

18 MAR. 1999

GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO
SECRETARIA DE EDUCACIÓN PUBLICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN TERMINAL

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 14 E, ZAPOPAN



↙
"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA"

INVESTIGACION DOCUMENTAL
QUE PRESENTAN LAS PROFESORAS:
LUZ MARÍA ANDRADE JIMÉNEZ
MARTHA EMILIA CORNEJO JAUREGUI
MARÍA ALEJANDRA FLORES GONZÁLEZ
MARTHA LETICIA GARCÍA ANGULO
PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BASICA
ZAPOPAN, JAL. SEPTIEMBRE DE 1997

FE DE ERRATAS.

PAGINA:

- 4 En la justificación primer renglón dice: información debe decir: investigación.
- 6 En la cita dice: estado debe decir: educación.
- 7 La cita corresponde a la página 6.
- 10 En la clave del catálogo está invertido el número 152 (479) ya que es primero 142 (458).
En el primer renglón párrafo dos sobra la palabra que.
En el párrafo tres, tercer renglón dice: as debe decir: a.
- 13 En el primer renglón dice: ellos es: ella.
- 17 En el párrafo primero, tercer renglón dice: llegar debe decir: llevar.
- 20 En el penúltimo renglón dice: la sensopercepciones y lo correcto es: las.
- 21 En el tercer renglón del tercer párrafo dice: efectividad debe ser: afectividad.
- 24 En la segunda cita tercer renglón dice: unas siendo una.
- 25 En el segundo párrafo tercer renglón falta: lo que en medio de memorizar.
- 26 En el título dice: Pablo lo correcto es Paulo.
- 27 En el segundo párrafo segundo renglón dice: es debe ser: en.
- 28 En el segundo párrafo cuarto renglón dice: Fobel lo correcto es: Frobel.
- 30 En el segundo párrafo cuarto renglón dice: proporcionen debe ser: proporcione.
- 32 En el tercer párrafo primer renglón dice: meto debiendo decir: método.
En el cuarto párrafo tercer renglón dice: cuento es: cuenta.
- 39 Último renglón entre instrumental, operante sobra la coma.
- 49 En el segundo párrafo primer renglón falta la palabra más entre vez y complejos.
- 52 En la cita dice: Vygostski debiendo ser: Vigotski.
- 53 Último renglón dice: educando debiendo ser: educador.
- 57 En el primer párrafo tercer renglón dice: curso deber ser: cursa.
En el tercer párrafo primer renglón dice: con debiendo decir: un.
El último renglón del quinto párrafo dice: nos contrefemos y que el grupo pierda el control debe decir: no controlemos al grupo.
La y que está entre relaja y aprende debe de ir entre aprende y hav.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 12 de SEPTIEMBRE

de 1997.

C. PROFR.(A)

LUZ MARIA ANDRADE JIMENEZ.

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL

a propuesta del asesor C. Profr.(a)

CESAR ARELLANO CARRILLO

, manifiesto a usted que reúne los

requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .


**LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.**



SECRETARIA DE TITULACION
UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL, CARRILLO No. 145
46100 ZAP.
200771

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 12 de SEPTIEMBRE de 1997.

C. PROFR.(A)

MARTHA EMILIA CORNEJO JAUREGUI

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL

CESAR ARELLANO CARRILLO

a propuesta del asesor C. Profr.(a)

, manifiesto a usted que reúne los

requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .


LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.

PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN
12 DE SEPTIEMBRE DE 1997

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 12 de SEPTIEMBRE de 1997.

C. PROFR.(A)

MARIA ALEJANDRA FLORES GONZALEZ

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL a propuesta del asesor C. Profr.(a)
CESAR ARELLANO CARRILLO , manifiesto a usted que reúne los
requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .


LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE ASesorÍA TÉCNICA
UNIDAD PEDAGÓGICA 145
ZAPOPAN

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 12 de SEPTIEMBRE

de 1997.

C. PROFR.(A)

MARTHA LETICIA GARCIA ANGLUO

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL

CESAR ARELLANO CARRILLO

a propuesta del asesor C. Profr.(a)

, manifiesto a usted que reúne los

requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .


LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 14E ZAPOPAN
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

ÍNDICE

	Páginas
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	
MARCO REFERENCIAL	
EL JUEGO EN LA HISTORIA	
1.1. Propósitos	4
1.2. Justificación	4
1.3. Antecedentes	8
1.3.1. Origen del juego.....	12
1.3.2. Concepto de juego	14
1.3.3. Categorías de juegos	19
CAPITULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1. Pedagogía tradicional	24
Paulo Freire	26

2.2. La Escuela Nueva	28
2.2.1. Froebel	29
2.2.2. John Dewey	30
2.2.3. Montessori	31
2.2.4. Decroly	32
2.2.5. Freinet	33
2.2.6. Neill	34
2.3. El Conductismo	36
2.3.1. Thorndike	37
2.3.2. Pavlov	38
2.3.3. Watson	39
2.3.4. Skinner	39
2.4. La Gestalt	41
2.5. Tecnología Educativa	43
2.6. Pedagogía operatoria	45

CAPITULO III

CORRIENTES ACTUALES EN PEDAGOGÍA

3.1. Jean Piaget	48
------------------------	----

3.2. L. S. Vygotski	52
3.3. Henri Wallon	55
3.4. Bandura	59
3.5. Bruner	61
3.6. Ausubel	63
3.7. Didáctica crítica	65
CONCLUSIONES	67
BIBLIOGRAFÍA	68

Introducción

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es el resultado de una investigación documental referente a la utilización del juego como una estrategia pedagógica, el cual fue realizado con la finalidad de conocer más acerca del juego y de su aplicación en la labor educativa, pues creemos que en la actualidad no se le ha dado la importancia que tiene ya que se encuentra íntimamente relacionado con el desarrollo evolutivo del niño.

Este trabajo consta de tres capítulos. En el primero presentamos: origen, concepto y categorías del juego, por considerarlos de importancia, ya que el juego es una actividad natural del hombre, por medio de él expresa sus necesidades e inquietudes, además nos dimos cuenta que algunos pedagogos como Froebel, Montessori y Neill lo definen como una actividad seria y placentera y lo consideran un facilitador del aprendizaje.

El marco teórico, presentado en el capítulo segundo, se refiere a las corrientes que rescatamos: la pedagogía de Paulo Freire; la escuela nueva; (desde el punto de vista de Froebel, Montessori, Neill, Freinet); el Conductismo de Thorndike, Pavlov, Watson, Skinner; la Gestalt; tecnología educativa; y la pedagogía operatoria. Todas enfocadas al juego, por considerar que es un gran estímulo para el mejor aprovechamiento de las tareas escolares.

En el tercer y último capítulo nos enfocamos a la corrientes actuales en pedagogía, de acuerdo a Piaget, Vygostski, Wallon, Bandura, Bruner; Ausubel y a la didáctica crítica según Moran Oviedo con referencia al juego, ya que deseamos aprovecharlo porque creemos que puede ser un elemento renovador de la enseñanza.



A través del tiempo, una de las actividades más variadas de la humanidad, ha sido y sigue siendo el *Juego*.

Capítulo I

Marco Referencial

CAPITULO I

MARCO REFERENCIAL EL JUEGO EN LA HISTORIA.

1.1	Propósitos
1.2	Justificación
1.3	Antecedentes
1.3.1	Origen del Juego
1.3.2	Concepto del Juego
1.3.3.	Categorías del Juego.

1.1 PROPÓSITOS

Rescatar lo que hay en teoría con relación al juego para que el docente la aplique en su labor educativa.

Conocer las diferentes técnicas que hay sobre el juego como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Valorar la importancia que tiene el juego como estrategia pedagógica en la formación del niño.

1.2. JUSTIFICACIÓN.

Consideramos importante realizar una información documental sobre el juego como estrategia pedagógica, ya que el juego es una actividad esencial en la etapa de educación primaria pues responde a uno de los principales intereses del alumno.

El juego es una manera de expresar en forma espontánea, libre y creativa, la manera de ser de cada individuo; así mismo, es una interpretación que el hombre hace del mundo y del estado social que le rodea, pues mediante el juego el niño transfiere las propias deducciones que ha elaborado de su realidad.

Los educadores podemos adaptar el juego a nuestras posibilidades didácticas y a su vez generar e inventar otros que vayan de acuerdo al grupo y posibilidades escolares.

Además podemos ayudar a favorecer el proceso de socialización generando en el grupo de niños los sentimientos de solidaridad, ayuda mutua y recreación cooperativa.

Consideramos que la psicomotricidad juega un papel importante en el desarrollo social del niño y que los juegos psicomotrices favorecen los procesos de maduración esenciales para el infante.

Por medio del juego se alcanza un punto fundamental para el logro de los procesos de aprendizaje escolar que consiste en obtener por parte del niño la adaptación al ambiente escolar.

Pensamos que didácticamente resulta muy útil contar con algunas normas y principios organizacionales para la enseñanza de los juegos, con el fin de aprovechar éste importante medio para la formación de la infancia.

En la Ley General de Educación, como en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, se mencionan artículos favorables de la armonía, de la integridad y de la participación activa del educando. También se hace alusión de que a los maestros se nos deben proporcionar los medios que nos permitan realizar eficazmente nuestra labor, así como del compromiso que

tenemos de perfeccionarnos constantemente para ejercer mejor la docencia. El artículo 2º de la ley general de educación afirma:

*La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura, es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social.*¹

Apoyando el artículo arriba mencionado, consideramos que podemos encontrar en el juego el medio eficaz para el desarrollo integral del educando. Actualmente es considerado como parte del proceso enseñanza-aprendizaje por ser una actividad natural en el niño, lo predispone a desarrollarse positivamente en la escuela y al convivir con sus compañeros de juego, permite la adaptación necesaria para el aprendizaje escolar. Al jugar en grupo, los niños se hacen sociables, sienten confianza en ellos mismos y en quienes participan con ellos, se ayudan mutuamente enseñándose de esta forma a ser solidarios con quienes les rodea. El artículo 3º de la Constitución Mexicana, en el segundo párrafo, dice: "La educación que imparte el estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional y en la justicia"²

En la escuela primaria los docentes nos hemos preocupado en cumplir de alguna manera con lo antes expuesto, difundiendo los valores que nuestra cultura nacional ha creado a lo largo de la historia, tratando de formar

¹ SNTE. Ley general del estado. Sección 16, Jalisco, serie de Doc. Básicos No. 4, p.5

individuos creativos que en un futuro configuren una sociedad justa que permita y aliente el desarrollo de cada persona.

