

LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

Ricardo Duarte Jáquez
Rector

David Ramírez Perea
Secretario General

Manuel Loera de la Rosa
Secretario Académico

Juan Ignacio Camargo Nassar
Director del Instituto de Ciencias Sociales y Administración

Luis Enrique Gutiérrez Casas
Coordinador General de Investigación y Posgrado

Ramón Chavira
*Director General de Difusión Cultural
y Divulgación Científica*

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA

DOMÍNGUEZ CHAVIRA, CLAUDIA TERESA

EDUCACIÓN

LISBEILY DOMÍNGUEZ RUVALCABA

COORDINADORA DE LA COLECCIÓN

Colección Reportes Técnicos de Investigación ISBN: 978-607-7953-80-7
Serie ICESA, Vol. 27. ISBN: 978-607-520-171-9

D.R. © 2015 Domínguez Chavira, Claudia Teresa

La edición, diseño y producción editorial de este documento estuvo a cargo de la Dirección General de Difusión Cultural y Divulgación Científica, a través de la Subdirección de Publicaciones

Cuidado de la edición y diagramación: Subdirección de Publicaciones

Primera edición, 2015
© 2014 Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
Av. Plutarco Elías Calles 1210
Fovissste Chamizal, C.P. 32310
Ciudad Juárez, Chihuahua, México
Tel. +52 (656) 688 2260

<http://www2.uacj.mx/publicaciones>

CONTENIDO

Resumen	7
Abstract	7
Usuarios potenciales	8
Reconocimientos	8
1. INTRODUCCIÓN	9
2. PLANTEAMIENTO	10
3. METODOLOGÍA	20
4. RESULTADOS	21
5. CONCLUSIONES	21
Bibliografía	22

RESUMEN

La lúdica, específicamente en la modalidad de juego, suele ser depreciada por considerarse que presenta un bajo nivel de fiabilidad pedagógica. A partir de este supuesto, en el presente proyecto se identifica cómo los estudiantes de Maestría en Educación Especial perciben el aporte del juego como un elemento potencializador de los aprendizajes esperados. El proyecto surge como consecuencia de una investigación sobre el nivel de correlación existente entre juego, aprendizaje y emoción realizada por la Universidad Autónoma de Coahuila (2010). Aborda la actividad lúdica como una estrategia significativa para ser utilizada como elemento de fortalecimiento educativo dentro del quehacer escolar, independientemente del trayecto formativo en el que se ubique al estudiante. El proyecto se fundamentó en la metodología mixta y su propósito fue establecer criterios de capacitación para los futuros maestros de educación especial, para que aborden la importancia que el componente lúdico reviste para el desarrollo de acciones transformadoras en la construcción de aprendizajes significativos y, consecuentemente, llevar al aprendiz a alcanzar los objetivos educativos de manera innovadora, preponderando como foco atencional el desarrollo integral del ser humano.

Palabras clave: juego, aprendizaje, pedagogía lúdica.

ABSTRACT

The playful specifically in the game mode is usually depreciated by having a low educational level of reliability. From this assumption, this project identifies how students of Master's Degree in Special Education perceive the contribution of the game as a potentiator element of the expected learning. The project is an investigation's result about the level of correlation between play, learning and emotion made by the Universidad Autónoma de Coahuila (2010). It covers the playful activity as a significant strategy to be used as an element of strengthening education within the school environment, regardless of the formative path where the student is located. The project is based on the mixed methodology and its

- 8 purpose was to establish training criteria for future special education teachers to get the importance of the recreational component for transformative actions development in building meaningful learning and consequently lead the learner to achieve educational objectives in innovative ways preponderating as attentional focus the human being development.

Keywords: game, learning, playful pedagogy.

USUARIOS POTENCIALES:

la lectura del presente informe se recomienda a todo aquel profesional del área del desarrollo humano (educadores, psicólogos, entrenadores deportivos, terapeutas, maestros de grupo, maestros especialistas, trabajadores sociales, etcétera).

RECONOCIMIENTOS:

los estudiantes de la Maestría en Educación Especial, de la primera a la cuarta generaciones, de manera voluntaria, participaron desinteresada y generosamente con la investigación; motivo por el cual se les extiende un sincero reconocimiento, así como el más profundo agradecimiento a cada uno.

