

## ¿Por qué Jugar en Ciencias Sociales en el Nivel Secundario? Reflexiones sobre el rol docente y el juego

Celi, Mauricio

Correo: Mauriceli444@hotmail.com

**Cita:** Celi, M " ¿Por qué Jugar en Ciencias Sociales en el Nivel Secundario? Reflexiones sobre el rol docente y el juego" en Revista *Lúdicamente*, Vol. 7, N°14, Año 2018, Junio- Octubre 2018, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 20 de diciembre de 2017 y aceptado para su publicación el 1 de febrero de 2018.

**RESUMEN:** Es una preocupación general repensar de manera constante sobre las prácticas docentes y su formación profesional para poder contar, analizar y utilizar con los estudiantes estrategias, en especial el juego, que atiendan a los cambios ocurridos en los últimos tiempos en el Nivel Secundario. Es importante echar luz a este problema, indagar y reflexionar sobre la formación profesional de esos docentes y su contacto más o menos cercano respecto al juego. Es loas, indagar sobre la utilización del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje por parte de los docentes de ciencias sociales en el nivel secundario y analizar la formación profesional<sup>1</sup> de los mismos referido al juego y su contexto. A su vez, presentar teóricamente y develar el potencial del juego como estrategia de enseñanza para las Ciencias Sociales y proponer ciertas líneas de trabajo posibles a la hora de llevar adelante los juegos. Resulta fundamental reflexionar sobre aquellos docentes de Ciencias Sociales que utilizan escasamente y de manera discontinua, el juego como estrategia de enseñanza en las Ciencias Sociales y también tienen una formación inicial y permanente que deja de lado, sin proponer ni impulsar, el utilizar el juego como estrategia de enseñanza dentro de los ámbitos educativos.

**Palabras clave:** Juego – Estrategia de Enseñanza - Ciencias Sociales – Nivel Secundario – Rol Docente

**ABSTRACT:** It is a general concern to constantly rethink about teaching practices and their professional training to be able to count, analyze and use with students strategies, especially the game, that attend to the changes that have occurred in recent times in the Secondary Level. It is important to shed light on this problem, to investigate and reflect on the professional training of these teachers and their more or less close contact with the game. It is loas, investigate the use of the game as a teaching and learning strategy by social science teachers at the secondary level and analyze the vocational training of them regarding the game and its context. In turn, present theoretically, unveil the potential of the game as a teaching strategy for the social sciences, and propose certain lines of work possible when carrying games. It is fundamental to reflect on those social science teachers who use sparingly and discontinuously, play as a teaching strategy in the social sciences and also have an initial and permanent formation that leaves aside, without proposing or promoting, using the game as Teaching strategies within educational settings.

**Key-words:** Game - Teaching Strategy - Social Sciences - Secondary Level - Teaching Role



## **El juego en las ciencias sociales en el nivel secundario.**

### **Repensar el rol docente y el juego**

*Cuando el impulso de jugar repentinamente invade a un adulto,  
esto no significa recaída en la infancia.*

*Por supuesto jugar siempre supone una liberación.*

*Al jugar los niños, rodeados de un mundo de gigantes,*

*crean uno pequeño que es el adecuado para ellos;*

*en cambio el adulto, rodeado por la amenaza de lo real,*

*le quita horror al mundo haciendo de él una copia reducida.*

*(Water Benjamin)*

En este escrito, se propone repensar lo lúdico en el aula, más precisamente el juego como estrategia de enseñanza en las ciencias sociales en el nivel secundario. Para ello, empezaremos mencionando algunas cuestiones que han ocurrido en educación que hacen visible y posible esta posibilidad. En los últimos tiempos, la escuela secundaria ha transitado por diversos cambios, entre ellos podemos observar lo que anteriormente era 7 grado de nivel primario hace un tiempo pasó a ser 1er año de nivel secundario, lo que implicó que los estudiantes (entre 11 y 14 años) se insertaran más tempranamente en el nivel secundario. Las horas de ciencias sociales anteriormente eran de 5hs semanales y han cambiado a 4hs semanales y 1hs de “Integración de Saberes”. Los espacios de “Integración de Saberes”, que también son parte del espacio de Ciencias Sociales en el primer año, permiten integrar saberes desde diferentes áreas y disciplinas, entre ellas Formación ética y ciudadana, tecnología, etc. Otro cambio es la Ley 26 206 que afirma la obligatoriedad para el nivel secundario. Estos son algunos de los cambios que fueron haciendo visible algunas necesidades de enriquecer las estrategias a la hora de enseñar.

En base a esto, desarrollaremos la idea de generar ambientes de juego significativos e importantes en el nivel Secundario, y precisamente en la enseñanza de las Ciencias Sociales, que puede ser estimulante para posibilitar que los estudiantes se interesen y adquieran conocimientos importantes para la vida en sociedad y vivencien que el aprender puede ser una actividad divertida y enriquecedora a la vez. Ahora bien, ¿Se puede proponer el juego como estrategia para enriquecer las prácticas reales de enseñanza de las Ciencias Sociales? ¿Qué sucede cuando el juego y la enseñanza en Ciencias Sociales se ponen en contacto? ¿Qué sucede con los estudiantes y el docente cuando se realizan los juegos en la escuela?

