juego permitía a los niños aprender pensar, por lo que la educación sería una actividad que se realizaba con goce, entusiasmo y agrado (Zuretti, 2005)²¹.

Al respecto agrega Zuretti (ob cit)²² que, los juegos permitían a maestros y alumnos escenificar simulacros de combates, práctica que aparte de ser estimulante para el aprendizaje promovía el desarrollo de competencias cívico-ciudadanas como la defensa de la nación. En la mansión alegre, la música, el canto, la danza y manifestaciones artísticas eran de cotidiana realización

21 Zuretti, J. Breve historia de la educación. Buenos Aires. Argentina. Editorial: Claridad. 2005.

22 Zuretti, J. Breve historia de la educación. Buenos Aires. Argentina. Editorial: Claridad. 2005.

en las que participaban colaborativamente perceptores y alumnos, asimismo, el juego fue tan importante que durante los descansos, recesos o caminatas a algún lugar los niños permanecían jugando con orientación del maestro y, por tal razón, Feltre fue consecuente con las ideas de Quintiliano por lo cual, se comenzaba a reconocer que todo procesos formativo del niño debería ser: atrayente, ameno, dinámico, motivador, es decir, lúdico.

En el siglo XVII, se van registrar desde el punto de vista de la historia de la educación significativos acontecimientos, por citar algunos como los aportes de Rousseau quien no concebía la idea que a los niños se les educara con el método abstracto deductivo ni mucho menos con una racionalidad técnico-artesanal, para él los educadores debían partir de los intereses, necesidades individuales del niño, criticó la enseñanza de la época por ser arbitraria y descontextualizada planteando que el niño necesitaba jugar y sus maestros educarlo respetando tanto su nivel cognitivo como afectivo, abogó por el uso del juego. Adicionalmente, Juan Amos Comenio dio a conocer su texto la didáctica magna que, según Klinger y Vadillo (2004)²³, esta disciplina la concebía como “el artificio universal para enseñar todas las cosas a todos, con rapidez, alegría y eficacia” (p.28). Así, se sentaron las bases para emplear el juego como recurso necesario en la educación de los más pequeños.

En este mismo período, se dice que la reina Isabel de Baviera solía divertirse con unos bastoncitos de madera, conocidos como palillos, posteriormente, reseña Allbright (en Phillyps, 2009), que entre los años “1745 y 1760, la burguesía, representada por la nobleza, estaba veleidosamente apasionada por las marionetas, y llegaban a pagar hasta 1.500 libras por un títere de

Boucher “(p.157). Tales acontecimientos, muestran claramente que el juego unido al carácter lúdico, ha captado la atención de grandes y chicos desde tiempos remotos, permaneciendo asociado al disfrute, alegría, socialización. En pleno albor del siglo XVIII el Conde Jhon Montagu, pasaba horas enteras jugando cartas tal actividad le causaba mucha risa, podía jugar con sus amigos y parientes, posteriormente, el juego de policías y ladrones, era practicado por las personalidades más influyentes de la aristocracia italiana.

Así, el juego paulatinamente fue ganando terreno, cada vez sumaba más seguidores y debido a sus distintas manifestaciones se iba consolidando gracias a la atmosfera de alegría, entretenimiento, innovación, adaptación, versatilidad de procedimientos para realizarlo entonces, el juego se poseionaba en un contexto signado por la necesidad de distracción, esparcimiento, comunicación e intercambio de los patrones culturales de la época. Fue así como el juego, en su tránsito hacia el mundo contemporáneo tomó corpus pedagógico formal, por lo que ya comenzaba a demandar para su realización, el establecimiento de reglas, formulación ordenada de algunas intencionalidades y, procedimientos básicos para ponerlo en práctica.

Entre los siglos XVIII y el XIX, el juego se consolidó como una actividad importante para el desarrollo social, afectivo y cognitivo del ser humano, habiéndose constituido plenamente como una práctica voluntaria, consciente y democrática de los ciudadanos pues, su permanencia en cualquier clase social se hizo impostergable y, paulatinamente dejó de ser algo exclusivo para los más pequeños, razón por la que mayores y adultos, también se interesaron en participar de manera activa en sus diversas manifestaciones. En virtud de ello, el juego comenzó a ser reconocido como una actividad con valor y sentido coherente,

23 klinger, C y Vadillo, G. Didáctica. Teoría y práctica de éxito en Latinoamérica y España. México. DF. McGraw Hill. Interamericana. S.A. 2004

siendo así compartido sin ninguna distinción. Gracias a los aportes de filósofos y pedagogos de las épocas anteriores, el juego dejó de ser una realización exclusiva para determinada clase social o edad específica, por lo que se diversificó e hizo presente en todos los individuos, quienes los realizaban por distintos motivos.

