

04

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. UNA VÍA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INCLUSIÓN EDUCATIVA

THE GAME IN PRIMARY EDUCATION. A WAY FOR THE STRENGTHENING OF THE EDUCATIONAL INCLUSION

MSc. María de los Ángeles Luna Castro¹

E-mail: mluna@ucf.edu.cu

MSc. Yamilys María Bagué Luna¹

Dra. C. Virginia Bárbara Pérez Payrol¹

E-mail: vperez@ucf.edu.cu

¹Universidad de Cienfuegos. Cuba.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Luna Castro, M. A., Bagué Luna, Y. M., & Pérez Payrol, V. B. (2018). El juego en la Educación Primaria. Una vía para el fortalecimiento de la inclusión educativa. *Revista Conrado*, 14(65), 33-38. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN

El nivel de enseñanza primaria instituye una prioridad de los sistemas educacionales en los diferentes países. Se trata del nivel básico elemental, base de los procesos de aprendizaje y desarrollo futuro en el individuo, dado que en las edades de 6 a 12 años, se forman las mayores potencialidades en el desarrollo psicológico del escolar, al constituir una condición esencial para su posterior actividad en los diferentes niveles de estudios. Para ello es necesario tener en cuenta que, el aprender constituye uno de los cuatro pilares en los que se sustenta la educación del nuevo milenio; en virtud de lo antes planteado, se insiste en la necesidad de lograr un Proceso de Enseñanza Aprendizaje en la escuela primaria que trascienda lo tradicional, que transite más allá de la enseñanza de hábitos, habilidades y conocimientos específicos para incluir en él a todos los alumnos independientemente de sus diferentes posibilidades para aprender.

Palabras clave:

Inclusión educativa, educación primaria, juego

ABSTRACT

The level of primary education establishes a priority of educational systems in different countries. This is the elementary level, based on the processes of learning and future development in the individual, given that in the ages of 6 to 12 years, form the greater potential in the psychological development of the school, as an essential condition for subsequent activity in the different levels of study. To do this, it is necessary to take into account that learning is one of the four pillars on which supports the education of the new millennium; as it was stated before, it is stressed the need of a teaching-learning process in the elementary school that transcends the traditional, that travels beyond the teaching of habits, skills and specific knowledge to include all students regardless of their different possibilities to learn.

Keywords:

Education inclusion, primary education, game.

INTRODUCCION

Todos los alumnos necesitan aprender a resolver problemas de todo tipo, a razonar críticamente la realidad y transformarla, a identificar nociones, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora, sin embargo sabemos que no todos lo pueden hacer de la misma manera ni en el mismo espacio de tiempo, para lograr esto es necesario utilizar diferentes vías. Ya desde tiempos tan lejanos como el siglo XVIII se destacaba que había que tener en cuenta la personalidad del niño y la necesidad de utilizar métodos activos atendiendo a las particularidades de los niños y los maestros.

En la actualidad hay que pensar que los objetivos de la escuela primaria no se pueden alcanzar ni solucionar sólo con la utilización de los métodos tradicionales pues ellos no garantizan la formación de las capacidades necesarias en los alumnos de esta enseñanza en lo que respecta a su independencia y a la solución de los problemas que se les presentan cotidianamente, para ello se requiere introducir métodos atractivos que respondan a las necesidades actuales de la escuela contemporánea, con el fin de lograr una vía idónea para elevar la calidad en la educación de cada niño y niña atendiendo a su diversidad. Investigaciones realizadas corroboran que con la utilización del juego o la actividad lúdica es posible lograr esto. ¿Entonces por qué no utilizarlos?

DESARROLLO

El fenómeno del juego ha fascinado a través de su historia a filósofos, educadores, psicólogos y antropólogos, quienes han revelado en sus investigaciones, el significado de este y de su rol en la vida de los seres humanos, en la de las diferentes civilizaciones y en la cultura de las formaciones económico-sociales por las que han transitado las sociedades humanas.

Investigaciones realizadas corroboran que el juego, es la actividad más común y espontánea que el niño realiza, como medio para aprender y enfrentar la vida. El juego como la actividad más importante del niño permite adquirir conocimientos, manejar situaciones en forma indirecta y expresar y canalizar sentimientos e inquietudes. En él, todo niño libera espontáneamente sus impulsos, además permite transformar lo existente y concebir cosas nuevas y originales; un buen educador, debe aprovechar todo esto para favorecer la atención a la diversidad en cada uno de los procesos que ocurren en la escuela primaria.