La enseñanza de las Ciencias Sociales en el Nivel Secundario se orienta a que el sujeto construya paulatinamente y de forma integrada, el objeto de estudio de las Ciencias Sociales y genere el pensamiento explicativo, identifique, describa y reconozca las relaciones entre la economía, la apropiación y la transformación del espacio y la naturaleza. Es importante que establezca relaciones entre el espacio y las actividades humanas, entre el pasado y el presente, identificando semejanzas y diferencias, regularidades, regresiones y transformaciones, entre consensos y conflictos, en las configuraciones sociales, políticas y económicas de distintas sociedades a través del tiempo. También busca favorecer la apropiación de la indagación y el análisis de las distintas realidades y configuraciones témporo-espaciales desde la complejidad y la multicausalidad a partir de distintas formas de interpelar la realidad y los procesos sociales, desarrollar de prácticas que asuman el diálogo contextualizado y la cultura democrática, así como la posibilidad de aprender a tomar posiciones y decisiones comprometidas con sí mismo y con los otros, analizar procesos y descubrir la activa interrelación de la sociedad con el medio y reconocer las problemáticas ambientales del pasado y del presente, teniendo en cuenta las relaciones de producción y poder y su intervención en la naturaleza. Por último, pero no menos importante, se busca habilitar la posibilidad de que los sujetos se piensen a sí mismos como sujetos de intervención efectiva en la sociedad, reflexionando sobre su existencia y el poder actuar en consecuencia.

El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje promueve nuevas miradas de las prácticas docentes, como también avanzar para que los desencuentros generacionales no sean un obstáculo en lo pedagógico didáctico. Permite trabajar con los sentidos y los “sin sentidos”, con las múltiples formas comunicacionales de lo que ocurre en el aula en términos de la distancia generacional entre docentes y adolescentes. Se observa, que en términos generales, la formación lúdica de los docentes y más específicamente de los docentes de Ciencias Sociales de Nivel Secundario es escasa, ya sea porque su formación docente no ha estado orientada hacia la utilización de formas lúdicas como estrategias de enseñanza y también debido al interés del docente y a la falta de ofertas de capacitaciones sobre estos temas. No se observa que los ámbitos de Formación Docente en Ciencias Sociales para el nivel secundario estén interesados en orientar su Curriculum hacia la utilización de ambientes lúdicos para la enseñanza. Las instituciones escolares de nivel secundario tampoco direccionan eficazmente las intenciones educativas hacia la utilización del juego como estrategia de enseñanza por lo que en muchos casos, queda a la voluntad del docente la aplicación o no, generalmente es más frecuente la no aplicación, del mismo. En el análisis del Marco General del Diseño Curricular de Nivel Secundario de la Provincia del Chubut, en especial en el área referida a las Ciencias Sociales, no se encuentra una orientación ni se menciona sobre la posibilidad y la potencialidad de utilización del juego como estrategia de enseñanza de las Ciencias Sociales. Lo mismo sucede en el análisis de los Planes de Estudio de los Profesorados en Historia de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco, desde el año 1989 hasta la actualidad. Es decir, no está presente la decisión



institucional que forma a docentes, sobre la incorporación del juego para contribuir a la mejora de la enseñanza de las ciencias sociales y también, no hay orientación que se acerque a la temática del juego como estrategia de enseñanza.

El juego es una actividad para aprender, disfrutar e interactuar colectivamente, construyendo realidades, elaborando conflictos y sus posibles resoluciones. Las propuestas lúdicas, podrían facilitar el encuentro entre estudiantes y los intereses escolares. Pueden ayudar a conocer el entorno, los sentimientos y pensamientos tanto del estudiante como del docente, pudiendo manifestar cómo están siendo los sujetos, de una forma simbólica y real. Se puede afirmar que es un medio por el que se pretende entender cómo funciona el mundo y las formas en que se integra el sujeto en él. Cumple un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos. Aun así, en los últimos tiempos se produjeron ciertos cambios socioculturales en nuestro contexto que han repercutido, en cierta medida, negativamente hacia la cultura lúdica de nuestra sociedad, se muestra como un obstáculo social y cultural. Las actividades al aire libre realizadas por los niños y adolescentes, están siendo sustituidas por el juego más individual y tecnológico. Los lugares (el barrio, la calle, la vereda o la plaza) donde se producía el juego al aire libre, hoy no suelen utilizarse con ese fin. Diversos procesos de cambios sociales y culturales, como también la revolución tecnológica-comunicacional no han aportado positivamente para que los sujetos utilicen la vereda, el barrio y las tardes para poder jugar con los vecinos, amigos y gente del barrio. Los sujetos de hoy, no siempre tienen gran experiencia lúdica al aire libre y con interacción corporal y concreta con otros sujetos. La interacción, muchas veces es virtual y los juegos que antes se realizaban al aire libre hoy no se practican, lo que hace que el sujeto no vaya teniendo experiencia lúdica corporal. El soporte de lo lúdico en los adolescentes es, en gran medida, tecnológico y a través de espacios virtuales. Esto es un obstáculo cultural y social al momento de proponer situaciones y actividades lúdicas corporales dentro de la escuela.

Cuando el juego se realiza en ámbitos educativos adquiere diversas funciones y es una estrategia importante para enseñar y aprender. Los estudiantes se sienten, generalmente, atraídos y es un medio para captar la atención de ellos. Puede ser un lugar deseado por los alumnos y liberador a la vez, por lo que es indispensable comprender la forma en que funciona. En el nivel educativo secundario, los adolescentes ocupan espacios, tiempos e incluso ensayan ser personajes vinculados con diversas producciones culturales. La música, los grafitis, los recitales y las diversas expresiones estéticas y culturales, son lugares frecuentes donde los adolescentes transitan. El juego es un elemento de importancia para el universo del adolescente como también lo es la acción del jugador. Esta puede ser considerada libre y espontánea, aun así sabemos que nadie puede jugar de verdad si no lo desea.

Aprender a ponernos en la “perspectiva del jugador”, a mirar a través de sus ojos la emoción el juego, quizás no ayudaría a describir cuales son las prioridades, cuando se pueden romper las reglas,

porque si no se puede seguir jugando, cuando vale la pena perder o “esperar” a un amigo para llegar juntos a la meta.”