1. INTRODUCCIÓN

Cada vez existen más investigaciones donde, de manera seria, se evidencia la correlación significativa que existe entre el juego, el aprendizaje, los procesos del pensamiento, la sociabilidad y el equilibrio emocional. Por lo que se infiere que desatender esta habilidad superior repercute en un lento y poco fortalecido potencial de desarrollo en la población infantil. Motivo por el cual en la Maestría en Educación Especial de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (uacj), a partir de 2010 y hasta 2012, se ha llevado a cabo una investigación acerca de la percepción del nivel de fiabilidad académica sobre metodologías en pedagogía lúdica.

Debido a la poca calidad y el bajo nivel de análisis con que se aborda el estudio del desarrollo evolutivo del juego durante la infancia por parte del adulto en general, pero particularmente por parte de los estudiantes de la Maestría en Educación Especial de la uacj, las estrategias didácticas que se elaboran para la educación y el tratamiento de las personas con necesidades educativas especiales desatienden las carencias presentes en este componente; aspecto fundamental para el desarrollo integral, equilibrado y autosostenido en todo ser humano, lo que ocasiona fallas importantes al momento de diseñar las estrategias didácticas apropiadas; dificultando y retardando, así, un desarrollo asertivo del estudiante en su trayecto formativo.

Por lo que identificar cómo se percibe el aporte pedagógico del juego, resulta ser el propósito fundamental del proyecto de investigación; y, a partir de los resultados obtenidos, incidir en la conceptualización del profesional en educación especial sobre cómo llevar al discente a alcanzar los objetivos educativos de manera innovadora.

El juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica y para quienes lo practican; porque arranca de la pasividad y coloca al individuo en situación de compartir con otros, brindando un buen clima de encuentro, una actitud distendida; asimismo, revela torpezas de una manera en que no duele descubrirlas, cambia los roles fijos en un grupo y es un constante mensaje de vitalidad, que se graba en quienes lo realizan.

Por otra parte, el juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través de él se potencializan las emociones, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano.

Si bien la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, que le ha permitido sobrevivir prácticamente en cualquier ambiente, la vida emocio-

- 10 nal sigue siendo el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo, por lo que actualmente resulta incuestionable que la emotividad sea un factor fundamental en la toma de decisiones adecuadas.

A partir de ello, resulta imprescindible que la educación actual se apoye en la evolución psicológica del juego infantil, siguiendo las fases de su desarrollo, incluyendo el aspecto lúdico como parte de la formación integral, posibilitando así el adquirir libremente los conocimientos que le permitan al individuo la elección de oportunidades, para poder elegir aquellos factores que le produzcan el disfrute de un mejor nivel de vida, el cual consiste en la libertad que las personas gozan para elegir entre distintas opciones y formas de vida.

2. PLANTEAMIENTO

Desde la antigüedad la importancia del juego es reconocida como un elemento altamente culturizante. Al revisar su origen podemos llegar a dilucidar su contribución para la especie humana: es inherente a ésta porque donde hay humanidad, hay juego (esto es algo que los antropólogos han descubierto); al observar la correlación que existe entre el juego y la infancia, podemos considerar como fundamental el papel de ambos a lo largo de la historia, tanto en la construcción del individuo como en la de la sociedad.

Actualmente todos los maestros, y en particular aquellos que se desempeñan dentro de la educación especial, requieren adquirir conocimientos y habilidades lúdico-pedagógicas necesarios para analizar y debatir los principales fenómenos que inciden en la inclusión escolar, debido a que la noción del juego desempeña un papel importante en varias teorías, sean psicológicas, antropológicas, filosóficas, pedagógicas e incluso económicas.

Por lo tanto, incluir de manera intencionada actividades lúdicas como parte del quehacer pedagógico especializado es una responsabilidad latente para cada maestro en educación especial. Así, en la Maestría en Educación Especial de la uacj, se llevó a cabo una investigación-acción respecto a identificar en los aspirantes a maestros en educación especial qué tanta capacidad per se presentan para efectuar una transposición didáctica de la actividad lúdica como herramienta pedagógica especializada.

El presente reporte surge como producto de dicha investigación y pretende incidir en la conceptualización de los formadores de docentes, en cómo llevar al discente a alcanzar los objetivos de la educación de manera innovadora, al preponderar como foco atencional el desarrollo integral del ser humano a través del juego.

Al ser una propuesta de intervención didáctica basada en la teoría lúdica pretende

La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada

preponderar la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para argumentar y reinterpretar los factores que influyen en el aprendizaje, al igual que sobre las acciones que como docente se deben ejercer para lograr las competencias escolares óptimas en los alumnos. Por ello se plantea la siguiente interrogante: el valor sociopsicopedagógico del juego, ¿se encuentra desvalorado por parte del docente en educación especial al considerar que posee una baja utilidad didáctica?