Consideramos que el juego utilizado como estrategia pedagógica cumple con estos fines, ya que por medio de él los niños aprenden a ponerse de acuerdo con los demás, a desarrollar el sentido de justicia, de respeto y de igualdad entre los que lo rodean, ya que en los juegos que practica el alumno, cuando lo hace en grupo, introyecta normas y valores que lo humanizan o le permiten integrarse al grupo humano al que pertenece. Entonces, el juego, en ese sentido, cumple completamente el objetivo general que se maneja en el artículo 3°. Y la Ley General de educación.

1.3 ANTECEDENTES.

Consciente de la importancia que el niño da al juego y siendo éste nuestro tema de estudio, además de considerar que es un valioso apoyo en el trabajo docente, nos propusimos investigar en cuantas ocasiones se menciona como estrategia pedagógica en los documentos proporcionados por la Secretaría de Educación, específicamente en las materias de español y matemáticas en el tercer ciclo.

En quinto grado:

En el programa no se sugiere ninguna actividad, ya que sólo marca los temas, contenidos o propósitos a lograr.

En el avance programático se mencionan seis en español y ninguna en matemáticas.

En los libros de texto, diez en español y catorce en matemáticas.

En sexto grado:

En el avance programático se mencionan dos actividades de matemáticas y una de español, las mismas veces.

En los libros de texto, no se señala en español ninguna vez; en matemáticas seis.

En los libros del maestro se nombra el juego únicamente en la introducción y en recomendaciones didácticas generales: “El juego favorece la autonomía del alumno al desarrollar sus propias estrategias y la interacción con sus compañeros.”³

Como resultado de esta pequeña indagación, nos pudimos percatar de las pocas ocasiones que se menciona el juego. Tomando en cuenta que la educación no es un proceso limitado sino que se proyecta a las actividades y es un estímulo para la niñez, ya que por medio de él se manifiestan inquietudes y necesidades, los maestros debemos utilizarlo con mayor frecuencia por su trascendencia, pues resulta de gran importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje si se aplica adecuadamente.

Con la finalidad de iniciar nuestro trabajo requerido para obtener el título de licenciada en educación básica, la primera tarea que nos impusimos, bajo sugerencia del asesor, fue realizar el proceso de investigación documental, informándonos acerca de los trabajos que se habían realizado anteriormente con relación al tema (antecedentes). Encontramos los siguientes en la Unidad U.P.N. 145 de Zapopan, en el catálogo de tesis que se han realizado con anterioridad y los números representan el orden como están clasificados dentro de la misma biblioteca. De ahí pues que los títulos que anexamos a

³Libro para el maestro, matemáticas, sexto, SEP, p. 16.

continuación son antecedentes de investigaciones realizadas por alumnos coetáneos.

61 (304) El juego en preescolar.

67 (315) Juegos escolares durante la segunda infancia.

1 (789) El juego en la escuela primaria.

152 (479) La importancia del juego para la socialización del niño dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en el nivel preescolar.

142 (458) Influencia del juego en el aprendizaje de las matemáticas en alumnos de 5°. Y 6°. Grados en la escuela primaria.

171 (508) El juego como solución a la influencia de la desintegración familiar en el bajo rendimiento escolar.

De esta manera, pudimos percatarnos, que en los trabajos mencionados, que el docente pretende rescatar el juego enfocándolo a la solución de problemas tanto escolares como cotidianos. Encontramos que en preescolar y en la escuela primaria se otorga al juego especial importancia para el desarrollo físico y mental. En otra tesis se manejó como auxiliar en la socialización del infante; otra, para mejor comprensión de las matemáticas; la última que mencionamos lo utiliza como solución a la desintegración familiar, pues se considera que ésta repercute considerablemente en el rendimiento escolar.

Después de revisar los trabajos mencionados, la tesis que más llamó nuestra atención fue la investigación de campo marcada con el número 142 (458) que se refiere a la influencia del juego en el aprendizaje de las matemáticas, realizada en el mes de abril de 1994, por Miguel Ángel Benítez

Pérez; señala que el juego infantil tiene un papel importante en el desarrollo de las estructuras cognoscitivas y está dentro de la vida del niño, pues surge espontáneamente como una necesidad.

De acuerdo a la modernización educativa el docente tiene la iniciativa de adaptar actividades conforme al interés y necesidades del educando. Por ello, creemos que debemos introducir el juego como estrategia pedagógica, principalmente en las áreas de español y matemáticas. Además, creemos que si lo utilizamos como habilidad, podemos obtener mejores resultados.

1.3.1 ORIGEN DEL JUEGO.

Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla.

J. Huizinga.

A través del tiempo, una de las actividades más extensas, variadas y ricas de la humanidad, ha sido y sigue siendo el juego, ya que éste es una actividad natural del hombre en la que siempre ha participado instintiva y espontáneamente y por medio de él ha manifestado sus necesidades, inquietudes e incluso sus problemas.

Podemos decir que la historia de los Juegos Olímpicos data de hace varios siglos, ya que sus raíces se hunden en épocas remotas y es uno de los mayores acontecimientos que se celebra actualmente a nivel mundial, a pesar de que su trayectoria se ha visto opacada en numerosas ocasiones con un sinnúmero de conflictos.

Para nosotros resulta difícil imaginar que los Juegos Olímpicos : “vieron la luz hace casi tres mil años en una ciudad de Grecia antigua que les dio

nombre y apellidos: Olimpia. En ellos se celebraron por primera vez unos Juegos Olímpicos de la antigüedad “⁴.

Por lo anterior, consideramos que el juego ha formado parte de toda cultura conocida en la historia, reflejando las ideas y valores de ella; pero la presencia del juego no tiene que ver con las diversas etapas de la cultura, ya que han ido cambiando y evolucionando según la época.

El hombre en su etapa adulta tiene necesidad de jugar; por eso hoy en día las empresas aplican técnicas de juegos que ayudan a abrir la comunicación y el trato entre jefes y empleados; para mejorar las relaciones interpersonales, algunas empresas organizan confrontaciones deportivas. Por ejemplo, en la Kodak se realizan competencias internas en donde los empleados comparten momentos de convivencia que los hacen sentir personas importantes, factor indispensable en el óptimo desempeño de su trabajo.

En educación también se organiza, ya sea a nivel interno, por zona o por sector competencias deportivas que permiten al docente interactuar en un ambiente de camaradería que repercute igualmente en los escolares, quienes al ver a sus maestros jugar se ven impulsados a realizar lo mismo.

Creemos que tanto en la familia como en el ambiente escolar y comunidad se deben aplicar técnicas de juego, con el objeto de sanear relaciones, superar conflictos y limar asperezas.

⁴ Los Juegos Olímpicos, El siglo del deporte, Tomo II, p. 14.

1.3.2 CONCEPTO DE JUEGO.

En el transcurso de nuestra investigación, nos hemos dado cuenta que el juego espontáneo es más divertido, deja en los niños una sensación de felicidad. También sabemos que podemos aprovecharlo dentro del aula como un medio de comunicación y participación, por ser muy útil como estrategia didáctica.

Hablamos mucho del juego pero ¿qué es el juego? y ¿qué es un juguete?

JUEGO.- (latín iocus) Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas convencionales, que se practica con ánimo de diversión.

JUGUETE.- m. objeto que sirve como entretenimiento y para juegos infantiles.⁵

A través de la lectura detectamos como Fröbel, Montessori, Neill, coinciden en definir al juego como una actividad seria y placentera característica de la niñez, porque su mundo gira en torno a él, constituyen su mayor interés y forman parte de su vida. En cambio Vygotski opina “que resulta inadecuada por dos razones: una que hay muchas actividades que proporcionan al pequeño mayor placer como lo es el succionar una mamila y la segunda que hay juegos en que la actividad no es tan placentera”⁶, como en los de azar, pues a menudo éstos van acompañados de disgustos si el resultado no

⁵ Diccionario Ilustrado de la lengua española, pp. 573, 574.

⁶ L.S. VYGOTSKI “El papel del juego en el desarrollo del niño” SEP. UPN: Antología El niño: Aprendizaje y desarrollo, p. 141

es favorable para el niño. Finalmente, nosotros no nos referimos al placer biológico sino al placer que se obtiene en actividades vinculadas con el aprendizaje.

Consideramos que el juego tiene gran importancia en la labor educativa porque ayuda a enriquecer y desarrollar las habilidades físicas y mentales de los niños; además, los planes y programas proporcionados por la Secretaría de Educación marcan propósitos a desarrollar con respecto al juego como en el área de actividades artísticas, donde se menciona que los alumnos deben representar objetos, seres y fenómenos del entorno y de situaciones cotidianas por medio del juego teatral.

Creemos que el juego en la música, la danza, el dibujo y otras formas de expresión, brindan al niño la oportunidad de externar sus sentimientos e ideas. Además, la educación artística y la educación física tienen gran importancia, ya que a través de los juegos y deportes escolares se fortalece la integración del alumno al grupo en el que participa, garantizando la satisfacción de adquirir nuevas experiencias y de desahogar las tendencias naturales de correr, saltar, lanzar, trepar, etc., lo que proporciona una grata sensación de emoción en un ambiente de alegría que puede ser utilizado en el área educativa.