Esto es posible pues, el juego es considerado también una forma de trabajo en el que la presión que se ejerce

transcurre de forma inconsciente, de ahí, la relación entre el juego y los procesos creativos, pues cuando los niños juegan al poner en práctica procesos imaginativos, están imbricados tanto lo objetivo como lo subjetivo.

Muchos investigadores y pedagogos se han referido al juego desde diferentes posiciones. Leontiev (1967), analiza que el verdadero juego del niño, es una actividad voluntaria basada en la vida diaria, reconociéndose que el juego es un medio de desarrollo intelectual del niño, de desarrollo de su lenguaje, imaginación, juicios, conclusiones, las discusiones y problemas que surgen en su realización contribuyen a la ampliación de los mismos, a la profundización del interés por el conocimiento del mundo.

Vigotsky (1996), atribuye al juego un valor más general y considera que el error de muchas teorías sobre esta edad consiste en ignorar las exigencias del niño. Para este autor, la relación entre el juego y desarrollo puede compararse con la relación entre educación y desarrollo, confió mucho en las posibilidades formativas en el juego, corroborando que la lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Cuando señaló que *“El juego es una fuente de desarrollo potencial y crea el área de desarrollo potencial... El juego es también la auto educación del niño, la ejercitación para el futuro”*.

Estudios realizados por las autoras y en su práctica educativa han podido confirmar que a escolares con dificultades en el aprendizaje se les activa su desarrollo mediante la actividad lúdica, apreciándose un progreso en todas sus áreas de aprendizaje y es que el juego *“es una actividad capital que determina el desarrollo del niño, durante el juego el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”* (Vigotsky, 1996)

Estas premisas están en correspondencia con los retos actuales de nuestro sistema educativo de manera que se propicie el aprender a aprender según fundamenta Zilberstein (2004).

Valorando todo lo anterior es oportuno atender algunas de las características que tienen más relación con la inclusión educativa desde la actividad lúdica y que debe atender la escuela contemporánea.

- Una escuela con equidad que respete la multiculturalidad, manteniendo la masividad y la calidad y que a la vez potencie la diversidad como enriquecimiento de la cultura de nuestras naciones.
- Una escuela que enseñe a trabajar en grupos, respetando cada individualidad y potenciando al máximo

el desarrollo de cada alumna y alumno. “**Aprender a vivir juntos**” desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia – realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos –respetando los valores del pluralismo, comprensión mutua y paz.

- Una escuela que estimule y desarrolle toda su labor educativa sobre la base del *diagnóstico integral* (Zilberstein, 2002) de todo aquello que influye sobre los estudiantes: condiciones del centro, características de sus docentes, características de la familia y la comunidad, así como de las propias características de las alumnas y alumnos.
- Una escuela capaz de generar sus propias transformaciones, a partir de la implicación de docentes, estudiantes, directivos, familia y comunidad, en *ambientes favorables al aprendizaje*.
- Una escuela que atienda a la unidad, respetando la diversidad y promoviendo el desarrollo pleno de las alumnas y alumnos y su compromiso social, así como el respeto al derecho propio y de los demás, tal como dijera José Martí “*los derechos justos pedidos inteligentemente tendrán sin necesidad de violencia, que vencer; que el único modo eficaz de mejorar los males sociales presentes, por medios naturales y efectivos, es el perfeccionamiento de la educación... El mejor modo de defender nuestros derechos, es conocerlos bien; así se tiene fe y fuerza; toda nación será infeliz en tanto no eduque a todos sus hijos*”.
- Una escuela que analice el reconocimiento pedagógico del juego como actividad desarrolladora, este reconocimiento no es actual, sino que desde mucho tiempo atrás, muchos pensadores como Platón y Sócrates se pronunciaron por ello García (2003).

De forma general muchos estudiosos del tema se manifiestan por el uso pedagógico del juego y reconocen el valor que el mismo tiene en la formación de las nuevas generaciones de maestros para el desarrollo de su labor.

Entre otros requerimientos para la inclusión educativa desde la actividad lúdica insistimos en la importancia del juego en el tratamiento de los contenidos de las diferentes asignaturas en que los alumnos presentan diferentes dificultades y cómo su vinculación con él, hace que los niños se apropien mejor de los conocimientos, pues cuando juegan entre sí, aparece una riqueza lingüística y una complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia, se ha determinado, en estudios realizados, que la adquisición del lenguaje, las formas más complejas gramaticalmente aparecen principalmente en los diferentes juegos en que los niños interactúan.