Antecedentes

La aportación del juego para el desarrollo infantil armónico, es un tema bastante discutido y aceptado por las diversas comunidades científicas.

Marco teórico

El presente estudio toma como referente la investigación titulada “La potencialización humana mediada con actividades lúdicas”, concluida en 2009 en la Universidad Autónoma de Coahuila con la dirección del doctor Orlando Salvador Rendón Yáñez, y diseñada, aplicada y analizada por la doctora Domínguez.

El proyecto aborda la importancia que para los individuos reviste la actividad lúdica, así como su contribución a una formación efectiva del desarrollo global e integral del hombre en sociedad y donde se concluye que la actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego.

El componente lúdico

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica (Jiménez, Dinello y Alvarado, 2004, p. 15), que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos.

Suele ser acompañante de sentimientos de tensión y alegría, así como de la noción de ser de otro modo de como se es en la realidad objetiva. Por eso suele ser vista como la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico, para proponer nuevos modelos de acción y pensamiento, proporcionándole, además, felicidad (diversión).

Una de las principales funciones del componente lúdico, es la capacidad de autoordenamiento que le brinda a la psique. El impulso lúdico se ubica entre la creatividad y el deseo, y aunque físicamente no se ha logrado ubicar, se le suele situar en un plano de la conciencia entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales llamado zona transicional (Winnicott, 1994, p. 41), a la cual le son atribuidas las facultades de producir sensaciones (confianza, distensión, goce y placer) propicias a la libertad de pensamiento para todo acto de creación.

El desarrollo del componente lúdico demanda libertad, interacción y cotidianidad; debe estar desprovisto de toda preocupación funcional, para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de “trance” (a los que sólo se puede acceder sin seguir modelos o reglas prefijados, es decir, modificando sus propios paradigmas).

El desarrollo de esta capacidad no concluye con la infancia, al contrario, posteriormente se manifiesta y expresa en la cultura en forma de rituales, competiciones deportivas, espectáculos, manifestaciones folclóricas y expresiones de arte (teatro, música, plástica, pintura).

En esencia, el cerebro humano se conforma por tres componentes independientes, pero interdependientes e interconectados a nivel neuronal y bioquímico. Cada una de estas formaciones (el cerebro reptiliano, el límbico y el racional o neocórtex) tienen bien definidas las tareas que desempeñan. Estas tres unidades actúan como sistemas que controlan distintas funciones del organismo, las cuales afectan directamente nuestra salud y bienestar, así como el rendimiento personal, profesional o académico.

El sistema cerebral reptiliano, al regular las funciones fisiológicas involuntarias del cuerpo, es el responsable de la parte más primitiva de los reflejos-respuesta; por lo tanto, sólo se limita a actuar a manera de respuesta ante una necesidad biológica (Kolb y Wishaw, 2003, p. 3). Por su parte, el sistema límbico está compuesto, entre otros, por la amígdala cerebral cuya función principal es el procesamiento y almacenamiento de las reacciones emocionales a través del “recuerdo”. Asimismo, el sistema racional o neocórtex tiene la función de controlar las emociones y capacidades cognitivas (memorización, concentración, autorreflexión, resolución de problemas, habilidad de escoger el comportamiento adecuado, etcétera). Además, es considerado como la parte consciente de la persona por su capacidad para generar, modificar y regular las conexiones interneuronales (Kolb y Wishaw, 2003, p. 18).

El aprendizaje, al ser un proceso de carácter cognitivo, se lleva a cabo en el cere-

bro, específicamente en el neocórtex (cerebro racional consciente). Cabe mencionar, en esta parte, que existen circunstancias (de índole biológico, neurológico o emocional) que son condicionantes durante el proceso de aprendizaje, para que se produzca un “bloqueo cognitivo” en la mente de quien pretende aprender bajo determinadas circunstancias estresantes. Al producirse, el proceso de aprendizaje se encuentra potencialmente disminuido. Cuando una persona se encuentra en un estado de conflicto cognitivo, le resulta sumamente difícil “autodesbloquearse”, por lo que necesariamente requiere de un instrumento que le sirva de apoyo, como punto de referencia para producir nuevos algoritmos sinápticos.