Es importante reseñar que, en definitiva el juego se sistematizó como principio pedagógico por Federico Fröbel quien en el año 1840 fundó los jardines de infancia que serían destinados a la educación de los niños, en dichos establecimientos se materializó la auto-actividad, ésta constituyó la premisa fundamental del mencionado pedagogo al ser asumida como una manifestación dinámica mediante la cual, todo individuo “se vuelve consciente de sí mismo, construye su mundo y realiza su propio destino” pero, en condiciones aceptables y por ello, el juego sería su principal medio de concreción (Zuretti, Ob cit). Con este principio educativo, el ser humano tendría la oportunidad de aprender, ejercitarse, poner a prueba sus aprendizajes y auto-realizarse, es decir, se prepararía para insertarse en la sociedad.

Desde luego, a Fröbel se le atribuye la autoría de principio pedagógico del juego porque fue él quien logró sistematizarlo desde el punto de vista teórico y práctico, sentando una gnoseología coherente y aplicable, así, podría decirse que aportó la epistemología científico-pedagógica para aplicarlo en los escenarios educativos y al respecto afirmó que el juego “es el germen de la vida toda que va a surgir, pues el hombre entero se desarrolla y manifiesta en ellos; revela sus más hermosas aptitudes, y lo más profundo se su ser” (Zuretti, 2005, p.255), y al ser realizado por los niños, permitiría exteriorizar en el contexto social aquellas actitudes inherentes a la interacción que deriva de la convivencia. A su vez, cualquier manifestación de trabajo produc-

tivo, lo considera análogo con el juego, es decir, jugar sería a aprender cómo, trabajar sería transferir lo aprendido en los juegos y, por tanto Fröbel atribuye una utilidad tan especial que lo consideró un principio pedagógico determinante para toda práctica educativa.

Para la segunda mitad del siglo XIX, es decir que en la edad contemporánea tal como lo reseña Blayney (2007) surgieron algunas teorías psicológicas sobre el juego como la Karl Groos (1898, 1901), conocida como la “*tesis de la anticipación funcional*” ésta afirma que el juego es un pre ejercicio de procesos necesarios para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande” (p.1). La teoría define que el juego tiene un carácter biológico e intuitivo y que ejercita al niño para desarrollar las actividades del futuro, por ejemplo: lo que hace con un carrito cuando es niño, lo hará con un carro cuando sea grande (Chateau, 2003). Cuatro décadas después, se conoció la teoría piagetiana en (1952). Piaget amplió los postulados existentes sobre el juego afirmando que el mismo forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. En igual sentido, Piaget asocia el juego con los estadios cognitivos del desarrollo evolutivo: el juego es simple ejercicio (parecido al ánimo); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo), en los cuales la asimilación, acomodación y adaptación pueden verse fortalecidos si al niño le son ofrecidos juegos estimulantes que incidan en sus procesos cognitivos durante la etapa peroperatoria.

Seguidamente, la teoría de Lev Semyónovich Vygotsky (1978)²⁴, centra sus ideas

24 Vygotsky, L.S. El Desarrollo de los Procesos Men-

en el juego como una necesidad de reproducir el contacto con lo demás, el juego es de invención social y deviene según las particularidades del contexto, esta teoría fue más allá de la planteada por Piaget, pues estableció la relación entre los aspectos biológicos relacionados con la reproducción, preservación de la especie y lo socio-cultural con la cual, el individuo incorpora las particularidades de la cultura y el grupo social. En igual sentido, Vygotsky (1978) establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, que serían sus Zonas de Desarrollo Próximo como el mismo autor los denomina, se adquieren los papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor, se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos para convertirlos en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

En este sentido, De Olmos (2010)²⁵ refiere que en Occidente, María Montessori (1986), fue una de las primeras en utilizar juegos básicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, por considerar que "... es una actividad libre, ordenada de manera que conduzca a una finalidad definida" (p.96) y, agrega que en el niño: "ver se transformó en leer, tocar se transformó en escribir y jugar en aprender" (p.20). El aporte, deja de manifiesto el valor didáctico-pedagógico del juego como una actividad con intencionalidad específica, autónoma y creadora, justificando así, su uso educativo desde la niñez. Entonces, el juego es una invención

de elevado carácter social y con sentido comunicativo, puede decirse que la edad contemporánea, es el período con mayores referencias, hallazgos y fundamentos epistemológicos existentes sobre el mismo, evidentemente, la psicología ha generado grandes aportes, cuya contribución ha permitido que los educadores, y estudiosos de las ciencias encargadas de problematizar sobre la formación, reconozcan la importancia que tiene el juego para la evolución de la especie humana.

