

GLOSAS DIDÁCTICAS

REVISTA ELECTRÓNICA INTERNACIONAL
ISSN 1576-7809

ARTÍCULOS

Los cuentos y juegos, carácter lúdico necesario como recurso didáctico para la animación a la lectura

Carmelo Moreno Muñoz
Doctorando por la Universidad de Murcia

Rebeca Valverde Caravaca
Maestra Especialista en Lengua Extranjera Inglés

1. Introducción

El presente estudio gira en torno a dos aspectos vitales en el desarrollo del ser humano, que si bien siendo su presencia una constante en el periplo vital del ser humano, su manifestación en las aulas ha sido de modos muy diversos llegando en ocasiones a tergiversar sus fines (al menos los que consideramos más adecuados desde el punto de vista didáctico), a confrontarse, solaparse e incluso excluirse por una u otra razón del escenario educativo. De ello subyace una determinada concepción de *educación* característica de cada época y contexto. En la actualidad, y replanteándonos los procesos de enseñanza-aprendizaje que acontecen en nuestras aulas desde la perspectiva comunicativa (Habermas, J. 1994), abogamos por una reflexión que oriente a nuestro profesorado a la inclusión en sus programaciones, siempre que lo considere oportuno, de dos recursos estrechamente ligados en la formación integral del alumnado. Pretendemos con ello que el alumnado al unísono de un agente lúdico (juego), con una modalidad de literatura como son los cuentos (también lúdicos) despierte entre la población más joven el deseo de leer y el fascinante mundo que con la lectura de un libro, se despliega en su imaginación, como si de un juego se tratara.

Estos recursos, cuentos y juegos, han tenido diversas manifestaciones en el escenario escolar, si bien, en las primeras edades, etapas de educación preescolar e infantil, ambos se utilizan con la pretensión de cubrir unos determinados objetivos, (motivación, lateralidad, coordinación, trabajo en grupo, desarrollo cognitivo, etc.) y en los más de los casos simplemente para entretener. En etapas posteriores, educación primaria y secundaria, estos recursos se postergan a razón de otro tipo de actividades y recursos denominados *más serios*. Se desvanecen los espacios y tiempos para jugar, pues se da como meramente algo lúdico, para entretener y pasar el rato, de igual modo el espacio en el aula para la lectura de cuentos y recreación de los mismos, pasan a otro tipo de obras literarias, generalmente clásicos, que si bien es positivo y deben conocerse, se muestran a edades en las que aún no se ha cimentado el hábito lector, no se han desplegado e interiorizado las habilidades lingüísticas necesarias para desplegar una lectura fluida y comprensiva. Se torna pues la lectura de determinadas obras como algo complejo, dificultoso y aburrido que sin duda nos privarán de un ávido lector en el

futuro, relegando la lectura voluntaria y por placer a un ejercicio individual extracurricular que en la mayoría de los casos no se realiza. Desde un planteamiento pedagógico-didáctico crítico por el cual optamos pretendemos desarrollar en el alumnado la competencia comunicativa y emancipación intelectual que le aboquen a ese ejercicio individual y constante como es la lectura, actividad que repercutirá de modo indefectible en la formación. (Ayuste, A. y otros. 1994) Los cuentos y juegos se nos ofrecen como excepcionales recursos para el logro de tales fines. Ellos nos muestran una serie de similitudes que trataremos de desarrollar en torno a los siguientes ejes temáticos: *Desarrollo cognitivo, desarrollo de habilidades sociales, organización del aula y rol del profesorado e implicaciones didácticas o propuestas de actuación.*

2. Implicación de los cuentos y juegos en el desarrollo cognitivo del alumnado

Siguiendo las etapas evolutivas descritas por Piaget aportamos un estudio comparado entre cuentos y los juegos observando la relación entre ambos recursos así como su implicación inmediata en los procesos de enseñanza-aprendizaje que se verá reflejado en el amplio espectro de consideraciones que el profesorado debe contemplar previa a su actuación en función de las capacidades y habilidades que pretenda desarrollar en su alumnado:

Etapas del desarrollo de Piaget	Edad aprox.	Cuentos	Juegos	Habilidades y Capacidades desarrolladas
Sensoriomotor	18 meses	Libros de imágenes Libros diorama	Juegos funcionales	Movimientos simples. Manipulación
	2 años			<i>Estrechamente relacionado con la adquisición del lenguaje.</i>
Preoperacional	4 años	Cuentos de hadas, de ficción, maravillosos...	Juegos Simbólicos	Capacidad simbólica. Mundos posibles
	7 años	Folclore infantil y juegos populares	Juegos de Adquisición	Los niños escuchan y se esfuerzan por percibir
		Cuentos tradicionales (Perrault, Grimm)	Juegos de Fabricación	Creatividad, imaginación, transformación de objetos, modificación de sus funciones
Operaciones concretas	8-11 años	Aventuras, Biografías de los personajes míticos y cuentos clásicos	Juegos de Imitación	Referidos a la vida adulta. Conocimiento e identificación del entorno próximo.
			Juego de reglas	<i>Subsiste durante toda la vida.</i> Normas sociales Ritualización en el juego Ambiente
Operaciones formales	12-20 años	Suspense y sorpresa, Mitos, leyendas y cuentos heroicos.		

Tabla 1

Como se puede observar en la tabla, la división o estratificación de una u otra etapa pivota de un modo flexible en unos márgenes de edad sin duda orientativos, ya que cada etapa puede abreviarse o prolongarse en función de las características de cada individuo a razón de diversos factores que ayuden al alumnado a pasar de uno a otra; tipo y cantidad de estímulos del entorno próximo, la familia, grupo de iguales, nivel socio-económico del contexto, etc.

Lo que sí es evidente es que todas ellas conforman un continuo evolutivo que requieren el paso y consolidación de las habilidades y capacidades de la etapa anterior para el paso y logro de la siguiente. Analizando el tipo de juegos así como el tipo de cuentos que se manejan a determinadas edades se puede entrever que están en relación directa con la etapa evolutiva en la que se encuentran y que dichos cuentos y juegos al igual que su evolución y maduración cognitiva se encuentran en una progresión constante que cambia y adapta en función de las necesidades del individuo.

Otra cuestión sería el plantearnos si el paso de una etapa cognitiva a la inmediatamente superior se da por sí misma y ello es lo que condiciona el cambio de preferencias tanto de juegos como de lecturas o viceversa, es decir, el dominio de las habilidades y capacidades cognitivas necesarias para el despliegue de determinados juegos y la comprensión de determinados cuentos, es lo que ayuda al alumnado a su maduración, correcta y equilibrada identificación personal y social.

Nosotros partimos del convencimiento que los juegos (en las diferentes modalidades) y los cuentos, en primer lugar leídos por adultos y en segundo lugar por ellos mismos, ayudan sobremedida al desarrollo de la capacidad simbólica, necesaria para la identificación y aprehensión del mundo que le rodea, del lenguaje de la estructuración del pensamiento e identidad personal. (Chomsky, N. 1986) No queremos por otro lado caer en un análisis simplista de tal situación y olvidamos de otra amplia gama de estímulos que ayudan a consolidar lo anteriormente reseñado, pero por la temprana edad en la que estos recursos ejercen su influencia en el alumnado y por su manifestación a lo largo de toda la vida consideramos que actualmente no se valora y presta la atención que merecen ambos recursos. Afirmamos por la realidad escolar observada en los centros educativos que existe un tipo de cuento y de juego para cada persona en cada etapa de su vida.

Como se puede observar en la tabla 1, la temática del contenido de los cuentos se modifica paralelamente al avance cronológico de los sujetos pero no llegando nunca a desaparecer. Con los juegos ocurre algo similar pero la cuestión que se nos plantea es la siguiente: ¿Si los cuentos y los juegos ayudan al desarrollo y conformación social del alumnado a lo largo de toda su vida, por qué al comienzo de las primeras etapas educativas desaparecen los tiempos y espacios para jugar y poco después, los espacios y tiempos para la lectura y recreación de cuentos en el aula?

En el siguiente cuadro resumimos las principales características de cuentos y juegos que justifican su presencia a lo largo de todo el periodo escolar.