En la equidistancia entre el sentir y el pensar nuestro sentir toma la delantera, es decir, que cuando la parte emocional inconsciente de nuestro cerebro y la parte racional consciente asumen una misma tarea, generalmente la emoción es la que impera sobre la razón, al menos de manera inmediata, y como consecuencia quedará firmemente gravado en nuestra parte del cerebro emocional inconsciente. Resulta también importante recalcar que el comportamiento humano está condicionado en 20% por la parte racional consciente y hasta en 80% por nuestro inconsciente, o dicho más precisamente por los recuerdos de nuestros sentimientos inconscientes (Goleman, 1996, p. 16).

En general las actividades lúdicas producen en el individuo una disposición emocional de bienestar, disintimiento, alegría y placer, que le permiten privilegiar la función de la amígdala cerebral antes que la del neocórtex. Así, nos emocionamos, luego reflexionamos sobre aquello que nos logró emocionar y, consecuentemente, lo recordamos con una mayor precisión y claridad. Cuando las emociones rigen el impulso del algoritmo sináptico, éste se torna creativo, es decir, las neuronas crean rutas mneótico-alternas a las convencionales, logrando así la potencialización en la culminación del proceso de aprendizaje, que en otras condiciones contextuales no se hubiesen establecido.

El aprendizaje es un proceso cognitivo. Los procesos cognitivos superiores se ubican físicamente como una función del cerebro humano. El funcionamiento de los dos sistemas que componen el cerebro, se da a través de la actividad neuronal. La comunicación neuronal se realiza por medio de las manifestaciones sinápticas. La fiabilidad sináptica se obtiene a través del óptimo funcionamiento de los neurotransmisores.

Los transmisores neuronales mayormente involucrados en los procesos cognitivos relacionados con los aprendizajes significativos o exitosos son la acetilcolina, la dopamina, la noradrenalina, la serotonina, el ácido gamma-aminobutírico y la adrenalina. Los factores que producen desequilibrio en los neurotransmisores son: el tipo de dieta, niveles elevados de estrés, traumatismos, intoxicaciones, medicamentos, enfermedades metabólicas, uso de drogas y otros. Desafortunadamente el presentar un desequilibrio en los transmisores neuronales acarrea consecuencias determinan-

- 14 tes para la culminación exitosa del desarrollo integral del ser humano; por ejemplo, un impedimento actitudinal de experimentar estados positivos de vida, como energía, vitalidad, creatividad, logro, aprendizaje, felicidad, crecimiento, entrega, ayuda, et-
cétera.

La lúdica, según Dinello (2007, p. 22), es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia.

Para Johan Huizinga, citado por Dinello (2007, p. 21), los juegos son formas sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica. Entonces, si el juego es una de las actividades más lúdicas con las que la humanidad cuenta, ¿por qué el futuro maestro en educación especial desestima la fiabilidad del juego como instrumento de enseñanza?

La pedagogía es un concepto en evolución lenta pero sostenida. Si bien para 1485 se utilizaba para designar el quehacer educativo dirigido exclusivamente a los niños, actualmente se le concibe como una ciencia multidisciplinaria, que se encarga de estudiar y analizar los fenómenos educativos en todos sus aspectos para el perfeccionamiento del ser humano en general.

Una tendencia moderna en el ámbito pedagógico que surge a partir de 1948, según Dinello (2007), es la pedagogía de expresión o lo que actualmente ubicamos como “metodologías en pedagogía lúdica”, cuyo objetivo es apoyar los procesos de aprendizaje y de enseñanza.

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un “clima lúdico” (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje).

La pedagogía lúdica contempla las variables involucradas en el acto educativo como mediadores en el proceso de aprendizaje y prepondera de todas ellas, la promoción de la interacción comunicativa en las relaciones dinámicas entre los actuan-
tes, así como en las experiencias realizadas bajo un ambiente de creatividad, alegría

La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada

y libertad, donde cualquier contenido conceptual, procedimental y/o actitudinal, se puede transferir por medio de estrategias lúdicas. 15

El término fiabilidad es descrito en el Diccionario de la Real Academia Española como “probabilidad de buen funcionamiento de algo”, el cual ha sido importado del área de la ingeniería, donde se aplica en relación con reducir la incidencia negativa de las fallas. Así, pues, un plan de fiabilidad implica un proceso secuencial de acciones encaminadas a identificar los problemas y tomar las medidas necesarias para evitar que lo planeado no funcione; genera una menor necesidad de intervención y, a su vez, una mayor probabilidad de que el desarrollo de la estrategia dé un buen funcionamiento.

La aplicación del término fiabilidad en el ámbito académico implica que el docente debe de tener la visión de identificar las áreas de oportunidad de cada una de las situaciones de enseñanza que se plantee, así como preponderar estrategias fiables, es decir, acciones que le permitan al discente asumir un rol cada vez más activo, participativo y responsable de su proceso de aprendizaje.