(Sarle P. M., 2012: 142)

La presencia de ambientes lúdicos, para el sujeto pre adolescente, generan espacios educativos significativos. La pre adolescencia es un momento, en general, de desequilibrio donde no siempre los estudiantes pueden tener ámbitos para pensarse “en” la realidad. El juego trabaja con el desequilibrio tanto de los sujetos como de situaciones determinadas para poder reflexionar y humanizar a este como parte sustancial y necesaria del desarrollo de los sujetos en la vida. Es un muy buen motivo para trabajar las inseguridades, los miedos, y todo aquello que produzca angustia y frustración en el sujeto que transita esta particular etapa de la vida. Siguiendo al pensamiento de Ortega citado por Sarlé se afirma que:

El juego es un escenario donde se produce la acción y la representación del conflicto cognitivo, la perturbación responsable del desequilibrio. La permeabilidad frente a elementos nuevos que asimilar y el ajuste acomodatorio de las estructuras. A la vez, es una conducta representativa que se organiza en torno a reglas en un marco social aptos para la adquisición de conocimientos

(Sarle P. M., 2012: 51)

Los juegos permiten que el jugador se involucre emocional, funcional, racional y expresivamente, estando orientado para que en la pre adolescencia se genere un desarrollo comunicacional entre pares y se fortalezca la acción colaborativa como el trabajo en conjunto. También que genere la comprensión de nuevas situaciones, fortifique la tolerancia al error o a la frustración como también para que se amplíen sus conocimientos y contribuyan a la construcción de nuevos saberes. El sujeto se repiensa ante nuevas situaciones, trabajando con los desequilibrios propios de lo que toda dinámica lúdica implica, haciendo que surjan nuevas y variadas conversaciones, que se divierta mientras aprende y que aprenda a aprender de manera significativa. No hay que desestimar las nuevas aptitudes corporales que puede aprender el sujeto cuando en los juegos hay una acción deliberadamente corporal como pueden ser los bailes u otras acciones que implican el movimiento de los cuerpos. El sujeto puede aprender a trabajar y manipular objetos “nuevos” como también generar aptitudes referidas a la interpretación de papeles imaginarios o reales. En general, el juego es una actividad aceptada con deseo para ir al encuentro de momentos emocionantes e interesantes. Esto tal vez, desemboque en momentos realmente significativos para los alumnos y para todos los que hacen la escuela.

Si pudiéramos, como señala Bruner y rescatan muchos didactas, aceptar que “en la práctica, un currículum es una animada conversación sobre un tema que nunca se puede definir del todo, aunque se le puedan poner límites” (1997), quizás las discusiones sobre el lugar y el valor del juego en el ámbito de la escuela, tendrían otro cause; escucharíamos a los jugadores y encontraríamos formas “amigables de enseñar”.

El juego nos obliga a pensar en categorías interpersonales..., donde los otros y lo inacabado resultan solo parte de lo impredecible e imprevisible propios de los contextos escolares.

(Sarle P. M., 2012: 143)

El juego tiene intenciones pedagógicas y para esto, es necesario comprender a los alumnos y sus motivaciones, para llevarlos a la acción pedagógica creando un mundo imaginario. En este sentido, es imprescindible que los docentes otorguen al juego la importancia y la seriedad que se merece como estrategia de enseñanza. Si se lo sabe utilizar, se puede convertir en una poderosa estrategia de trabajo. Reflexionar sobre lo lúdico dentro del aula, como elemento central de la acción docente que puede transformar la realidad y la interpretación de la misma, nos invita a transitar un camino educativo que busca generar en los alumnos, seres reflexivos, críticos y democráticos. También permite repensar los significados, las prácticas, valores, saberes, habilidades y potencialidades que atraviesan a los alumnos en la escuela. Esto es necesario ya que hay un cambio entre la escuela moderna tradicional y la escuela de hoy, y es fundamental que la formación profesional docente este a la altura de esto. Es ineludible hacer una reflexión crítica de la práctica docente en el nivel secundario como así también proponer estrategias que nutren el camino de la formación docente inicial y permanente para generar una educación basada en la construcción de proyectos de vida de los estudiantes, en los valores de libertad, de paz, de solidaridad y de igualdad como también en el respeto a la diversidad y la justicia social. El juego apunta a enriquecer los sentidos de la enseñanza en general, brindando oportunidades necesarias para desarrollar y fortalecer la formación integral de las personas a lo largo de toda la vida.

La propuesta hoy es obvia: recuperemos otros entornos, otras secuencias, donde las propuestas educativas y el juego, como parte fundamental y vehicular de enseñanza, sirvan a formas más lúdicas y profundas de aprendizaje y relación. —esto, que sirve de base a las condiciones previas que debe tener actividad educativa, no solo de juego, pasa por la asunción de la educación formal de una estructura curricular abierta, con un marco escolar que permita sistematizar las intencionalidad educativas y desarrollar adecuadamente los contenidos de área a través de una ruptura permanente y consciente de tiempo y espacio en función de conseguir una mejor significatividad de los aprendizajes.

(Castro Gonzalez, 2012: 18)

A los marcos lúdicos no solo los construyen los estudiantes sino también los docentes formadores. Un adulto puede jugar, y ser un compañero acorde al juego que se produce. El docente puede hacer entradas y salidas en el juego, puede intervenir cuando lo crea necesario para que intensifique el juego o se relaje. El docente puede presentar situaciones complejas, que no siempre tienen solución, trayendo experiencias de otros ambientes y lugares para que se enriquezca el juego y que se socialicen las experiencias durante el mismo. El rol del docente no es mirar o estar por encima del alumno, sino estar cerca para asegurar un ambiente estable y deseable para jugar, ofreciendo seguridad e información. Debe poner en movimiento cosas e intentar generar emociones en el juego. Dirá Meirieu en *“La opción de educar y la responsabilidad pedagógica”* que cree en:

(...) la capacidad de conmover que tienen los relatos, esa conmoción de las personas implica poner en movimiento, no someter. Poner en movimiento es exactamente lo que significa la palabra



“emoción”. La emoción no es detener a la gente donde está, sino poner a la gente en movimiento para permitirle ir hacia otro lugar. La función de conmover, de conmoción del relato, que tiene la historia también, es lo que hace el poder emancipador de los saberes. Tenemos que emocionar, conmover, poner en movimiento

(Meirieu, 2012)

Participar en el juego implica muchas cosas, entre ellas generar un formato de juego donde la actividad este protegida, donde el riesgo físico, psíquico y emocional sea mínimo y que se genere deseo del encuentro con otros. Es importante que sea un momento emocionante, donde el docente muestre corporalmente que está dispuesto que sucedan cosas interesantes en el juego.