Como se desprende, en todos los períodos de la humanidad la lúdica y el juego, han estado unidos al hombre significando una realización superior como producto de la imaginación, la necesidad de exteriorizar sus concepciones, comunicarse e interactuar en espacios cada vez más influenciados por los intercambios socioculturales. Así, de una forma incipiente o gregaria, el juego evolucionó para tomar corpus como principio pedagógico de allí que, los educadores del presente están llamados a ejecutar socio-crítico y cognitivamente, procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación lúdica del inglés pues, en el aula se desborda la alegría cuando el juego se utiliza como recurso socioformativo. Vale reconocer que, a los niños les gusta más cantar que copiar, interactuar que leer, jugar en lugar de permanecer sentados, hablar en vez de estar silentes escuchando y, motivados en lugar de aburridos. Estos cometidos, exigen el indeclinable compromiso de materializar la pedagogía lúdica en la enseñanza del inglés.

2. Argumentos que justifican aplicación del juego en la enseñanza del inglés en la educación primaria

Desde el inicio de la vida, el hombre ha jugado para aprender y recrearse en constante interacción con sus semejantes, de modo que el juego se ha logrado posicionar como una actividad antropológica de eleva-

tales Superiores. Barcelona. España. Editorial Grijalbo. 1978.

25 De Olmos, S. A. Una experiencia de enseñanza precoz de lenguas extranjeras en la escuela pública. Trabajo de ascenso. Madrid. España. Universidad de Jaen. Autor. 2010.

do valor tanto social como educativo, por ello la escuela debe pensar el desarrollo de actividades formativas apoyadas en el juego, porque éste favorece el aprendizaje significativo de los estudiantes, razón por la que es pertinente destacar los señalamientos de Campos (2007)²⁶, al afirmar que: “La forma de actividad esencial de los niños consiste en el juego, mediante el que desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios” (p.81). Así, no existe ningún niño que no juegue, gran parte del día él juega sin parar, comprende su mundo y desarrolla procesos cognitivos gracias a su constante actividad lúdica.

Por ello, el juego promueve el proceso formativo en los niños, permitiendo que ellos se expresen de forma natural, desinhibida y voluntaria a la vez que configura la construcción autónoma de sus saberes por lo cual, aplicarlo en la enseñanza del inglés garantiza la asimilen los conocimientos de una manera más interactiva los contenidos académicos, que le serán útiles para comunicarse en la vida cotidiana, considerándose como un medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia amena. Como actividad pedagógica, el mismo tiene un marcado carácter didáctico por cuanto, cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera motivadora.

En consecuencia, el juego es un fenómeno de inminente construcción social, a pesar que existe la posibilidad de jugar en solitario o con un rival o compañero virtual. Es decir, el juego es de acuerdo con Daniel (2011)²⁷ “sobre todo y ante todo, comunica-

ción entre las partes. A través del juego nos ponemos en el mejor de los caminos para intercambiar conocimientos, cultura, experiencias y vivencias” (p.1). Se trata de un espacio y un tiempo adecuados para propiciar la relación entre los participantes, ello supone el intercambio de ideas cimentado en experiencias significativas derivadas de la misma cotidianidad de cada individuo, con un juego los niños ejercitan los contenidos contextualizados del currículo, apropian de las habilidades para comunicarse en la lengua extranjera, por la vía de los intercambios comunicativos lo valoran como medio funcional de comunicación y, consolidan las competencias comunicativas. Por ejemplo, con el juego del barco se hunde, los niños pueden: familiarizarse con la entonación, aprender los verbos y números en inglés.