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego.

El juego como instrumento potencializador del aprendizaje cognitivo, afectivo y social presenta cinco principios fundamentales: a) Significatividad; b) Funcionalidad; c) Utilidad; d) Globalidad; y e) Culturalidad, que le permiten a la persona vincular adecuadamente la relación que existe entre pensamiento y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real, al favorecer la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo.

La capacidad lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantiles, la cual contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del hombre en cualquier etapa de su vida. De igual manera, se ve desarrollada a partir de la articulación de las estructuras psicológicas globales, tales como cognitivas, afectivas y emocionales, provocando así contribuir al desarrollo de habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje; desbloquear aquellos conflictos que pudieran estar limitando su pensamiento, al crear nuevas rutas mneóticas hacia una solución adaptativa, es decir, provocar conexiones neuronales atípicas; y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos para convertirse en instrumentos más eficientes en el desarrollo de los procesos de aprendizaje, así como en la creación de un entorno gratificante.

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través del juego las emociones se potencializan, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano; pues si bien la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, que le ha permitido sobrevivir prácticamente en cualquier ambiente, la vida emocional sigue siendo el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo, por lo que actualmente resulta incuestionable que la emotividad sea un factor fundamental en la toma de decisiones adecuadas.

A partir de ello, resulta imprescindible que la educación actual se apoye en la evolución psicológica del juego infantil, siguiendo las fases de su desarrollo, incluyendo el aspecto lúdico como parte de la formación integral, posibilitando, así, la adquisición libre de conocimientos que le permitan a la persona la elección de oportunidades, para poder elegir aquellos factores que le produzcan el disfrute de un mejor nivel de vida, el cual consiste en la libertad que los individuos gozan para elegir entre distintas opciones y formas de vida.

El juego como estrategia pedagógica presenta cinco principios básicos:

1) Principio de significatividad. El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada (Eisen, 1994, pp. 251-259), debido a que en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran.

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo (Bruner, 1984, p. 219), logrando aumentar la capacidad de su pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad.

El juego promueve la adquisición del concepto de la regla (en sus aspectos cognitivo y afectivo), que tanto tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el infante, dado que por medio del juego éste empieza a comprender cómo funcionan las cosas, lo que se puede o no se puede hacer con ellas, descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que se deben de acatar (Vygotsky [1982]; citado por: López y Montero [2000], p. 4).

La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, afectiva y social del niño y es necesario para un desarrollo integral, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica, al ser —la actividad lúdica— una función simbólica, cuya meta es la manifestación creativa de la representación común (Lee, 1977).

El juego simbólico es la aparición o surgimiento de un yo modificable a las necesidades del individuo. Por lo tanto, al fallar la adquisición y utilización de la función simbólica, ya sea por causa de una discapacidad o deficiencia, o bien como consecuencia de la no cobertura en las etapas del juego, esa nulidad de experiencias emocionales producidas en cada una de las etapas lúdicas repercute de manera negativa desfasando su competencia social y académica. Por lo que se advierte la importancia en su maduración personal, así como la necesidad de potencializar en la infancia la práctica del juego espontáneo, para que se puedan lograr los niveles adecuados en cada etapa evolutiva.

2) Principio de funcionalidad. El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante (López y Montero, 2000, p. 4), permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, lográndose durante el juego la innovación efectiva en los rastros mnemónicos del cerebro.

El juego es un instrumento facilitador del desarrollo afectivo, al poseer una triple dimensionalidad de habituación lúdica: negativa, positiva y catártica. La condición del estado psicológico que provoca el juego en las personas influye de manera importante en sus emociones, al potencializarlas de manera natural y espontánea.

La cognición y la emoción son procesos mentales superiores, a través de los cuales los seres humanos interactúan adecuadamente con el mundo memorizando, resolviendo problemas, discerniendo sobre una situación, comunicando y reflexionando. Ambos tienen que ver con la percepción, la atención y la memoria, sin embargo, tanto el proceso de cognición como el de la emoción son entidades diferenciables entre sí, aunque estrechamente relacionadas en las personas.

El proceso cognitivo se lleva a cabo en el sistema nervioso central, exclusivamente en el neocórtex, que es el área pensante del cerebro, y presenta diversas posibilidades de bloqueos o interrupciones; es decir, diferentes obstáculos que entorpecen la conectividad neuronal para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se dé de manera eficaz.

