

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS, UNA VÍA PARA ESTIMULAR LA LECTURA.

MSc. Dulce María Valenzuela Rodríguez,¹ MSc. María Marisol Caballero Ramírez²,
Lic. Pilar Rosalía Pérez Bueno³. Lic. María Josefa Ramírez Carballea⁴.

1. *Profesora Cátedra Universitaria Adulto Mayor. Filial Universitaria: "Aida Pelayo" Cárdenas.*
2. *Coordinadora carrera de Licenciatura en Educación Primaria. Filial Universitaria: "Aida Pelayo" Cárdenas.*
3. *Directora Centro Universitario Municipal: "Aida Pelayo" Cárdenas.*
4. *Extensión Universitaria. Filial Universitaria: "Aida Pelayo" Cárdenas.*



Monografías



Resumen

Mediante la animación de la lectura se introduce al estudiante en la literatura, en la medida que adquiere el hábito de leer llega a comprender y disfrutar, es decir desarrolla el pensamiento reflexivo y creador, por ello motivar a los alumnos hacia la lectura, que ponga a este en contacto con el libro y que sea capaz de leer y comprender, se logra mediante la utilización de las técnicas de animación de la lectura y los juegos didácticos, estos últimos se utilizan para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje. En el presente trabajo se proponen dos juegos didácticos para realizar por los escolares de sexto grado con el objetivo de profundizar en la vida y obra de José Martí.

Palabras claves: hábitos de lectura, motivación, desarrollo de habilidades, comprensión.

Introducción.

Promover la lectura en los momentos actuales, significa estimular el placer de leer y en esta época de desarrollo científico-técnico es necesario que sea el propio escolar quien se apropie de estrategias para aprender, que tome decisiones, que busque y esté convencido de que lo que va a leer es útil e importante.

Mediante la animación de la lectura se introduce al estudiante en la literatura, pero en la medida que adquiere el hábito de leer llega a comprender y disfrutar, es decir desarrollará un pensamiento reflexivo y creador.

Hoy se hace cada vez más acuciante la necesidad de desarrollar la creatividad: leer, buscar e investigar, son objetivos que al concluir el sexto grado el escolar debe haber alcanzado en correspondencia con sus potencialidades. .

Una tarea importante de quien educa es desarrollar el pensamiento con actividades que contribuyan a potenciar las operaciones intelectuales y por tanto es necesario que nos preocupemos por describir el significado interior que poseen algunas de estas, esenciales



para garantizar la ejecución de otras superiores, entre ellas: clasificar, describir, argumentar, derivar, sacar conclusiones, definir.

La lectura es un componente fundamental para lograr niveles de desarrollo intelectual y por tanto un aprendizaje significativamente importante, ya que se convierte en una necesidad en la sociedad del conocimiento y para la cultura a la que aspiramos; lo que requerirá de toda la inteligencia, el deseo y sobre todo el esfuerzo humano para lograrla.

Martí planteaba: (Martí, J. O.c. t. 11:282)

“La educación tiene un deber ineludible para con el hombre- no cumplirlo es crimen: conformarlo a su tiempo- sin desviarle de la grandiosa y final tendencia humana.”, también expresaba que es “preparar al hombre para la vida”

Para Martí la educación debe: (Martí, J. La Edad de Oro. 78.) “Ser natural, científica, integral, desarrolladora para la vida y práctica, en especial esta última la veía en el vínculo de la escuela con la vida, con la actividad laboral, que es necesario desarrollar el pensamiento creador, transformador y actuar de manera que permita desarrollar valores que hagan al hombre virtuoso y solidario, vivir en sociedad, un hombre capaz de percibir estéticamente la naturaleza, la sociedad y las obras de arte. La Edad de Oro es un claro reflejo de cómo Martí soñaba que fueran los niños y las niñas cuando dijo: “El niño ha de trabajar, de andar, de estudiar, de ser fuerte, de ser hermoso...” “Para los niños trabajamos porque los niños son los que saben querer, porque los niños son la esperanza del mundo...” Fidel dio continuidad a la obra martiana cuando hace realidad el pensamiento de que el pueblo más feliz es el que mejor educados tenga a sus hijos en la instrucción del pensamiento y en la dirección de los sentimientos.