La participación del docente en el juego no implica que programe el juego sin presencia de los alumnos como tampoco es un juego libre donde no hay reglas ni control. El docente puede facilitar la organización social, la acción y el desarrollo del juego en el escenario elegido. El trabajo intelectual lúdico implica combinar pensamientos, lenguajes y fantasía. Es importante garantizar las condiciones necesarias para que se posibilite el juego, y para eso, es necesaria una “voluntad política” para integrar el juego en el aula de manera concreta y prescriptiva, entre otras. Es significativo que no aparezca solamente de manera espontánea en las aulas porque los alumnos juegan o porque el profesor lo utiliza como recurso para atraer su atención o intentar motivarlos. El juego es generador de aprendizaje en los alumnos y tiene un papel importante en el modo en que comprenden y conocen el mundo. La intención del docente de utilizar el juego como estrategia de enseñanza en las Ciencias Sociales implica que anteriormente se plantee qué, cómo, para quién, para qué, dónde, la forma, porqué, etc. se va a enseñar, siempre teniendo en cuenta que el juego posibilita, facilita y nutre las prácticas docentes buscando que algunos saberes se carguen de sentido y resulten significativos para los alumnos. El juego puede convocar el interés, posibilitando el gusto y la diversión de los alumnos, buscando que los alumnos exploren, se apropien y adquieran nuevas habilidades para desarrollarse en el mundo. El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje implica que el docente reflexione sobre qué es jugar, plantear cómo hacerlo, desde qué marco teórico, con qué propósito, pensar si se aprende con el juego elegido, cuándo jugar, quiénes jugaran y qué se hará con los resultados del juego. Es crucial tener en cuenta y estimar aproximadamente cuánto tiempo le vamos a dedicar a la actividad lúdica.

Un elemento imprescindible al momento de planificar es tener claro y definido el límite de tiempo con el que se cuenta y la forma en que se distribuirá en las actividades, ya que de esto dependerá que el proceso se desarrolle ordenadamente, dentro de contextos educativos que cuentan con una programación horaria definida. En este sentido, desde nuestra experiencia, podemos decir que el manejar los tiempos de las actividades lúdicas que se realizan permite, por una parte, mantener a las y los educandos motivados y, por otra, estar alertas frente a posibles eventualidades.

(Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia, 2006:146)

También se debe tener en cuenta qué aspectos se lograron y cuáles no, qué efectos sociales implica jugar en el aula, qué sucede con las miradas de las autoridades y

con la opinión o influencia del contexto social – cultural donde se realizan los juegos. Es importante tener en cuenta qué efectos concretos tiene el juego sobre los sujetos y cómo acompañar estos posibles cambios.

¿Un educador puede conformarse con observar lo que le viene dado? ¿Debe limitarse a observar lo que en él sucede? ¿Debe comprometerse con él, debe incidir, transformar, personalizar el espacio donde vaya a realizar su tarea, hacerlo suyo-nuestro, proyectarse, haciendo de ese espacio, ese juego, un lugar o una forma donde el niño o el joven encuentren sus posibilidades de desarrollo... o no? Sin duda, cuando establecemos un área de conocimientos – que puede ser consciente o inconsciente- no se cuestiona que el que se produzca un proceso de aprendizaje más o menos agradable y/o duradero. No creo que nadie niegue que toda lectura implica algún tipo de aprendizaje hasta la más soez. En el juego, creo, sin entrar en el análisis de las estructuras que plantea Piaget, que sucede lo mismo.

(Castro Gonzalez, 2012: 14)

En esta perspectiva se tiene en cuenta que la relación entre la enseñanza de las Ciencias Sociales y el juego como estrategia de enseñanza implica tener en cuenta: la necesidad, el interés, la complicidad, la motivación, la trasgresión, la negociación, los permisos, la confianza y los acuerdos de los sujetos en un contexto particular. Es una oportunidad para el trabajo colectivo y colaborativo entre los docentes y los alumnos, siendo un momento enriquecedor para trabajar en lo simbólico y lo real, para actuar y transformar la realidad. El juego es un terreno fértil para el desarrollo de las ciencias sociales tanto del lenguaje oral o simbólico como de las capacidades cognitivas que hacen al desarrollo del sujeto. Lo necesario es establecer pautas, acordar decisiones, colaborar, discutir, sostener desde el discurso las acciones que se suceden en el devenir de la actividad lúdica, hacer que el momento de juego sea, para los sujetos, un tiempo ideal para el enriquecimiento y desarrollo de capacidades cognitivas significativas para la vida presente y futura en sociedad. Esto, hace visible la complejidad del trabajo docente de ciencias sociales, y sus posibilidades como transformador de la realidad. No debemos pensar lo lúdico en el aula como un insumo para el corto plazo y como un elemento acrítico, sino como un elemento central para pensar la igualdad como punto de partida y no de llegada, permitiendo generar las condiciones necesarias para educar y que se produzca una real y significativa educación. Es interesante pensar al juego en las ciencias sociales como una estructura significativa para enseñar y aprender. Lo lúdico en la enseñanza potencia, beneficia y contribuye las prácticas docentes concretas y reales, como también hace más interesantes y motivadoras las presentaciones y el trabajo de ciertos conceptos, valores y temas de las ciencias sociales en la escuela secundaria.

Para que realmente exista un juego, el jugador debe “jugar” al juego, hacerlo propio. Es necesario para que se “entre al juego” es necesario “salirse de algún lugar”. Cuando una persona juega crea un marco de realidad diferente, se combinan aspectos propios de la realidad (fruto de la experiencia personal) y otros propios del campo de la imaginación. Esto alimenta la capacidad de análisis de las sociedades pasadas y de actuar en la sociedad presente. En una situación imaginaria uno puede ser otra persona o cosa, puede equivocarse sin temer las consecuencias (porque





puede comenzar de nuevo); encontrar respuestas y ensayarlas; volver a vivir una situación pero dándole otro final.