El juego socialmente.

Sabemos que la vida del niño tiene su inicio en el juego, ya que éste se realiza a una edad temprana y da origen a la relación que el hombre tendrá con los demás y con todo aquello que le rodea, ya que por este medio el niño integra a su personalidad formas de conducta y reglas sociales que forman su estructura social y su medio familiar. “La socialización es una parte vital en el proceso de desarrollo de cualquier niño y el juego contribuye en gran medida a este proceso”.⁷

El juego psicológicamente

Por medio del juego, el niño entra en un mundo lleno de imaginación e ilusiones en el que afloran los deseos que no se han llegado a realizar, reflejando hasta cierto punto su vida interior y revelando problemas que no ha podido resolver en realidad. “Freud consideraba que el juego es el medio que permite al niño sus primeros grandes logros, a la vez que le permite expresarse”.⁸ Como el niño expresa lo que piensa y siente a través del juego y con ello trata de resolver y dominar problemas psicológicos del pasado y del presente, consideramos importante que el maestro observe los juegos que realizan sus alumnos, y de ser posible se inmiscuyan en ellos para aprovecharlos en el proceso enseñanza - aprendizaje.

El juego pedagógicamente.

⁷ REVISTA EDUCAR, AÑO 2 N. 8. Luis Gadea “La estipulación del desarrollo intelectual” p.50.

⁸ BETTELHEIM, Bruno. No hay padres perfectos, p. 225.

Sabiendo que el juego es un facilitador del aprendizaje, nosotros como educadores debemos aprovecharlo porque puede proporcionarnos los medios para llegar a cabo muchas tareas educativas. Coincidimos con la UNESCO: “El juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de la escuela y se presenta al mismo tiempo como un medio pedagógico natural y barato”.⁹

Sabemos que el juego bien aplicado en el proceso educativo puede ser de gran utilidad, pues los materiales y actividades lúdicas constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse. Además, estas actividades y materiales pueden servir de fundamento a las técnicas y métodos pedagógicos que el educador necesita para realizar su labor y que a su vez es un medio de conocer mejor al alumno para renovar estrategias pedagógicas.

*Como el juego es la actividad más característica y espontánea del niño, ésta debe ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida, pudiendo el educando injertar el hábito del trabajo, sentimientos y comportamientos tal como el lo desee. Por medio del juego, el niño representa su vida y, por este mismo medio puede introducirse en el mundo real, darle el sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua, ofrecerle motivos e iniciativas para desarrollarse.*¹⁰

⁹ UNESCO “Punto de vista pedagógico sobre el juego” en UPN, Antología, El niño aprendizaje y desarrollo, p. 185.

¹⁰ Hugo del Pozo, Recreación escolar, p. 27.

De la anterior cita deducimos que, siendo una actividad característica del niño, el juego debe ser base del proceso educativo. El educador tendrá siempre presente los intereses del niño para seleccionar los juegos didácticos más apropiados para el aprendizaje.

El maestro deberá procurar llevar a cabo su tarea en torno al juego para que los alumnos puedan desempeñar sus trabajos escolares en un ambiente agradable y desarrollarse mejor, tanto física como intelectualmente. Además, se harán más sociables y sentirán confianza en ellos mismos.

Por medio de nuestra práctica cotidiana, hemos comprobado que el juego es un recurso eficaz del proceso educativo, por ello nos interesa conocer mejor las ventajas que nos puede proporcionar.

1.3.3 CATEGORÍAS DEL JUEGO

Sabemos por experiencias propias que para practicar cualquier tipo de juego se requieren esfuerzos tanto físicos como mentales. Por eso, dentro de nuestra labor educativa es necesario incluirlo, para estimular y desarrollar las capacidades físicas, intelectuales y sociales de nuestros alumnos.

Por ser el juego de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, ya que estimula la imaginación y la creatividad, han surgido diferentes teorías, de las cuales mencionaremos algunos aspectos que resultan significativos para nuestro trabajo.

Claparede enfocó el juego dentro de lo que se definió como la teoría del preejercicio, y lo entendía como ejercicio de tendencias instintivas que posteriormente encontrarían en la vida adulta su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana.¹¹

De acuerdo a Claparede, la teoría del ejercicio tiende a comprender la naturaleza del juego con fines instintivos y biológicos para ser perfeccionados posteriormente en la vida adulta; le da al juego un valor importante para estimular el sistema nervioso y el desarrollo de los órganos corporales. Por ello, consideramos que el juego es un ejercicio de preparación para la vida y tiene como objetivo el libre desarrollo del instinto infantil; resulta así un agente natural educativo.

¹¹ Oscar A. Zapata, Juego y aprendizaje escolar, p. 15.

Claparède clasifica el juego en dos grandes categorías:

- a) Juegos de experimentación o juegos de funciones generales.
- b) Juegos de funciones específicas.¹²

Los primeros comprenden los juegos sensoriales, que ponen en actividad lo órganos de los sentidos y la manipulación de objetos. Estos juegos enseñan a los niños a conocer las partes de su cuerpo y a percibir cualidades de las cosas que los rodean. La finalidad de esta clase de juegos es la experiencia sensorial.

Los niños no se cansan de salpicar con agua, golpear las ollas, cortar pétalos de flores, con el sólo objeto de descubrir nuevos sonidos, sabores, olores y texturas; los juegos motores consisten en poner en actividad los miembros del cuerpo para desarrollar y fortificar sus músculos, pues al lograr la coordinación de éstos, sus movimientos se harán más precisos y seguros. Existe gran variedad de este tipo de juegos, que tienen gran valor interno, como son: correr, saltar, brincar. Los juegos psíquicos pueden ser intelectuales y afectivos en los que intervienen la imaginación, la asociación de ideas o de razonamientos. Este tipo de juego ayuda en forma afectiva al desarrollo mental del niño, favoreciendo el conocimiento, la sensopercepciones, las funciones superiores. Ejemplo: resolviendo problemas.

¹² *Ibidem*, p. 16

Los juegos de funciones especiales incluyen aquellos de lucha y de victoria, los que están en una estrecha relación con el instinto y son de gran importancia para la formación del carácter. Los juegos de <<caza>> abarcan los de persecución, el escondite, las excursiones; los juegos sociales contribuyen a desarrollar los instintos de solidaridad, el espíritu de grupo y el sentimiento de comunidad. En estos juegos configuran los grupos de camaradería, los equipos deportivos, las sociedades infantiles con sus respectivos presidentes y secretarios; en los juegos familiares domina el instinto paternal: la muñeca ocupa un lugar de preferencia. En estos juegos se asocian los varones y las niñas; juegos imitativos en las cuales el niño imita lo que ve en los adultos, tomándolo como modelo.

Por lo arriba expuesto, vemos que esta teoría considera que el juego es como un ejercicio preparatorio para la vida, una anticipación para la edad adulta. Un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a su realidad.

Como hemos visto en el transcurso de nuestro trabajo, el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño, por que está ligado a la adquisición del conocimiento, así como a su efectividad, su motricidad y su socialización.

No queremos dejar de mencionar otras clasificaciones importantes del juego, como son las que realizó Henry Wallon, correlacionándolas con las etapas evolutivas:

Juegos funcionales. Son aquellos que ayudan a nuestro desarrollo evolutivo para conocernos y conocer el medio exterior. Nos sirven, a la vez, para experimentar y ganar experiencias. Son movimientos elementales y muy simples, como mover los dedos, tocarse un pie, producir sonidos. Estos juegos permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos.

Juegos de ficción. En ellos el niño desarrolla su imaginación, la cual desempeña un papel esencial en los procesos de identificación en los modelos familiares o sociales; así pues, puede montar un palo de escoba o jugar a la familia (animismo)*.

Juegos de adquisición. Permiten al niño comprender a las personas y cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y de la razón. Le gusta escuchar relatos, aprenderse canciones.

Juegos de fabricación. Por medio de éstos, el niño manipula los objetos, los combina, los reúne, aprende a transformarlos y a construir nuevos objetos y juguete.

Por lo anterior, pudimos detectar que para Henri Wallon existe una progresión que determina la sucesión de las etapas de los juegos en el proceso evolutivo; resulta el juego del niño como exploración alegre y placentera de su entorno.

* Darle vida a los objetos



Los juegos educativos forman parte importante en el desarrollo integral de la personalidad del niño.

161935

Capítulo II

Corrientes y Teorías Psicológicas-Pedagógicas.