La determinación social de los fines de la educación está en plena correspondencia con los fines del proyecto social cubano y su inserción en el mundo actual; esto se concreta en su concepción del modelo de hombre a formar un hombre en el conocimiento y la cultura general para enriquecer la cultura, el espíritu que es parte del desarrollo integral del hombre en sí mismo.

El hábito de leer y las habilidades lectoras forman una unidad dialéctica, pero para esto se requiere de interés y motivos relacionados con la personalidad y el desarrollo intelectual,



por lo que es necesario buscar técnicas novedosas que posibiliten motivar a los alumnos hacia la lectura, que ponga a este en contacto con el libro y que sea capaz de leer y comprender, es por ello que una vía serán las técnicas de animación de la lectura y los juegos didácticos, pues estos contribuyen a:

- Que los alumnos no lectores, descubran el libro.
- Que los alumnos pasen de la lectura pasiva a la lectura activa.
- Que descubran la diversidad de los libros.
- Que desarrollen el placer de leer.

Mediante la animación de la lectura introducimos al niño en la lectura, pero a su vez desarrollarán las habilidades lectoras y así, si llega a comprender, disfrutar y reflexionar mediante los juegos didácticos.

De ahí que el presente trabajo tiene como objetivo:

Profundizar en la vida y obra de José Martí mediante los juegos didácticos.

Desarrollo.

Los juegos didácticos se utilizan para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje.

El juego como método de enseñanza es muy antiguo. En la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades con los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización,



juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Mediante juegos, los alumnos y jóvenes aprendían a cazar, pescar, sembrar, y otras actividades que les permitían asimilar más fácilmente los procedimientos de la vida cotidiana. En los primeros años de vida el niño mediante el juego, aprende en la misma medida en que se recrea, lo que demuestra la importancia del juego en su formación y educación.

Los cambios educacionales han creado una barrera en el empleo de los juegos didácticos a medida que aumenta la edad de los educandos y su nivel de enseñanza, lo que hace que su aplicación decrezca paulatinamente en la Enseñanza Primaria hacia la Enseñanza Media Superior, cuando esta última requiere también un método de enseñanza atractivo, instructivo, activo y creativo.

Todavía existe la tendencia a identificar el trabajo docente solamente con lo productivo, sin valorarse la excelente contribución que le hace la actividad lúdica, pues se ha tomado el juego como una pérdida de tiempo y de poco valor. Sin embargo, por los cambios que se están llevando a cabo en la Enseñanza Media Superior, se necesita recurrir a métodos nuevos y creadores para lograr que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo.

La científicidad de la educación presenta gran apoyo en la realización en los juegos con dirección, orientación metodológica y sistematicidad para activar el pensamiento rápido y fuerte, unido a la actividad práctica con vista a desarrollar aún más las capacidades intelectuales de los educandos.

Para lograr una adquisición consciente de los contenidos, hay que estimular la actividad mental en el proceso de enseñanza y se sabe que cada acción táctica de un juego tiene un enlace con las cualidades físicas, psíquicas, intelectuales, la formación de habilidades y la asimilación de conocimientos de forma flexible; por eso, el juego será siempre una vía



importante para lograr que los alumnos apliquen creadoramente los conocimientos, con un desarrollo sistemático del saber cognoscitivo y de sus capacidades creadoras y dirigirlos a conocimientos nuevos, es decir, tributando la formación de un pensamiento productivo con una marcada actividad mental.

En diferentes definiciones encontradas se plantea que los juegos didácticos constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y la aplicación de los conocimientos en forma activa y dinámica.