Lo anterior, permite reconocer que el juego es una actividad libre, amena, desinhibida, creadora, educativa, que origina intereses, satisface necesidades, produce placer, entretenimiento y aprendizaje, convirtiéndose en un medio a través del cual el niño expresa todos sus sentimientos, adquiere conocimientos, se socializa, organiza, desarrolla y afirma su personalidad. Por ello, debe estar presente en la enseñanza, para que sirva de canal efectivo en la construcción del conocimiento. Se trata de una actividad que desde el Ser: puede canalizarse para desarrollar valores, actitudes, cumplimiento de reglas, seguimiento de instrucciones, Conocer: favorece la atención, memorización, pensamiento crítico-creativo, fluidez verbal, reconocimiento de vocabulario, habilidad para procesar información, claridad para expresar ideas, en el Hacer: motricidad fina y gruesa, agilidad para hacer distintos movimientos, coordinación y dominio corporal, agilidad manual, ha-

26 Campos, G. El juego en la Educación Primaria. Bogotá. 1^{ra} Edi. Colombia. Kinesis. 2007.

27 Daniel, J. La lúdica y el juego: Actividades esti-

mulantes del aprendizaje integral. Universidad Autónoma de México. México. DF. Ediciones de la UNAM. 2011.

bilidad para saltar, correr, trotar y, en el Convivir: cooperación, amistad, empatía, socialización, emotividad, habilidades para resolver conflictos, diálogo, interacción social, intercambio de ideas, comunicación asertiva, trabajo en equipo, apoyo mutuo.

De igual manera, el juego puede considerarse como una actividad que en consideración de López (2010)²⁸, el juego significa una manera novedosa para desarrollar de manera simbólica y enriquecedora cualquier actividad, su aplicación se puede materializar en dos direcciones: 1) en el sentido literal u objetivo, solo se hace de modo estandarizado por placer y 2) carácter intersubjetivo: implica alguna expresión personal con la que se dinamizan valores, actitudes, sentimientos y emociones. No obstante, su aplicación va depender del sentido pedagógico como se planifique, ejecute y evalúe, siendo su propósito formativo que el participante internalice los contenidos conducentes al desarrollo de las competencias comunicativas (Yvern, 2012)²⁹.

Obviamente existen diferencias toponímicas respecto al juego realizado en la sala de la casa, en la playa o en el patio del colegio y que puede llevarse a cabo en la clase tradicional de un centro de enseñanza. En efecto, el juego del patio del colegio resulta más espontáneo y autónomo que el ejecutado dentro del aula, éste tiene un carácter más pedagógico, al estar programado y dirigido por un profesor que previamente se ha planteado unos objetivos socioformativos. El juego tiene un elevado valor psicológico, porque permite a los niños exteriorizar la naturaleza particular de cada uno de ellos, a su vez, debido a la naturaleza lúdica fortalece los valores convivenencia, la interacción social, el acercamiento,

el trabajo compartido, y la negociaciones de sentidos en espacios y lugares determinados (Alcedo, 2016)³⁰, por ejemplo, mediante un bingo, ludo, dominó de animales, el ahorcado, los niños pueden aprender vocabulario en inglés, intercambiar ideas, comunicarse y ayudarse mutuamente. Para Márquez (2011)³¹, el juego ha sido desde tiempos memorables una fuente habitual de aprendizaje significativo:

Estimula la acción, reflexión, expresión y libre comunicación; siendo la actividad que por excelencia permite a los niños descubrir el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones; es el instrumento que le capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior (p.1).

Tales reflexiones, reiteran que el juego es muy necesario para el desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño, así como lo son la comida, vivienda, el vestido, aire fresco, ejercicio, descanso, la prevención de enfermedades y accidentes por tanto, para los niños pequeños, jugar es la actividad principal de su vida diaria, en todos los escenarios donde esté. Es oportuno que desde de la Educación Primaria, el docente de aula, así como los especialistas de música, cultura, inglés, proyecto productivos, se integren al trabajo pedagógico interdisciplinario y planifiquen el desarrollo variado de juegos, que fortalezca el potencial creativo del niño para aprender el idioma de manera autónoma.

28 López, N. La evaluación escolar. Un proyecto valorativo desde la lúdica en los cursos de formación primaria. 2^{da} Ed. Puerto Rico. Editores: Isla Negra. 2009.

29 Yvern, A. ¿A qué jugamos? 2^{da} Ed. Buenos Aires. Argentina. Editorial: Bonum. 2012.

30 Alcedo, Y. La dimensión sociocultural: referente epistémico necesario para la resignificación de la práctica pedagógica en la enseñanza lúdica del inglés. Heurística revista digital de historia de la educación. N° 9. Enero-Diciembre, 2016.

