

308923 25



**UNIVERSIDAD PANAMERICANA
ESCUELA DE PEDAGOGIA**

Incorporada a la Universidad Nacional Autónoma de México

**ANALISIS PEDAGOGICO DE LAS HABILIDADES
DE PENSAMIENTO QUE PROMUEVEN
LOS VIDEO JUEGOS**

**TESIS PROFESIONAL QUE PRESENTA
SOFIA ALCELAY ARCELUS
PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGIA**

DIRECTOR DE TESIS: DRA. ELVIA MARVEYA VILLALOBOS TORRES

MEXICO, D. F.

1993

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO I. PEDAGOGIA: SABER TEORICO PRACTICO DE LA EDUCACION.....	p. 5
--	------

1.1 Pedagogia.....	p. 5
1.2. Persona.....	p. 9
1.3. Educación.....	p. 11

CAPITULO II. DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO EN LA TERCERA INFANCIA.....	p. 21
II.1. Aspectos.....	p. 24
II.1.1. Sociabilidad.....	p. 24
II.1.2. Características psicomotrices.....	p. 30
II.1.3. Características cognoscitivas.....	p. 31
II.1.3.1. La percepción.....	p. 34
II.1.3.2. Razonamiento verbal y solución de problemas.....	p. 37
II.1.3.3. Creatividad.....	p. 39
II.1.3.4. Procesos directivos, ejecutivos y de adquisición de conocimiento..	p. 43
II.1.3.5. Discernimiento, automatización y adquisición de conocimiento...p.	47

CAPITULO III. DIDACTICA: DISCIPLINA INTENCIONAL Y SISTEMATICA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	p. 50
III.1. Didáctica.....	p. 50
III.2. Aspectos.....	p. 55
III.2.1. Generales.....	p. 55
III.2.2. Especiales.....	p. 63
III.3. Docencia.....	p. 65
III.4. Juego.....	p. 72
III.4.1. Definiciones con respecto al juego.....	p. 74
III.4.2. Teorias.....	p. 74
III.4.3. Importancia del juego.....	p. 78
III.4.4. Video juegos.....	p. 82

CAPITULO IV. IMPLICACIONES EDUCATIVAS DE UN METODO DINAMICO EN PRIMERO DE PRIMARIA.....	p. 87
IV.1. Detección de necesidades.....	p. 87
IV.1.1. Observación directa del educando en el aula.....	p. 90
IV.1.2. Aplicación de cuestionarios a padres, profesores y alumnos de 1° de primaria.....	p. 92
IV.2. Implicaciones educativas.....	p. 116
IV.2.1. Importancia de un método activo en el aula.....	p. 122
IV.2.2. Propuesta de un interés global en el educando.....	p. 124

CONCLUSIONES.....	P. 138
BIBLIOGRAFIA.....	P. 143

INTRODUCCION

Un tema que día a día cobra mayor importancia en el entretenimiento de los niños, son los video juegos, que han venido a compartir popularidad con la televisión.

Estos juegos ocupan la mayor parte del tiempo libre de los infantes y adolescentes, quienes gozan de una amplia gama de opciones para divertirse y compartir con sus compañeros.

Simultáneamente se observa que el interés de las nuevas generaciones por asistir al colegio, ha disminuido; los niños que ingresan a primero de primaria, no están aún preparados para entrar a un sistema de disciplina estricto; su mayor interés está centrado en jugar y en tener la mente ocupada en cosas diferentes al pizarrón y a los números.

Lo anterior despertó la inquietud de llevar a cabo una investigación formal acerca de: ¿qué es lo que tanto gusta a los niños en los juegos de video? y ¿por qué no existe este mismo fenómeno con la asistencia a clase?

Por lo expuesto, se pretende interrelacionar dos actividades básicas en la vida del niño, como lo son: el juego y el estudio, con la finalidad de obtener algo positivo de ambas. Sin embargo, los profesores pueden no estar de acuerdo en la práctica de los juegos de video además de tener un programa específico que cumplir, por lo tanto, habrá que mostrarles sus ventajas para convencerlos de los aspectos positivos que éstos presentan, por ejemplo, el captar la atención

absoluta de los niños durante largos periodos de tiempo. En ningún momento se pretende que los profesores opten o propongan a las instituciones la introducción de estos juegos; el profesor es insustituible dentro del compromiso educativo y la introducción de los mencionados aparatos, sería de muy alto costo para la institución.

Para llevar a cabo este trabajo, se procedió ordenadamente a buscar datos antecedentes para su fundamentación de acuerdo a los siguiente:

En el primer capítulo, se define Pedagogía, lo que es la educación y su objeto formal de estudio que es la persona, llegando en cada una a conceptualizaciones.

El segundo capítulo presenta un estudio general de la tercera infancia, basándose en la teoría cognoscitiva, dando principal importancia a las habilidades de pensamiento.

El tercer capítulo explica la importancia del juego en la infancia, el auge actual que han tenido los juegos de video y cuál es la ventaja de su práctica.

En la última parte, se presentan los resultados de la investigación elaborada en colegios y la propuesta a los profesores de primer año de primaria para mejorar su metodología dentro del aula, principalmente en matemáticas.

Para la elaboración de este trabajo, fue fundamental la bibliografía que presenta Margarita A. de Sánchez acerca de las

habilidades de pensamiento por estudiarlas en forma particular, clara y con ejemplos y ejercicios prácticos.

Asimismo se apoyó la investigación en autores como Víctor García Hoz, I. Nerici en la parte didáctica, Debesse y Mialaret, Francisco Larroyo en las parte de docencia e infancia respectivamente y varios autores más que en el interior del trabajo se encontrarán.

El problema planteado en la investigación es: ¿Cómo optimizar los métodos de enseñanza en primero de primaria, aprovechando el desarrollo de habilidades que promueven los video juegos?

El universo en el que se llevó a cabo la investigación fue de tres colegios particulares de clase media alta con el fin de asegurar la práctica de video juegos en casa, dentro de la Delegación Benito Juárez. Esta se llevó a cabo por medio de encuestas, primeramente piloteadas a padres, alumnos y profesores de primer año de primaria. Con los resultados de estas, se pueden arrojar datos como:

- Que los profesores consideran negativa la práctica de los video juegos.

- A los padres de familia no les preocupa que sus hijos los practiquen, ya que cumplen con sus tareas escolares.

- Los niños entre seis y siete años, presentan ante los juegos de video, una marcada prioridad ante cualquier otro tipo de actividad, incluyendo la televisión.

Para que estos resultados sean más claros, se elaboraron gráficas de las respuestas obtenidas a cada pregunta.

El método empleado, en primer, segundo y tercer capítulo fue documental, como ya se ha explicado, se consultaron diversos autores. Asimismo, se llevó a cabo una observación directa dentro del salón de clase para conocer las motivaciones y recursos empleados por los profesores para obtener y retener la atención de los alumnos.

En la última parte, se llevó a cabo una investigación de campo, por medio de la asistencia a colegios para su realización y con esa base, se elaboró el resto del capítulo.

Pienso que los pedagogos, cuya labor es la educación, deben tomar en cuenta los factores que positiva o negativamente la afectan. Actualmente los video juegos han acaparado el tiempo, de los niños, preocupando a los profesores, quienes piensan que ésto no puede aportar algo favorable para los educandos y su desarrollo intelectual, punto principal a fortalecer, descuidando otros aspectos, como por ejemplo, el físico.

Pero el pedagogo no se preocupa únicamente de la educación en sí misma, sino que también por los educandos y el desarrollo integral de éstos. Con el fin de conocer si este entretenimiento del siglo XX, es realmente nocivo en el aspecto intelectual, se ha llevado al cabo el siguiente trabajo.

CAPITULO I.

PEDAGOGIA: SABER TEORICO PRACTICO DE LA EDUCACION

Este capítulo pretende definir pedagogía con base en la opinión de diferentes autores, analizando y comentando sus puntos de vista, para llegar, de este modo, a una conceptualización propia. Dentro del mismo punto, se expondrán los campos en los que se apoya dicha ciencia para llevar a cabo el quehacer educativo: el campo ontológico, el teleológico y el mesológico. Asimismo, se presentarán diversas opiniones del concepto de persona, que es a quien se dirigen tanto la pedagogía como la educación, tomándose en sus diferentes dimensiones. Por último, se conocerá el objeto de estudio de la pedagogía, que es la educación, tomada desde diferentes aspectos, así como se explicarán los diferentes tipos de educación que son la formal, la informal y no formal profundizando en cada uno de ellos.

I.1 PEDAGOGIA

Pedagogía etimológicamente tiene su origen en dos raíces griegas: Pais - paidos que es entendido como niño; y en Agos, Ageuin, que significa conducir llevar. Por lo tanto la pedagogía es entendida como "el arte de enseñar o educar a los niños."⁽¹⁾

⁽¹⁾ Diccionario de la Lengua Española, Tomo III, p. 1003

Observamos que esta definición es sumamente limitada, en primer lugar, la pedagogía no es solamente, al necesitar de una serie de conocimientos teóricos y sistemáticos para llevar a cabo la educación. Por otro lado, tampoco menciona o explica qué aspectos hay que enseñar o educar: si es sólo una formación académica la que pretende dar o si se abarca al sujeto integralmente y por lo tanto, se profundizará por ejemplo en formación de hábitos, se inculcarán valores, etc.

Asimismo, menciona que únicamente se educa a los niños, y no toma a la educación como un proceso que se da desde el nacimiento hasta que el sujeto muere, abarcando todas las etapas evolutivas de la persona, cada una de éstas se distingue por características específicas.

Tampoco aclara si la educación debe ser individual o social o cuando se adecúan y convienen cada una de ellas.

La pedagogía es una ciencia teórico práctica para guiar la educación a un fin. Está basada en investigaciones, análisis y sistematizaciones realizadas en diferentes épocas cronológicas, países y situaciones históricas que han dado como resultado conocimientos especulativos para llegar a una realidad que pretende aplicarlos para obtener óptimas consecuencias en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta ciencia es también entendida como "un conjunto de conocimientos sistemáticos relativos al fenómeno educativo" (2) pero que deben ser aplicados, al poseer la forma práctica de llevar a cabo todo

(2) MATTOS A. Luiz de., Compendio de Didáctica General, p.35

lo estudiado, tomando en cuenta las características particulares de los protagonistas del proceso, lo que se pretende enseñar y cómo hacerlo en cada caso particular, para que los fines propuestos se cumplan de la mejor manera posible y dejando un campo flexible de acción para la improvisación.

La pedagogía, por tanto, "la ciencia del arte de educar"⁽³⁾ , es ciencia por ser un conjunto sistematizado de conocimientos que se han ido investigando y comprobando a través del tiempo, es arte porque nos muestra de manera concreta cómo aplicar los conocimientos en el campo educativo, y para este fin cuenta con tres campos esenciales que son: el teleológico, el mesológico y el ontológico..

El campo ontológico, que deriva del griego

on: ser, y

logos: tratado

"estudia qué es; los postulados sobre los que actúa son las realidades materiales -lo que es- y personales -sujetos: educador y educando-; es puro saber teórico" (4). Este campo es el ser y sentido de la educación, nos dice a quién va dirigido el proceso de enseñanza aprendizaje pero únicamente hace referencia a la parte especulativa, esto es para conocer a fondo las características y diferencias individuales de los protagonistas del proceso enseñanza aprendizaje para que de esta manera, se puede organizar el cómo de la educación y se logren óptimamente la metas propuestas.

⁽³⁾ Gran Enciclopedia Rialp, Tomo XVI, p. 143

Un segundo campo de la pedagogía, es el Mesológico, que tiene su origen en las raíces griegas:

mesos: medio

logos: tratado

"dice cómo debe realizarse: con técnicas o normas pedagógicas que ofrecen los medios necesarios para conocer psicológicamente al alumno, actuar pedagógicamente y organizarla socialmente." (5)

Son los medios educativos para conseguir un fin. Es el cómo de la pedagogía que nos indica en cada caso, la manera de impartir educación; incluye los métodos, las técnicas y los procedimientos que se emplearán.

Nuestro último campo es el teleológico, que surge de las raíces griegas:

telos: fin

logos: tratado.