Mujica (2012), hace referencia a la obra pedagógica de la referida autora, lo cual nos parece interesante a partir de sus valiosos resultados, este autor, nos muestra cómo sus experiencias lúdico-pedagógicas han enriquecido la vida y obra de todos sus alumnos y como ejemplo de lo afirmado, menciona algunas de sus prácticas y métodos utilizados desde la lúdica como son: Cerrar los ojos e identificar por el tacto algunas cosas especialmente seleccionadas, para luego dibujarlas de memoria; con los ojos cerrados, saborear algunas sustancias y experimentar algunos olores, tratando de nombrar su procedencia, lo que hace que el resultado de tales prácticas pedagógicas sea posible tenerlas en cuenta y adecuarlas a los contextos de otros docentes.

Los estudios sobre el juego enfatizan que la actividad lúdica es una vía privilegiada para llegar al conocimiento, es fuente de vivencia en la etapa educativa de los niños. Constituye una actividad básica para la adquisición de hábitos y habilidades en la edad infantil así como las conductas afectivas y el desarrollo del pensamiento creativo.

En definitiva, la actividad lúdica permite al niño o la niña poner en práctica las competencias necesarias para prepararse para la vida en sociedad, evidencia en una mayor sensibilidad perceptiva y creativa de los aprendices.

El juego y la lúdica en la inclusión educativa.

Es importante antes de adentrarnos en los aspectos que a continuación trataremos, decir que Cuba es un país donde la Educación es totalmente inclusiva, entre sus objetivos está el lograr al máximo el desarrollo de niñas y niños en todos los aspectos de su vida, de forma tal que le permita participar en cada uno de los procesos sociales de nuestro país donde nada es más importante que un niño.

Los actuales postulados de la inclusión educativa en el marco internacional, a partir de las características propias del sistema educativo cubano se basan en:

- La idea de escuela inclusiva apunta hacia la necesidad de una educación de calidad para todos y todas...
- Enseñar es, en primer lugar, saber cómo aprenden mis alumnos y, en segundo lugar, buscar los métodos, procedimientos y medios para que aprendan mejor.
- La educación inclusiva es un concepto en evolución que puede resultar útil para orientar las políticas y estrategias la eliminación de los obstáculos para la participación de todos los educandos en el aprendizaje lo que constituye el núcleo del concepto de una educación inclusiva verdaderamente arraigada en los derechos. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2008)

Fecha de presentación: abril, 2018, Fecha de Aceptación: julio, 2018, Fecha de publicación: octubre, 2018

No es un secreto para los maestros que se encargan del proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación Primaria reconocer las diferencias marcadas en los niveles de aprendizaje entre los escolares de un mismo grupo – clase, en ocasiones hay tendencia a encontrar en las aulas escolares con déficit en su aprendizaje que han sido acumuladas desde los primeros grados y que se manifiesta con una tendencia a incrementarse de grado en grado limitando el desempeño de estos en la asimilación y uso de los conocimientos y habilidades, que en general no rebasan el plano reproductivo, dado por una enseñanza memorística y con marcado matiz algorítmica y la no búsqueda de nuevos métodos más cercanos a la actividad infantil para trabajar con todos.

La inclusión educativa de alguna manera está implícita y establecida en diferentes documentos legales nacionales e internacionales, como por ejemplo la Constitución de la República de Cuba, donde en sus postulados plasma, entre otros, que se propicie la realización del principio de igualdad, la Convención sobre los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea de Naciones el 20 de noviembre de 1989 y recientemente editada en una Versión Amigable Ilustrada por Juan Padrón, en un lenguaje sencillo recoge los conceptos fundamentales contenidos de la convención antes mencionada.

Para cada uno de los educadores cubanos, estos y otros documentos legales relacionados con derechos, constituyen fuentes de consulta obligada y materialización de las mismas en cada uno de los procesos que está inmersa la escuela primaria. En dichos documentos están contenidos los principios éticos que estamos obligados a conocer y utilizar como una forma de manejar la interacción infantil en toda su dimensión, sobre todo en la inclusión educativa, recordemos que la mayor aspiración de UNICEF es que cada niño o niña del mundo alcance un dominio pleno de sus derechos y que los hagan valer en su vida cotidiana y Cuba ha dado ejemplos contundentes de eso en toda su dimensión.