31 Márquez, F. El juego como herramienta pedagógica en el aula: apuntes y reflexiones para su aplicación en la escuela. Córdoba. Argentina. Editorial: Ediva. 2011.

ma mientras juega. Todo ello, supone que el juego es un gran aliado al momento de desarrollar los contenidos contextualizados y globalizados del currículo, (conceptuales, procedimentales y actitudinales) propias al área de cultura y lenguaje, así como los demás componentes de las áreas de aprendizaje propuestas por el Ministerio del Poder Popular para la Educación MPPE, en el Diseño del Currículo Nacional Bolivariano DCNB (2007)³².

En virtud de lo anterior, en el DCNB (Ob cit), se evidencia el valor del juego como una actividad formativa fundamental, al ser planteado como, una actividad enriquecedora y que proyecta su utilización en los diferentes momentos del proceso educativo de manera inseparable. Por ello, se conciben formas particulares de participación del docente para facilitar el desarrollo integral y para tratar determinados contenidos del programa mediante la realización estrategias de enseñanza que suponen la ejecución de jornadas lúdicas, en las que los niños se estimulen mediante su activa participación con las que manipule, recorte, corra, cante, dibuje, dramatice, escuche cuentos y demás actividades con las cuales el docente sea un promotor lúdico y los niños participes entusiastas en su propio aprendizaje. Adicional, a estos señalamientos, Daniel (2011), afirma:

El juego tiene a su favor como vehículo formativo la especial predisposición con la que los alumnos aceptan su funcionamiento e importancia. El desenfado, espontaneidad y alegría, que conlleva la actividad lúdica, propicia que los jóvenes escolares acepten con especial predisposición cualquier propuesta formativa que utilice

como medio material de aprendizaje el juego (p.1).

En este sentido, la aplicación pedagógica del juego obliga en muchos casos a un replanteamiento del formato de las actividades planificadas, pero hay que considerar que el esfuerzo puede merecer la pena, y las experiencias que se han conocido, de quienes han tratado de utilizar el juego como un medio más para el desarrollo de las competencias comunicativas en inglés, han sido realmente positivas por citar algunas (Alcedo, 2016; Curtain y Dahlberg, 2010³³; Palacios; 2014³⁴), en éstas se han registrado resultados significativos de manera global.

En igual sentido, el juego epistemológicamente se bifurcación, lo cual es debido a que se trata de una actividad placentera y también un estado natural de libertad que sólo se puede definir desde el propio sujeto quien participa en su realización. Probablemente esta característica es una de las más importantes a la hora de definirlo. Esta afirmación implica que el juego es una manera estimulante de interactuar con la realidad (físico-social) y, que viene determinado por los factores internos de la persona que juega, más no por los de la realidad externa. Por tanto, la motivación intrínseca del niño, adolescente o adulto en cuestión supone una de las propiedades fundamentales del juego, reiterándose con esto que, es una evidente concreción de la voluntad humana traducida en acción voluntaria. Para Gordon, (citado en Daniel, 2011), el juego constituye:

...un ejercicio natural de la infancia y que tiene un gran valor formativo. Requiere de la colaboración de todas

32 Ministerio del Poder Popular para la Educación MPPE. Diseño del currículo del Sistema Educativo Bolivariano. Currículo Nacional Bolivariano. Sub-sistema de Primaria. Caracas. Venezuela. Septiembre. Autor. 2007.

33 Curtain, H y Dahlberg, C. Languages and children. Making the match. New languages for young learners, grades K-8. 4th Edi. United States of America. New York. Pearson Education, Inc. 2010.

34 Palacios, G. Enseñar y aprender jugando una lengua extranjera en educación infantil. 3^{ra} Edi. Madrid. España. Centro Publicaciones del M.E.C. Ciudad Universitaria. 2014.

las capacidades a la vez, pues en su desarrollo interviene la atención, imaginación, capacidad expresiva para comunicarse, las actividades creadoras y de organización. El juego nace espontáneamente, proporciona un enorme placer al niño, permite ampliar el conocimiento que tiene del mundo social (p.1).