Capacidades Cognitivas y Habilidades Sociales que desarrollan	
CUENTOS	JUEGOS
En ocasiones se manifiestan como una superación de la vida real, se liberan de las imposiciones que la función de lo real le exigen, para actuar y funcionar con sus propias reglas. Ofrecen un amplio abanico de fantasía y de mundos posibles.	
Ayudan a la comprensión y aprendizaje de la lengua así como determinadas pautas y conductas de diálogo. (Verbal y no verbal)	
Aprendizaje sobre el entorno que le rodea, del mundo, cosas y fenómenos, relaciones, actitudes, normas y valores. Van a descubrirle el mundo que les rodea.	
Se pueden relatar a viva voz (folcklore)	Se requiere de la tradición oral (juegos populares)
Implican progresión en el alumnado porque utilizan todos los recursos de los que dispone su personalidad	
Capacidad creativa: ilimitadas posibilidades de creación y recreación	
Empleo de medios irreales, milagros, poderes, para solventar dificultades. Tienen un carácter de ficción. Puede ser de carácter verosímil o inverosímil.	
Actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida por los niños	
Es una actividad placentera, fuente de gozo para el niño/a, al mismo tiempo que presentan una finalidad en sí mismos.	
Participación en grupo, identificación social	

Tabla 2

3. Organización del aula y rol del profesorado

El profesorado en su actuación docente debe partir del convencimiento crítico de lo que hace (Kincheloe, JL. 2001). Sus propuestas y actuación subyacen de una profunda reflexión entre las diferentes vías o posibilidades que se le muestran como óptimas para la consecución de unos mismos objetivos o fines. Debe ser consciente y tener una respuesta decidida ante las siguientes cuestiones:

Qué condiciones debe reunir el aula (espacios físicos, materiales...)	
¿A quién se enseña?	¿Quién aprende?

¿Para qué se enseña?	¿Para qué aprende el alumnado?
¿Qué se enseña?	¿Qué aprende el alumnado?
¿Cómo se enseña?	¿Cómo aprende el alumnado?
¿Qué se evalúa?	¿A quién se evalúa?

El profesorado que pretenda incluir en sus programaciones los cuentos y juegos como recursos didácticos deberá contemplar las anteriores cuestiones, ya que dichas respuestas organizan con una propuesta global que pretende la formación y desarrollo integral del alumnado. No pueden ser considerados como una mera actividad puntual o aislada del resto de objetivos a alcanzar en el aula.

Retomando nuestro planteamiento inicial, en que tratamos de aunar las similitudes que cuentos y juegos nos aportan (carácter lúdico, finalidad en sí misma, actividad voluntaria y placentera...) para despertar entre el alumnado infantil y juvenil el interés y gusto por la lectura, el profesorado adoptará las medidas necesarias en su aula como las siguientes; plasmará en sus programaciones y horarios qué momentos del día dispondrá para leer o representar cuentos así como para jugar. Para ello barajará la posibilidad en algunos casos de reestructurar el mobiliario de su aula o incluso el traslado a otro espacio del centro educativo que se encuentre disponible y mejor acondicionado para tal fin. Es interesante en cualquier caso que exista una fluida interacción grupal así como los materiales considerados necesarios para el buen desarrollo de los juegos y representaciones de los cuentos. Bajo este planteamiento didáctico el docente adopta el rol de *mediador* que ayuda y elimina barreras sociales, formales y limitaciones en ocasiones generadas por el propio pensamiento del alumnado, reconduciendo a éstos a ser conscientes de sus posibilidades, ser autónomos y críticos, capaces de buscar soluciones a los nuevos retos y dificultades que se le plantean cotidianamente, siendo imaginativos y creativos (Rodríguez, M. 1997).

Como fuente de inspiración una vez iniciados en la dinámica propuesta se le aportan lecturas seleccionadas en función de criterios fundamentados en el carácter del alumnado, sus características y capacidades o nivel cognitivo. En la lectura de los cuentos es donde encontrarán reflejadas situaciones cotidianas y cómo se solventan dichas situaciones en los cuentos, ello comporta un bagaje de experiencias que al igual que ocurre en los juegos, en ocasiones trascienden la realidad y evaden problemas y conflictos pero que sin duda y siempre que no se torne como algo patológico, ayudan a equilibrio, maduración y ajuste cognitivo del alumnado.

La evaluación del alumnado, tras la observación del mismo y su grado de implicación en los juegos y cuentos, las preferencias a cada uno de ellos y el análisis del tipo de cuentos y juegos por los que opta tanto en la etapa de creación como de recreación son de gran ayuda. A través de ellos y en las primeras edades pueden servir al profesorado de indicadores de evaluación y detección temprana ante posibles desajustes personales, familiares, sociales, etc., que repercuten en el alumnado.