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad, afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa, ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria, reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante, educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas, brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia.

(Chacon, 2001: 3)

Es una oportunidad para no temer a la equivocación, para generar nuevas propuestas a problemas pasados y presentes, para dudar de las certezas y para cuestionar lo dado, como también para dar cuenta de los diversos procesos de construcción de lo social. Los nuevos análisis de las distintas sociedades se generan a partir nuevas preguntas, dudas y posibles intervenciones. Realizar estos ejercicios de aprendizaje social proporciona nuevas y numerosas capacidades y habilidades en los sujetos. Para el aprendizaje ciudadano, es necesario que se eduque teniendo en cuenta la posibilidad de la equivocación. No es significativo el aprendizaje si se educa con el temor de equivocarse. Es necesario educar para tolerar el error y aprender de él, en esto, el juego nos pueda ayudar para que la tolerancia al error o que equivocarse no sea algo tan dramático y sea una oportunidad para socializar, compartir, aprender y generar nuevas formas de pensar y hacer en el mundo.

El docente de Ciencias Sociales debe intentar crear mediante el diálogo, un contexto de comunicación que se enriquezca paulatinamente con el aporte de los participantes. La función del docente es facilitar la participación activa y ordenada en el aula, presentar problemas adecuados al potencial de desarrollo actual de sus alumnos, ofrecer contenidos que enriquezcan el intercambio y provoquen la reflexión sobre los temas tratados (comunicación) y sobre el propio proceso de comunicación (meta comunicación) y por último, analizar la marcha del proceso para proponer y efectuar reajustes. En base a esto, el juego como estrategias de enseñanza, tiene una determinada intencionalidad educativa.

En el contexto escolar, siempre que el docente propone un juego a su grupo, tiene alguna intencionalidad didáctica o educativa explicitada con mayor o menor especificidad, con mayor o menor grado de sistematicidad. Así ha sido históricamente y así sigue siendo hoy. Este encuentro entre el terreno de la enseñanza y el juego se produce asumiendo diferentes formas, que varían según cómo se pondere la potencialidad educativa de la situación lúdica. Podríamos preguntarnos aquí con que intenciones y en qué circunstancias (...)

(Rodríguez Saenz, 2010: 77)



Los contenidos serán utilizados y asimilados en la medida en que el docente sepa mostrar las conexiones que puedan tener con los problemas planteados y las preocupaciones de los alumnos. La enseñanza es una práctica social, una acción y una intención. María Cristina Davini en su texto *“Acerca de las prácticas docentes y su formación”*, afirma que la formación de los docentes como práctica, debe estar orientada a enseñar en el marco de finalidades humanas, sociales, éticas y políticas. Flavia Terigi, en *“Los saberes de los docentes: Formación, elaboración en la experiencia e investigación”* afirma que el trabajo docente no es una cuestión individual sino algo colectivo y se espera, de este trabajo colectivo, algo significativo en términos educativos. Los docentes enseñan en condiciones colectivas, y por ello la colaboración, la solidaridad, la comunicación y el compartir experiencias – estrategias de enseñanzas es una clave del desempeño profesional. Se concibe al trabajo docente como una actividad colectiva y transformadora. Es un trabajo interactivo, cara a cara, que presenta alcanzar cierto propósito.

Para pensar y transformar el trabajo en las aulas, las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, se requiere una mirada didáctica que permita definir las condiciones en las que se producen. Continuidad y diversidad son criterios o condiciones didácticas que consideramos esenciales para planificar la clase. Una buena manera de proponer la apropiación de los contenidos es crear las condiciones para que a partir de sucesivas aproximaciones, cada vez más ajustadas, los estudiantes puedan avanzar en su dominio.

(Ministerio de Educación, Marco General, 2015)

El docente tiene la responsabilidad de crear ambientes y generar condiciones donde se puedan producir el conocimiento y para que los alumnos creen, imaginen, sueñen, proyecten y disfruten de lo que la escuela propone. Continuidad y alternancia son condiciones que pueden favorecer la enseñanza, siempre repensando y analizando las condiciones dónde y cuándo se producen. Siguiendo con lo planteado, es una intervención prácticamente total en el individuo. Pretender un desarrollo de carácter reflexivo y participativo por parte de los sujetos es importante en la enseñanza. El acto educativo pone en contacto a dos o más individuos, dónde se entrecruzan cuestiones económicas, sociales, culturales, ideológicas en las cuales, ciertas características devienen de ciertos procesos y hechos del pasado. Aun así, Flavia Terigi en *“Los saberes de los docente: formación, elaboración en la experiencia e investigación”*, afirma que muchas veces la organización del trabajo docente tiende a ser un obturador de posibilidades, entre ellas la de desarrollar la clase de actividad conjunta que sería inherente al carácter colaborativo e institucional de la docencia (Terigi, 2012). El acto educativo es una acción de intervención en el sujeto, y en esta intervención son varios los sujetos que son responsables de la educación, no solo el docente. La enseñanza entendida como acción, materializada en la práctica docente, es una acción estratégica que pone en tensión los sujetos. Las acciones cotidianas de los docentes, apuntan a no permitir que los estudiantes sigan llanamente sus intereses y deseos, no por ejercicio del autoritarismo sino porque el mandato social de la institución educativa indica que deben ofrecerles una amplia gama de conocimientos, saberes, formas de actuar, formas de valorar, etc.