En el caso del tema que nos ocupa es preciso señalar que en los documentos legales antes mencionados entre otros aspectos está contemplado el derecho que los niños tienen, ***a jugar... el derecho a que la educación se encamine a desarrollar su personalidad, aptitudes y capacidades mentales y físicas hasta el máximo de sus posibilidades***, si un niño padece de algún impedimento físico tiene derechos a, ***cuidados y atenciones especiales que garanticen su preparación para el disfrute de una vida digna, plena y participativa***

Es importante entonces atender las diferentes definiciones que sobre inclusión están dadas, por ejemplo la

UNESCO e Inclusión Internacional y Fundación (HINENI) plantean que...es ***un enfoque educativo basado en la valoración de la diversidad como elemento enriquecedor del proceso de enseñanza- aprendizaje y en consecuencia favorecedor del desarrollo humano***, estas premisas nos hacen reflexionar quemuchos docentes no siempre se dan cuenta de lo esencial que es hacer cambios en sus prácticas educativas, reconsiderar el currículo, recapacitar sobre la forma en cómo establecer mejores relaciones con sus alumnos, qué hacer para motivar más la actividad de estudio, para mostrar un mundo infantil más acorde a cada momento del desarrollo, donde el conocimiento se construya de forma cada vez más agradable, y perdurable en un aprendizaje para todos.

“La educación inclusiva es un concepto en evolución que puede resultar útil para orientar las políticas y estrategias... la eliminación de los obstáculos para la participación de todos los educandos en el aprendizaje lo que constituye el núcleo del concepto de una educación inclusiva verdaderamente arraigada en los derechos” (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2008). Todo docente debe hacer que el aprendizaje sea agradable no una carga aburrida y monótona, el juego es un medio que propicia un ambiente amable para aprender y compartir.

Así entonces, es prioritario identificar las prácticas pedagógicas que propician apuntar a la inclusión; que ponen en relieve el valor que tiene el docente y su quehacer cotidiano en la transformación de la calidad de la educación.

Por ello es fundamental que en la escuela se generen ambientes de aprendizaje atravesados por la acción lúdica, hay que hacer que la escuela se transforme en un lugar más placentero, del gusto de los niños y con actividades propias de los niños, de forma tal que lo lúdico trascienda en toda su magnitud y no solo en lo que se refiere a juego.

Es necesario entonces, analizar la lúdica desde diferentes perspectivas para su correcta utilización, desde la dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la formación de la personalidad, donde se aprecia la alegría, la creación y lo cognitivo, hay que tenerlo en cuenta además como procedimiento pedagógico y crear para ello una metodología lúdica que parte desde la planificación y creación de espacios agradables para enseñar y aprender y que a opinión de las autoras, lo más importante es saber aprovecharlos, refrescando la clase y las áreas donde el niño participa, pensando que cada uno es un ser individual y que como tal hay que educarlo, teniendo en cuenta además los aspectos de su diversidad dentro de un grupo de niños. Por las potencialidades que brinda el juego desde

el punto de vista pedagógico entre otras es necesario incorporarlo sistemáticamente en actividades de aprendizaje y no pensar que lo lúdico o el juego son exclusivos para el entretenimiento.

Análisis realizados por las autoras sobre el empleo de la lúdica como recurso pedagógico, método, contenido entre otras, es que él crea *ambientes favorables*, agradables, genera emociones, complacencia y placer, es este un óptimo escenario *para la inclusión educativa*, lo que permitirá contagiar a todos los agentes educativos para que *no existan líneas divisorias* entre los sujetos implicados en el contexto educativo.”

Muchos autores han comprobado que el juego, las actividades lúdicas son una extraordinaria vía que posibilita el *trabajo en equipo*, lo que conlleva a propiciar la integración y la inclusión en las instituciones educativas. La educación inclusiva al centrarse en el *apoyo a las cualidades*, en la *detección de las necesidades individuales* tiene mucha relación con el juego o la lúdica.

La experiencia adquirida en el trabajo de la educación primaria, por las investigadoras, hace que se reconozcan diferentes *herramientas educativas* que pueden utilizarse *como una vía para fortalecer la inclusión educativa* dentro de los diferentes procesos que ocurren en la escuela, en primer lugar está: el *enfoque lúdico del aprendizaje*, investigaciones al respecto han corroborado que la actividad lúdica o el juego propiamente dicho, hace que los niños y niñas creen un espacio de confianza y actúen con mayor libertad, por ser este espacio más placentero y estar en correspondencia con las actividades que más les gustan de acuerdo a sus momentos del desarrollo. La lúdica ayuda a crear un espacio de confianza y creatividad en el proceso de enseñanza- aprendizaje en nuestros alumnos y se fomenta el acercamiento entre los distintos alumnos mejorando sus relaciones y aprendizaje.

Desde esta perspectiva de la lúdica se presenta la *propuesta de crear, cada vez más, áreas de juego* en la primaria como *una vía para la inclusión educativa*, la cual presupone ejercer una docencia más alegre, amena, creativa, más cercana a la vida cotidiana del niño o niña, donde se aprovechen cada una de las posibilidades, recursos, materiales y humanos, que tiene la escuela, explorando todas las posibilidades de la lúdica desde el valor social, pedagógico, didáctico y psicológico del juego.