"dedicada al qué debe ser: los ideales que pretenden realizarse como fin". (6)

Se refiere a los fines perseguidos por la pedagogía, basados en el deber ser del hombre.

"El fin de la educación llegará a consistir en el desarrollo de todas aquellas potencias que pertenecen a la sustancia de un ser humano completo" (7). Se piensa que los fines no se pueden generalizar por no

(4) idem

(5) idem

(6) idem

(7) Diccionario de las Ciencias de la Educación, Tomo I, p.65

existir únicamente gente completa y estos se deben ir adecuando a las necesidades que se presenten en casos determinados, al no excluir personas que tengan alguna carencia física o intelectual. La educación es para todos y se da de forma continua por lo cual no es posible marginar a ciertos seres integrantes de nuestra sociedad.

Se consideran estos tres campos indispensables para la definición, ejecución y consecución del proceso de enseñanza aprendizaje para llevar a cabo la educación en el hombre; pero debemos conocerlo más profundamente para organizar eficazmente nuestro proceso, porque dependiendo de la concepción que se tenga de hombre, variará la educación.

1.2 PERSONA

A continuación se presentarán diversas definiciones de persona para hacer un estudio más profundo de la misma.

La palabra persona deriva del "latín persona. Individuo de la especie humana" (8) En esta definición no se aclara bajo que concepción está considerando al hombre, únicamente lo único que ha hecho es diferenciarlo del reino animal.

Se opina que el hombre es una realidad digna e insustituible formada por materia y espíritu. Esta doble concepción de persona se forma, por una dado, de la parte material o física del hombre y por otra, la espiritual, que es su esencia, siendo la unión de estas dos, la

(8) Diccionario de la Lengua Española, Tomo V, p. 1020

que le de el carácter de ser racional, sensible y dignamente creado para un fin.

El hombre también es tomado en una triple dimensión, en donde se dice "que es una acción reacción difícilmente divisible, se puede fácilmente describir como un ser con tres claros componentes o factores inseparables: alma, cuerpo y cultura".⁽⁹⁾ Donde se toma en cuenta a la persona como un ser social y culto que es influido por un medio ambiente determinado por el cual va a actuar y pensar de diferente y determinada manera con respecto a los demás seres humanos. Se considera que es importante tomar al hombre dentro de un todo (cultura y sociedad), ya que no puede estar solo, necesita de los demás para desarrollarse, educarse, alimentarse, etc., y es justamente la sociedad con quien se debe dar ese intercambio de ayuda para que paulatinamente, la persona se esfuerce para llegar a su perfeccionamiento.

Por otro lado tenemos la naturaleza del hombre desde el punto de vista de la educación, definiéndose de la siguiente manera: "es esencialmente quintuple: física, intelectual, moral, ética y religiosa"⁽¹⁰⁾, pretendiendo que la educación sea integral, toma todos los aspectos educables del hombre, pero se piensa que nunca se logrará la formación unificada de los seres humanos en todos estos aspectos, por lo tanto, únicamente la parte física e intelectual se pueden desarrollar en todos los seres humanos de manera semejante por ser son parte de su esencia. Ahora bien, la moral, la ética, y la religión son puntos que deben ser

⁽⁹⁾ CARREÑO, P., Fundamentos de Sociología, p. 109

⁽¹⁰⁾ REDDEN y RYAN, Pedagogía General y Filosofía de la Educación., p. 94

estudiados por separado dentro de cada persona, de su cultura y del momento histórico en el que fue desarrollada, al ser factores básicos para la educación de un pueblo. Una vez que se ha estudiado a la persona bajo diferentes puntos de vista, se deberán conocer nuevas concepciones de educación porque ésta condiciona a la persona.

1.3 EDUCACION

En las siguientes líneas se conocerán diferentes opiniones de educación y sus divisiones que son: educación formal, informal y no formal, estudiando cada una de ellas por separado para una mejor comprensión y diferenciación.

La palabra educación procede del "latín *educatio*, -onis: acción y efecto de educar" (11), o de *educare*: conducir, guiar. Se piensa que la educación es aquí tomada intencionalmente, por pretender guiar al sujeto pero no nos dice hasta dónde tiene la intención o qué aspectos quiere educar en el hombre, si es de forma integral, intelectual, física, moral, etc. En esta definición se está muy seguro de que a toda causa corresponde un efecto, pero en educación no siempre es así, el educador está encargado entre otras cosas, de rectificar que el aprendizaje haya sido asimilado por el educando. Asimismo, tampoco nos aclara a la etapa evolutiva a la que se va dirigir, o si va a ser de forma permanente.

En la segunda concepción etimológica, se dice que la educación es conducir, guiar, pero no nos dice quién va a ser esta guía, si es el profesor, los padres o la sociedad los que van a llevar a este proceso

(11) REDDEN y RYAN, *op cit.* p. 53

al educando. Por último no se aclara cuál es el fin pretendido por el educador y hacia dónde quiere llevar al educando.

La educación es un proceso para perfeccionar las facultades individuales del sujeto como miembro de una sociedad en un momento histórico dado.

La educación es una actividad que permanece y se da mientras el sujeto exista, no podemos limitar el proceso a una etapa evolutiva determinada, por estarnos continuamente educando bajo una serie de aspectos que nos delimitan.

Asimismo, la educación es considerada como "la influencia deliberada y sistemática ejercida por la persona madura sobre la inmadura, por medio de la instrucción, la disciplina y el desarrollo armonioso de todas las facultades físicas, sociales, intelectuales, morales, estéticas y espirituales del ser humano de acuerdo a la jerarquía esencial de las mismas, por y para la utilidad individual y social dirigida hacia la unión del educando con su creador como último fin" (12). Tomándose aquí a la educación como intencional, del perfeccionamiento de todas las facultades para llegar hacia un fin específico, que es el encuentro con su creador, una vez que todas estas facultades han sido desarrolladas e su máximo grado.

En esta definición, se estudia una jerarquía de facultades, pero no de un orden rígido y específico, sino que, se piensa que lo deja a la libre voluntad del educador que a su vez está influido por su propia educación, cultura y medio social.

(12) Diccionario de las Ciencias de la Educación, Tomo I, p.476

Otra concepción es la "actuación radicalmente humana que auxilia al educando para que dentro de sus posibilidades personales y de las circunstancias viva con la mayor dignidad y eficiencia" (13), se entiende aquí, que la educación no es perfecta, sino que es perfectible por darse entre humanos; toma en cuenta las características individuales de cada sujeto y el medio en el que está inmerso para que realmente se de el proceso y todo esto pretende elevar al individuo a un mejoramiento en su calidad de vida, tomando en cuenta su dignidad.

Como se ha podido observar, la educación no es solamente un conocimiento académico que tiene lugar dentro del aula, sino que se lleva a cabo desde la casa por medio de los padres.

A continuación se explicarán los dos tipos de educación, que son, en primer término, la formal y por último, la no formal, siendo ambas decisivas en la educación integral del ser humano.

De manera simple se puede decir que la educación formal es "la enseñanza y aprendizaje que se otorga al educando en las instituciones especializadas" (14). Esta educación es intencional y sistemática, desarrolla virtudes, comienza la sociabilización con seres ajenos al de su pequeño círculo familiar, aprende tanto habilidades básicas como la lecto escritura, como conocimientos del mundo en general, comienza a integrarse la personalidad del alumno, etc.

'13) Diccionario de las Ciencias de la Educación, Tomo I, p.476

'14) INSTITUTO NACIONAL DE PROTECCION A LA INFANCIA, Memorias, p.

La educación formal se considera como un sistema normativo estructurado gradualmente para que el individuo adquiriera conocimientos, cultura, que vaya formando su personalidad para llegar a ser un ser productivo.

Dentro de la educación formal, podemos mencionar a preescolar y primaria que son las dos primeras etapas por las que la persona debe pasar dentro de la educación sistematizada, pero sin olvidar los otros niveles educativos como son: secundaria, preparatoria y sus modalidades, licenciatura, etc.

La educación preescolar es institucionalizada y se proporciona al niño aproximadamente a los dos o tres años de edad, aquí se facilita su desarrollo y adaptación al medio físico y humano, importando más éste que su enriquecimiento intelectual. Así mismo existe preocupación por impulsar al niño a dejar su etapa egocéntrica pasando a formar hábitos de sociabilidad y cooperación. Todo esto se pretende lograr por medio del juego y con una participación conjunta de familia y escuela, "tanto el profesor como los padres deben familiarizarse con los principios básicos que deben gobernar la conducta del niño en cada periodo sucesivo de crecimiento y deben tener la certeza de que la aplicación de tales principios está en consonancia con la verdadera naturaleza del niño."
(15)

Ahora bien, se define la educación primaria, segundo nivel de educación formal, "como abierta y dinámica que influye en los procesos

(15) REDDEN y RYAN, op cit., p. 84

sociales y es influida por ellos; transmite los conocimientos, capacidades y valores del país, tales como la conciencia nacional y la autodeterminación." '16)

La educación en primaria es un conjunto ordenado de conocimientos que deben ser transmitidos al educando para una formación integral, fomentando el amor y respeto Patrio.

En México, la "educación básica impulsa la capacidad productiva de una sociedad y mejora sus instituciones económicas, sociales, políticas y científicas, puesto que contribuye decisivamente a fortalecer la unidad nacional y a consolidar la cohesión social, a promover una más equitativa distribución del ingreso, a fomentar hábitos más racionales de consumo, a enaltecer el respeto a los derechos humanos, en particular el aprecio a la posición de la mujer y de los niños en la comunidad, y a facilitar la adaptación social al cambio tecnológico."('17) Pienso que en este punto se exageran los beneficios que trae consigo la educación; al terminar éste período, el educando tiene doce o trece años, promedio, y no tiene conciencia de la existencia ni de las funciones de algunas de las instituciones anteriormente mencionadas, porque en primaria no se impulsa ni se invita al discente a participar de la vida económica ni productiva del país, los conocimientos políticos y científicos no forman parte ni del programa oficial ni de los intereses del niño, a lo sumo, como experimentos "científicos", se propone que los educandos siembren

'16) CASTILLO, F., Libros de Texto Gratuito., p. 10

'17) ACUERDO NACIONAL PARA LA MODERNIZACION EDUCATIVA DE LA EDUCACION BASICA, p. 2

raíces de frijol, que vean el cambio de los estados físicos del agua, etc.

"Los objetivos de la escuela primaria pueden ser resumidos así:

1. Desenvolvimiento de la capacidad racional del niño.
2. Su adaptación al mundo físico y social.
3. Aprehensión de las técnicas fundamentales de adquisición de la cultura: escribir, leer y contar.
4. Oportunidad de expresión del niño, tendiendo al desenvolvimiento del espíritu creador.
5. Ensanchamiento del círculo familiar, mediante el contacto con otras personas fuera del hogar.
6. Aprehensión de actitudes básicas para la convivencia y la cooperación social."¹⁸⁾

Estos objetivos toman en cuenta sobre todo la parte social del educando, al proponer introducirlo dentro de un ambiente social mayor al que estaba acostumbrado antes de su ingreso al mundo escolar; asimismo, hay preocupación por la parte cognitiva del educando pero a nivel muy básico, al interesarse principalmente, por la alfabetización en el nivel primaria. Sin embargo, en estos objetivos, no se está tomando en cuenta el desarrollo físico del niño tan importante en ésta etapa que es donde se debe alcanzar un grado de madurez significativo en el aspecto psicomotriz, básico para un buen proceso de aprendizaje intelectual. Además el educando está en una edad de actividad constante donde el ejercicio es uno de los aspectos más importantes.

¹⁸⁾ NERICI, I., Hacia una Didáctica General Dinámica., p. 67

De esta manera se puede observar la importancia y trascendencia de la educación formal en sus primeros y decisivos grados, pero sin olvidar la influencia de la educación informal y no formal que es aquella que se lleva a cabo fuera del sistema normativo institucional.

La educación informal es extracurricular y sus contenidos no están incluidos en programas escolares pero los complementan, por ejemplo: museos.

La educación no formal es la tercera división que se estudiará, después de haberlo hecho con la formal e informal. Esta se recibe principalmente a través de los medios de comunicación, la familia y los amigos.