CAPITULO II

MARCO TEORICO CORRIENTES Y TEORIAS PSICOLOGICAS-PEDAGOGICAS

2.1	Pedagogía Tradicional
	Paulo Freire
2.2	Escuela Nueva
2.2.1	Froebel
2.2.2	John Dewey
2.2.3	Decroly
2.2.4	Montessori
2.2.5	Neill
2.2.6	Freinet
2.3	El Conductismo
2.3.1	Thomdike
2.3.2	Pavlov
2.3.3	Watson
2.3.4	Skinner
2.4	La Gestalt
2.5	Tecnología Educativa
2.6	Pedagogía Operativa

2.1. PEDAGOGÍA TRADICIONAL

En la enseñanza tradicional, el docente se limita a presentar objetos y operaciones por medio de demostraciones estructuradas ante la clase, mientras que el alumno asume una actitud de espectador en muchas ocasiones neutral y otras totalmente ausente. Louis Not afirma:

La transmisión de los contenidos es probablemente la más arcaica y la mas simple forma que halla adoptado la pedagogía del conocimiento; la idea primordial consiste en que el saber pase del que sabe al que ignora, así se organiza un sistema de relaciones entre el saber y las personas.¹³

De esta manera, el maestro se convierte en modelo y reproductor. Según Jesús Palacios:

La tarea del maestro es la base y condición del éxito de la educación; a él le corresponde organizar el conocimiento, aislar y elaborar la materia que ha de ser aprendida; en unas palabras traza el camino y lleva por él a sus alumnos.¹⁴

De acuerdo a lo que hemos leído acerca de la educación tradicional la actitud y destreza del maestro son la base para que la transmisión del

¹³ Louis Not, Las pedagogías del conocimiento, p. 496

¹⁴ Jesús Palacios, La cuestión escolar, p. 18

conocimiento tenga éxito; es él quien prepara y dirige los ejercicios y los adapta al nivel intelectual de sus alumnos; no debemos olvidar que siendo el juego una actividad lúdica puede ser de mucha ayuda si la introducimos con habilidad en la labor educativa, ya que controla el impulso infantil, actitud indispensable para la enseñanza de las materias básicas. También consideramos que no debemos ver el juego como pérdida de tiempo como se hacía en la escuela tradicional, por creer que no era un instrumento didáctico, ya que la labor docente se limitaba a transmitir la mayor parte de conocimientos en corto tiempo. Al respecto, Hans Aebli señala: “la enseñanza tradicional, al aislar de modo artificial lo que debería ser relacionado, impide al niño comprender y lo obliga a recurrir a la memorización de fórmulas verbales”.¹⁵

La cita anterior señala que en la educación tradicional la participación del alumno es mínima; con frecuencia pierde el interés pues tiene que memorizar, actúa como freno haciendo que el niño pierda posibilidades de moverse libremente, esto trae como consecuencia que el tema no tenga sentido para el educando y sea más difícil memorizar y por consecuencia más fácil de olvidar.

¹⁵ Hans Aebli, Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget, p.19.

PABLO FREIRE.

Pasara ampliar un poco más nuestra información referente a la educación tradicional, creímos conveniente documentarnos sobre la “educación bancaria”, denominación dada por Pablo Freire al trato maestro-alumno, donde predomina la narración de contenidos. En esta pedagogía, el profesor debe llenar de contenidos a sus alumnos dejándolos como elementos pasivos que reciban la información como un objeto donde se pueden vaciar ideas, habilidades, actitudes, valores; se transforma así la educación en una acción de depositar en los educandos los conocimientos que el maestro desea que ellos guarden en su memoria. De esta forma, el docente se convierte en el que todo lo sabe y el discípulo en el que ignora, conducido de esta forma a la memorización mecánica (reproducción).

Creemos oportuno mencionar el rol que juega tanto el maestro como el alumno en este tipo de educación.

Maestro	Alumno
Educa	Es educado
Sabe	No sabe
Piensa	Objetos pensados
Habla	Escucha
Disciplina	Disciplinado

Maestro	Alumno
Opta y prescribe su opción.	Siguen la prescripción.
Actúa.	Actúan en la actuación del educador.
Escoge el contenido programático.	A quien jamás se escucha.
Antepones su autoridad.	Adaptarse a las determinaciones del docente.
Es sujeto de proceso.	Son meros objetos. ¹⁶

Por los roles que se mencionan, podemos advertir que la actitud del maestro es la “educación bancaria” (tradicional): debe dar, entregar, llevar, transmitir lo que sabe a sus alumnos, viendo a éstos como sujetos pasivos. No estamos de acuerdo con eso, pues estimamos que ese tiempo quedó atrás. Actualmente, los profesores debemos ser facilitadores, conductores, guías de nuestros alumnos, los cuales deben descubrir, inventar, crear, ser autónomos; con eso se convertirán en constructores de sus conocimientos.

¹⁶ Paulo Freire, “Alfabetización y educación liberadora”, SEP: UPN. Antología corrientes pedagógicas contemporáneas, p.99.

2.2. LA ESCUELA NUEVA.

Desde tiempos remotos la sociedad se ha preocupado por la educación. Surgieron pedagogos dedicados a estudiar estrategias para mejorar el proceso educativo.

A mediados del siglo XIX surgieron publicaciones de hombres de ciencia que desembocan en un proyecto educativo diferente al que se había venido dando en la pedagogía tradicional. Entre estos personajes cabe mencionar a Föbel (1830), John Dewey (1897), Decroly (1906), María Montessori(1906), Neill (1921), Freinet (1925), entre otros.

La concepción que tienen estos autores es que “la escuela no debe de ser una preparación para la vida, sino la vida misma de los niños”.¹⁷ A partir de esta idea, deducimos que, para la nueva pedagogía, la infancia no es un estado pasajero y de preparación, sino una edad de la vida que tiene su funcionalidad, su finalidad y sus necesidades particulares.

La educación no debe orientarse hacia el futuro sino estar en el presente, y con esto garantizar al niño la posibilidad de tener una niñez feliz y plena.

Al realizar la lectura sobre algunos autores de esta corriente nos percatamos que el papel del maestro cambia considerablemente, ya que se

¹⁷ Jesús Palacios, “La Escuela Nueva”, en antología UPN, Pedagogía: Bases psicológicas, p.147.

convierte en auxiliar del libre y espontáneo desarrollo del niño, se transforma en guía que va abriendo camino y mostrando posibilidades al alumno.

Los nuevos pedagogos consideran que “el niño es y debe vivir en un ambiente de libertad”¹⁸, por lo que pensamos que la Escuela Nueva pretende desarrollar las facultades creadoras del niño introduciendo actividades libres, como el juego, aumentando con ello la imaginación y la iniciativa del alumno.

Para ampliar nuestros conocimientos acerca de la escuela Nueva creímos necesario rescatar algunas ideas de los autores que mencionamos al principio de este texto.

2.2.1. FROEBEL.

De acuerdo a lo que hemos leído, de 1782 a 1856 surge, con Fröbel, el movimiento de educación preescolar sistematizado; en 1816, en Inglaterra, Robert Owen pone en practica la primera escuela de este tipo. Respecto al método Frobeliano, Oscar Zapata comenta: “la pedagogía de Fröbel se fundamenta en la actividad, es decir, su método es natural y activo, en razón de tomar en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad”.¹⁹

¹⁸ Ibidem, p. 145.

¹⁹ Oscar Zapata-Juego y aprendizaje escolar, p.23.

De acuerdo a la cita anterior, Fröbel fundamenta su pedagogía en el método natural y en la actividad, y qué mejor actividad que el juego, lo que considera de primordial importancia., pues representa un auxiliar de gran valor para llevar a efecto una educación integral, por lo que construyó varios juguetes a los que denominó dones o regalos. Además consideró necesario estudiar el desarrollo del niño en su autoeducación, con lo cual estamos de acuerdo.

2.2.2. DEWEY.

Según Dewey es necesario que los métodos tradicionalistas de instrucción sean modificados, para que los niños puedan estar en contacto continuo y directo con los objetos, por lo que es indispensable que al educador se le proporcionen la posibilidad y la ocasión de aplicar las ideas que él elabore. Dewey afirma:

Para que ese <<ideal>> se realice, será necesario transformar la escuela a la que estamos habituados, adoptar nueva filosofía educativa de perspectivas más amplias y prometedoras en valores culturales, sociales y morales, y principalmente, reformar y modernizar nuestros tradicionales procedimientos de enseñanza.²⁰

Consideramos que el ideal que Dewey menciona en el párrafo anterior se ha iniciado con la modernización educativa, pues en la actualidad los planes y

²⁰ Luis de Mattos, Compendio de didáctica general, p.6.

programas oficiales señalan únicamente los propósitos que se deben alcanzar, dejando en libertad al docente para que desarrolle las actividades según su iniciativa, adaptándolas al medio ambiente y a las necesidades e intereses de los alumnos.

En la modernización educativa se sugiere que el maestro utilice con oportunidad el juego dentro del aula, por considerarlo útil auxiliar en el desempeño escolar, ya que está sugerido en los libros para el maestro, así como en el fichero de matemáticas y libros del Rincón de Lecturas, como *Juega y Aprende Matemáticas* y *Lo que cuentan las cuentas de sumar y de restar*; en Español, el de *Jugando con las palabras* y *El Nuevo Escriturón*, así como los actos seguidos 1o., 2o., 3o., donde vienen una serie de juegos para ponerlos en práctica con nuestros alumnos y despertar en ellos el entusiasmo, la imaginación y poder adquirir de esta forma el conocimiento de una manera placentera.

2.2.3. MONTESSORI.

Algunas décadas después, surge con María Montessori el método que lleva su nombre, el cual se basa en el postulado puerocéntrico que parte de la diferencia que existe entre el niño y el adulto.

Considera necesario permitir que el niño aprenda a través de la gran necesidad de actividad con que cuenta, pues gracias a su capacidad natural el niño se desenvolverá espontáneamente.

Los principios fundamentales de esta pedagogía en relación al niño son: libertad, vitalidad e individualidad, puesto que el niño es un ser esencialmente activo.

2.2.4. DECROLY.

Para 1906, surge el meto Decroly el cual se fundamento en los principios de interés y globalizacion. Decroly afirma que el niño actúa bajo un interés relacionado con sus necesidades.

Decroly al estudiar la actividad espontanea del niño descubre los centros de interés que giran en torno al juego. “A Decroly no se le escapa tampoco el alto valor educativo y motivacional del juego, por eso su método cuenta con juegos educativos”²¹

En la cita anterior, Decroly reconoce que el juego tiene un alto valor educativo, en lo que estamos de acuerdo. Creemos que es un recurso eficaz en la labor docente y debe ocupar un lugar importante en el ambiente escolar, pues por medio del juego el niño manifiesta sus inquietudes y necesidades; también

²¹ ZAPATA, OSCAR. Juego y Aprendizaje Escolar. p.33

estamos conscientes que los trabajos escolares orientados por medio del juego pueden llegar a conformar situaciones que se adapten a los intereses y necesidades de la infancia, pues además de ser una actividad lúdica* le permite afirmar su personalidad y desarrollar su creatividad, enriqueciendo sus actividades sociales.