El proceso de la emoción se desarrolla en el sistema límbico, específicamente en la amígdala, localizada en el área frontal del cerebro, y condiciona de forma fundamental la respuesta a estímulos temerosos y estímulos agradables; es decir, elabora la memoria emocional, y cuando ésta es afectada por las emociones del sujeto y éstas

- 18 resultan negativas, se produce una pérdida de control de las emociones, al desencadenar en el sistema límbico una reacción antes de que la información llegue al área del cerebro pensante; perturbando así la capacidad de retener en la mente datos esenciales para el desempeño eficaz de tareas, y si a ello se le suma la tensión de elegir entre dos o más opciones, la motivación por la toma de esa decisión disminuye la capacidad creativa de la persona para provocar pensamientos inteligentes.

Filogenéticamente el sistema nervioso se ha estructurado de manera que permite a la especie responder en forma más compleja y adaptativa a las exigencias del medio. Así, al contrastarse la neuroanatomía de la emoción y la neuroanatomía de la cognición, es posible observar que en la equidistancia entre el sentir y el pensar, la emoción guía el comportamiento y esta conexión es básica para la toma de decisiones adecuadas e inteligentes en la vida (elemento fundamental para la supervivencia), debido a que cuando se produce una pérdida de control de las emociones, se desencadena en el sistema límbico una reacción antes de que la información llegue al área del cerebro pensante.

3) Principio de utilidad. El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas (Andreu y García, 2000, p. 124).

La estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica es confirmada en la evolución del juego que se va dando en la persona, al cubrir desde los más elementales juegos sensomotrices hasta complejos de reglas y competencias.

La relación adecuada que existe entre pensamiento y experiencia, se da a través del juego creativo en la mente. De ahí que la psicología cognitiva insista en el papel del juego en el desarrollo personal como mediador en la enseñanza para fijar con mayor facilidad los contenidos enseñados, al permitir al alumno captar la atención y motivación para que se involucre de manera autónoma, dinámica y creativa en su propio proceso de aprendizaje (Bronfenbrenner [1979]; citado por: Martínez [2010], p. 107).

4) Principio de globalidad. El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que se observan al partir de los modelos concretos datos) impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los retos que se encontrará; al lograr experimentar el sentido de poder, que surge de tener control y facilitar el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje; al descubrir que

es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se le presenten por medio del establecimiento de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer (Piaget e Inhelder, 2007, pp. 65-70).

5) Principio de culturalidad. El juego es para el ser humano una importante herramienta culturizante, un vínculo generacional, pues en los primeros años es desarrollado en compañía de un adulto, estableciéndose una relación con éste que conlleva a la formación de vínculos afectivos, adquiriendo de este modo una significación social (Hall [1904]; citado por: García y Lull [2009], p. 16).

El juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo; a comprender, aceptar, respetar y, algunas veces, hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica (Bruner, 1984, pp. 251-259).

El juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica y para quienes lo practican; porque arranca de la pasividad y coloca a la persona en una situación de compartir con otros, brindando un buen clima de encuentro, una actitud distendida (Sutton-Smith y Roberts, 1981). Asimismo, revela torpezas de una manera en que no duele descubrirlas, cambia los roles fijos en un grupo y es un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes lo realizan.

El juego no es un componente privativo de la niñez: no existe un juego pueril, sino una manera infantil de interpretar y responder a la realidad. Así, es adquirido por imitación, ya que el niño imita el juego generacional de vivir del adulto.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica del ser humano traerá como consecuencia trastornos de dependencia y enajenación en la conducta, lo cual es una condición para que una persona quede atrapada en la alienación que esta acción conlleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo personal.

La noción del juego desempeña un papel importante en varias teorías, ya sean psicológicas, antropológicas, filosóficas, pedagógicas e incluso económicas y políticas, al relacionar juego y cultura como dispositivos de control éticos para ordenar el cuerpo social, debido a que en todas las culturas el juego ha fungido con un doble rol: como un factor socializante y como fundamento agonial, que evidencia el instinto gregario del ser humano (Vygotsky [1966]; citado por: Retamal [2006], p. 17).

Desde los tiempos prehistóricos, el juego se ha utilizado como un medio de autoexpresión y exploración del universo y su importancia ha sido reconocida como la de un elemento culturizante. Al revisar su origen podemos llegar a dilucidar su contribución para la especie humana: es inherente al ser humano porque donde hay humanidad, hay juego (esto es algo que los antropólogos han descubierto); al observar la correlación que existe entre el juego y la infancia, podemos considerar como fundamental el

20 papel de ambos a lo largo de la historia, tanto en la construcción del individuo como en la de la sociedad.