En edades más avanzadas nos muestran un fiel reflejo de los logros cognitivos y habilidades que en el desarrollo íntegro y global del alumnado se ha alcanzado cuándo aparecen determinados juegos o qué tipos de cuentos o relatos crea, con qué frecuencia opta por un determinado tipo de cuentos o juegos y si estos perduran más o menos tiempo en su evolución, serán indicadores que determinen en cierta medida el estadio

cognitivo por el cual se encuentra nuestro alumnado, orientándonos tal información en nuestra labor docente.

4. Propuesta de actuación hacia la animación de la lectura a través de los cuentos y juegos

La siguiente propuesta por nosotros sugerida trata de aunar espacios y tiempos para el desarrollo y trabajo de ambos recursos: cuentos y juegos. Para ello fundamentamos nuestra propuesta en planteamientos de progresiva complejidad adaptadas a las características del alumnado, pero siempre con el firme propósito de lograr un aprendizaje significativo y fomento de hábitos de lectura en el alumnado. La siguiente propuesta de actuación iría destinada a un alumnado con edades comprendidas entre los tres y dieciséis años.

En un primer periodo que abarcaría desde los tres a los seis años las habilidades lingüísticas aún se están desarrollando considerando ésta la etapa de especial importancia y relevancia para la adquisición del lenguaje, especialmente en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del habla y la escucha, ya que aunque éstas de un modo u otro vienen adquiridas por nuestro alumnado debido a su bagaje de experiencias y aprendizajes previos deben ser desarrolladas y afianzadas. Por el contrario, las habilidades lingüísticas de la lectura y escritura serán adquiridas más tarde, entre los seis y dieciséis años.

A través de los cuentos y juegos nosotros afirmamos que pueden desarrollarse la totalidad de habilidades lingüísticas mencionadas: La escucha, el habla, la lectura y la escritura. Para ello el rol del docente es fundamental ya que de su formación e imaginación dependerá en gran medida el éxito de toda experiencia.

A modo de ejemplo reseñamos algunas actividades que fácilmente pueden desarrollarse en el aula.

- *Actividad 1*

Esta primera actividad iría destinada a las primeras etapas educativas, con un alumnado entre tres y seis años. Se realizaría la lectura en el aula de cuentos en la cual el alumnado estará dispuesto en círculo alrededor del profesor, si es él quien realiza la lectura o de algún “cuenta cuentos” profesional. Es importante recordar que el énfasis y dramatización de los cuentos en el momento de ser transmitidos al público los dota de una especial carga emotiva, despertando un universo de sensaciones en quienes se deleitan escuchándolos. Es precisamente ello lo que se pretende, desarrollar la capacidad de escucha, condición necesaria por otra parte para el aprendizaje del lenguaje y correcta distinción fonética.

- *Actividad 2*

Consiste en una actividad enfocada a los últimos años de Educación Infantil donde el alumnado emprende sus primeros pasos en lo que podría denominar la “investigación” o indagación constante. Se propone que el alumnado exponga al grupo sus cuentos. Para ello deberá pedir a padres, abuelos, vecinos, etc., que previamente se

los narren para posteriormente ellos poder compartirlos con el grupo-clase. Esta actividad supone en el alumnado un importante ejercicio cognitivo ya que al tiempo que debe comprender el cuento debe realizar una actividad de síntesis (resumen de lo que considera importante para el desarrollo de la historia así como una organización y secuenciación de los sucesos. A ello hay que añadir la carga pragmática de su exposición (López, A. y Encabo, E. 2001b).

- *Actividad 2.1*

Recreación de los personajes e historias por ellos mismos, engarzando con el “juego dramático” y el teatro, actividades éstas que no deben desarrollarse como algo aislado o puntual dado un evento como puede ser la Navidad, Semana del libro, etc. (Eines. J. y Mantovani, A. 1980)

- *Actividad 2.2*

Análisis del contenido de los cuentos descubriendo qué juegos despliegan sus personajes. Con ello se creará un repertorio de recursos lúdicos que se practicarán en las aulas y patios de recreo. (Cervera, J. 1996)

- *Actividad 2.3*

Al igual que con los cuentos, tratarán llevar al aula “juegos populares” que a través de sus padres, abuelos, etc., les serán desvelados, abriendo un nuevo mundo lúdico que dé opciones diferentes al “fútbol”, “game-boy”, etc. Estos, siguiendo las dinámicas anteriores serán explicados en el aula y practicados con sus compañeros.