El miedo en la utilización de los juegos didácticos está dado en que estos suplanten o sustituyan la actividad de aprendizaje, o que esta última debe dirigirse pasando por alto el uso de los juegos. Este miedo es absurdo, pues solo existe una relación mutua entre juego y aprendizaje que se ha separado en la Enseñanza Media Superior, sin darse cuenta de que los juegos también propician el cumplimiento de los objetivos didácticos y solo requieren una gran reflexión por parte del personal docente para el logro de su efectividad y promover de forma eficiente el aprendizaje, la satisfacción de las necesidades y el placer de los educandos.

Por eso el docente no puede valorar la efectividad del juego que realiza si lo emplea de forma abierta y sin intención didáctica, por lo que cada uno debe saber que estos juegos didácticos tienen un carácter motivador y ofrecen recursos básicos para el desarrollo de su personalidad; son sin lugar a dudas, un proceso natural que permite la libertad para expresar su personalidad sin limitaciones, son además productivos desde el punto de vista del aprendizaje, pues ayudan a la asimilación de conocimientos y al desarrollo de hábitos y habilidades. Por estas características se entiende por juego didáctico a la actividad multifacética y fundamental que promueve sentimientos, deseos, aspiraciones, posibilidades de sentir, captar y producir de una manera espontánea. Permite desarrollar hábitos de organización y habilidades para la solución de diversas situaciones, desde el punto de vista del aprendizaje.

Es voluntario por el interés que despierta hacia una actividad grata, enérgica y libre de reglas rígidas. Por todas las razones planteadas anteriormente, los juegos didácticos no



pueden verse como un método de sustitución de la clase o para disminuir lo desagradable que puede ser esta, sino como un método unido directamente al aprendizaje. Debe utilizarse de forma planificada, en conexión con los objetivos del programa y su adecuada derivación hacia la clase sin dejar de tener en cuenta las características de los alumnos, su edad, intereses y necesidades, ya que su puesta en práctica reclama la adecuada orientación metodológica.

Con estos requisitos se logra una vía para el equilibrio entre alumnos quietos, inquietos o activos durante el proceso docente educativo, en el que se eliminan la mayoría de las actividades negativas de algunos alumnos intranquilos en el aula y que presentan predisposición hacia lo docente y viceversa. Esto no quiere decir que la única forma de controlar este tipo de alumnos sea con la utilización de los juegos didácticos, sino que debe aprovecharse la potencialidad que estos ofrecen en cuanto a la motivación de los educandos hacia las tareas docentes, la disciplina y comportamiento en correspondencia con sus características. Son, por tanto, un método y un medio eficaces para el mejoramiento de las condiciones de trabajo y de vida y pueden llegar a ser los contribuyentes esenciales en la formación de la personalidad, así como el soporte material en el logro de los objetivos.

En muchas ocasiones se escuchan las siguientes afirmaciones: “Los juegos didácticos son actividades sencillas y escuetas”. “Los juegos didácticos se usan para la distracción y diversión de los educandos”. “El juego didáctico es una actividad con el propósito de paso de tiempo en los centros educacionales”

Los juegos didácticos, aunque son sinónimos de libertad, independencia y soltura, al utilizarse con fines didácticos se convierten en una actividad planificada y orientadora que satisface ciertas exigencias académicas que presentan elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación y emulación que ayudan, sin lugar a dudas, a resolver tareas de corte educativo, dejando en la personalidad de cada competidor una distinción entre ellos, una verdadera toma de decisiones e iniciativas a riesgos como vía de comparar la realidad objetiva, sus elementos débiles y fuertes, desde el punto de vista del conocimiento.

Elementos a tener en cuenta



- Adecuada selección del juego en la clase.
- Precisar el momento idóneo del proceso docente–educativo en que se empleará.
- La adecuada preparación del juego.
- La correcta preparación del ambiente.
- Ejecución del juego.
- Resultados obtenidos.
- Valoración del juego.