Pedagógicamente el juego fortalece las dimensiones básicas del ser humano planteadas por Delors (1996)³⁵, es decir, ser, conocer, hacer y convivir las cuales (*Up Supra*). Así, el juego es un medio novedoso para que los niños se recreen, descansen, renoven energías, compartan y aprendan por lo que su uso en la enseñanza del inglés está justificado. Para que el juego, tenga un impacto pedagógico positivo se debe hacer un diagnóstico y planificación minuciosa de los intereses y necesidades de la audiencia. Cada niño, comporta una complejidad de características que lo hacen ser hiper activo, creativo, lúdico y comunicativo, lo cual amerita que la clase cuente con un desarrollo de múltiples acciones, con riqueza y significados que dinamicen los contenidos garantes del aprendizaje significativo, Alcedo (2013) para la enseñanza del inglés, recomienda a los docentes:

a) Partir del respeto a la individualidad y características personales del niño, adaptándose de modo inductivo a la audiencia, es decir, que sean coherentes y no arbitrarios, b) Considerar el nivel cognitivo de los niños para desarrollar juegos que impliquen curiosidad, expectativa siendo garantes del asombro, deleite, la magia, adivinanza, improvisación y, cuyo ambiente sea propicio para dar vida a personajes imaginarios, fantásticos, situaciones inesperadas, mensajes

secretos. c) Fortalecer, las relaciones interpersonales, expresión oral fluida, práctica del compañerismo, comprensión auditiva, e) Potenciar mediante actividades reto, el desarrollo de procesos cognitivos, planteando situaciones complejas que impliquen metacognición. d) Realizar juegos que, conviertan a los participantes en artífices centrales de la actividad para así, mantenerlos activos, atentos y motivados f) Evaluar el impacto pedagógico del juego, tras preguntarle a los niños: cómo les pareció, cómo se sintieron, qué les pareció fácil, que les resultó difícil, qué aprendieron (p.345).

El uso del juego para la enseñanza del inglés en la educación primaria, exige al docente aparte de reconocerlo como determinante, tener competencias pedagógico-disciplinares para que su ejecución sea exitosa, permita el logro de los objetivos socioformativos: familiarizar al niño con la lengua extranjera, estimular al educando a participar en las actividades lúdicas que suponen el desarrollo de las competencias comunicativas en inglés, consolidar en el escolar la autoconfianza, que le permita reconocer sus capacidad para aprender la lengua extranjera como medio de comunicación, abrir espacios de interacción mediados por el juego para que el niño desarrolle gradualmente las competencias lingüístico comunicativas en inglés: comprensión auditiva y expresión oral.

Así pues, mediante los juegos el educando puede activar la totalidad de su cuerpo, inteligencia y afecto pues, juega con las manos, los ojos, el llanto, la fantasía, la narración, la expresión oral, imaginación. El docente de primaria que actúe de manera hábil y con iniciativa, debe planificar juegos contextualizados en función de los intereses, las necesidades, expectativas, la edad y al ritmo de aprendizaje de los niños,

35 Delors, J. Informe Delors. La educación encierra un tesoro. Madrid. España. Unesco-Santillana. 1996.

pues si bien éstos aportan un clima de aceptación, distensión y participación, también promueven la comprensión de los diversos contenidos globalizados de manera interactiva. Por tanto, el juego como actividad placentera y formativa es vital para el desarrollo integral de las competencias comunicativas globales en cada grado de la Educación Primaria, al permitirle al escolar actuar por sí sólo, aprendiendo más por medio del juego, que por cualquier otra vía; porque está comprometido de manera personal en lo que a él le gusta hacer.

En virtud de lo anterior, lo ideal es cada clase de inglés ofrezca momentos formativos mediados con alegría y diversión porque, cuando el juego toma lugar en los espacios de aprendizaje los niños rápidamente se interesan desempeñando procesos intelectivos y sociales que le son necesarios para asegurar la construcción del conocimiento. Un juego, tiene la particularidad de ser adaptado por los niños, quienes tras apropiarse de éste con su práctica, validan códigos lingüísticos, activan procedimientos autónomos comunicación con los cuales se acercan al entendimiento y aprendizaje significativo de la lengua tanto materna como extranjera, en efecto, el egocentrismo y trabajo en solitario durante la actividad lúdica, es habilidosamente superado por los jugadores abriendo paso la comunicación fluida, imaginación, creatividad y colaborativo por cuanto, la meta es aprender con alegría. Según Santamaría (citado en Alcedo, 2013), existen ciertos indicadores que permiten al educador evaluar la aplicabilidad educativa de determinados juegos y, al respecto afirma que:

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser motivador, variado y ofrecer problemas prácticos a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a

la medida de su imaginación. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados, pero, también deberá conjugar el binomio afectividad- lenguaje. Sólo así, se considerará al juego como pedagógico (p.1)