Todas estas actividades abren nuevos espacios comunicativos y actividades motivadoras por sí mismas. El alumnado se ve inmerso en un mundo de fantasía y diversión que le hace sentir identificado y participe del grupo al tiempo que protagonista de las historias y juegos. Otro aspecto a tratar en el trabajo con cuentos y juegos es el desarrollo de la capacidad creativa, donde además contamos con los clásicos talleres de creación literaria (López, A y Encabo, E. 2001) y la utilización de las nuevas tecnologías, software educativo interactivo, espacios virtuales de internet, chat, etc.

Los cuentos, hasta el momento revelados establecen una relación simbiótica con los juegos estableciendo una relación conceptual ente cuento-juego / diversión, que en las siguientes etapas predispondrá en las mejores condiciones al alumnado para aproximarse a los mismos y realizar su lectura. (Bernardo, J. y Bastarretche, J. 1993).

5. Conclusiones

Desde el área de conocimiento de la didáctica de la lengua y la literatura optamos por un uso de la lengua más funcional y pragmático que cubra las verdaderas necesidades comunicativas del alumnado en las diversas situaciones y contextos en los que se halle inserto. Para ello recurrimos a un profesorado formado y comprometido con su actuación docente que opte por un rol de *mediador* y por una metodología fundamentada en la *investigación-acción*. (Mackerman, J. 1999). Ello genera en el profesorado una constante inquietud e interrogación por todo aquello que tiene lugar en

el aula, ya que tras una profunda reflexión en la búsqueda de soluciones a los problemas y conflictos que subyacen tanto de la organización del aula como de su propia actuación y alumnado. Con dicho profesorado y con el objetivo fijado desde nuestra área tratamos de explorar dos recursos hasta ahora no explotados lo suficiente en nuestras aulas, como son los cuentos y los juegos. Con ellos pretendemos desarrollar en el alumnado las habilidades lingüísticas básicas de todo conocimiento así como generar en el aula un ambiente lúdico y flexible. Se pretende además que se adquieran determinados hábitos de trabajo y valores fundamentados en un sociedad democrática, como la tolerancia, respeto...

Tras establecer consciente o inconscientemente en el alumnado un relación difícilmente dissociable entre lectura de cuentos y juegos, se conforma cognitivamente una percepción favorable ante el juego (por su propia naturaleza lúdica y placentera) y la lectura (que no necesariamente debe perseguir un objetivo académico y ni mucho menos algo impuesto o aburrido) tratando de preservar de ese modo a los futuros lectores.

6. Bibliografía

- Ayuste, A. y otros. (1994). *Planteamientos de la Pedagogía Crítica: Comunicar y transformar*. Graó. Barcelona.
- Bernardo, J. y Basterretche, J. (1993). *Técnicas y recursos para motivar a los alumnos*. Ediciones RIALP. Madrid.
- Cervera, J. (1996). *La Dramatización en la Escuela*. Bruño. Madrid.
- Eines, J. y Mantovani, A. (1980). *Teoría del Juego Dramático*. Servicio de publicaciones del Ministerio de Educación. Madrid.
- Chomsky, N. (1986). *El lenguaje y el entendimiento*. Seix Barral, S. A. Barcelona.
- Habermas, J. (1994). *Teoría de la Acción Comunicativa: complementos y estudios previos*. Cátedra. Madrid.
- Kincheloe, J. L. (2001). *Hacia una revisión crítica del pensamiento docente*. Octaedro. Barcelona.
- López, A. y Encabo, E. (2001). *Heurística de la Comunicación. El aula feliz*. Octaedro. Barcelona.
- López, A. y Encabo, E. (2001b). *Mejorar la comunicación en niños y adolescentes*. Pirámide. Madrid.
- Mckerman, J. (1999). *Investigación-Acción y currículo*. Morata, Madrid.
- Rodríguez, M. (1997). *Hacia una Didáctica Crítica*. La Muralla, S. A. Madrid.