Pensamos que en la labor docente se pueden utilizar dos tipos de juegos: el espontaneo y el didáctico, entendiendo que este ultimo no se debe emplear todos los días, pues si se utiliza sin exageración gusta mucho mas a los niños.

2.2.5. FREINET.

El método Freinet parte en 1925 de la búsqueda practica de la educación popular; piensa que esta debe ser interesante, eficiente y sobre todo humana. El trabajo se organiza en torno a una gran variedad de técnicas, ejemplo: la introducción de la imprenta en la escuela, los contratos de trabajo, las conferencias y la cooperativa escolar.

El proceso de adquisición del conocimiento no se da por la razón sino a través de la acción, que denomina trabajo es la finalidad que debe lograr la escuela o sea la educación por el trabajo; este trabajo escolar deberá estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, por lo que deberá ser en todos los casos trabajo-juego.²²

* Lúdico: relativo al juego, esparcimiento, pasatiempo.
²² Oscar Zapata, Juegos y Aprendizaje Escolar, p.36

Al igual que Freinert, entendemos que el dinamismo y la espontaneidad del niño es lo esencial cuando juega y el trabajo-juego es una actividad que integra estos procesos respondiendo a las exigencias que el infante necesita.

Reconocemos que en la actualidad el juego es uno de los recursos mas eficaces con que cuenta la educación. Didácticamente es el proceso mas idóneo para el aprendizaje, muchas actividades escolares pueden hallar su origen en el juego y si el educador es hábil sabrá aprovecharlo para provocar en los escolares el gusto por el estudio. Por lo anterior, consideramos que el juego tiene un alto valor pedagógico.

Según hemos podido observar en el transcurso de nuestra investigación documental, desde hace algún tiempo se ha considerado el juego como un valioso auxiliar en el trabajo escolar. Por ello, poco a poco se ha ido incorporando en los programas de educación básica y ha despertado en nosotros la inquietud de saber mas acerca de el, con el propósito de utilizarlo en nuestra labor educativa, ya que el juego tiene gran importancia para la niñez y ha sido motivo de gran cantidad de estudios e investigaciones.

2.2.6. NEILL.

Nos hemos percatado que en la escuela de Summerhill el juego es una parte importante en la labor docente, pues para Neill la educación no debe limitarse a las tareas escolares, puesto que considera de mucha mas

importancia a la libertad, la felicidad y la emotividad. Cree que el niño debe jugar para ser feliz, como lo señala en el siguiente texto: “Los objetivos de nuestra escuela tienden a otorgar al niño felicidad, valentía y bondad. En suma, apuntamos a producir un adulto equilibrado”.²³

Después de leer algunos textos de Neill reconocemos que la escuela de Summerhill pretendía instituir una educación que capacitara al alumno para una vida equilibrada, plena y feliz.

²³ Jesús Palacios. “Los principios de Summerhill”, UPN. Antología, Grupos y Desarrollo, p. 204.

2.3. EL CONDUCTISMO.

Las teorías conductistas no penetran en el funcionamiento mental del individuo, sino que consideran los cambios o modificaciones de la conducta como resultado de los estímulos de premios o castigos, cuyo fin es reforzar o extinguir las conductas deseables o indeseables en el desarrollo del individuo. El aprendizaje conductista mira el desarrollo en función de la cantidad de contenidos que pueda aprender una persona, y pone el énfasis en la memorización, mecanizaciones y asociaciones, mas que en la comprensión.

Como su propio nombre lo dice, el conductismo es una teoría que estudia la conducta, la que esta definida por esta corriente como: "El conjunto de reacciones de carácter muscular y glandular de un organismo, provocada por estímulos de diversa naturaleza".²⁴

Nosotros consideramos que el estímulo en la educación no debe ser el miedo al castigo, sino la necesidad y el interés por lo que el alumno trata de realizar o aprender. Estimamos que si en el proceso enseñanza-aprendizaje se toma en cuenta el juego como instrumento didáctico, dándole el valor que tiene, éste resulta un elemento importante en dicho proceso, por lo que es recomendable que los trabajos que realicemos dentro del aula se orienten por medio del juego, ya que este permite que se ejercite la iniciativa y desarrolle la inteligencia del niño.

²⁴ José G. de la Mora Ledezma, Psicología del aprendizaje, p.55.

Sabemos que actualmente todavía existimos muchos docentes que realizamos nuestra práctica cotidiana basada en el conductismo, pues aun se sigue dando el castigo o el premio para estimular al alumno en la tarea escolar, por lo que juzgamos necesario investigar sobre el origen de tal corriente en psicología, con el propósito de transformar nuestra propia práctica aprovechando lo útil y desechando aquello que sea negativo o que no nos sea necesario.

2.3.1. THORNDIKE.

Eduardo Thorndike (1874-1949) fue uno de los iniciadores del estudio del aprendizaje animal y humano. Su teoría es conocida como del conexionismo (que puede unir o juntar); predominó en los Estados Unidos por mas de 50 años.

El fundamento de esta teoría fue la asociación o conexión entre las impresiones sensoriales y los impulsos a la acción.

Por lo investigado sobre esta teoría, observamos que para Thorndike la forma de aprendizaje mas característica es la del ensayo y error o por selección y conexión, que en el aprendizaje animal y humano se advierten los mismos fenómenos esencialmente mecánicos aunque no son los mismos. La capacidad del aprendizaje depende del numero de vínculos o conexiones. La repetición de las conexiones ocasiona un aumento de la fuerza de las mismas. Solo si se

recompensa influye directamente sobre las conexiones reforzándolas. La comprensión se reduce al mínimo, por falta de practica se produce el olvido.

Consideramos que si por medio de la repetición se da el aprendizaje, después de un tiempo se olvidara, por lo que entendemos que el interés es básico, pues con el deseo de aprender se avanzara mas rápidamente que si nos sentamos a esperar que nos llegue la información.

2.3.2. PAVLOV.

Ivan Petrovich Pavlov (1849-1936) en sus trabajos de laboratorio descubrió los reflejos condicionados y sobre ellos siguió investigando el resto de su vida. Su influencia en la teoría del aprendizaje ha sido muy grande no solo en Rusia sino fuera de ella, sobre todo en los Estados Unidos de Norteamérica. A dicha teoría se le conoce como el condicionamiento clásico.

Podemos comenzar por definir el reflejo condicionado como: “Un proceso por el cual la capacidad de desencadenar una respuesta se transfiere de un estímulo a otro”²⁵

Pavlov descubrió que los reflejos condicionados son muy débiles y que desaparecen si no son reforzados por el estímulo natural. Este descubrimiento ha servido de base en la investigación de todos los tipos de conductismo.

²⁵ De la Mora, Op. Cit., p. 59.

2.3.3. WATSON.

John B. Watson (1878-1958). Las ideas de este psicólogo tuvieron gran influencia en la crianza de los niños, la educación y la organización social. Coincidió con la creencia de la igualdad de oportunidades, con la fe en el progreso y con las ideas prácticas que se venían dando en Norteamérica.

En el aspecto del aprendizaje, pudimos inferir que Watson consideraba que todo aprendizaje es un condicionamiento clásico puesto que nacemos con ciertas conexiones que responden a lo que podemos considerar la recepción de estímulo - respuesta, como son los reflejos y que estos son todo el conjunto de conductas que heredamos. Sin embargo, podemos crear multitud de nuevas conexiones estímulo - respuesta, mediante el proceso de condicionamiento que consiste en asociar un nuevo estímulo al estímulo natural o incondicionado que provoca la respuesta refleja, repitiendo muchas veces este pareamiento; al cabo de un tiempo, al presentarse el estímulo incondicionado, se obtendrá la respuesta. Así es como según esta teoría aprendemos a responder a situaciones nuevas.

2.3.4. SKINNER.

B.F. Skinner (1904). A la teoría de este psicólogo se le ha llamado condicionamiento instrumental, operante. La característica única del

condicionamiento operante es que el estímulo reforzante no se produce simultáneamente o antes de la respuesta, sino después de ella. En el condicionamiento operante, un organismo no puede emitir primeramente la respuesta deseada y luego recibir una recompensa.

Como nos pudimos dar cuenta en esta teoría, para Skinner el conocimiento se logra reforzando o premiando la conducta que el sujeto produce espontáneamente y, en el caso de conductas indeseables, no reforzándolas o reforzándolas negativamente.

Al igual que las demás teorías conductistas, vemos aquí que si son aplicadas en los alumnos, estos memorizan ciertos datos o adquieren conductas que muchas veces no son entendidas. Sin embargo, el aprendizaje no fue real, pues pasado un tiempo el estudiante se olvida de lo estudiado o no existe una aplicación.

2.4. LA GESTALT.

Otra de las teorías que criemos importante anexar a este trabajo es la Gestalt por su aportación en el campo didáctico y pedagógico.

El iniciador de esta corriente fue Max Wertheimer en 1912, junto con Kurt Koffka, Wolfgang Kohler y Kurt Lewis a los que se les conoce como psicólogos de la GESTALT.

El término alemán que significa forma, patrón, hechura, estructura y que ha pasado sin traducirse a todas las lenguas. Se debe a que Ehrenfels quien advirtió que unos mismos elementos en distinta posición pero con la misma forma o estructura tienen igual significado²⁶

Al dar lectura a esta teoría, advertimos que tuvo su comienzo y adquirió su mayor éxito en el campo de la percepción introduciendo la comprensión y el discernimiento en el aprendizaje, del cual depende el grado de inteligencia de un organismo.

El discernimiento es posible solo si la situación de aprendizaje esta arreglada de tal modo que todos los elementos necesarios estén abiertos a la observación.