Los medios de comunicación son "el conjunto de instrumentos que mediante diversas técnicas de transmisión, impresos, orales o visuales, difunden información masiva, y generalmente regular, de todos los elementos de conocimiento, juicio, cultura y recreo." (19)

Estos influyen de manera importante en la educación de los pueblos o viceversa, porque muchas veces los medios reflejan la educación de una nación. Entre estos medios, tenemos por ejemplo: periódicos, revistas, cine, emisoras de radio, televisión, cintas de video, computadoras, etc. Dentro de estos, se "educa" por los programas, la publicidad, los noticieros, etc, que quizá no tengan la intención definida de influenciar y "educar", pero que sin embargo lo hacen. (se escribe "educar" al no suceder siempre esto, sino que, por el contrario se dan informaciones o imágenes distorsionadas de lo sucedido).

(19) Diccionario de las Ciencias de la Educación, Tomo I, p.287

Los medios de comunicación educan cuando el sujeto hace un análisis o reflexión a cerca de los que se le está presentando y es capaz, por si solo, de tomar lo realmente bueno y verdadero y desechar lo que considere no es conveniente. Lamentablemente esto no lo puede hacer gente de escasa educación y niños.

Otra forma de educación no formal es la familia, que es el primer y continuo medio educativo, se encarga en primera instancia, de la formación de hábitos, urbanidad, valores, etc y de la personalidad en general. Influye así mismo en el interés cultural del individuo y en su desarrollo afectivo decisivo en años consecuentes.

La familia debe estar vinculada al colegio para que se de una educación ligada una de la otra y que los objetivos que se persiguen sean complementarios.

La familia es la principal responsable de la educación integral de los hijos.

Los amigos, tercer elemento de la educación no reglamentada, forman una parte importante en la vida de todo ser humano y sobre todo en la infancia, "debido a las habilidades dispares, a la diferente capacidad de comprensión y a variados intereses que existen en las distintas edades que dicho periodo abarca, el grupo de iguales por lo común, está integrado por niños de edades similares." (20), observándose aquí la identificación entre coetáneos.

(20) LEFRANCOIS, Acerca de los Niños., p. 404

En la etapa adolescente, "tienen una especie de subcultura particular, que también entra como factor en la formación de los que a ella pertenecen; así determinados modos de hablar, modelos de conducta y técnicas de diversión de trabajo. (...), resulta la pandilla un agente de movilidad social en cuanto que permite la inclusión de sujetos pertenecientes a diversas clases y condiciones sociales." (21)

Pero a la educación no se le puede dividir radicalmente dejando ciertos aspectos a la familia y otros tanto a la escuela, sino que debe de haber mutua interacción con el fin de lograr mejores resultados y este es el caso, por ejemplo, del desarrollo de habilidades de pensamiento que debe ser estimulado tanto por padres como por profesores.

Estudios actuales han demostrado que el desempeño intelectual de los estudiantes ha disminuido y por lo tanto, tienen problemas tanto en el campo laboral como en el familiar.

"Se ha comprobado que muchas de estas dificultades tienen relación con la carencia de habilidades para procesar información y repercuten en el desarrollo de esquemas que faciliten el almacenamiento, la recuperación y el uso apropiado de los conocimientos." (22)

Parte de la labor conjunta entre padres y profesores debe estar orientada a desarrollar habilidades que faciliten el aprendizaje para llevarlo a la práctica con el fin de que sea útil, entre otras cosas,

(21) GARCIA HOZ, V., Principios de Pedagogía Sistemática, p.196

(22) SANCHEZ, M., Procesos Básicos del Pensamiento, p. 5

para la toma de decisiones y resolución de problemas a los que el individuo se puede enfrentar en su interacción con el medio, porque "hay realmente una escasez considerable de personas capaces de mantener asociaciones lógicas de ideas -es decir, que se hallen en condiciones de pensar con espíritu creador, de descubrir el meollo del objeto y de analizar sus problemas." (23)

Hemos podido observar la relación e importancia que tiene el conocer al hombre para impartir una integrada y adecuada educación de acuerdo a sus características individuales, siendo la pedagogía, la ciencia que engloba a ambas para perfeccionar y educar al hombre dentro de sus limitaciones

(23) OTT, E., Enseñe a pensar a su hijo, p. I

CAPITULO II
DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO EN LA
TERCERA INFANCIA

En este capítulo se expondrá, en primer lugar, lo que es la infancia desde el punto de vista de diversos autores, posteriormente, se explicará en forma breve, en qué consisten la primera y la segunda infancia con el fin de introducir y profundizar en las características socio afectivas, psicomotrices y cognoscitivas en la tercera infancia, que abarca desde los seis hasta los doce años. Por último, se profundizará en las habilidades de pensamiento, punto básico de la investigación.

La infancia, es un término que antiguamente consideraba al niño como un adulto pequeño. Pero a lo largo de la historia se han hecho diversos estudios a cerca de ésta, comparándolos con otras etapas y se ha llegado a las siguientes conceptualizaciones:

La infancia según José Peinado, "es una fase con individualidad propia dentro de la vida humana" (24), pero no se debe olvidar que las etapas van ligadas y son simultáneas; sin embargo, no basta tener una edad cronológica específica para pertenecer a ellas.

(24) PEINADO, J., Paidología. p. 136

Para Winn, la infancia es que "el niño al nacer es solipsista(*) en el sentido de que no diferencia entre él y el mundo externo, todo cuanto percibe es parte de una experiencia en la que incluye a él mismo, a otros seres humanos y a su ambiente; lo que no percibe, no existe para él. De ahí que... el neonato no abrigue cariño, simpatía compasión o sentido de la justicia. En rigor, no puede decirse que sea egoísta, sino que simplemente no concibe la experiencia ajena" (25). Por eso es tan importante estudiar las diferentes etapas de la vida del hombre y comprender que cada periodo de su desarrollo, entendido éste como "un desenvolvimiento gradual de la capacidad del niño para adquirir reglas de conducta, lo que reconoce por cambios que indican una coordinación fácil entre mente y cuerpo, presentándose una tendencia creciente a responder social, intelectual y espiritualmente de modo característico de un modo maduro." (26) Se explica, en ésta definición un desarrollo en forma integral y simultánea que es lo que nos interesa lograr en el campo educativo.

Cada etapa evolutiva posee diferentes características y sus por qué, por lo cual se debe conocer no sólo un aspecto específico, sino lo que lo origina, el universo en el que está inmerso... por lo cual ahora se conocerán rasgos generales de la primera y segunda infancia con la finalidad de que posteriormente se logre profundizar en la tercera que es la que nos ocupa en ésta investigación, bajo la teoría cognoscitiva.

(*) Solipsismo: Consiste en que el sujeto no puede afirmar ninguna existencia salvo la suya o de algo que sea percibido por su conciencia.

25) WINN, El Desarrollo y la Educación del Niño, p. 52

'26) REDDEN Y RYAN., op cit, p. 73

PRIMERA INFANCIA

Va del nacimiento hasta los dos o tres años, Piaget la ha considerado como el periodo sensorio motor y que abarca tres etapas:

a) Reflejos: estos son el primer contacto de conocimiento del mundo. Aproximadamente hasta los 4 meses.

b) Organización de las percepciones y hábitos, que abarca hasta los ocho meses, donde los reflejos ordenados dan como resultado lo anterior, tienen movimientos voluntarios para seguir objetos no estáticos, coger un objeto, etc. Epoca egocéntrica.

c) Inteligencia práctica o sensoriomotriz: que va desde los ocho meses hasta los dos años. El niño empieza a "estudiar" objetos con la finalidad de "conocer" su utilidad y saber cuáles le pueden servir de medio para alcanzar un fin.

SEGUNDA INFANCIA.

A la cual Piaget le da el nombre de periodo preoperacional y finaliza a los siete años. Comienza el uso del lenguaje, su atención la dirige a aquel aspecto de la realidad que más le atrae, su pensamiento es irreversible, sigue siendo egocéntrico por lo que su comprensión está limitada a sus propias percepciones y de acuerdo a sus concepciones es que agrupa objetos semejantes.

TERCERA INFANCIA.

Se extiende hasta los once o doce años. Llega a desarrollar el pensamiento lógico. Etapa de los intereses concretos, (según Piaget),

de los juegos organizados que van haciendo madurar al niño en el aspecto social.

"Esta es la edad en que se afirma y confirma su personalidad, tanto al imitar el ambiente que lo rodea, como al oponerse a él" (27).

Esta es una visión muy general de la tercera infancia, pero posteriormente se profundizará en ella por ser la etapa a la cual se dirige la investigación, se explicarán los aspectos socio afectivo, psicomotriz y cognoscitivo, se fracciona de esta manera con el fin de entender mejor a cada uno de ellos. Tomando en cuenta que el niño es un todo y estos tres se relacionan íntimamente, lo que da como resultado que si se descuida alguno de ellos, repercutirá en los otros dos significativamente y sobre todo en el desarrollo integral del niño.

Se explicará en primer término la socio afectividad, ya que es el primer proceso que se forma en el individuo, que es un ser social por naturaleza.

II.1. ASPECTOS

El siguiente estudio es con base en diversos autores, que se complementan siguiendo la teoría cognoscitiva puesto que profundiza en el papel del niño en cuanto a que investiga y trata de descubrir todo activamente y por él mismo, logrando mayor conocimiento del mundo que lo rodea y un mejor desarrollo de sí mismo.

I.1.1. SOCIABILIDAD

'27) DEBESSE, M., Psicología del Niño, p. 81

Dentro de la teoría cognoscitiva , los autores de ésta corriente toman en cuenta el papel activo del sujeto en la formación se de su ambiente, entendiendo la sociabilidad como "la capacidad cultivada de asumir los roles de otros con efectividad" (28), osea, de hacer suyos modos de conducta y aplicarlos oportunamente para obtener respuestas positivas.

Para empezar al análisis, primero se debe explicar lo que se entiende por socio afectividad:

"La sociabilización es el proceso que transforma al individuo biológico en individuo social por medio de la transmisión y el aprendizaje de la cultura de su sociedad.

Con la sociabilización, el individuo adquiere las capacidades que le permiten participar como un miembro efectivo de los grupos y la sociedad global"(29).

La sociabilización es algo natural al hombre, por lo que se da desde pequeño dentro del grupo familiar, posteriormente se amplía a la escuela, la iglesia, etc. Por lo tanto, se puede afirmar que dura toda la vida, aunque en ciertas etapas se puede ampliar o reducir este proceso.

Una vez aclarado el concepto de sociabilidad, se explicará cómo se manifiesta en los niños que están en la tercera infancia.

(28) Diccionario de las ciencias de la educación, p. 1307

(29) Diccionario de las ciencias de la educación, p. 1306

El niño se abre hacia nuevos campos, siendo uno de ellos, las relaciones sociales.

Ya no es la familia el único círculo social, pese a que sea el primero y el más natural, ahora el infante comenzará a ser escolar y a integrar dentro de su mundo social a los nuevos compañeros.

"En la vida social del niño, observamos también cambios significativos. Aumenta la capacidad de distribuirse en grupos y de llevar una vida social infantil. Por esto puede observarse la tendencia a vivir en armonía con los demás, a pesar de ciertos fenómenos de rivalidad entre los grupos infantiles" (30).

Para esta etapa, la vida con grupos de contemporáneos parece ser más atractiva que la familia, en este momento, el grupo tiene vida propia y en parte ya sólidamente organizada. Los niños tienen ya amistades específicas con quienes comparten un lenguaje, su emblema, etc, siendo algún nuevo integrante de éste grupo, tratado con desconfianza.

En esta etapa hay una enorme disminución del egocentrismo al salir de sí mismo y participar lealmente en la vida del grupo, "mientras sea presuntuoso, no comprenderá lo que significa el sentido de la comunidad"

(31)

Este grupo de iguales típicamente está formado por niños del mismo sexo y edades similares, esto es debido a las habilidades dispares, a la

'30) CLAUSS, G., Psicología del Niño Escolar, p. 105

'31) COLLIN., Compendio de Psicología Infantil, p. 105

diferente capacidad de comprensión y a los variados intereses que existen en las distintas edades que este periodo abarca.