Al momento de realizar una responsable enseñanza, el docente debe tener en cuenta la selección y la preparación de los materiales con que trabaja, ofrecer alternativas, generar un ambiente acorde y positivo para la enseñanza, organizar los contenidos y seleccionar e intervenir en el contexto para generar un ambiente facilitador de enseñanza. También debe planificar en el espacio educativo de acuerdo a las edades, los contenidos y los objetos considerando qué contenidos a trabajar son importantes para la vida de los alumnos, generar pautas y un ambiente donde los alumnos y el docente sean escuchados ofreciendo una amplia libertad de comunicación. A su vez, el docente debe trabajar con la circulación de la palabra e ideas, interpretar la comunicación verbal y no verbal, dar espacios para la reflexión, convocar con charlas con profesionales para abordar temáticas importantes, realizar reuniones sorpresa sobre temas importantes que surgen al calor de los temas cotidianos y del interés de los alumnos y, a su vez, utilizar diversas estrategias educativas como canciones, imágenes, juguetes, títeres, tambores, elementos de música, cuentos, etc.

Siguiendo a Philippe Meirieu en *“La Opción de Educar y la Responsabilidad Pedagógica”*, afirma que no existe una democracia sin una educación democrática y sin una educación para la democracia (Meirieu, 2012). En base a esto, para el autor existen tres exigencias, la primera apunta a transmitir saberes emancipadores, la segunda apunta a compartir valores democráticos y el tercero es la intención de formar a estudiantes en el ejercicio de la democracia a lo largo de su vida. Apunta a enseñar saberes y la historia de los saberes y algo muy importante para una educación democrática, es buscar y tratar de convencer sin vencer. Se busca convencer respetando la inteligencia del otro, y sin utilizar ni el control, ni la sumisión que en vez de ayudarlo, hace a la sumisión del otro. Para Meirieu, lo que hace que una educación sea realmente democrática es apuntar a la inteligencia del otro, y no apelar tanto a la seducción como el hecho de forzar. Se trata de la capacidad del otro a entender y de sumar la capacidad del docente para formular las cosas de manera cada vez más convincente. El docente no tiene razón porque es EL DOCENTE y porque posee una titulación determinada sino porque sabe explicar, sabe hacer entender y sabe interceptar la inteligencia del otro. (Meirieu, 2012).

Lo lúdico en la enseñanza potencia, beneficia y contribuye las prácticas docentes concretas y reales, como también hace más interesantes y motivadoras las presentaciones y el trabajo de ciertos conceptos, valores y temas de las ciencias sociales en la escuela secundaria. Algunos interrogantes que pueden orientar la práctica docente para incorporar el juego en las ciencias sociales son:

### **¿Qué juego utilizar según los contenidos y el contexto?**

¿Es útil y significativo potenciar ese juego en particular con “estos” alumnos en este momento determinado?

¿Qué puedo agregarle a este juego?

¿Qué le sacaría a este juego?



¿Resultará motivador para los alumnos?

¿Qué voy a hacer con los resultados posibles?

Muchas veces, el sumergirse en las propuestas lúdicas en la enseñanza no es tan sencillo y mientras más profundicemos, más interrogantes surgen.

No hay ninguna fuente en el documento actual. Cuando un docente decide jugar implica que se planifique el tipo de mediación según el juego previsto, el tiempo, los espacios, los materiales, el modo de operar de los jugadores y las estrategias que se van a diseñar para garantizar que los estudiantes se apropien de la propuesta lúdica. Ahora bien, sabemos que no siempre el docente cuenta con los espacios sociales diseñados y pensados para el juego. Las estructuras educativas, no cuentan, generalmente con lugares proyectados para el juego. En términos generales, el juego se lleva adelante en las mismas aulas donde se encuentran los estudiantes. Cuando se intenta llevar a cabo el juego en las aulas, no siempre es tan fácil. Se tiene que tener en cuenta la cantidad de sillas, bancos, el ánimo del grupo de estudiantes, la cantidad de estudiantes, la luz, el edificio (si hay algún peligro posible), los tiempos de clase, el momento en la clase cuando se va a empezar y terminar el juego, etc. Son muchas las variables a tener en cuenta, sin embargo, no podemos dejar de observar que la acción docente está íntimamente ligada a las condiciones laborales, sociales y económicas en las cuales está inserto el mismo. Las condiciones laborales en cierta medida pueden desmotivar al docente a emplear el juego como estrategia didáctica. El docente de educación secundaria, hoy en día, en términos generales no posee condiciones materiales necesarias y facilitadoras para fomentar el juego en el aula. Se encuentra con una cantidad, muchas veces, excesiva de estudiantes a su cargo, lo que dificulta realizar una atención más personalizada del grupo y sus necesidades. Muchos docentes no poseen estabilidad laboral y tienen que recurrir a trasladarse de escuelas en escuelas para poder tener una situación económicamente estable, ejemplo de esto es la categorización del “profesor taxi”, esto repercute muchas veces en la imposibilidad de repensar todas las cuestiones a la vez que implicaría llevar adelante un juego. Esto es una dificultad en la programación de las clases y para poder recurrir al juego con los fines educativos adecuados. A su vez, no posee un tiempo prolongadamente necesario con los estudiantes de un curso cómo para programar correctamente un juego que se ajuste a las necesidades del grupo ya que los módulos, especialmente en ciencias sociales, son de 2hs cátedras (1, 20 hs reloj). A veces, el obstáculo puede ser el mismo docente desde la acción y lo actitudinal. No todos los docentes intervienen y participan activamente del juego, promocionándolo y tratando de hacer con el juego algo “deseado” de realizar. En esta línea, es necesario que se reflexione sobre el tipo de intervención que va a llevar adelante el docente. Aun así, la no inclusión del juego en el aula, no se puede justificar por la falta de tiempo o por la necesidad de incluir otros contenidos. El docente como agente del estado cuando decide que en sus clases no se realice el juego, está ejerciendo una decisión social, política y cultural. Depende de esto y de la escuela la aproximación de los sujetos a lo



simbólico, al lenguaje y al arte, que son expresiones importantes de la cultura de una sociedad.

