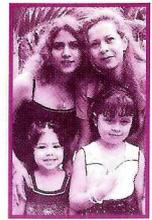


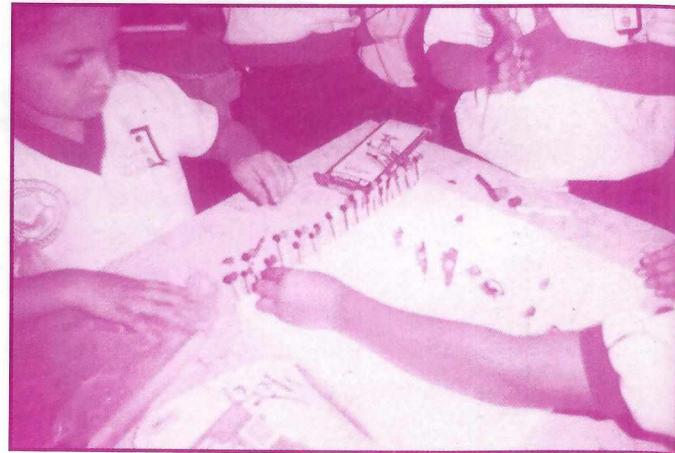
El Juego y la Lúdica en la Escuela: un Éxito Seguro



María Elvira Tórrez
Jaqueline Cortés Pérez
Claudia Duarte

Lo que para el ser humano empieza como un juego termina siendo un aprendizaje, ya que por medio de éste el niño explora, investiga e interioriza conceptos que más adelante proyectará.

El juego es una actividad que el niño realiza espontáneamente, para él no interesa el lugar, la hora o las circunstancias en que se desarrollen, por esto es muy importante incorporarlo a las aulas de clase como una herramienta que le permita al estudiante explorar el mundo que le rodea y al mismo tiempo enriquecer sus dimensiones cognitiva, afectiva y social.



Al brindarle al estudiante en el aula de clase una atmósfera de libertad, gusto e imaginación llegará a sentirse más atraído y motivado por la aventura de estudiar, donde no sólo jugará, si no que dará paso a la creatividad y a la construcción de su propio mundo.

Un estudiante dotado de una buena motivación llegará a ser un gran investigador, una persona segura de sí y sin temor de expresar lo que siente, piensa y quiere.

Los estudiantes de primaria y en especial los del primer grado son un libro abierto con necesidades específicas, donde el docente con una buena motivación recurriendo a estrategias dinámicas y abiertas, podrá aprender experimentando el mundo ya sea por

medio de salidas, dramatizados, dibujos, rondas y las plásticas, llegando a llamar su atención de forma libre y espontánea; de esta forma a medida que el estudiante adquiere sus experiencias puede ir interiorizando y desarrollando la relación juego conocimiento.

Cuando un niño se siente atraído y motivado, su interés y sus ansias de aprender se despiertan y nace la necesidad de desarrollar actividades lúdicas, enriquecedoras que lo lleven a comprometer su interés y necesidades por descubrir y experimentar sin sentirse limitado, ni cohibido en la construcción de su conocimiento.

El gusto que se puede despertar en el niño por aprender, depende no sólo de la escuela, si no también de la familia, siendo ella la encargada de transmitir valores como respeto, confianza, amor por la vida que tienen esencial importancia para su desarrollo integral, pues a través de la interacción, la cooperación, la solidaridad facilita a su vez las relaciones que allí se dan.

Los docentes no pueden continuar ofreciéndole a sus estudiantes un conocimiento caduco donde transforman su mentalidad en un presente pretérito.

Tradicionalmente el trabajo del aula se reduce al desarrollo de un programa que a manera de plan de estudio se ejecuta en clase con el propósito de materializar unos objetivos.



Como consecuencia todos los potenciales intelectuales y emocionales de los niños pueden sucumbir en la inactividad, desde esta perspectiva la clase se convierte en una rutina en donde se desconoce su creatividad y necesidades reduciéndose al cumplimiento de planes y programas carentes de significado, encontrando mayor placer y posibilidades de conocimiento a las horas de recreo y en las ausencias de los docentes.

La escuela no es más que lo que cada uno y todos podamos hacer por ella. La educación debe cambiar y a sí mismo la "actitud" hay que pasar de una escuela sedentaria a una escuela dinámica y alegre, recurriendo a la actividad lúdica como elemento motivador de aprendizajes.

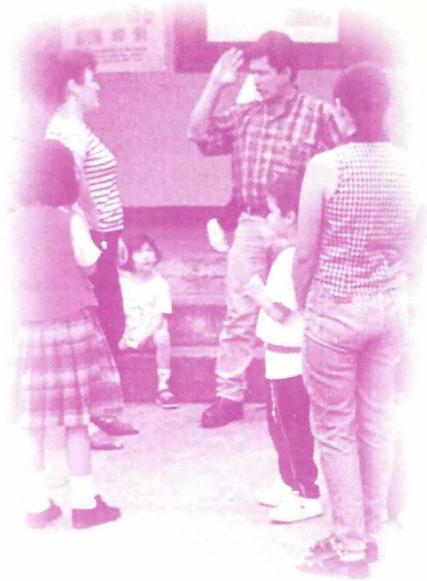
Esta transformación se logrará teniendo en cuenta las necesidades de cada niño, el primer paso es tratar de ubicarlo como eje principal y trascendental del cambio.

El hombre como ser individual y colectivo, como ser creador y transformador de la realidad social, debe ser el centro de atención de la reflexión; el niño se desarrolla en un espacio que viene a ser el escenario de sus acciones, las Ciencias Sociales permiten conocerlo en distintas formas, como es la relación e interacción con la sociedad en la cual habita, y a sí mismo ubicarlo correctamente en un tiempo, pues a través de él cambia y se desarrolla.

Así como el individuo cambia constantemente, es necesario pensar que la escuela como espacio pedagógico es un organismo vivo que da la posibilidad de recrear la construcción del conocimiento en una perspectiva lo más didáctica posible.

La situación ideal para aprender es aquella en la cual la actividad es tan agradable, que satisface las necesidades del niño, por lo tanto la actividad lúdica debería ser el primer contexto en donde los educandos, inciten el uso de la inteligencia, de la iniciativa y la curiosidad.

El área de Ciencias Sociales requiere de un aprendizaje que debe ser realizado a través del suceso "vivencial y real" que es el contenido



prioritario en la tarea de lograr unas formas sociales de comportamiento en y para la vida.

El sentido de la educación por medio de las lúdicas es el de mejorar las relaciones entre los hombres y éste se puede tratar a través de juegos dramatizados, que más que jugar, transforma la realidad creando un espacio imaginario en el cual se representan las relaciones entre los individuos, otorgando invaluable elementos para el desarrollo socio-afectivo del niño.

El papel del docente es el de estimular al estudiante en la utilización del pensamiento creativo y crítico, guiarlo en la reflexión, en la elaboración de interrogantes que se pueden presentar en su realidad social y a sí mismo en la utilización de la información para resolverlos.

Es necesario que los niños aprendan en un ambiente de libertad y respeto, que puedan viajar en la nave de su creatividad e imaginación, satisfaciendo a cada instante su inmensa curiosidad, sin otro parámetro distinto que la búsqueda de respuestas a sus inquietudes, la solución de sus propios problemas y el disfrute de sus pequeños y grandes éxitos