Durante los primeros años escolares, el grupo de iguales del niño cumplen con los funciones importantes: en primer lugar, su necesidad de ser aceptado y aprobado es satisfecha por su grupo de amigos. "El niño también necesita formarse un concepto de su propio yo en relación directa con la forma como se cree que los demás lo perciben" (32)

En segundo lugar, los grupos de amigos contribuyen a la formación de los valores y actitudes adecuados al sexo, todo esto se da por una íntima relación de reciprocidad. Por otro lado, el desarrollo moral del niño, que es un proceso por el cual el educando adquiere normas de comportamiento moral.

"Según Piaget, existen tres etapas de desarrollo moral:

- La primera es la premoral, que abarca a los niños de preescolar, los cuales aún no han adquirido la capacidad de hacer juicios por estar en la edad preoperacional.

- El realismo moral es la segunda etapa que se incluye en el periodo de las operaciones concretas y está basado en tres cualidades:

a) Creen que las reglas son omnipotentes y no pueden ser cambiadas.

b) Tendencia a evaluar los actos como buenos o malos, con base en sus resultados.

c) El castigo es el resultado inevitable de una conducta negativa.

(32) LE FRANCOIS., op cit, p. 514

- La última etapa es el subjetivismo moral que se ubica también en la tercera infancia y se caracteriza por:

a) Las reglas son creadas por la gente para su beneficio, por lo tanto pueden ser alteradas.

b) Los juicios se basan en la intención y en las consecuencias de la acción.

c) Los castigos pueden ser proporcionales a las faltas y servir como solución." '33)

De esta manera, se interesan por seguir las reglas tanto sociales como impuestas por ellos mismos, fomentando el sentimiento de justicia y responsabilidad.

En las siguientes líneas se estudiará la escuela, que es el punto central de la sociabilización del niño entre otras cosas. Para esto se tomará como base a Lefrancois, quien opina que "en la escuela es donde el niño aprende las habilidades básicas y adquiere el conocimiento fundamental para comprender este complejo mundo y entrar en relación mutua con él. También es a través de la escuela, que desarrolla las virtudes sociales y la personalidad pública que lo caracterizarán a lo largo de toda su vida, pues es en ella donde encuentra situaciones que le exigen entrar en relación con personas que no constituyen su familia directa" '34)

'33) cfr. FAW, T., Psicología del Niño, p. 261, 262

'34) ibidem, p. 400

El niño adopta tanto en la escuela como en el mundo, una actitud crítica, realista sobria y manifestada con toda claridad. Se vuelven hacia el mundo objetivo de las cosas: naturaleza y técnica.

"Ahora empiezan a especializarse y afirmarse, aparecen esferas de intereses preferidos, los cuales pueden conservarse para toda la vida si se posee en alto grado la aptitud requerida [...] los muchachos y las muchachas se diferencian mucho unos de otros en lo relativo a sus intereses preferidos" (35)

Con esto se puede introducir la tipificación sexual que es un punto clave en el aspecto afectivo social al marcar diferenciadas pautas de conducta entre niños y niñas, así como entre los integrantes de un grupo del mismo sexo.

Durante los primeros años en el colegio, el niño se va dando cuenta del comportamiento aceptado en la sociedad, propio de su sexo. Para los niños, por ejemplo, es importante practicar hábilmente deporte, saber matemáticas y ciencias, adoptar ciertas posturas al caminar y al sentarse, etc. Por otro lado, para las niñas la postura debe ser fina y delicada, interesarse por el arte y la música.

En conclusión, se puede resaltar la sociabilidad en esta época por la nuevas amistades, estándares de comportamiento, diferenciación sexual, etc. Con esto se da por finalizado el primer punto a analizar en la tercera infancia y se procede a iniciar con el aspecto psicomotriz dentro de la misma etapa evolutiva.

(35) CLAUSS., op cit, p. 86

II.1.2. CARACTERISTICAS PSICOMOTRICES.

"Este término hace referencia al dominio de los movimientos de las diferentes partes del cuerpo, en cuanto que comporta o precisa un control coordinado de los elementos responsables" (36)

La psicomotricidad se perfecciona conforme el niño crece y es capaz de llevar a cabo actividades volitivas intencionales, comenzando por la psicomotricidad gruesa como: caminar, hasta adquirir coordinación motora fina, siendo un ejemplo de ésta, escritura y dibujo.

A continuación se presenta cierto orden del avance psicomotriz:

En un principio, el niño logra "tenerse en pie con una sola pierna durante 10 segundos, movimientos precisos dirigidos (seguir un laberinto, caminar sobre una línea, colocar 21 piezas en una caja en 35 segundos), movimientos coordinados complejos (andando puede enrollar y desenrollar un carrete), comienzo de independencia derecha-izquierda con ruptura de las sincenesis aferentes, neto mejoramiento de la rapidez de ejecución" (37)

Posteriormente, "... en una distancia de 5 metros, saltar en un pie, abrochar seis botones en 45 segundos. El aumento de rapidez a esta edad, se consigue a menudo en detrimento de la precisión, y meses después, logra mantenerse en puntas de pie, con el tronco flexionado durante 10 segundos, saltar 40 centímetros, enrollar rápidamente un hilo

(36) Diccionario de la Ciencias de la Educación., p. 1208

La sincenesis es una contracción muscular involuntaria, a veces inadvertida por el niño.

(37) LEIF y DELAY., Psicología y Educación del Niño, p. 436

con una sola mano (desaparición de la sincinesis derecha-izquierda), tocar el pulgar con los distintos dedos (destreza digital), marcar el compás con los pies y simultáneamente con el índice, manteniendo el ritmo...

Casi al finalizar esta etapa, se han adquirido ya precisión y rapidez: mantenerse en pie sobre una sola pierna, durante 15 segundos con un pie apoyado en la rodilla, flexionar y extender las piernas.

Por último, permanecer en puntas de pie con los ojos cerrados, saltar hasta una silla de 45 o 50 centímetros de alto, disponer 20 piezas en 25 segundos, tejer con los ojos cerrados, guiñar, etc.

Después de esa edad ya no se trata de desarrollo psicomotor, sino de un perfeccionamiento psicomotor, especialmente mediante una mayor armonización entre la fuerza y la habilidad" (38)

Con ésto se da por terminado el segundo aspecto a estudiar en la tercera infancia, habiéndose analizado el afectivo social y el psicomotriz.

A continuación se conocerá el tercer aspecto humano que es el cognoscitivo, donde se incluirán las habilidades de pensamiento.

II.1.3. CARACTERISTICAS COGNOSCITIVAS.

'38) ibidem, p. 436, 437

Las características cognoscitivas, son formas del funcionamiento mental y a medida que el individuo aumenta su capacidad de conocimiento efectivo, se pueden ir adquiriendo, siendo éstas las siguientes en la tercera infancia:

a) El individuo está capacitado para utilizar el pensamiento concreto (agrupamiento), en relación con los conceptos abstractos (aislados)

b) Ellos mismos, ya no son el centro del mundo, sino que lo comprenden desde otra perspectiva donde factores externos influyen en ciertas circunstancias.

c) Piensan descentradamente, ya no es un punto específico el que ocupa su atención.

d) Conceptualiza con base en clasificaciones, conforme a la semejanza de atributos.

e) Reversibilidad: es la transición que puede haber de los estados hacia un sentido determinado y nuevamente poder regresarlo al original.

Durante la tercera infancia, por la adquisición del pensamiento concreto, se desarrollan las características cognoscitivas y las operaciones lógicas, siendo estas:

Las operaciones lógicas o conocimiento de las operaciones concretas, son un grupo de proceso lógicos para el análisis de la información, que es adquirida por los niños de 5 y 6 años. Se dice que son concretas porque son capaces de analizar información concreta y no abstracta.

A lo largo del periodo concreto, se desarrolla la transposición horizontal que "es el uso apropiado de una operación lógica en una forma nueva de procesar la información o en una nueva circunstancia." '39)

Pero además, de las operaciones lógicas, la solución de problemas, también depende de otros procesos extra lógicos como lo son las habilidades de pensamiento.

A continuación, se define el pensamiento, que según Warren, es " un determinado curso de ideas, de carácter simbólico, movilizadas por un problema o propósito y encaminado a una conclusión" '40)

Y es precisamente en la tercera infancia donde gracias al proceso cognitivo del niño, se han adquirido todos los procesos de pensamiento y solo falta ir perfeccionándolos y desarrollándolos.

Es importante analizar este punto porque la educación intelectual muchas veces, se cree que es, la memorización a corto plazo de datos que servirán de cultura general sin tomar en cuenta si se han razonado o no y el pequeño periodo de tiempo que tarda en desaparecer, esto se puede observar en la siguiente definición cuyo único fin es la adquisición de datos y el contar con los mejores medios para llevarla al cabo:

"La educación intelectual es, al mismo tiempo, un proceso individual y social. Es individual porque concierne a la actividad propia de la mente del individuo, atareada en un propósito definido, esto es, de adquisición de conocimiento. Es un proceso social porque el

'39) FAW., op cit., p. 251

'40) WINN., op cit., p. 51, 52

individuo tiene que depender de la cooperación de la sociedad para proporcionarse los medios y materiales más completos para la educación intelectual, medios y materiales que los proporciona la herencia social" (41)

La educación intelectual es un proceso continuo y elaborado que tiene, entre otros objetivos, el desarrollar las habilidades de pensamiento que son, según Margarita A. de Sánchez:

- Percepción
- El razonamiento verbal y la solución de problemas
- Creatividad
- Procesos directivos, ejecutivos y de adquisición de conocimiento.
- Discernimiento, automatización y adquisición de conocimientos.

Estas habilidades serán ampliamente explicadas a continuación:

II.1.3.1. LA PERCEPCION

Es la primera de las habilidades que se estudiará por ser la básica, es el primer medio de conocimiento y todo lo que se sabe del mundo es consecuencia de ésta.

La percepción es: "la recepción y elaboración (...) de datos proporcionados por los órganos de los sentidos" (42)

No toda percepción es voluntaria, porque es un proceso mental que se lleva a cabo en forma constante y por lo tanto, permanente donde se

(41) REDDEN., *op cit.*, p. 185

(42) Gran Enciclopedia Larousse, p.285

llega a conocer lo que resta al rededor, siguiendo dos pasos: el primero un nivel muy elemental, que es la observación, sensación y percepción en general de éste, y el segundo, a mayor nivel mental, que es la abstracción de sus características, utilidad su manejo, etc.

Una vez que el sujeto ha percibido el objeto, es capaz de integrar las características para describirlo e imaginarlo, pero esta percepción puede variar de un sujeto a otro, dependiendo por ejemplo, de la distancia en que se encuentren los objetos del observador, los conocimientos que se posean anteriormente con respecto al objeto y las condiciones bajo las cuales se está llevando a cabo.

Para que la percepción sea lo más completa y veraz posible, se deben tomar en cuenta una serie de aspectos, mismos que se tomarán de la autora Margarita A de Sánchez, en quien se basará la investigación de las habilidades de pensamiento, tomando como guía sus estudios acerca de éstas. Existen asimismo, otros autores que tratan el tema pero de manera práctica, sin explicar teóricamente en qué consisten éstas habilidades o no las estudian todas, tomando alguna en particular para lograr su desarrollo.

El hecho de conocer ciertos objetos y diferenciarlos de otros, no siempre resulta ser una tarea fácil y obvia, por lo cual se deben establecer parámetros de comparación con el fin de ir marcando diferencias entre ellos y reduciendo el riesgo de equivocación al conocer lo más detalladamente posible aquello que llama la atención.

Asimismo, existen dos tipos de semejanzas: las relativas, que se utilizan cuando las características de los objetos no son idénticas, pero se comparten y las funcionales que comparten su uso o fin.

Dentro de la percepción como habilidad, se dan entre otros, dos procesos de comparación en donde se enumeran las características que posee un objeto y en la relación se establecen nexos entre estas características.