Lo lúdico en las aulas y en la educación, se muestra cada vez más complejo y seductor, haciendo que el docente reflexione sobre sus posibilidades y sus limitaciones, haciéndolo reflexionar constantemente sobre su práctica. Algunos aspectos a tener en cuenta para implementar el juego como estrategia didáctica en el campo de las Ciencias Sociales deberían ser:

- \*Que se relacione con los contenidos conceptuales a trabajar o trabajados.
- \*Que se tenga en cuenta la posibilidad de un “des-orden” de la clase y que se vuelva algo revoltosa.
- \*Que los alumnos entiendan fácilmente las consignas.
- \*Que se adapte al nivel cognitivo del alumno.
- \*Que sea motivador, atrayente y divertido.
- \*Que este orientado hacia los objetivos que se pretenden alcanzar.
- \*Que se presenten situaciones que sean similares a la reales.
- \*Que se despierte el interés de los alumnos.
- \*Que el juego se pueda aplicar fácilmente en el aula.
- \*Que el tiempo de duración del juego se ajuste a la dinámica de la clase.
- \*Que se pueda llegar a algún tipo de conclusión relacionada con las temáticas abordadas.

También se pueden sugerir las siguientes líneas trabajo propuestas por Chacón Paula en *“El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje”*:

- 1) Dado un objetivo, idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- 2) Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- 3) Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- 4) Visualizar el material más adecuado.
- 5) Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- 6) Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- 7) Imaginar el juego como si fuera una película.
- 8) Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.

9) Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.

10) Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

(Chacon, 2001: 5)

Pensar, proyectar y construir ambientes lúdicos de aprendizaje en el nivel Secundario, y precisamente en la enseñanza de las Ciencias Sociales, posibilitará que los estudiantes se interesen y adquieran conocimientos importantes para la vida en sociedad y vean que el aprender puede ser una aventura interesante. En el juego se aprende, disfruta e interactúa colectivamente, es un momento motivador de encuentro entre pares. Es una actividad para aprender, disfrutar e interactuar colectivamente. Es imprescindible que los docentes, los alumnos y otros agentes educativos, otorguen al juego la importancia y la seriedad que se merece como estrategia de enseñanza. Si se lo sabe utilizar, se puede convertir en una poderosa estrategia de transformación socio-educativa.

#### **Bibliografía:**

Aizencang, N. (2012). Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial.

Apple, Michael (2000) ¿Qué es una escuela democrática? Escuelas democráticas. Madrid. Ed. Morata,

Brito Soto, L. F. (2012). Un modo que nos involucre. En V. Pavia, *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador* (págs. 23-32). Buenos Aires: Noveduc.

Camilloni, Alicia (1994) Epistemología de la didáctica de las Ciencias Sociales. En: Aisemberg, B y Alderoqui, S. (comp.) *Didáctica de las Ciencias Sociales*. Bs. As. Ed. Piados,

Camilloni, Alicia (1995) De lo cercano o inmediato a lo lejano en el tiempo y en el espacio. Bs. As. Centro de estudiantes de la Facultad de Filosofía y Letras, UBA. Mimeogr.

Camilloni, Alicia; Levinas, L. (1988) *Pensar, descubrir y aprender*. Bs. As. Grupo Aique Editor

Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa*. Santiago de Chile.

Cardona, F. X. (2002). Los juegos de simulación y la didáctica de la historia. *Revista Iber: El juego, recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias sociales*, 23-35.

Carretero, Mario; Pozo, Juan Ignacio; Asensio, Mikel (compiladores) (1989) *La enseñanza de las Ciencias Sociales*. Madrid. Ediciones Visor

Castro Gonzalez, C. (2012). Una idea global en una aldea global. En V. Pavia, *Jugar de un modo lúdico. el juego desde la perspectiva del jugador* (págs. 12-22). Buenos Aires: Noveduc.



- Chacon, P. (2001). *El juego didactico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?* Recuperado el 22 de Octubre de 2015, de <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Chubut, M. d. (2015). *Diseño Curricular de Nivel Secundaria*.
- Davini, M. C. (2008). *Metodos de Enseñanza. Didactica General para Maestros y Profesores*. Buenos Aires: Santillana.
- Davini, M. C. (2014) *Acerca de las practicas docentes y su formacion. Área de Desarrollo Curricular. Dirección Nacional de Formación e Investigación. Instituto Nacional de Formación Docente. Buenos Aires. Ministerio de Educacion. Presidencia de la Nacion*.
- Estrategias para una mirada más compleja. Material de Apoyo al Acompañamiento Capacitante para la Implementación de los Diseños Curricular de la Práctica. Dirección de Educación Superior Pcia. de Buenos Aires, 2009.*
- Finocchio, Silvia (comp.) (1993). *Enseñar Ciencias Sociales*. Buenos Aires. Ed. Troquel
- Franco y Levin. (2006) *Historia reciente. Perspectivas y desafío para un campo en construcción*. Buenos Aires. Ed. Paidos.
- Freire, P. (1993). *Pedagogía de la esperanza. Un reencuentro con la Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI.
- Freire, P., & Faúndez, A. (1986) *Hacia una pedagogía de la pregunta. Conversaciones con Antonio Faundez*. Buenos Aires: Ediciones La Aurora.
- Freire, Paulo. (1973) *La concientización en el medio rural. “¿Extensión o comunicación?”*. Buenos Aires. Ed. Siglo XXI
- Frigerio Graciela. (2004) *De la gestión al gobierno de lo escolar. Entrevista de Itkin, Silvia*. *Novedades Educativas* Nro. 159.
- Fullan, M y Hardgreaves, A. (2000) *La escuela que queremos. Los objetivos por los cuales vale la pena luchar. (Versión electrónica) Secretaría de Educación Pública*.
- Gentili, Pablo, (2008) *Un zapato perdido, o cuando las miradas saben mirar. Laboratorio de Políticas Públicas (LPP) Universidad del Estado de Río de Janeiro (UERJ)*
- Grimson, Alejandro; Tenti Fanfani, Emilio. (2014) *Mitomanías de la educación argentina. “Lo que la escuela debe enseñar”*. Buenos Aires. Siglo XXI Editores.
- Guralnik, A., Silver, E., & Rubel, A. m. (2014). *Juegos para enseñar ciencias sociales en la escuela. Simular para aprender. Ciudad autonoma de Buenos Aires: Novedades Educativas*.
- IAIES, Gustavo (comp.): (1996) *Los CBC y la enseñanza de las Ciencias Sociales. Serie Pensar el Aula*. Bs As. A-Z Editora
- IBER Nº 21(1999) *Los conceptos claves en la didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona. Libros de Graó Editorial,
- IBER Nº 24: (2000) *Los caminos de la didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona. Libros de Graó Editorial.
- Insaurralde, Mónica: (2009) *Ciencias Sociales. Líneas de acción didáctica y perspectivas epistemológicas*. Buenos Aires. Editorial Noveduc.