Actualmente los maestros, en particular aquellos que se desempeñan dentro de la educación especial, requieren adquirir conocimientos y habilidades lúdico-pedagógicas necesarios para reinterpretar, analizar, argumentar y debatir los principales fenómenos que inciden en el éxito escolar. Por ello se plantea la siguiente interrogante: el valor sociopsicopedagógico del juego, ¿se encuentra desvalorado por parte del docente en educación especial al considerar que posee una baja utilidad didáctica? Por lo que el objetivo general de la investigación fue establecer criterios de capacitación para los estudiantes de la Maestría en Educación Especial con un enfoque comunitario de la uacj, que aborden la importancia que el juego reviste respecto al desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico como aporte al conocimiento.

3. METODOLOGÍA

La presente investigación se fundamenta en la metodología mixta. Es un estudio explicativo, que utiliza el método deductivo para el proceso de análisis. Por el grado de abstracción, se le ubica como investigación aplicada. Por el grado de generalización, se le considera como investigación acción, pues se centra en generar cambios en una realidad. Por el tiempo en que se efectúa, se le considera sincrónica y transversal.

Fue realizada en el Programa de Maestría en Educación Especial de la uacj, teniendo como muestra a los alumnos y ex alumnos de las cuatro primeras generaciones con un total de 40 casos. El criterio para la selección de la muestra fue por conveniencia, con una representatividad del 90% de la población total a la que fue dirigida.

El instrumento para la recolección de los datos es un cuestionario que consta de 70 preguntas y que está estructurado con base en tres variables categóricas: 1) Nivel de importancia del juego para el estudiante (futuro docente); Nivel de interés para utilizar actividades lúdicas como una estrategia metodológica; y 3) Nivel de temor que existe en el docente de que no se cumplan los propósitos académicos, al implementar rutinas de juego durante las clases. Fue aplicado por la misma persona, en las aulas del Instituto de Ciencias Sociales y Administración de la uacj en tres momentos y fechas distintos, uno por cada grupo de alumnos pertenecientes a cada una de las generaciones.

La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada

4. RESULTADOS

La hipótesis planteada afirma que el valor sociopsicopedagógico del juego, se encuentra depreciado por parte del docente en educación especial, al considerar que posee una baja utilidad didáctica. La investigación ha arrojado la siguiente información respecto a cuatro de las variables analizadas:

- En la variable Desarrollo cognitivo: ¿cuán importante consideras que es el juego respecto al desarrollo cognitivo en el niño? La información obtenida arrojó 9.55%, que se traduce como altamente importante.
- Respecto a la variable Actividad lúdica: ¿qué tanta importancia reviste la actividad lúdica para el maestro de grupo que atiende las necesidades educativas de los niños? Se obtuvo 7.56%, que se traduce en un bajo nivel de importancia.
- Por otra parte, la variable Valor pedagógico: ¿cuán importante consideras que es el valor pedagógico del juego? Las respuestas arrojaron 9.50%, que se traduce como bastante importante.
- Por último, la variable Interés docente: ¿qué tanto interés existe en el maestro frente a grupo de utilizar actividades lúdicas como una estrategia metodológica para acceder a conocimientos formales en el salón de clases? Se obtuvo 4.23%, es decir, poco interés.

5. CONCLUSIONES

La incorporación de acciones tendientes a fortalecer el dominio teórico y práctico de la metodología en pedagogía lúdica y el estudio del conocimiento del componente lúdico como parte indispensable en el desarrollo humano, es un elemento determinante para fortalecer la percepción que el docente posea respecto a la fiabilidad de la metodología en pedagogía lúdica.

El interés del maestro por ofertar prácticas profesionales basadas en metodologías de la pedagogía lúdica, se dará en relación al aumento en el dominio práctico y teórico sobre actividades lúdicas y el impulso lúdico que, de manera personal, éste posea.

Discusión

La teoría lúdica pone en crisis la creatividad docente, dejando en evidencia una circunstancia: la elección de estrategias pedagógicas poco compatibles entre el saber-tal-como-es-enseñado y el saber enseñado disminuye la habilidad del enseñante para realizar una transposición didáctica, porque clausura la posibilidad de responder subjetivamente con autonomía relativa del sistema de enseñanza socialmente aceptado, fortaleciendo así el prejuicio de la degradación pedagógica del acto lúdico.