Con todo esto se puede llegar por fin a las características esenciales que posee un objeto con el fin de separar lo irrelevante y únicamente tomar en cuenta lo que se necesita; cabe mencionar que si se fijara la atención en este tipo de detalles (comparar, asemejar), se agudizaría la observación y la percepción del mundo podría ser más completo.

Pero si realmente se quiere conocer más a fondo, esto no se logra en un nivel y observación y comparación, sino que se debe de clasificar con base en un criterio previamente establecido y esto facilitará para ordenar, memorizar, identificar, etc.

En la tercera infancia, la percepción puede ser interferida por la dependencia de campo, que es "la tendencia a ser influenciado por la información perceptual extraña a la solución del problema pero que está presente en el medio ambiente." (43) Así, el sujeto, al ir madurando será menos dependiente de este campo, aunque algunos pese a su edad, no llegan a ignorarlo totalmente.

Hasta aquí se ha estudiado a grandes rasgos lo que es la percepción, a continuación se estudiará el razonamiento verbal y la solución de problemas.

II.1.3.2. RAZONAMIENTO VERBAL Y LA SOLUCION DE PROBLEMAS

El razonamiento verbal está dirigido "fundamentalmente a desarrollar habilidades deductivas y sus componentes" (44) como lo son las aseveraciones.

La aseveración es "un enunciado mediante el cual se establece una relación entre dos conceptos" (44)

Están formados por un cuantificador, un verbo y dos conceptos.

El cuantificador puede ser universal o particular. Universal, son oraciones que se cumplen en todos los elementos del grupo (Todos, Ningún), y las particulares, hacen mención a ciertos elementos del grupo (Algunos, No todos).

Ahora bien, en las aseveraciones existe la reversibilidad o irreversibilidad, dependiendo de si estas son positivas (irreversibles) o negativas (reversibles).

Dentro de estos casos, la excepción que confirma la regla es:

* "Todos los seres humanos son seres racionales

(43) FAW., op cit, p. 251

(44) SANCHEZ, M., Razonamiento Verbal y Solución de Problemas, p.

* Todos los seres racionales son seres humanos, ya que se están refiriendo a dos clases idénticas" (45)

Las aseveraciones son unidades que conforman al argumento (que es un enunciado que sustenta una posición ante alguna situación), y éste a su vez da estructura fundamental del razonamiento deductivo que es el se estudia en el segundo punto de habilidades de pensamiento.

Dicho razonamiento lleva a la solución de problemas por medio de un proceso ordenado de pasos que a continuación se mencionarán brevemente.

Lo primero que se necesita es que la persona logre una representación mental abstracta del problema, posteriormente se hacen representaciones donde se comparan características de objetos tomando en cuenta una variable cualitativa, sus valores relativos o con enunciados con inversión de datos, que consisten en apartar momentáneamente un dato hasta que la información se complete y éste sea útil; pueden existir los enunciados indeterminados cuya característica es que le faltan datos para que el problema sea totalmente comprensible y se pueda resolver.

Posteriores a estas representaciones simples y dependiendo del problema, se pueden representar por medio de tablas matemáticas para facilitar la información y retención de datos y relaciones que surgen durante la resolución. Estas tablas son útiles cuando las variables son numéricas, pero cuando éstas son conceptuales semánticas, se necesita establecer relaciones entre los conceptos, o sea, de sus características.

(45) ibidem, p. 58

Y, por último, existen tablas lógicas que expresan valores de falso o verdadera y que sean mutuamente excluyentes: no es posible que ocurran dos relaciones iguales a la vez con el mismo par de variables.

Pero a los seis años, el niño está iniciando la adquisición del proceso de reversibilidad que le ayudaría, por ejemplo, a reconstruir una secuencia de sucesos para solucionar algún error y saber donde estuvo la falla en la estrategia original. Asimismo, el niño de 6 a 11 ó 12 años, no ha logrado una representación mental abstracta, por lo tanto, la solución a sus problemas será de manera simple y sencilla, tomando en cuenta lo que está presente e inmediato. Por lo tanto no se puede afirmar que un niño de esta edad lleve a cabo procesos para la resolución de problemas, como los anteriormente mencionados.

A continuación se estudiará la Creatividad, que es la tercera habilidad de pensamiento que ocupa la presente investigación.

II.1.3.3. CREATIVIDAD

La creatividad es una "innovación valiosa" (46) , es utilizar normas, conceptos e imágenes en forma original y constructiva, para la aportación de algo nuevo y útil.

La creatividad puede surgir tanto de manera espontánea, como del resultado del "esfuerzo , estudio y dedicación de la persona" (47)

(46) Diccionario de la Ciencias de la Educación., p. 333

(47) SANCHEZ, M., Creatividad, p. 34

Hay personas creativas que de manera espontánea tienen organización mental propia y otras son desordenadas y no pueden aprovechar su potencial.

La creatividad se puede dar del conocimiento de algo específico y de acuerdo con éstos, crear originalmente nuevas cosas o aportar ideas.

La creatividad puede ser espontánea o el producto de un acto esperado. La primera se refiere a la creación de algo que es resultado casual de la combinación de diferentes elementos y conocimientos dando lugar a nuevas hipótesis originales y constructivas. La segunda se refiere al hecho de crear alguno nuevo pero con plena conciencia e intención de lo que se busca, se tiene una meta fija a alcanzar.

Las personas creativas, por lo general, poseen los siguientes atributos:

Buena memoria, comprensión, conocimientos sobre el tema, poco temor al error, "apertura, originalidad, flexibilidad, buena comunicación, reflexión, seguridad en sí mismo, percibir problemas y situaciones de manera diferente, considerar alternativas, comprende la naturaleza del problema y los principios que aseguran la solución, movilidad y fluidez, etc" (48)

Para que la creatividad se lleve a cabo positivamente, se necesita de un orden mental que ayude a organizar en forma lógica y racional las ideas que se tengan en forma coherente, regular la impulsividad de las personas que son más extrovertidas y dar seguridad a las que son introvertidas.

(48) cfr. SANCHEZ., Creatividad, p. 36, 37

Este orden mental, según la autora a la que se está haciendo mención, "nos ayuda a contrarrestar limitaciones de la mente" (49) y el proceso a seguir es el llamado PNI (positivo, negativo, interrogante), de tal manera que para conocer realmente un objeto se deben pensar en las dos primeras y con la tercera, lo que se debe hacer es preguntar e investigar acerca de la misma y se tendrá una concepción más objetiva de las cosas al haber conocido y analizado sus aspectos a favor y en contra.

Pero esto no es suficiente para hacer algo tomar una decisión ya que las cosas no se presentan en forma "pura" y por ésto se deben tomar en cuenta las variables que podrían surgir: CV (considera variables)

Con CV, se pueden tomar mejores decisiones, conocer las situaciones bajo las cuales se actúa, estudiar más opciones y consecuencias, éstas están representadas como CC (considera consecuencias) en donde se ve a un futuro (corto y largo plazo), lo que podría ocurrir dependiendo de las decisiones y situaciones en que se desarrolle.

Hasta ahora, lo que se ha estudiado de la creatividad es acerca de lo correspondiente a un acto esperado, pero eso no es todo, para disminuir el grado de error es necesario tomar en cuenta algunos otros aspectos como:

Considera objetivos o propósitos (COP), que determina en forma clara y precisa hacia donde se dirige, qué se desea, etc., dentro de este proceso, se plantean determinadas alternativas a seguir, se da prioridad a algunas dependiendo de la factibilidad que presenten y el

⁴⁹⁾ cfr. SANCHEZ., Creatividad, p. 50

porcentaje de resultados positivos y de que se llegue a ellos óptimamente. Como este proceso no sólo afecta al planificador, se debe considerar qué piensan los demás y las consecuencias que puede tener hacia ellos una decisión dada.

Una vez que se ha tomado todo esto en cuenta, se puede empezar a estructurar una planeación con la cual se corra el mínimo riesgo de error y por último tomar decisiones teniendo un alto grado de confianza en que ésta se ha elaborado en una manera ordenada, objetivo, reflexivo, reduciendo la incertidumbre que provoca hacer las cosas impulsivamente.

Sin embargo, en la tercera infancia, la creatividad juega un papel importante para el conocimiento del mundo que lo rodea, pero va acompañada de la impulsividad, la cual posteriormente va desapareciendo, hasta que aproximadamente a los 12 años, los educandos, ya son capaces de reflexionar y empezar a desarrollar el proceso antes mencionado para hacer más reflexiva, acertada y completa a la propia creatividad.

Con esto, se termina el tercer tipo de habilidades de pensamiento y se pueden mencionar brevemente cuáles han sido éstos, el primero en estudiarse, fue la percepción, el segundo fue la solución de problemas y razonamiento verbal y por último la creatividad.

Aún restan por estudiar dos puntos más: el discernimiento, automatización y adquisición de conocimientos, así como procesos

directivos, ejecutivos y de adquisición de conocimiento que es el que a continuación se estudiará.

II.1.3.4. PROCESOS DIRECTIVOS, EJECUTIVOS Y DE ADQUISICION DE CONOCIMIENTO

En este punto de explicará la teoría Triádica de la inteligencia que estudia el "locus de la inteligencia humana y la manera como operan los componentes de esta variable para generar la conducta inteligente" (50)

A esta teoría se le denomina triádica por estar compuesta de tres subteorías que son:

I. COMPONENTIAL: que se encarga de relacionar a la inteligencia con el medio, integrando los mecanismos que articulan la conducta inteligente y que son de validez universal.

Esta a se vez está compuesta de:

I.1 Metacomponentes que son los "procesos directivos previos a la acción, que permiten definir como llevar a cabo y controlar cualquier actividad antes de actuar" (51)

Los procesos directivos son tres:

I.1.1. Planificación de las acciones.

(50) SANCHEZ., Procesos Directivos, Ejecutivos y de Adquisición de Conocimientos, p. 16

(51) Ibidem, p. 23

I.1.2. Supervisión de acciones planificadas.

I.1.3. Evaluación de la acción.

Estos procesos a su vez se subdividen en habilidades megacognoscitivas para aplicar procesos directivos y éstas son:

- a) Definición del problema.
- b) Definición de la estrategia para resolver problemas
- c) Representación mental del problema
- d) Distribución de recursos.
- e) Supervisión de soluciones.

a) DEFINICION DEL PROBLEMA:

La forma de explicar un problema, influye en la interpretación que se tenga del mismo, el curso de acción para su resolución con un determinado enfoque, etc.

b) DEFINICION DE ESTRATEGIAS:

Es el proceso determinado a seguir para resolver un problema, ya sea mediante la toma de decisiones o por la investigación de la causa que está ocasionando el problema.

c) REPRESENTACION MENTAL DEL PROBLEMA:

Es la organización y sistematización de la mente para seguir ciertos pasos en la resolución del problema y no centrarse únicamente en su contenido.

- Estos son:
- * Definición y análisis del problema
 - * Selección de la estrategia.
 - * Ejecución del plan de solución.
 - * Evaluación de la solución.

d) DISTRIBUCION DE RECURSOS

Es la "manera como la persona distribuye el tiempo, los recursos humanos, económicos, materiales, intelectuales y logísticos para conseguir objetivos" (52)

e) SUPERVISION DE SOLUCIONES

Es un medio de control para que no se desvíe la alternativa de solución del problema real hasta que se haya logrado la meta.

El segundo componente de la subteoría componencial, después de los metacomponentes, son los componentes de ejecución que "facilitan la solución de las acciones planificadas" (53) y está compuesto por procesos ejecutivos que son las acciones que se van a llevar a cabo para alcanzar los objetivos propuestos.

(52) ibidem, p. 131

(53) idem

El tercer componente de la subteoría componencial es el de adquisición de conocimiento cuyo fin es el de optimizar la obtención de conocimientos con base en la información dada por el medio.

Pero en la etapa de las operaciones concretas, los niños se limitan al análisis de similitudes en los objetos, por ejemplo, si se les pregunta en qué se parecen una golondrina y un águila, mencionarán que tienen patas y alas, pero no explicarán que son aves, ya que esto implica un proceso abstracto.