La teoría de la GESTALT se refiere al aprendizaje como

²⁶ José de la Mora, Psicología del Aprendizaje, p. 152

*un acto de transformación, organización o reorganización de las estructuras mentales o cognoscitivas. El aprendizaje llega al conocimiento cuando después de captar dentro de un contexto partes o elementos aparentemente dispersos o inconexos y a través de operación mental, los articula, relaciona y organiza, constituyendo una estructura que lo lleva a lograr un significado en conjunto.*²⁷

En base a esta cita, consideramos que para esta corriente lo que hace que los alumnos comprendan mejor los temas que se les propone es la exposición clara de los aspectos significativos, para poder percibir las relaciones apropiadas. Los docentes nos damos cuenta cuando la adquisición del conocimiento se le dificulta a algunos de nuestros alumnos. Esta situación hay que tomarla muy en cuenta en nuestro trabajo, ya que las personas que aprenden por medio del discernimiento o comprensión, ven toda la situación bajo un nuevo aspecto que incluye la percepción de las relaciones lógicas, o las conexiones entre medio y fines.

Por lo arriba expuesto juzgamos que el juego es un buen recurso para estimular las facultades del niño, ya que por él se perciben diferentes sensaciones, puesto que al jugar se utilizan todos los sentidos, pues cuando se juega, la mente esta en comunicación con el objeto o persona y de esta manera se incorporan nuevas imágenes y sensaciones a las ya existentes.

²⁷ Luis Guillermo Moncayo, No solo con gis y buenos deseos, p 113.

2.5. TECNOLOGÍA EDUCATIVA.

En la actualidad, en el medio urbano en que vivimos existe una sociedad altamente industrializada; la mayor parte de nuestra vida transcurre en un ambiente hecho por el hombre; estamos rodeados de automóviles, trenes; en el trabajo se manejan computadoras y complejas maquinarias para la producción; estamos en contacto con la radio, la televisión, grabadoras, videocaseteras, hornos de microondas entre otros. Algunos de estos aparatos pueden ser de gran utilidad para el maestro si los maneja adecuadamente, ya que pueden proporcionar al educando momentos placenteros en la realización de su trabajo escolar, como el nintendo, la computadora, la television y la videocasetera, los cuales se pueden programar con juegos que ayuden a agilizar la mente infantil. Pensamos que la televisión mas que ayudar al niño lo perjudica, ya que a pesar de presentar numerosos programas educativos éstos carecen de interés para los niños, quienes prefieren las caricaturas o la telenovelas. Además, en la mayoría de las escuelas no se cuenta con este tipo de material; si lo hay, consideramos que no todos los docentes estamos lo suficientemente capacitados para utilizarlo.

Hace algunas décadas se puso de moda en la educación el termino audiovisual (hoy multimedia) gracia a las transparencias y a la videocasetera fue muy afortunado en la practica. Dicho termino es definido como la "enseñanza efectuada mediante proyecciones o películas comentadas o explicadas por el maestro".²⁸ se entiende por tecnología educativa "La

²⁸ "TECNOLOGÍA EDUCATIVA", UPN. Antología Análisis Pedagógicos II, p 48.

aplicación sistemática moderna a la enseñanza, la administración y otros aspectos de la tarea educativa... estos adelantos de la técnica comprenden aparatos, sistemas y procesos”.²⁹

Sabiendo que la función de la educación es el de orientar, consideramos que el docente no puede ni debe quedarse atrás en los avances de las técnicas modernas, por lo que debemos tratar de actualizarnos por medio de cursos que nos proporcionan las diferentes dependencias de la Secretaría de Educación o por nuestros propios medios, así como adquiriendo material educativo moderno como videocaset , audiocaset, juegos didácticos.

²⁹ Idem.

2.6. PEDAGOGÍA OPERATORIA.

Tenemos entendido que la pedagogía operatoria es una corriente pedagógica que inicia su desarrollo partiendo de la psicogenética fundada por Jean Piaget, quien ve en el juego una forma de expresión del desarrollo infantil y un verdadero revelador de la evolución mental.

Al estudiar la pedagogía operatoria, nos encontramos también que tiene como propósito elaborar estrategias didácticas que puedan ser aplicadas en el marco escolar, de acuerdo con los verdaderos intereses del niño, que se manifiestan a través del juego. Muestra que “Para llegar a la adquisición de un concepto es necesario pasar por varios estadios intermedios que marcan el camino de su construcción y que permiten posteriormente generalizarlo”.³⁰

Lo anterior nos indica que antes de iniciar un aprendizaje el docente debe determinar en que estadio se encuentra el niño esto es, el nivel de desarrollo mental a que ha llegado y cuáles son sus conocimientos sobre el tema (experiencias previas o referentes) lo cual indicará al docente el punto de que debe partir tomando en cuenta que para que exista un buen aprendizaje es preciso seguir en todo momento el ritmo evolutivo del razonamiento infantil, el cual se manifiesta a través del interés. Por ello, el maestro deberá preparar adecuadamente el medio ambiente y los materiales educativos que utilizará, procurando que sean atractivos (significativos) y de fácil adquisición, respetando sobre todo las situaciones reales propias del medio y de interés para

³⁰ Ma. Dolores Busquet. “Aprender de la realidad”, UPN, Antología, Corrientes de Aprendizaje, p. 3.

el niño. Por eso el juego ocupa un lugar privilegiado; puede ser un gran auxiliar en la labor docente, ya que responde a necesidades propias del niño.



El juego es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad infantil.

Capítulo III

Corrientes Actuales en Pedagogía

CAPITULO III

CORRIENTES ACTUALES EN PEDAGOGIA

3.1	Piaget
3.2	Vygotsky
3.3	Wallon
3.4	Bandura
3.5	Bruner
3.6	Ausubel
3.7	Didáctica Crítica Porfirio Moran Oviedo

3.1. JEAN PIAGET.

Al buscar sobre la teoría de Piaget nos dimos cuenta que el enfoque básico de ésta recibe el nombre de epistemología genética que es el estudio de cómo se llega a conocer el mundo externo a través de los sentidos, lo que detecta Piaget por medio del juego. Esta teoría concibe el aprendizaje como una función del desarrollo y considera que la acción es el motor del conocimiento.

Por lo que leímos sobre esta teoría, pudimos deducir que para Piaget hay dos formas de aprendizaje; la primera equivale al propio desarrollo de la inteligencia, el cual es un proceso natural y constante que incluye maduración, experiencia, transmisión social y desarrollo del equilibrio. La segunda forma de aprendizaje se reduce al logro de respuestas nuevas para situaciones especiales o a la concepción de estructuras nuevas para determinadas operaciones mentales específicas.

Según pudimos observar, para Piaget el desarrollo de la inteligencia de los niños es una adaptación del individuo al ambiente o al mundo que lo rodea. Nosotros hemos constatado que la inteligencia se desarrolla a través de un proceso de maduración y también incluye el aprendizaje.

El desarrollo de la inteligencia se compone de dos partes básicas: la adaptación y la organización. La adaptación es el proceso por el cual los niños

adquieren un equilibrio entre asimilación y acomodación. La organización es la función que estructura la información en elementos internos de la inteligencia.

A medida que el ser humano se desarrolla, utiliza esquemas cada vez complejos para organizar la información y entender el mundo externo. Piaget Distinguió en este desarrollo cuatro etapas las cuales asocia a diferentes tipos de juego:

Sensorio-motor, de 0 a 18 meses (juego ejercicio).
Preoperacional, 2 a 7 años (juego simbólico).
De operaciones concretas de 7 a 11 años (juegos reglados).
De operaciones formales, 12 años en adelante.³¹

Consideramos conveniente hablar sobre las características mas sobresalientes en el periodo de las operaciones concretas, en el que incluiremos el juego de reglas, pues corresponde al nivel de desarrollo mental de los niños que cursan la educación primaria.

En esta etapa, los niños comienzan a pensar en forma lógica, a clasificar según varias dimensiones y a entender los conceptos matemáticos, siempre y cuando puedan aplicar operaciones a objetos o hechos concretos. En esta etapa el niño entiende el principio de conservación .

³¹ Manual de psicología y desarrollo educativo, tomo I, p. 47.

Como resultado de estas nuevas situaciones intelectuales, los niños se tornan cooperativos y comprensivos, comienzan a surgir entre ellos discusiones grupales que los ponen ante situaciones y puntos de vista distintos al suyo; por lo que la cooperación social desempeña una parte importante en el desarrollo intelectual.

En esta etapa de socialización, el juego de reglas es una actividad lúdica que ayuda a el niño a socializarse, pues es la culminación de los procesos lúdicos, ya que incorpora a su estructura el juego de ejercicio y el juego simbólico, y se consolida poco a poco durante este periodo y continua a través de toda su vida.

Los juegos de reglas son una combinación de juegos como son las carreras, lanzamientos de pelota (sensorio-motor), el de cartas, damas, dominó (intelectuales), los cuales ocasionan competencias entre las personas que los realizan, por lo que es necesario que tengan reglas que tienen que respetarse. Se tiene la creencia que este tipo de juegos nacieron de las costumbres adultas o de juegos de ejercicio sensorio-motor que se realizan en grupo pero sin contenido imaginativo.

Como nos dimos cuenta, junto con el juego reglado surge la socialización entre los niños, los cuales obedecen exactamente las reglas del juego: una falta es sancionada de inmediato por los demás jugadores. En lo que respecta a la elección de los participantes, son muy exigentes y lo hacen de forma ceremoniosa.

Por todo lo arriba expuesto, consideramos que por ser el juego una forma importante de lograr el aprendizaje, los docentes debemos aprovecharlo en lugar de reprimirlo, pues por medio de el se logrará que el aprendizaje sea significativo permitiendo al niño desarrollar los factores cognoscitivo, afectivo y social; formando a la vez en el educando una personalidad sana y equilibrada, pues todo este proceso influye en el desarrollo e inteligencia del individuo.