Se *aprovecha el propio currículo de la enseñanza* y partiendo de las necesidades reales de los niños y niñas, atendiendo sus gustos y preferencias, como una vía para incluir a niños y niñas y demostrar que existen otras vías para aprender, divertirse, crear y educar a todos por igual.

Se planifican desde la propia organización escolar diseñada en la escuela y con *flexibilidad* en cada institución educativa *en correspondencia* con sus *características y condiciones particulares*, lo que dependerá de la matrícula, la cantidad de grupos y las potencialidades de la comunidad y los propios padres y madres.

A partir de estas consideraciones teóricas y de la práctica pedagógica se diseñó un *Material Docente para el uso de las áreas de juego en la escuela primaria*, que se ha ido enriqueciendo y actualizando teniendo en cuenta las exigencias actuales de esa enseñanza.

Las actividades fueron diseñadas a partir de la investigación científica, la aplicación de las mismas se ejecutó en colaboración conjunta investigador - docente. Esto hizo posible que en la misma medida que los niños y niñas interactuaban para determinar la factibilidad de la propuesta, los docentes evidenciaban la *importancia del uso de la lúdica en el proceso de aprendizaje* para el desarrollo de habilidades y cómo se pueden incluir a todos los escolares en diferentes actividades, independientemente de sus posibilidades.

En el material se pone de manifiesto:

- Cómo hacer, qué hacer, cómo evaluar sin que los niños se sientan inhibidos por un control.
- En el desarrollo de las actividades se aprecia cómo todos los niños pueden participar juntos en las diferentes actividades lúdicas.
- Se estimula la cooperación, las relaciones sociales entre escolares, maestros, familia y comunidad.
- Se presentan actividades que estimulan la cooperación y la interacción social entre los participantes, acciones lúdicas concretas, que estimulan lo cognitivo con preguntas y sugerencias, favoreciendo la interacción constructiva de ideas compartidas e invitando a la reflexión conjunta, al uso compartido de instrumentos y materiales y a la resolución colectiva de problemas cognitivos.

Para la confección del material sobre áreas de juego:

Se partió de un diagnóstico a los niños y niñas, relacionado con el juego, sus necesidades y preferencias.

Se diseñaron el objetivo general y específico de las áreas de juego.

Aparecen además, sugerencias metodológicas de cómo trabajar el currículo de la escuela primaria desde la lúdica de forma tal que sea una vía más para el aprendizaje incluyendo todos los contenidos con la posibilidad de flexibilizarlo, contextualizarlo y donde todos participen por igual.

Algunas actividades aparecen planificadas de forma individual, otras están concebidas en sistema, por lo que para su trabajo, se requiere tener en cuenta la utilización de varias áreas en diferentes momentos de la semana o el período que se trabaja.

Las Áreas de Juego, están diseñadas de forma tal, que se puedan realizar y adecuar en cada uno de los centros educacionales de primaria, siempre que se tengan presentes las características de cada uno. En su diseño se tuvo en cuenta El Modelo de la Escuela primaria, a partir de sus ideas esenciales como son: los momentos del desarrollo, proceso enseñanza aprendizaje, desempeño del docente, función social de la escuela, dirección escolar y trabajo científico metodológico.

CONCLUSIONES

El trabajo que se presenta ha partido desde la práctica pedagógica sustentado en el estudio teórico del tema, resultados de investigación consultados y los de las propias autoras, en situaciones concretas de enseñanza- aprendizaje de forma tal que los maestros los puedan utilizar además, en correspondencia con su creatividad y las de su colectivo docente.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Leontiev, A. V. (1967) El aprendizaje como problema en la Psicología. En Psicología Soviética Contemporánea. La Habana: Ciencia y Técnica.
- Mujica, A. S. (2012). Arte y Pedagogía: ámbitos lúdicos de Gladis Medina. *Revista de Investigación*, 36 (75). Recuperado de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142012000100010
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2008). *Conferencia Internacional De Educación*. Recuperado de www.ibe.unesco.org/fileadmin/.../General_Presentation-48CIE-4_Spanish_.pdf. 21 de septiembre 2017
- Vigostky, L. S. (1996). Pensamiento y Lenguaje. La Habana: Pueblo y Educación.
- Zilberstein, J. (2004). Didáctica desarrolladora desde le enfoque Histórico Cultural. México: Ediciones CEIDE.