A los seis años, inicia el proceso de relación locativa funcional, que depende de elementos pertenecientes a un conjunto, de acuerdo a lugares similares. Por la clasificación, es capaz de formar grupos y subgrupos, dependiendo de sus semejanzas, pero no posee un dominio del proceso de inclusión por cometer aún ciertos errores que irán desapareciendo aproximadamente a los 8 años. Asimismo, aprende seriación de números, medidas, etc, pero únicamente de objetos concretos e inmediatos. Para esta etapa, el educando ya va adquiriendo las nociones de reversibilidad y conservación, lo que implica que su razonamiento para la resolución de problemas, va en aumento y con mayor posibilidad de ser óptimo.

Con la explicación de la solución de problemas en la tercera infancia, se termina el cuarto punto del desarrollo de habilidades mentales, resta únicamente el quinto que es: el discernimiento, automatización y adquisición de conocimientos.

II.1.3.5. DISCERNIMIENTO, AUTOMATIZACION Y ADQUISICION DE CONOCIMIENTOS

Dentro de la subteoría experiencial, existen dos puntos que son: la situación novedosa y la automatización. Para enfrentarse a éstos dos, se necesita del discernimiento que es la acción de "distinguir una cosa de otro, señalando la diferencia que hay entre ellas" (54)

"En los casos de discernimiento las situaciones que se plantean no son obvias, sino que están rodeadas de circunstancias extrañas, cuya solución exige que la persona, además de utilizar los procesos de codificación, combinación y comparación selectiva, tenga que aplicar su ingenio. En el proceso de adquisición de conocimiento las situaciones no ofrecen la misma complejidad, teniendo que utilizarse las tres en forma sistemática sumándosele una nueva situación novedosa que es el discernimiento científico, donde se estudian casos reales y ficticios de temas científicos" (55)

El segundo punto de la subteoría experiencial es la automatización, que es: la realización mecánica no consciente de determinado acto mental. Esta se logra por medio de la repetición sistemática, superando etapas de conscientización.

Para lograr esta automatización se requiere de:

(54) SANCHEZ., Discernimiento, Automatización y Adquisición de Conocimientos, p. 18

(55) ibidem, p. 19

1. El procesamiento controlado: el sujeto conscientemente sigue paso a paso una actividad mental determinada.

2. Conforme el individuo repita esa actividad lo va a ir haciendo de forma más inconsciente hasta alcanzar el procesamiento automatizado.

Esto es con el fin de llevar a cabo actividades mentales con un esfuerzo mínimo de estos recursos.

Ejemplo de estos son: la búsqueda visual para la lectura.

Con el estudio de la automatización se termina la subteoría experiencial y se da inicio al conocimiento del tercer punto de la teoría triádica que es la subteoría contextual

SUBTEORIA CONTEXTUAL

"Relaciona al individuo con su mundo exterior y considera la inteligencia como una actividad mental deliberada y consciente que realiza el sujeto para lograr un ajuste satisfactorio con su ambiente"
'56)

Para Margarita A. de Sánchez, la conducta inteligente presenta tres tipos de comportamiento:

- a) Adaptación al medio ambiente.
- b) Transformarlo para ajustarlo a necesidades propias.

'56) ibidem, p. 133

c) Cuando esto no se logra, seleccionar otro ambiente.

El proceso del discernimiento no se alcanza en los niños de 6 ó 7 años por ser concretos, sin embargo, han iniciado la adquisición de la estrategia de codificación, por ejemplo números, que facilitan la memorización.

Durante el periodo de las operaciones formales, el adolescente logrará desarrollar los procesos mencionados con la ayuda de la abstracción. Asimismo, logrará un razonamiento hipotético deductivo necesario para la resolución de problemas propios de su nivel.

Con el estudio de las habilidades de pensamiento, y la aclaración de cuáles se han desarrollado a partir de los 6 ó 7 años, se da por terminado este capítulo.

Con la presentación de estos tipos de evaluación se da por terminado el estudio de habilidades de pensamiento en la tercera infancia.

Con base en este estudio del niño, se procederá al análisis de la didáctica y la docencia con la finalidad de adaptar los recursos didácticos, como el juego, para facilitar y amenizar el aprendizaje

CAPITULO III.

DIDACTICA: DISCIPLINA INTENCIONAL

Y SISTEMATICA DEL PROCESO

DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

En el presente capítulo, se explicarán, diferentes acepciones de Didáctica, se estudiarán los aspectos generales y especiales que presenta. Asimismo, se analizarán conceptos de docencia, y dentro del amplio campo de la didáctica, se explicará la importancia que el juego posee en la tercera infancia y su utilidad en el campo escolar para interesar a los educandos, mantener su atención por periodos prolongados de tiempo y, por último, lograr mayor fijación de los conocimientos en los niños, a través del ensayo y error, medio activo que han empleado la mayoría de los video juegos, uno de los principales entretenimientos actuales de los niños.

A continuación se presentarán algunas definiciones de Didáctica, así como su respectivo análisis.

III.1 DIDACTICA

Como antecedente a este tema, se expondrá a J. A. Comenio (1592-1670), que es considerado como el padre de la Didáctica y cuyo primer ensayo fue la Gran Didáctica donde trata el "poder de la educación sobre el hombre y la sociedad" (57)

El consideraba al primer tipo de escuela como maternal, donde principalmente se debe ejercitar "su naciente reflexión" (58) y se recibe dentro del hogar.

Posteriormente, el niño ingresa a la escuela elemental donde se prepara a los niños para la vida activa sin importar clases sociales. Su fin es desarrollar en los niños la memoria, la imaginación y la inteligencia. Se imparte el estudio de la lengua materna y en segundo término, las clásicas

La escuela latina es el tercer paso y es propia de los niños más aventajados donde se les enseña el griego, el latín, el hebreo y los elementos de la ciencia, la literatura y las artes.

Por último, se nos presenta la academia y los viajes, exclusivo de los estudiantes más destacados y donde se formarán como los conductores de la sociedad.

Su obra más conocida es la Didáctica magna donde define a ésta como un artificio universal para enseñar todo a todos.

Su método didáctico consta de tres pasos:

- a) Comprensión del contenido de la asignatura y la lengua.
- b) Retención
- c) Práctica, ya que esto es lo que realmente educa y forma a los alumna.

Se piensa que la aportación de Comenio es muy significativa para la didáctica actual puesto que se sigue tomando en cuenta su pensamiento,

(57) CHATEAU, J., Los Grandes Pedagogos, p. 112
(58) idem

pero su afán de enseñar todo a todos, se opina que es utópico, no todos pueden llegar al mismo nivel de conocimiento, ya sea por razones intelectuales, de educación, de cultura, etc.

Esto nos muestra el inicio de la Didáctica, pero por supuesto, se ha seguido estudiando por diferentes autores y a continuación se expondrán algunas de sus concepciones, así como también, un breve análisis.

La palabra Didáctica "deriva del griego didaskein (enseñar) y tekne (arte), esto es, arte de enseñar, de instruir." (59)

Se piensa que una concepción de este tipo. limita a la Didáctica, únicamente la toma como arte instruir, pero no nos dice de qué ciencia deriva tal arte. Tampoco señala o aclara en qué métodos puede apoyarse para enseñar o instruir.

Por otro lado, la presente definición se enfoca únicamente a impartir educación intelectual sin tomar al hombre en todos sus aspectos, pero al educando no sólo se le deben de transmitir cúmulos de conocimientos académicos, sino que también se deben incluir normas y bases para un mejor desenvolvimiento en su vida cotidiana.

A continuación se presenta la definición real de Didáctica dada por Arsenio Pacios, quien considera que "habrá de ser la ciencia del proceso

(59) NERICI, op cit, p. 54

instructivo precisamente en cuanto es medio eficaz para lograr en el discente la educación intelectual como perfección y no sólo la instrucción como conjunto de saberes." (60)

Se piensa que el citado autor está sobre estimando a la Didáctica al darle el carácter de ciencia del proceso instructivo, siendo que no se puede considerar de este modo porque no nos proporciona leyes ni principios para actuar.

Por lo tanto, se considera que la Didáctica es una disciplina de la Pedagogía la cual efectivamente es una ciencia.

Se está de acuerdo en que se busque una perfección intelectual a la vez que se impartan conocimientos para lograr una educación intelectual óptima con la fusión de ambas.

Por otro lado, Francisco Larroyo opina que la Didáctica "es la doctrina de la enseñanza, o sea, el conjunto de principios que explican y justifican las normas conforme a las cuales ha de ser llevada a cabo la tarea sistemática intencional del aprendizaje." (61)

Se coincide con la presente definición en que la Didáctica es una doctrina que se ocupa de estudiar la parte teórica de la enseñanza para posteriormente, llevarla a la acción. Pero se piensa que en el momento en el que este autor nos quiere explicar su definición, entonces da un giro radical y nos dice que la Didáctica es, para llevar a cabo el

(60) PACIOS, A., Introducción a la Didáctica, p. 25

(61) LARROYO, F., La ciencia de la educación, p. 253

aprendizaje, parte en la que se difiere, porque dicha disciplina es un medio para optimizar la enseñanza y así lograr el aprendizaje, o sea, que interviene en todo el proceso, no da normas para el aprendizaje, sino para la enseñanza.

Para explicar con más claridad lo anteriormente expuesto, se imaginará a un profesor que se presenta al grupo con la clase preparada: tiene un dominio total de los conocimientos a impartir, un excelente material didáctico de apoyo y buenos métodos para motivar y llamar la atención del grupo, todo ésto lo posee gracias a su experiencia didáctica, pero no le garantiza que los alumnos van a asimilar y entender lo que él les va a impartir, ellos no tienen conocimientos sistemáticos de cómo lograr un óptimo aprendizaje, a pesar de que ellos pondrán lo que está de su parte como lo pueden ser: atención, interés, etc., para lograrlo.

Pero no se puede clasificar rigidamente a la Didáctica en disciplina o ciencia, lo primero que se debe estudiar en qué campo sitúa el autor a la Pedagogía, por lo que si la toma como una de las ciencias de la educación, entonces la Didáctica también lo es, pero si concibe a la Pedagogía como la ciencia de la educación, por lo tanto, la Didáctica es una de las disciplinas sobre las cuales se apoya dicha ciencia.

Por eso es que se difiere en que la Didáctica, de normas para llevar a cabo el aprendizaje, lo que se pretende lograr es la interacción del educador con el educando a través del proceso enseñanza aprendizaje.

Por lo anteriormente explicado, se piensa que la Didáctica es el arte y la disciplina teórico práctica del proceso de enseñanza aprendizaje.

Se dice que es arte por la manera personal de llevar a la práctica las bases teóricas que nos presenta; por ser una disciplina posee conocimientos ordenados sistemáticamente pero sin tener leyes o principios propios y comprobados, por lo cual se piensa, que no se le debe dar la categoría de ciencia, porque se está tomando a la Pedagogía como ciencia y a la Didáctica como disciplina de apoyo.

La Didáctica es teórico práctica, debe basarse en conocimientos que no se queden en un nivel especulativo, sino que se eleven a la acción. Y es dentro del proceso de enseñanza aprendizaje por ser continuo y no limitarse a la parte académica, sino que puede llevarse también a otros ámbitos.

Ahora bien, la Didáctica posee una serie de conocimientos que deben ser llevados a la práctica, pero también incluye dos aspectos que son: los generales y los especiales. A continuación se explicarán, en primer término, los aspectos generales.

III.2. ASPECTOS

III.2.1. GENERALES

Son aquellos que tienen por objeto el estudio de los principios y técnicas utilizados en forma general para la enseñanza de cualquier asignatura, en diferentes niveles académicos sin especificar alguna en particular.

Globaliza la enseñanza para hacer de los principios, métodos y técnicas, un medio óptimo para el aprendizaje con cualquier tipo de educando, siempre y cuando exista una estrecha relación entre los objetivos establecidos y la realidad de la enseñanza.

Ahora, con base en I. Nerici, se mostrarán las partes integradoras de la Didáctica general: En primer término se presenta el plan.

III.2.1.1. El planeamiento: que está "enfocado hacia los planes de trabajo adaptados a los objetivos a alcanzar, a las posibilidades, aspiraciones y necesidades de los alumnos, y a las necesidades sociales" (62)

Este planteamiento debe presentar cierto grado de flexibilidad por si se presenta algún imprevisto y debemos improvisar, por lo tanto, este plan no debe ser elaborado con un criterio rígido para seguirse estrictamente.