A manera de conclusión recurriré al dicho coloquial que cita “Del dicho al hecho existe bastante trecho”; es decir, que el funcionamiento didáctico del saber dista del funcionamiento académico, donde la distinción la otorga la transposición didáctica, la cual se presenta cuando un contenido de aprendizaje sufre un conjunto de transformaciones adaptativas para hacerlo apto como objeto de enseñanza.

Las transformaciones adaptativas implican una correcta difusión, producción social del conocimiento, reproducción y representación de cada saber, siendo el uso que le demos al saber lo que le otorgará su fuerza explicativa o su valor epistemológico.

Las demandas didácticas de la sociedad, las prácticas académicas y los errores pedagógicos, han venido a provocar cierto desequilibrio en el sistema de enseñanza especializado, pues permanece una tendencia institucional de adoptar el punto de vista de los especialistas, sin tomar en cuenta el de los discentes.

Por lo tanto, se plantea considerar con mayor formalidad el punto de vista de los alumnos. Así, a través de esta ponencia propongo a los formadores de docentes propiciar en el enseñante un nuevo conflicto sociocognitivo: adoptar la forma de aprender de los alumnos hacia los cuales dirigen su perfil profesional; reconociendo que la fiabilidad del procedimiento puede ser insuficiente. A falta de poder modificar el tipo de alumno, se propone adecuar el objeto a enseñar.

BIBLIOGRAFÍA

- Andreu, M. A. y M. García (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de lfe: el juego didáctico. i Congreso Internacional de Español. Universidad Politécnica de Valencia. Disponible en:
www.ciefe.com/index.php?option=com_rokdownloads...id... (Consulta: 6 de abril de 2014).
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development*. Cambridge, ma:

La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada

- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza.
- Diccionario de la Real Academia Española (rae) (2011). 22.^a edición. Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/> (Consulta: 20 de febrero de 2013).
- Dinello, R. (1992). *Pedagogía de la expresión*. Editorial Grupo Magro.
- (2007). *Tratado de educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo*. Editorial Grupo Magro.
- Eisen, G. (1994). "Brain Chemistry, the Endocrine System and the Question of Play". *Communication and Cognition*, núm. 3, vol. 27, pp. 251-259.
- García, A. y J. Llull (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Ed. Editex.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Editorial Kayros, S. A.
- Hall, S. (1904). *Adolescence*. Nueva York: Appleton.
- Jiménez, Dinello y Alvarado (2004). *Recreación lúdica y juego. La neurorecreación: una nueva pedagogía para el siglo xxi*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Kolb, B. e I. Wishaw (2003). *Neuropsicología humana*. 5.^a edición. Editorial Médica Panamericana.
- Lee, C. (1977). *The Growth and Development of Children*. Londres: Logman. (Trad.: *Crecimiento y madurez del niño*. Madrid: Narcea, 1984).
- López, V. y F. Montero (2000). "Virtual-Prismaker: ayudando en el proceso de aprendizaje. Juego físico vs. virtual: un solo juego dos modos de interacción". Universidad de Castilla-La Mancha. Disponible en: <http://www.dsi.uclm.es/personal/antoniofdez/download/papers/conference/siie2000-virtualprismaker.pdf> (Consulta: 20 de abril de 2012).
- Marcos, Ma. (1985-1987). *La actividad lúdica en la edad preescolar: su influencia en la educación cognitiva*. Universidad Pontificia de Salamanca.
- Martínez, M. (2010). "El juego como método de aprendizaje". *Revista digital Enfoques Educativos*. Editorial Enfoques Educativos. Disponible en: http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_71.pdf#page=102 (Consulta: 6 de abril de 2014).
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: fce.

- 24 Piaget, J. y B. Inhelder (2007). *La psicología del niño*. 17.a edición. Madrid: Ed. Morata.
- Retamal, L. (2006). “El juego como instrumento educativo y de desarrollo integral”. *Revista de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, núm. 78. Quito, Ecuador. Disponible en:
www.puce.edu.ec/publicaciones/Centro_de_Publicaciones/Revistas/Publicaciones/Revista_78.pdf#page=7 (Consulta: 6 de abril de 2014).
- Sutton-Smith, B. y J. M. Roberts (1981). “Play, Games and Sport”. En: H. C. Triandis y A. Herron: *Handbook of Cross-Cultural Psychology*, vol. 4. Boston: Allyn & Bacon, Inc.
- Vygotsky, L. S. (1982). *El papel del juego en el desarrollo*. Barcelona: Crítica.
- (1982). *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona: Crítica.
- (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- Winnicott, D. (1994). *Realidad y juego*. Editorial Gedisa.

UACJ