Entre los juegos se pueden mencionar

- Rompecabezas.
- Los de construcción de textos.
- Esquemas.
- Cartas literarias.
- Dominó gramatical.
- Triángulos de conocimientos.
- ¿Quién soy?
- Ajiaco de saber.
- Camino del saber.

Principios básicos

- La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela



es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- El entretenimiento: Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

- El desempeño de roles: Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Se proponen 2 juegos didácticos para realizar con los escolares de sexto grado.

- Conozcamos la obra de José Martí.



Objetivos: Desarrollar el lenguaje y la creatividad de los escolares.

Medios: Tarjetas, libros.

Bibliografía: Biografías de José Martí, La Edad de Oro, Cuadernos Martianos.

Desarrollo:

Los escolares se sentarán en grupos de cuatro y seleccionarán una hoja de trabajo, la cual tendrá un grupo de orientaciones que deben cumplir. A continuación se relacionan:

Hoja 1

De La Edad de Oro responde:

- 1.- ¿Qué personaje siempre repite: ‘‘Esto es una bicoca’’?
- 2.- ¿A quién se refería Martí cuando escribió: Y yo besaba/ sus pies pequeños, / ¡dos pies que caben/ en solo un beso. !
- 3.- ¿A quiénes se refiere Martí en su artículo ‘‘Tres Héroe’’?

Selecciona uno de estos personajes y contesta ¿Qué harías si te encontraras en la situación de ese personaje?

Hoja 2.

Responde:

¿Cuáles de estos trabajos no fueron escritos por José Martí para La Edad de Oro?

Tres Héroe, Dos Milagros, La historia del hombre contada por sus casas, La perla de la Mora, Versos Sencillos, Las ruinas indias, Músicos, poetas y pintores, La exposición de París, Cuentos de elefantes.

Selecciona uno y realiza su narración, utiliza la mímica.

Hoja 3.

De los cuentos de La Edad de Oro:

Piedad y la muñeca Leonor son dos personajes del cuento...

Don Pomposo es un personaje del cuento...

Escribe un poema en el que aparezcan estos personajes.

Hoja 4.

¿En qué cuento de La Edad de Oro se repite?: ‘‘Camaroncito duro, sácame del apuro’’.

Imagina y desarrolla un final diferente para el mismo.



Hoja 5.

¿En qué libro de José Martí se encuentra el poema Los zapaticos de rosa.

¿Qué harías si te encontraras con la los personajes de este cuento? Desarrolla un diálogo.

•Juego: El Juego de las Lecturas Martianas

Objetivo: Motivar el hábito de lectura.

Materiales: Tablero para el juego, dado, fichas con preguntas.

Bibliografía: Biografías de José Martí, La Edad de oro, Cuadernos Martianos.

Orientaciones: Saldrá a jugar el jugador que saque el número más alto en el dado.

De acuerdo a los números marcados seleccionarán la tarjeta que le corresponde y la responderá, para salir del mismo deberá responderla correctamente, de no hacerlo retrocederá dos casillas.

Ejemplo el

3.- Biblioteca de la escuela.

Pregunta: Autor del "Ismaelillo", narra la idea esencial.

7.- No usaste el marcador, pierdes un turno.

Pregunta:

Comprueba tus conocimientos .Relaciona el autor y la obra:

Nuestro Martí	José Martí
El Martí que yo conocí	Herminio Almendros
Los zapaticos de rosa	Laboulaye
Meñique	Blanche Zacharie de Baralt
Los dos príncipes	Emerson
Cada uno a su oficio	Helen Hunt Jackson

9.- Encontraste el libro perdido. Avanza a la casilla 11.

Responde: ¿En qué verso Martí menciona la Rosa blanca? , recita una estrofa de la misma.

12.- Perdiste el libro de la biblioteca. Vuelve a la salida.

Pregunta ¿En qué libro Martí habla de los anamitas? ¿Con qué nombre se conocen hoy?

15.- Acabas de reparar un libro. Avanza hasta la casilla 19.