Dentro de este punto se debe incluir la planeación de diferentes aspectos que deben ser tomados en cuenta, como lo son:

(62) NERICI, op cit, p. 57

1. planeamiento de la escuela: se deben planear los lineamientos, estatutos, políticas a ejecutar dentro de la institución, etc.

2. Planeamiento de las disciplinas:

Este da contenido al plan de estudios y por medio de actividades, procura alcanzar los objetivos establecidos por la escuela. Este tipo de planteamiento es global y comprende:

2.1. Plan de curso: son todos aquellos planes del contenido de la materia. Panorama general de contenidos.

Constituye el trabajo de previsión de un año lectivo para las actividades de una disciplina determinada, teniendo en cuenta su relación de dependencia con el año anterior y el posterior, así como su coordinación con otras disciplinas con el fin de que la enseñanza se lleve a cabo de un modo más eficiente, orgánico y continuo.

El programa, precisamente, está integrado por estos elementos: objetivo de la disciplina, las horas disponibles, el programa mínimo a desarrollar, las condiciones del medio, posibilidades de la escuela, las condiciones de conocimiento y el grado de madurez de la clase, si la materia tiene carácter lineal progresivo, material didáctico, motivación y vivencias para provocar interés, actividades extraclase, trabajos a realizar y bibliografía.

Los momentos del plan de curso con respecto a la materia son tres:

a) Momento vertical: son indicadas las unidades y el número de clases.

b) Momento horizontal: descripción de unidades (extensión y profundidad)

c) Momento de coordinación: las asignaturas se aproximan y coordinan con diferentes materias con contenidos similares

2.2. Plan de unidad: Es la manera de organizar el programa de una disciplina independientemente del método de enseñanza que debe ser empleado, estos programas deben ser reorganizados en partes significativas llamadas unidades.

Unidad: conjunto de hechos, datos o comportamientos interrelacionados y formando un conjunto que se aprehenda más fácilmente debido a su comprensibilidad y significación.

Sus elementos son: Objetivos específicos, número de clases, motivación, división, previsión de métodos y técnicas, del material didáctico, de la coordinación con otras disciplinas, de trabajos y lecturas, de formas de unidades e integración del aprendizaje, de actividades extra clase, bibliografía, previsión del tipo de clase, formas de verificación.

2.3. Plan de sesión: La lección es la ejecución del trabajo de una clase, en cuyo desarrollo el profesor transmite parte del saber a sus alumnos.

La clase está constituida por el tiempo necesario de realización del trabajo entre profesor y alumno.

El plan debe ser elaborado tomando en cuenta el tiempo mínimo o máximo disponible y debe ser flexible. Debe tener un principio,

desarrollo y fin, que permita la estructuración de un todo lógico o psicológico sobre el cual pueda estudiar el alumno.

La clase debe ajustarse a un planeamiento por parte del profesor con la intención de que se obligue a pensar y sistematizar la lección que debe desarrollar.

El plan de clase hace que el profesor reflexione sobre lo que va a hacer, lo que van a hacer sus alumnos y el material didáctico necesario.

Los siguientes elementos no son exclusivos del plan de sesión, pero se pueden mencionar dentro de él y son:

* ¿Quién?: donde se toman en cuenta tanto características del docente como del discente.

* ¿Para qué?: es la especificación de objetivos que pueden ser generales, particulares y específicos; y pertenecer a los dominios cognoscitivo, afectivo o psicomotriz, de enseñanza y aprendizaje.

* ¿Qué?: se refiere a los contenidos a impartir, son contenidos de aprendizaje en un sistema de instrucción que se componen de información relativa a la materia, puntos esenciales a trabajar que deben estar inmersos en el currículum que es el panorama general que abarca plan de curso y unidad.

* ¿Cómo?: es la forma como se va a llegar al aprendizaje, puede ser por medio de la motivación, aplicando métodos y técnicas, actividades de aprendizaje y por último, la fijación. Ejemplo de este, es el juego.

* ¿Con qué?: son los recursos didácticos que se emplean como facilitador en el proceso de enseñanza aprendizaje, son un nexo entre la

palabra y la acción, un ilustrador de lo expuesto, siendo además fijador, por medio de tareas hechas en casa o con ejercicios resueltos en clase.

Dentro de este punto, se puede ejemplificar el juguete, que, además de tener una función lúdica, se le añaden cualidades aprovechables en términos didácticos. Su utilización en el salón de clase, puede servir de apoyo para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades dentro de los educandos de preescolar y primaria, principalmente. Pero este punto será ampliamente explicado posteriormente.

* ¿Cuándo?: tiempo de realización del plan de sesión, se tiene por ejemplo: acomodación y lista, motivación, impartición de la sesión, resumen y verificación.

3. Planeamiento de las actividades extraclase: Son acciones que se ejecutan fuera de clase, pero tienen repercusión en la misma. Por ejemplo, la visita a algún museo.

4. Planeamiento de la orientación educacional: Esta se debe dar dentro del contexto escolar, como lo es la preceptoría.

5. Planeamiento de la orientación pedagógica u orientación vocacional: Es con la finalidad de guiar intereses, aptitudes, etc. de los alumnos para que su desempeño sea óptimo.

Con éstos cinco puntos, se puede observar la importancia que posee la planeación dentro de un método general para no descuidar puntos que pueden aparentar no tener importancia como para incluirlos, pero sin embargo, si llegasen a faltar, perdería armonía y equilibrio nuestro proceso.

Una vez concluido el estudio general de la planeación Didáctica, primer elemento desarrollado de dicha disciplina, se procederá a explicar el segundo paso que es la ejecución.

III.2.1.2. LA EJECUCION

La ejecución, según Nerici, está "orientada hacia la práctica efectiva de la enseñanza, a través de las clases, de las actividades extraclase y demás actividades dentro y fuera de la escuela." '63)

Esto es, llevar a la acción todos los objetivos y acciones planeados anteriormente para que se consigan los fines, o sea, que se llegue al aprendizaje.

A continuación se presentan las partes integrantes de la ejecución o realización tomados de I. Nerici y son:

a) Motivación: Es la disposición que se propicia en los educandos para la acción.

b) Dirección del aprendizaje

- Presentación de la materia: Explicar en forma breve el contenido global de la asignatura.

'63) idem

- Elaboración, fijación e integración del aprendizaje: Se debe impartir la materia, utilizar recursos para que el contenido de la exposición se ratifique, se puede recurrir a ejercicios o preguntas.

c) Elementos de ejecución

- Lenguaje: Debe ser claro y corresponder al nivel en el que se está enseñando.

- Métodos y técnicas de enseñanza: Es la manera como se va a exponer el contenido de la disciplina.

- Material didáctico: Dentro de este punto se explicará con qué elementos de apoyo se cuenta para la exposición.

III.2.1.3. Verificación o evaluación: Son las formas de las cuales nos podemos valer para certificar los objetivos.

"A través de la verificación se llega a la conclusión de si es preciso o no llevar a cabo rectificaciones de aprendizaje, modificaciones en el planeamiento, y si, además, es conveniente promover una ampliación del aprendizaje." '64)

La división de la verificación según Nerici es la siguiente:

3.1. Sondeo: No posee valor cuantitativo, o sea, que no se da una calificación a lo aprendido, únicamente sirve para tener en cuenta qué

'64) idem

tanto saben los educandos para seguir avanzando con contenidos nuevos o regresar para aclarar o reforzar lo explicado con anterioridad.

3.2. Verificación propiamente dicha: En este punto se debe tener cuantificación, el resultado de la verificación muestra el logro de objetivos.

3.3. Rectificación: Una vez hecha la verificación y comprobar que se han cumplido los objetivos, se puede continuar con lo planeado, de lo contrario, se debe rectificar y regresar a los objetivos para su justa modificación.

3.4. Ampliación del aprendizaje: Es la necesidad de aumentar conceptos una vez que se ha cumplido con lo establecido anteriormente.

Con esta cuarta subdivisión, se termina con la verificación y, por ende, la explicación de Didáctica, general, primer aspecto de dicha disciplina.

Como siguiente punto, se presentará la segunda división de la Didáctica que son los aspectos especiales.

III.2.2. Aspectos Especiales.

En esta parte de la Didáctica, no se puede globalizar, su objeto es dirigirse al puntos específicos de la enseñanza, ya sea en niveles o

de cada disciplina, por lo que se utilizarán métodos particulares para cada una de ellas.

En las siguientes líneas se explicarán las dos categorías que encierran los aspectos especiales, siendo la primera de ellas, con relación al nivel de enseñanza.

III.2.2.1. Nivel de enseñanza

Se imparte con métodos diferentes y específicos dependiendo del nivel en el que se encuentre el educando: preescolar, primaria, secundaria.

La segunda categoría de la Didáctica especial es la enseñanza de cada disciplina que a continuación se estudiará:

III.2.2.2. Enseñanza de cada disciplina

Es la manera particular de aplicar los principios de la Didáctica general a alguna asignatura en específico.

Sus preocupaciones principales son:

"a) estudio de los problemas especiales que plantea la enseñanza de cada disciplina...

b) análisis de los programas de las diversas disciplinas en extensión y en profundidad, y su reestructuración...

c) determinación de los objetivos de cada disciplina, considerando los objetivos de cada nivel de enseñanza.

d) estudio de los planes de clase adecuados a cada disciplina y a cada fase del aprendizaje;

e) estudio de pruebas.

f) investigación de medios para resolver las dificultades de la enseñanza en el campo de cada disciplina." (65)

Con esto se puede conocer la importancia de impartir cada materia con el método específico y particular que cada una requiere, además de tener un seguimiento individual para establecer los avances y/o retrocesos que se han observado en el aprendizaje.

Asimismo, es necesario que dependiendo de la materia que se imparta, los objetivos y, por lo tanto, el material didáctico estén acordes con lo que se estudiará, responsabilidad que pertenece al magisterio de cada institución para que ésta cumpla con su finalidad.

Ahora, se estudiará lo que es la docencia y su importancia, porque de nada valdría tener estudio profundos de Didáctica, si no hay personal capacitado para aplicarla.

III.3. Docencia.

'65) ibidem, p.58

En las siguientes líneas se estudiarán diferentes conceptos de docencia y de las características necesarias para ejercerla.

Se presenta, en primer término la definición de Redden y Ryan que dice que docente "es aquel que tiene cierta autoridad sobre los otros para instruirles en el conocimiento, en las habilidades, en las actitudes y en los ideales que se hallan de acuerdo con su verdadera naturaleza y fin último" (66)

En esta definición se coincide en que el docente posee cierta autoridad para instruir, pero esto no le permite imponer sus puntos de vista en los discentes para que actúen como se les está indicando, sino que, al educarlos, transmite conocimientos, habilidades, normas de acción, etc, para que cada uno conforme a su propio criterio, edad, posibilidades y limitaciones, se vaya planteando nuevas metas para lograr lo que se han propuesto y se sientan satisfechos consigo mismos.

De igual manera, se está de acuerdo en que el docente se preocupe por no masificar la educación y tome en cuenta las características individuales de los educandos y se respete el fin último a que cada uno desee llegar, pero siempre guiando y orientando al alumno con la finalidad de que no se caiga en el error de dar excesiva libertad en alguna etapa evolutiva en la que no esté preparado para recibirla y esto impida que no llegue a cumplir la metas que en principio se había propuesto.

(66) REDDEN Y RYAN, op cit, p. 302

Por último, se piensa que estos autores entienden al docente como una persona que impartirá educación integral, por lo que se mencionan conocimientos intelectuales, habilidades entendidas como algo físico, y por último, de actitudes e ideales que sería una educación ética para guiar el comportamiento de sus educandos. Se piensa, aunque no está especificado, que cuando se menciona el fin último, se refiere a educación religiosa, pero no nombra ninguna en particular porque sería involucrarse con creencias particulares y diferentes modos de pensar presentando, por su parte, un tendencia determinada.