Resulta importante señalar que el niño debe ir conociendo variedad de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias de aprendizaje, es por ello, que en los primeros grados de escolaridad se recomienda juegos simples, que fortalezcan la motricidad por ejemplo las actividades de imitación, cacería, rompecabezas y persecución deben ser usuales, en la segunda, será oportuno incluir juegos más elaborados de tipo deportivo o lingüístico como cadenas de vocabulario, bingos, trabalenguas, memorias que permitan valorar cómo son realizados por los niños y qué actitudes son asumidas constituyéndose en una estrategia de evaluación lúdica en sus distintas formas de participación, a decir personal o grupal. Por tal razón, la esencia pedagógica del juego subyace en llevar al niño a comprometerse animosamente en su propia meta de aprendizaje y, la mejor manera de lograrlo es con lo que a él más le gusta hacer, mediante el juego el niño expresa a plenitud sus afectos, pensamientos, ideas, se comunica para dar a conocer sus puntos de vista y, una vez finalizada su intervención lúdica está en condiciones de transferir lo aprendido a episodios de la vida cotidiana.

Reflexiones finales

A la luz de los argumentos descritos, el juego reúne innumerables ventajas y beneficios que van desde el fortalecimiento de los procesos cognitivos, afectivos y sociales, su aplicabilidad para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en primaria obedece al hecho que permite al niño desarrollar gradualmente sus capacidad para comprender la audición, procesar palabras con mayor ra-

pidez, por ello, el docente especialista debe desarrollar una enseñanza lúdica, no como una simple actividad, sino como una acción socioformativa intencional conducente al logro de las competencias comunicativas previstas en el grado. Obviamente, cada edad, amerita el desarrollo de juegos cada vez más elaborados, es decir que a medida que el niño avanza de grado, los juegos deberán incrementar su grado de dificultad, pues la lengua se aprende cuando se tiene la necesidad de comprender y comunicarse.

Lograr la efectiva aplicación del juego en la enseñanza del inglés en la primaria impone el compromiso de ofrecer a los docentes especialistas, procesos de formación continua, apoyo a sus labores de aula, orientación y evaluación formativa constante que les permita desarrollarse profesionalmente como promotores de la enseñanza lúdico-transformadora con la cual, den al niño de primaria la oportunidad de disfrutar del clima pedagógico socioafectivo necesario para apropiarse de los juegos con los que comparta, disfrute y aprenda el idioma. Un juego, bien ejecutado rebasará los objetivos formativos planteados por el especialista pues, los niños tienen a su favor la capacidad imaginativa, facilidad de adaptación y actitud desinhibida para afrontar riesgos por lo que, son espontáneos durante el desarrollo de juegos destinados a construir por la vía del trinomio ensayo-error- diversión, la lengua extranjera.

El juego, es de sobrado dominio y aceptación por los niños su aplicación con fines pedagógicos se convierte en una práctica idónea porque, hace posible que los niños lo ejecuten en contextos socioculturales interactivos cuyos intercambios comunicativos, les permite negociar dialógicamente significados que, tras ser fijados en sus esquemas cognitivos, son utilizados para construir el conocimiento. Nadie, aprende algo de modo arbitrario, tampoco se logran las intencionalidades pedagógicas en un

ambiente de pasividad estudiantil y, mucho menos se desarrollan las competencias comunicativas en solitario. Así pues, el juego como principio pedagógico es una fuente insustituible para el aprendizaje significativo, siendo asumido por niños lo asuman como una manifestación placentera, estimulante y mediante éste, comparten con los demás de manera entusiasta momentos edificantes para validar aquellos sistemas lingüísticos que le son requeridos en el complejo proceso de construcción de la lengua. La metodología tradicional que concebía la enseñanza descontextualizada y divorciada del juego, fue superada con los aportes de las corrientes sociocrítica, sociocognitiva y constructivista.

Todo lo anterior, lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación y, por eso ha surgido una amplia tipología, su inclusión en las aulas se ha hecho con el firme propósito de ejercitar las funciones cognitivas, sociales y afectivas, sus elementos característicos confluyen en una simbiosis de formalismo y diversión, motivo por el que todavía es objeto de estudio de psicólogos, lingüista, pedagogos y etólogos. A los niños les resulta inevitable jugar porque, el juego significa para ellos: alegría, creatividad, interacción, comunicación, diversión, cooperación, aprendizaje y reflexión, siendo estos los principales argumentos pedagógicos que hacen viable su uso en la enseñanza del inglés en educación primaria.