3.2. VYGOTSKI

Nos parece trascendental el trabajo realizado por Vygotski, al analizar la crisis de la psicología como una alternativa en la relación aprendizaje-desarrollo, en donde creemos que el juego ocupa un lugar importante, puesto que es una forma particular de acción y el niño aprende jugando desde los primeros meses de vida. Además, el autor encontró dos concepciones diferentes.

Una consiste esencialmente en la formación de conexiones reflejas o asociativas propias del aprendizaje coherente, o sea, que el individuo refleja en la vida adulta la manera en que ha jugado en su niñez, en la que el desarrollo quedaría limitado, según Vygotski a la acumulación de respuestas y a la construcción de hábitos, mismos que pueden lograrse por medio del juego.

Desde la segunda perspectiva, resulta difícil entender que el desarrollo infantil pudiera consistir en su incorporación al medio, pues ello provocaría una concepción interna condicionada a la adquisición de hábitos, asociaciones o respuestas.

Vygotski también afirma: “El aprendizaje y el desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño”³² en lo que estamos de acuerdo, pues creemos que el aprendizaje infantil inicia mucho antes de que

³² Vygotski, “Zona de desarrollo próximo: una nueva aproximación” UPN, Analogía, El niño: aprendizaje y desarrollo, p.76.

el niño ingrese a la escuela, en cuya etapa el juego es lo más importante. De ahí el interés que este ha despertado en nosotras, ya que creemos que si dirigimos el juego con acierto en las actividades escolares, contribuirá en gran medida al mejoramiento del proceso educativo.

Vygotski sugiere que para poder entender las dimensiones del aprendizaje escolar, es preciso reflexionar sobre un importante concepto, al cual denomina zona de desarrollo próximo, aclarando que no es otra cosa que la distancia existente entre el nivel de desarrollo potencial y el nivel de desarrollo real del infante los cuales ha determinado de la siguiente manera:

Al nivel de desarrollo real, como la capacidad que el niño posee para resolver inmediatamente un problema. El nivel de desarrollo potencial, como aquel que se determina a través de las resolución de problemas pero con la ayuda de alguna persona capacitada.

Vygotski afirma que “Cuando determinamos la edad mental de un niño utilizando un test tratamos casi siempre con el nivel evolutivo real”³³ Podemos decir que el nivel de desarrollo próximo define el desarrollo de las funciones mentales del niño, mientras que el evolutivo real define funciones que ya han madurado.

Por lo anterior, consideramos que la zona de desarrollo proporciona al educando un valioso instrumento que nos permite trazar el futuro inmediato del

³³ Op., Cit. p. 76.

niño, ya que por medio de él podemos comprender el nivel evolutivo interno del desarrollo infantil.

Estimados que el juego es un valioso auxiliar en la labor docente, ya que generalmente todas las personas jugamos. Cuando el juego es promovido en grupo, da lugar al desarrollo de destrezas y habilidades que hacen evolucionar la mente infantil.

3.3. WALLON

Después de dar lectura a la teoría de Henri Wallon, advertimos que, para él, el niño representa aspectos característicos particulares y que de ningún modo es un adulto pequeño. Wallon se preocupa por la totalidad del niño, por el conjunto de elementos que componen su personalidad, tiene la seguridad de la mutua interdependencia e interinfluencia de los diferentes agentes que integran su personalidad.

Wallon considera que el desarrollo del niño va vinculado con su medio social, pues como hemos visto el infante es un ser eminentemente social.

Vimos que Wallon, al igual que Piaget, maneja estadios de desarrollo, los que mencionaremos relacionándolos con el tipo de juego que el niño realiza siendo este último el objeto de nuestro estudio.

El primer estadio, denominado impulsivo puro, abarca de 0 a 6 meses. El niño al nacer, presente una característica principal que es la actividad motora refleja. En este periodo se inicia el juego de ejercicio.

Segundo estadio o estadio emocional. El niño comparte sus emociones tanto placenteras como desagradables. Comprende de 10 a 12 meses aproximadamente. En este se desarrolla el juego de ejercicio.

El tercer estadio es el llamado sensitivomotor o sensoriomotor. El niño se orienta hacia intereses objetivos y descubre el mundo de los objetos. En el transcurso de este estadio aparece el juego simbólico. Comprende de 1 año a 3, aproximadamente.

En el cuarto estadio, o estadio proyectivo, la función motora es el instrumento de la conciencia. En este estadio, el acto es el acompañante de la representación; se desarrolla el juego simbólico. Dura de los 3 a los 6 años, aproximadamente.

El quinto es lo que Wallon denomina el estadio del personalismo. El niño llega a prescindir de situaciones en que se halla implicado y a reconocer su propia personalidad como independiente de las situaciones. Llega a la conciencia del “yo” que nace cuando se es capaz de tener formada su imagen. Abarca de los 6 a los 11 ó 12 años, aproximadamente. En este periodo surge el juego reglado.

Wallon menciona un sexto estadio que es la adolescencia, dándole importancia al valor funcional que tiene, pues es el acceso a los valores sociales. En ella se inician los deportes y surge a partir de los 11 ó 12 años.

Por lo que leímos sobre esta teoría, pudimos darnos cuenta que Wallon valora los estadios descritos partiendo del desarrollo emocional y la socialización, presentando el desarrollo psíquico como una construcción progresiva que se produce por interacción entre el individuo y su medio ambiente.

A continuación nos enfocaremos a las características más notables del quinto estadio pues es allí donde surge el juego de reglas; abarca de los 6 a los 11 ó 12 años, periodo en que el niño cursa su educación primaria.

Los juegos reglados se integran fácilmente al interés del niño de esta etapa, ya que le gusta realizar juegos que estén sometidos a una regla, pues estas definen el éxito o el fracaso y para ser reconocido ante el grupo de juego hay que ser ganador.

Con lo que consideramos que el juego cumple con rol fundamental en la formación de la personalidad del niño, así como del desarrollo de la inteligencia.

Creemos importante mencionar que los maestros de educación primaria no le damos la importancia que se merece al juego como una herramienta operativa, no tomamos en cuenta que nos brinda la oportunidad de llevar a cabo nuestra práctica educativa de una forma más interesante y placentera. Debemos hacer conciencia que el juego es un medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

Hasta hoy reconocemos que muy pocos maestros tenemos la habilidad de utilizar el juego como una estrategia didáctica para favorecer un aprendizaje significativo, porque consideramos que jugar es una pérdida de tiempo, o que se dispersa el control del grupo. Puede ser que en las primeras actividades que utilizemos el juego, nos controlemos y que el grupo pierda el control, pero ya

en prácticas subsecuentes el niño va entendido que en este juego si bien se relaja y aprende hay un resultado que tenemos que evaluar.

3.4. BANDURA

Bandura nos señala que el aprendizaje se da en función a un modelo social, por medio de la observación, por ello pensamos que si un niño ve a otros individuos jugar el querrá hacer lo mismo y esto contribuirá en gran medida a su desarrollo tanto físico como mental.

La teoría de Bandura se basa en un enfoque desarrollado en la década de los sesenta. Se apoya en ideas y conceptos del conductismo. Según él, todos los fenómenos de aprendizaje que resultan de la experiencia y mediante la observación pueden ser transferidos al aprendizaje. Si este se da por medio del juego, resultará más agradable y ayudará a la vez a la comunicación social, ya que el juego se realiza por lo regular en grupo, sobre todo a nivel primaria.

Bandura afirma: “El individuo puede adquirir patrones y respuestas intrínsecas simplemente por medio de la observación del comportamiento”³⁴

Por lo anterior, creemos que las respuestas emocionales de un individuo pueden ser condicionadas partiendo de la observación dependiendo de las condiciones afectivas o experiencias dolorosas o agradables, los cuales demostrará por medio del juego, además de poder modificar su comportamiento por este mismo medio. Por ejemplo: si un niño le teme a algo y observa que los adultos no le temen aprenderá a no temerle.

³⁴ Araujo y Clifton. “La teoría de Bandura” UPN. Antología. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. p. 119.

También afirma que la teoría del aprendizaje social es compatible con muchos enfoques pero en particular con enfoques humanísticos.

Lo más destacado para Bandura es lo que llama determinismo recíproco. En su opinión, el funcionamiento psicológico es una interacción recíproca continua entre el comportamiento personal y el medio ambiente. Explica: "El aprendizaje se apoya en dos sistemas de representación: por imágenes y verbal".³⁵

De acuerdo a la cita anterior, lo que se aprende por medio de la observación es lo que Bandura llama retención por imagen, mientras que el verbal es la que se aprende por medio del oído. Por ello, consideramos que si incluimos el juego en la educación el aprendizaje puede ser más agradable ya que va acompañado en muchas ocasiones de algún coro, como en las rondas infantiles en las cuales se unen estos dos elementos.

³⁵ *Ibidem*, p. 120.

3.5. BRUNER

Al investigar sobre la teoría de Bruner nos encontramos que es conocido como un teórico actual del conocimiento. El estima prudente que los maestros, al impartir nuestras clases, presentemos a los alumnos una situación que tenga un problema a resolver, que sea de interés para ellos y que los incite a hallar por sí mismos la solución, y si este se presente por medio del juego, tendrá más interés en encontrarla.

Bruner considera que el aprendizaje se debe presentar a los alumnos de lo simple a lo complejo, con lo que nosotros estamos de acuerdo, ya que de esta forma facilitamos al alumno la construcción del conocimiento. Creemos que para mayor comprensión es conveniente trabajar con ejemplos sencillos y concretos así como estrategias que guíen al alumno a llegar por sí mismo al propósitos deseados. Creemos que el juego se puede aplicar como una estrategia didáctica en el proceso del aprendizaje por descubrimiento, que además de ser una actividad que produce placer es un excelente medio para que el alumno explore e invente así como para que logre socializarse con sus compañeros.

Bruner menciona que “el juego proporciona placer, un gran placer, incluso los obstáculos que, con frecuencia, establecemos en el juego nos proporcionan un gran placer cuando logramos superarlos”.³⁶

³⁶ J. Bruner, “Juego, pensamiento y lenguaje” UPN, Antología. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. p. 81.