Kaplan, C. (2006) La inclusión como posibilidad, Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación. En <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje03/eje03-ampliatorios02.pdf>

Lerner, Delia. "Enseñar en la diversidad". Primeras Jornadas de Educación Intercultural de la Pcia. de Bs. As. Junio de 2007. En <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque04/generales03.pdf>

Litwin, E. (2008). El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Buenos Aires: Paidós.

Meirieu, P. (2012). La Opción de Educar y la Responsabilidad Pedagógica. Buenos Aires.

Merino, S. (2002). Jugar y simular para comprender nuestra diversidad: un desafío para las aulas secundarias. *Iber. El juego, recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias sociales*, 83-91.

Piajet, J., & Inhelder, B. (1981). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Pineau, P. (2008) El derecho a la educación. Argentina: Movimiento de educación popular y promoción social. Fe y Alegría de Argentina. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje02/eje02-sugeridos03.doc>

Puiggrós, Adriana. (1996) Educación neoliberal y quiebre educativo. Disponible en <http://invexped.udistrital.edu.co:8080/documents/40587/88535/educacion+neoliberal+y+quiebre+educativo.pdf>

Puiggrós, Adriana. (1998). *Educación Neoliberal y Alternativas*. En Alcántara Santuario Armando, Pozas Horcasitas Ricardo, Torres Carlos Alberto (Coords.), Educación, Democracia y Desarrollo, en el fin de siglo, México. Siglo XXI,

Puiggrós, Adriana. Incluir y enseñar-aprender saberes socialmente productivos,. Dossier El Monitor nº 5. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque02/reflexionarsugeridos03.pdf>

Rodríguez Saenz, I. (2010). El juego como contenido. En P. M. Sarle, *Lo importante es jugar. Como entra el juego en la escuela* (págs. 75-89). Buenos Aires: Homosapiens.

Rodolfo, R. (16 de Marzo de 2016). *Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Buenos Aires*. Recuperado el 19 de Marzo de 2016, de [http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios\\_catedras/electivas/043\\_ninos\\_adolescentes/material/borradores\\_clinica/tesis\\_sobre\\_jugar.pdf](http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/electivas/043_ninos_adolescentes/material/borradores_clinica/tesis_sobre_jugar.pdf)

Sanjurjo, Liliana (2003) Volver a pensar la clase. Santa Fe. Homo Sapiens Ediciones.

Santana, J., & Serrat, N. (2002). Una Reflexión sobre conceptos históricos aprendidos a través del juego. *Iber. El juego, recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias sociales*, 37-53.

Sarle, P. M. (2012). Comentarios Abiertos. En V. Pavia, *Jugar de un modo lúdico. el juego desde la perspectiva del jugador* (págs. 139-143). Buenos Aires: Noveduc.





Sarle, P. M. (2012). *Juego y aprendizaje escolar. los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

Sarlé, Patricia M; Rodríguez Sáenz, Inés; Rodríguez, Elvira. (2010) *El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Buenos Aires. OEI - UNICEF.

Terigi, f. (2012). *Los saberes de los docentes : formación, elaboración en la experiencia e investigación : documento básico*. Buenos Aires. Ed. Santillana.

Terigi, Flavia. (2006). Tres problemas para las políticas docentes. Ponencia presentada en el Panel "Docentes, ¿víctimas o culpables? Universidad Nacional de Buenos Aires. Disponible en [http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Fortalecimiento-de-las-trayectorias\\_Terigi.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Fortalecimiento-de-las-trayectorias_Terigi.pdf)

Terigi, Flavia. (2010) *Las cronologías de aprendizaje: un concepto para pensar las historias escolares*. Jornada de Apertura del ciclo lectivo 2010, Santa Rosa, La Pampa. Disponible en [http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Terigi\\_Flavia\\_Conferencia\\_Las\\_cronologias\\_de\\_aprendizaje.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Terigi_Flavia_Conferencia_Las_cronologias_de_aprendizaje.pdf)

Terigi, Flavia. (2012) *Saberes docentes. Formación, elaboración en la experiencia y en la investigación*, VIII Foro Latinoamericano de Educación. Bs As. Fundación Santillana. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje01/eje01-sugeridos04.pdf>

Torcuato S. Di Tella; Chumbita H; Gamba, S; Gajardo, P. (1989) *Diccionario de Ciencias Sociales y Políticas*. Buenos Aires. Ed. Punto Sur

Torres, C. M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Recuperado el 16 de 02 de 2016, de [www.Saber.ula.ve](http://www.Saber.ula.ve): [http://www.saber.ula.ve/dspace/bitstream/123456789/16668/1/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/dspace/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf)

Torres, Rosa María. (2000) *Cap. Repetición escolar: ¿falla del alumno o falla del sistema? La evaluación (junto a Bertoni, Alicia Bertoni y Celman, Susana)*. Buenos Aires. Ed. Novedades Educativas. Disponible en [http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Torres\\_R\\_Ma.Repeticion\\_escolar.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Torres_R_Ma.Repeticion_escolar.pdf)