Referencias

- Alcedo, Y. Reconstrucción de la cultura lúdica para redefinir la práctica pedagógica del inglés en educación primaria. Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL. Tesis Doctoral Mención Publicación. Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio IPRGR. Rubio. Táchira. Mimeografiado. 2013.
- Alcedo, Y. La dimensión sociocultural: referente epistémico necesario para la resig-

- nificación de la práctica pedagógica en la enseñanza lúdica del inglés. *Heurística* revista digital de historia de la educación. N° 9. Enero-Diciembre, 2016.
- Andrade, C; Kretschmer, R y Kretschmer, L. Two languages for all children: Expanding to low achievers and the handicapped. Boston. (pp.99-112). Heinle. 2004.
- Blayney, G. A Short History Of The World: Its development. 3rd Edition. University of Victoria. Regina. Canadá. Penguin Books. 2007.
- Campos, G. El juego en la Educación Primaria. Bogotá. 1^{ra} Edi. Colombia. Kinesis. S.A. 2007.
- Chateau, J. Psicología de los juegos infantiles. 5ta Edición. 2da Reimpresión. Buenos Aires. Argentina. Kapeluz.p.147. 2003.
- Curtain, H y Dahlberg, C. Languages and children. Making the match. New languages for young learners, grades K-8. 4th Edi. United States of America. New York. Pearson Education, Inc. 2010.
- Daniel, J. (2011). La lúdica y el juego: Actividades estimulantes del aprendizaje integral. Universidad Autónoma de México. México. DF. Ediciones de la UNAM. 2011.
- Delors, J. Informe Delors. La educación encierra un tesoro. Madrid. España. Unesco-Santillana. 1996.
- De Olmos, S. A. (2010). Una experiencia de enseñanza precoz de lenguas extranjeras en la escuela pública. Trabajo de ascenso. Madrid. España. Universidad de Jaen. Autor. 2010.
- Flórez, R. Hacia una Pedagogía del Conocimiento. 2^{da} Edi. Bogotá. Colombia: McGraw – Hill. Interamericana. 2005.
- Gombrich, E. A Little History of the World. Yale. London. New Haven. Yale University Press. 2005.
- Jiménez, C. La lúdica como experiencia cultural. Etnográfica y hermenéutica del juego. Santa Fe de Bogotá. Colombia. Mesa redonda. 2006.
- klinger, C y Vadillo, G. Didáctica. Teoría y práctica de éxito en Latinoamérica y España. México. DF. McGraw Hill. Interamericana. 2004.
- López, N. La evaluación escolar. Un proyecto valorativo en los cursos de formación primaria. 2^{da} Edi. Puerto Rico. Editores: Isla Negra. 2009.
- Luján, M y Minetti, M. Lúdica y educación infantil. El-juego-concepto-y-teorias. En la revista Vinculando© 2003-2011. No. 73-1, Colonia Condesa. México, D.F. 2011.
- Márquez, F. El juego como herramienta pedagógica en el aula: apuntes y reflexiones para su aplicación en la escuela. Córdoba. Argentina. Editorial: Ediva. 2011.
- Palacios, G. Enseñar y aprender jugando una lengua extranjera en educación infantil. 3^{ra} Edi. Madrid. España. Centro Publicaciones del M.E.C. Ciudad Universitaria. 2014.
- Phillyps, S. Cómo desarrollar competencias comunicativas dentro de un aula activa de Inglés. Madrid. España. Editorial Axford University Press. 2009.
- Piñango, N. Estimulación temprana y lúdica infantil. Aportes de una experiencia en enseñanza del Inglés en Argentina. Secretaria académica de la Universidad de Córdoba. Argentina. La Pampa. 2011.
- Uberman, A. The joy and playful approach: Guiding children thorough the meaningful learning of English. Forum magazine. Vol 45.N2, (p.38). 2014.
- Vygotsky, L.S. El Desarrollo de los Procesos Mentales Superiores. Barcelona. España. Editorial Grijalbo. 1978.
- Vox. Contestatario N° 01 Diccionario Ilustrado de la Lengua Castellana. Barcelona. España. Editorial: Spes. 2014.
- Yvern, A. ¿A qué jugamos? 2^{da} Edi. Buenos Aires. Argentina. Editorial: Bonum. 2012.
- Zuretti, J. Breve historia de la educación. Buenos Aires. Argentina. Editorial: Claridad. 2005.