Pregunta:



Piedad, Bebé, Pilar,...son algunos de los personajes que aparecen en una Revista dedicada a los niños. ¿Cuál es el título de la misma? Narra un pasaje donde aparece uno de ellos. ¿Cómo se llama el cuento?

18. Olvidaste la dirección de la biblioteca. Retrocede a la casilla 3.

Pero antes, recita un fragmento del poema Mi Reyecillo.

21. Debes hacer un comentario sobre el Libro Nuestro Martí. Avanza a la casilla 24.

24.- Felicidades hiciste el comentario, avanza un paso.

28.- Hiciste anotaciones en las páginas del libro, bórralas y retrocede un paso, pero responde:

¿Cuál es el nombre de un personaje de la literatura infantil que le arranca las hojas a un libro muy viejo?

30.- Conoces la obra “Abdala”, comenta un fragmento de la misma.

Avanza a la casilla 37.

38.- ¡Cuidado con las polillas!, regresa a tomar un libro en la casilla 3, Completa el verso “Yo quiero salir del mundo...”

42.- En el Joven Club conocerás libros digitales. Uno de los poemas que allí aparecen es Iba un niño...

Completa el verso. Avanza a la 48.

45.- Olvidaste la lista de libros que deseas leer. Pierdes un turno, pero antes:

Selecciona tres títulos del libro Cuaderno Martiano I

48.- Ya casi llegaste si respondes correctamente eres el ganador. Argumenta por qué Martí le da ese título a los versos que aparecen en la pregunta 42.Respondiste correctamente. ¡Ganaste!. (Ver tablero)

CONCLUSIONES

Los juegos didácticos posibilitan que el docente trabaje con prioridad en una dirección, en este caso vida y obra de José Martí. Además, facilitan el trabajo para el desarrollo de la comprensión lectora mediante las actividades docentes y extra docentes. Los mismos,



permiten la socialización del conocimiento en los escolares y desarrollan la formación de valores.

BIBLIOGRAFÍA

Alfaro Torres, Rolando. (1994). El juego, una necesidad vital. -- p.30 - 33 –En: Educación (La Habana). – No. 32, mayo- agosto.

Almendros, Herminio. (1990) Nuestro Martí: La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Bokmin, D. B. (1994) Psicología del juego. -- La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Castro, Fidel. (1967) La Historia me absolverá.- La Habana: Ed. Política.

Centro de Desarrollo Territorial Holguín – UCI .Ecured Portable v1.5 2011-2

CUBA .MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2009) Currículo de Biblioteca Escolar.- La Habana: S.I.E.

_____ (2006) Orientaciones Metodológicas: Humanidades; 6º grado: La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

_____ (2001).- Programa Sexto grado.- La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

Fowler Calzada, Víctor. (2000.)- La Lectura ese poliedro: La Habana: Biblioteca Nacional José Martí,

Jukorskaia. R. I. (1992) El juego y su importancia pedagógica. –La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

_____. (1990). La educación del niño en el juego. -- La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Kuramshin, I. (1989.)Los juegos didácticos en las clases. – p. 17- 20. – En: Revista Escuela Media Nocturna (Moscú). – Vol 4, junio- agosto.

La Lectura y su promoción: Serie Temática: La información a su alcance: No 2.- [La Habana]: Centro de Información para la Educación, 2001.- 65 p.

Martí, José. (2002)Cuaderno Martiano I. Primaria (. Selección Cintio Vitier).- La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

_____ (1977). La Edad de Oro.- La Habana: Ed. Gente Nueva.

Pichardo, Hortensia (1990) José Martí: Lectura para niños.- La Habana: Ed. Pueblo y Educación.



Asociación de Pedagogos (1996.)- Técnicas participativas de educadores cubanos.1 - La Habana, C.I.E. Graciela Bustillo.

Zacharie de Baralt Blanche. (1999) El Martí que yo conocí.- La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