Con lo que estamos de acuerdo, ya que hemos visto que al proponerles a los niños realizar algún juego para lograr un contenido, su estado de ánimo se transforma, sonríen, gritan, expresan su alegría si durante el desarrollo del juego se presentan obstáculos, o van perdiendo, es tal su entusiasmo que no quieren dejar de jugar hasta que ganan o superan dicho reto; por lo que sentimos que si en nuestra labor docente intercalamos el juego, el alumno aprenderá con alegría y, lo más importante, será el constructor de su propio conocimiento.

3.6. AUSUBEL.

La opinión que tiene David Ausubel sobre el aprendizaje es que este debe darse a través de la recepción y no del descubrimiento como lo enfoca Bruner. Su teoría habla principalmente del aprendizaje de asignatura escolares refiriéndose a la adquisición y retención de conocimiento. Se opone al aprendizaje de memoria o mecánico, en lo que estamos de acuerdo, por lo que deseamos incluir el juego en nuestra labor docente, ya que si el niño aprende de un manera natural no tendrá que memorizar conocimientos que para él carecen de significado, los cuales olvidará fácilmente. Desafortunadamente, a algunos docentes se nos hace más sencillo exigirles a los alumnos que memoricen o mecanicen ciertos cuestionarios, resúmenes o actividades tal y como nosotros queremos, no permitiendo al alumno que desarrolle su imaginación o su creatividad con lo que lo sometemos a demasiada presión;

En estas circunstancias, parece fácil, ó más importante, crear la impresión falsa de haber entendido con sencillez, aprendiéndose de memoria unos cuantos términos u oraciones clave, que tratar de comprender el significado de estos.³⁷

Para evitar lo anterior, creemos que los maestros debemos presentar a nuestros alumnos materiales de exposición que tengan significado para ellos, así los estudiantes obtendrán por medio de esta presentación el aprendizaje

³⁷ Oscar A. Zapata. Aprender jugando en la escuela primaria, p. 64.

deseado. Para esto podemos emplear el juego como una estrategia didáctica aprovechando las sugerencias que nos dan en los libros para el maestro, como en el fichero de matemáticas, donde nos proporciona una serie de juegos, los cuales nos auxilian para lograr los propósitos deseados, aclarando que así el juego se convierte en un actividad significativa.

Ausubel señala que se requiere dar un aprendizaje significativo a los estudiantes. Esto reside en que las ideas expresadas simbólicamente no sean expresadas de modo arbitrario para que el alumno relacione el aprendizaje con disposición para integrarlo substancialmente con su estructura cognitiva y no al pie de la letra. Cuando esta relación no se produce, nos encontramos con un gran aprendizaje receptivo y mecánico, por lo tanto memorístico.

El conocimiento que se ha adquirido debe tener antecedente o experiencia previa. Dichos conocimientos se pueden lograr de forma natural y sencilla por medio de juegos educativos (juegos didácticos), como el ábaco, dominó, ajedrez, memorama, maratón, crucigrama.

Como podemos ver, los niños obtienen el mayor numero de experiencias y aprendizaje espontáneo por medio del jugo. Por los que el juego resulta un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizajes significativos a en sus alumnos pues permite desarrollar los factores cognoscitivos, afectivo y social.

3.7. DIDÁCTICA CRÍTICA

Conforme ha ido transcurriendo nuestra investigación documental, al buscar información sobre la didáctica crítica nos dimos cuenta que Porfirio Morán Oviedo comenta que, dentro de esta corriente la elaboración del programa de estudios es diferente a la utilizada en la didáctica tradicional o en la tecnología educativa y afirma: “esta diferencia se da tanto en el marco teórico que la sustenta, como la interpretación y aplicación que los profesores hacen de ellos en su práctica cotidiana”.³⁸

Morán nos dice también que los programas de estudio son una herramienta básica en el trabajo docente cuyo carácter debe ser flexible y dinámico, con lo que estamos de acuerdo, y conscientes pues creemos que la reforma educativa que se está dando en la actualidad proporciona al docente esta flexibilidad, indispensable en el óptimo desempeño de nuestro trabajo, ya que nos proporciona libertad para elegir la forma de conducir a el alumno en sus tareas escolares, las cuales, creemos, pueden darse por medio del juego. De esta manera, el trabajo escolar puede ser más agradable y placentero. Esto nos asegura un mejor aprendizaje por el propio desempeño de interés que el alumno asume ante tareas que le son significativas.

De acuerdo a Porfirio Morán Oviedo, la didáctica crítica es una propuesta en construcción que apenas se está configurando, cuyo objetivo es

³⁸ MORAN, Oviedo Porfirio. “Propuesta de elaboración de programas de estudio en la didáctica crítica”. SEP. UPN. Antología Planificación de las actividades docentes, p. 262

analizar críticamente la practica docente utilizada en la actualidad, así como el rol de sus miembros, las dinámicas y el sentido ideológico que persigue cada técnica, pero sin tratar de cambiar ninguna de las modalidades. A tal respecto nos dice: "La didáctica crítica supone desarrollar en el docente una autentica actividad científica apoyada en la investigación , el espíritu crítico y la autocrítica".³⁹

Al reflexionar sobre la cita anterior, juzgamos que esta didáctica pretende que el docente se convierta en un verdadero buscador de técnicas que vayan de acuerdo a los intereses y necesidades del educando y qué mayor interés que el juego para cualquier niño, sin olvidar la gran necesidad que tiene de jugar.

Entendemos que la didáctica rechaza que el docente se convierta en productor de modelos de programas rígidos elaborados y recomienda que sea él quien presente situaciones de aprendizaje de acuerdo a el medio ambiente que rodea al educando que le permita a este vincular experiencias con situaciones de aprendizaje orientando las actividades a la búsqueda de información que haga posible que el alumno elabore su conocimiento.

³⁹ IBÍDEM, p. 274.

Conclusiones

CONCLUSIONES

1. El juego, dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, ha tenido poco avance por la poca importancia que el docente le ha dado.
2. de acuerdo a algunos estudiosos el comportamiento humano, el juego forma parte importante del desarrollo de la personalidad.
3. El individuo pasa por varias etapas evolutivas de razonamiento.
4. El juego íntimamente relacionado con el desarrollo evolutivo del niño.
5. El juego satisface muchas necesidades en la vida del niño cumpliendo muchas funciones útiles.
6. El juego favorece la sociabilidad, y ayuda al desarrollo cognoscitivo del escolar.
7. En el terreno didáctico, no se le ha otorgado la debida importancia al juego como un auxiliar en la labor docente.
8. El juego, utilizando hábilmente por el docente, puede proporcionar buenos resultados.

Bibliografia

BIBLIOGRAFÍA

1. AEBLI, Hans. Una didáctica fundada en las psicología de Jean Piante. Buenos Aires, Edit. Kapelusz, 1958, p. 190.
2. DE LA MORA, José. Psicología del aprendizaje. teorías 1. México, Progreso, 1994. 191 p.
3. DE MATOS, Luis A. Compendio de didáctica general. 2da de. México, Edit. Kapelusz, 1974, 355 p.
4. DEL POZO, Hugo. Recreación escolar. 4 Edición. México, Edit. Avante, 1979, 279 P.
5. DICCIONARIO ILUSTRADO DE LA LENGUA ESPAÑOLA, Copyright, España, Edit. Océano, 1994, 1048 p.
6. GRACE, Graig. manual de Psicología y desarrollo educativo. Tomo 1, Trad. Rosa María Rosas, México, Edit. Libra, 1988, 332 p.
7. LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. Serie de Doc. Básicos No. 4, 16. México, SNTE, Sec. 16, Secretaría de Prensa y Propaganda, 1996, 49 p.
8. LEYES Y CÓDIGOS DE MÉXICO. Constitución Política de los estados Unidos Mexicanos. 116a Ed. Porrúa, 1996, 147 p.

9. LIBRO PARA EL MAESTRO Matemáticas 6o Grado, México, SEP, 1994, 64 p.
10. MONCAYO, Luis G. No solo con gis y buenos deseos. México, Edit. Hexágono, 1992, 417 p.
11. NOT, Louis. La pedagogía del conocimiento. Trad. Sergio Madero, México, Edit. Fondo de Cultura económica, 1987. 496 p.
12. PALACIOS, Jesús. La cuestión escolar, Barcelona, Edit. Lala, 1980, 674 p.
13. REVISTA EDUCAR. La estimularon del desarrollo intelectual. Luis Gadea. Año 2, No. 8, México, Edit. Sumario, 1994, 147 p.
14. U.P.N. Análisis Pedagógicos Vol. 1 (LEB. 79) México, SEP, 1983, 282 p.
15. U.P.N. Contenidos de Aprendizaje (LEB. 79) 2da Edición. México, SEP, 1990, 278 p.
16. U.P.N. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. (LEB, 94). México SEP, 1994, 166 p.
17. U.P.N. El niño: Aprendizaje y desarrollo. (LEB 79) México, SEP, 1988, 227 p.

18. U.P.N. El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. (LEB 94), México, SEP; 1994, 160 p.
19. U.P.N. Grupos y desarrollo. (LEB 79). México, SEP, 1983, 257 p.
20. U.P.N. Pedagogía: bases psicológicas. (LEB 79). México, 1982, 420 p.
21. U.P.N. Pedagogía: la practica docente. (LEB 79), México, SEP, 1993, 260 p.
22. U.P.N. Planificación de las actividades docentes. (LEB 85), México. SEP. 1994. 292 p.
23. ZAPATA, Oscar. Aprender jugando en la escuela primaria. 2da Edición. México, Editorial, Pax, 1995, 229 p.
24. ZAPATA, Oscar. Juego y aprendizaje escolar. México Editorial Pax, 1989, 160 p.