Docencia, según R. Titone, es el "acto en virtud del cual el docente pone de manifiesto los objetos de conocimiento al alumno para que éste los comprenda" (67), así de manera sencilla, se explica que en la docencia el educador expone claramente y a nivel del discente, el contenido del curso, él es únicamente el puente que pone en contacto a lo que debe estudiarse con quien debe estudiarlo. Se piensa que el educador no debe ser obligado a memorizar, sino únicamente a entender; pero se opina que la docencia no debe ser ejercida por cualquier persona que posea innumerables conocimientos sino por quien realmente posea dicha vocación, sino no se va a poder llegar el entendimiento por parte del discente.

Ahora bien, para que realmente se le pueda llamar docencia a esta vocación debe cumplir con ciertos requisitos hacia el discente, entre las cuales podemos mencionar, que posea un plan por cada sesión para

(67) Diccionario de las Ciencias de la Educación, p. 539

tener un orden específico y lógico a seguir con el fin de lograr el cumplimiento de objetivos propuestos para cada asignatura.

Debe tomar en cuenta que por medio de métodos, técnicas y procedimientos, se puede agilizar la enseñanza, provocando una conducta activa en el educando.

Que realmente exista transmisión de conocimientos y no únicamente una exposición por parte del profesor para que posteriormente se obligue al alumno a memorizarlo, sino que el alumno asimile lo impartido en clase y logre obtener un aprendizaje significativo.

Asimismo, el docente debe orientar al alumno en el proceso de pensar y actuar, tanto fuera como dentro del aula, con normas éticas para un buen comportamiento social y la creación de una base sólida en la formación de su criterio, transmitiendo, así un mensaje y no sólo preocupación por lo académico, presentándose dispuesto a escuchar y ayudar en el momento que sea requerido.

Un maestro debe fomentar la reflexión, el interés por la investigación, estimular la creatividad y en general, motiva hacia una aptitud positiva hacia el aprendizaje.

Debe tomar en cuenta diferencias individuales y grupales de los alumnos, "las actitudes psicológicas, por ejemplo, si bien conservan su gran importancia en todos los niveles, no desempeñan los mismos papeles: dar la sensación de seguridad a niños más pequeños, motivar a los alumnos de la escuela primaria y facilitar los procesos de aprendizaje, equilibrar la personalidad de los adolescentes, aceptar la personalidad

del adulto para ayudarle a autoeducarse, etc. Lo mismo puede decirse de las funciones de animador, no se presentan de la misma forma cuando se trata de animar a un grupo de niños de cinco años que cuando se trata de un grupo de adultos. La función de experto también evoluciona, pero de un modo más regular, y adquiere una importancia cada vez mayor conforme son más elevados los niveles de edad a los que se dirige." (68)

Debe actuar con justicia y objetividad hacia los eventos que se vayan presentando en el quehacer diario tomando en cuenta lo esfuerzos, éxitos y fracasos de sus educandos.

Otra de la funciones del educador es "la de inventar, la de tener iniciativa, imaginación. La actitud del educador actual ya no es la del artesano de antaño preocupado por rehacer, con la misma calidad (lo que no excluía los toques de originalidad), los mismos objetos. Más bien se aproximaría a la del artista en busca de nuevas formas y movido por el deseo de crear un mundo desconocido." (69)

A continuación, se expondrá una tipología del profesores dada por Debesse y Mialaret:

1. Tipo X.- Se dedica al desarrollo de la personalidad del estudiante, concediendo una gran importancia a lo afectivo, a lo social. Sigue un programa flexible, sin preocuparse demasiado por la cantidad de asignaturas abarcada. Método de enseñanza no ceremonioso, lo más individualizado posible. Cálido, amistoso.

(68) DEBESSE, y otros, op cit, p. 104

(69) ibidem, p. 117

2. Tipo Y.- Unicamente se preocupa por la inteligencia de sus alumnos. Se ciñe al tema tratado. Sigue un programa detallado, lógico. Fija unas normas elevadas. Ejerce controles rigurosos de los conocimientos. Distante, sólo establece con los estudiantes unas relaciones de tipo profesional.

3. Tipo Z.- Estimulante, imaginativo, Intenta provocar la chispa que originará en un número reducido de alumnos la energía, la libertad y el arte para expresar su genio creador. No se preocupa muy de cerca por la inteligencia en el sentido tradicional. Ejerce un control de rigor variable. Reacciones hacia los alumnos frecuentemente dictadas por sentimientos personales." '70)

A este respecto, se piensa, en primer lugar, que no es fácil encasillar a los profesores en un sólo tipo de los expuestos, sino que poseen características de los tres, y esto es algo positivo, un buen profesor se preocupa tanto de la parte afectiva del educando como de sus conocimientos y su desarrollo intelectual.

Por eso, se apoya la opinión de que "el mejor enseñante es aquel que suscita en sus alumnos la mayor cantidad de aprendizaje de la mejor calidad... estos pueden ser cognoscitivos, afectivos o psicomotrices, sencillos o complejos, duraderos o efímeros."('71) Abarcando así, integralmente al educando. Pero se está conciente en que un profesor que

'70) ibidem, p. 125

'71) ibidem, p.124

logre con sus alumnos lo anteriormente expuesto, sería perfecto o por lo menos, muy difícil de hallar.

Para que todo esto pueda ser llevado a cabo, se requiere por parte del educador un gran amor al prójimo y a su profesión, así como actitud de servicio, "la elección y la aceptación de una vida profesional en el campo de la educación suponen que el individuo tenga, explícita o implícitamente, una cierta imagen de la institución escolar y que haya reflexionado sobre el papel de la educación y sobre el lugar que la escuela ocupa en la sociedad. Si, en términos muy generales, la escuela prepara para la vida, las relaciones entre la escuela y la vida deben ser objeto de reflexión por parte del educador. Los sistemas de valores que constituyen lo que antes se llamaba la ética profesional pueden ser distintos, pero una acción que no se refiriera a un sistema de valores en este terreno no sería digna de ser considerada como educativa." (72)

Para que todo esto se logre, es necesario que el docente sea una persona con buena salud, excelente comunicación no verbal con sus alumnos, buen humor, vitalidad para contagiar a los educandos, que cause un impacto positivo en los discentes para que estos confíen en él y exista un ambiente cordial en el salón de clase, pero sobre todo, se piensa que un buen docente, educa principalmente con el ejemplo ya que su palabra y manera de actuar, deben ser congruentes para que el alumno confíe en él y acepte sus enseñanzas y consejos.

(72) ibidem, p.115

Como último punto del docente, se piensa que es importante "dar oportunidad de mejorar y de perfeccionarse tanto a los candidatos al profesorado, como a los que ya están ejerciendo. Estas dos situaciones permiten distinguir dos modalidades de preparación: la formación de aquellos que se van a dedicar a las tareas de la enseñanza y el perfeccionamiento de los que se hallan en el ejercicio de su profesión." '73), los docentes que se disponen a ejercer por primera vez necesitan la experiencia de los que llevan tiempo en el desarrollo de esta profesión, y a éstos, muchas veces, les falta actualizarse tanto en conocimientos, hechos e investigaciones, como en nuevos métodos, técnicas y procedimientos, todos estos, vitales en clase.

Hasta ahora se ha estudiado al docente, su importancia y las cualidades que debe tener para ejercer en forma óptima su vocación.

A continuación se explicará al juego como un elemento dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente en el ¿como? que fue breve y anteriormente explicado en otro apartado.

El juego puede servir de gran apoyo al profesor como se expondrá en el siguiente punto.

III.4. El Juego.

En el siguiente apartado se estudiará lo que es el juego, sus antecedentes como medio didáctico, así mismo, se expondrán diferentes

'73) idem.

concepciones, su importancia en la vida del hombre y en particular en la infancia, los beneficios que éste aporta, su utilidad como recurso didáctico y por último, se estudiarán específicamente los juegos de video y el apogeo que actualmente han tenido.

A continuación se dará una breve reseña de la evolución del juego. Sus motivaciones son heterogéneas y algunas veces nació de algún ritual religioso de participación colectiva y otras de la especialización y aprendizaje de determinadas labores y trabajos.

Desde la antigüedad pueden distinguirse varios tipos de juegos: aquellos que favorecen la ejercitación de determinadas condiciones físicas, los que se basan en las facultades intelectuales, los que dependen del azar y, por último, ciertas manifestaciones mágicas.

Desde la antigüedad, los primeros juegos en ser reglamentados, fueron los deportivos, casi simultáneamente, existieron algunos juegos de azar que se practicaban con dados y fichas sobre un tablero ajedrezado y sobre piezas de mármol provistas de hileras de perforaciones que se fijaban peones de hueso.

Entre los juegos de pasatiempo practicados en Roma, figuraban el de la taba, los dados y el duodecim scriptores (parecido al de las damas).

Desde el s. XVI, la nobleza europea, mostraron gran interés por los juegos de Naipes, que en sus dos modalidades de carteo y envite, dejan cierto margen a la intervención del intelecto.

En occidente siguieron en vigor algunos juegos de azar, en particular el de los dados, que posteriormente se utilizaron para la educación

En la época moderna, además de seguir con estos juegos, se ha hecho uso de la tecnología y se han creado muñecas que lloran, cochecitos a control remoto e innumerables juguetes que se activan a través de baterías, pero actualmente, con el avance de las ciencias, se han introducido juegos por computadora y aún más específico, nuevos sistemas de alta definición derivados de ésta que son los juegos de video.

Esto ha sido una visión general de la historia del juego, pero ahora se le estudiará como una opción de apoyo para el docente, siendo, principalmente F. Fröbel (1782-1852), quien le dio gran importancia a éste como medio de expresión y didáctico.

III.4.1. DEFINICIONES CON RESPECTO AL JUEGO

III.4.2. TEORIAS

Fröbel crea el primer jardín de infancia en Blandenburg (1837), para la formación de los niños en edad preescolar, él piensa que la escuela es la preparación para un aspecto de la vida y debe ser activa. "El hombre sólo puede conocer plenamente lo que le es posible representar exteriormente, lo que puede reproducir." (74)

(74) SANCHEZ, M., Procesos Básicos de Pensamiento, p. 483

Este autor considera el juego como un apoyo para el logro del conocimiento y el desarrollo de destrezas. Por medio del juego, se puede tener relación con el medio exterior.

El dice que dicha actividad debe ser libre, dejar hacer, no intervenir ni determinar porque se perdería su finalidad que es la expresión y la espontaneidad.

Entre los materiales utilizados y llamados por él mismo: dones, se encuentran:

- * pelotas de tela.
- * soportes para hacerlas oscilar.
- * esferas.
- * cubo descomponible en otros más pequeños.
- * cubo descomponibles en paralelepípedos.
- * cilindros, etc.

Se piensa que Fröebel da excesiva libertad al juego, este debe ser espontáneo, pero también guiado, el educador debe poner ciertos límites a la libertad para que no se pierda el concepto de autoridad, sobre todo por la edad en la que se encuentran los niños y delimitando el uso de ésta es como se va a educar para el futuro donde el educando deba ser responsable de sus actos.

Hasta aquí se tiene el antecedente del juego y ahora se presentarán diversas opiniones del juego.

El juego es "cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas." '75) Este es un modo muy general de concebir al juego al que se le podría agregar que es voluntario y espontáneo por lo que si no fuera así perderá su finalidad lúdica, nadie puede obligar a otro a que se divierta.

Gross piensa que "es un preejercicio. El niño a través de él, perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro." '76). Por último, Carr opina que el juego "contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos que lleva a ellas." '77)

Estas concepciones coinciden en que su finalidad es más educativa que lúdica y directa e indirectamente, respectivamente, nos dicen que está dirigido a niños, se piensa que indirectamente lo dirigen a niños, es en esta etapa cuando mayor cantidad de habilidades se fijan al sujeto, aunque no se excluye dicha adquisición en periodos sucesivos.

El objeto del juego, es obtener algo positivo y útil como el desarrollo de hábitos, habilidades y su utilidad en un futuro gracias a la repetición.

Se piensa que el juego no es sólo para perfeccionarse o para desarrollarse, sino que, dentro del entretenimiento que nos presenta

'75) Gran Enciclopedia Larousse, p.269

'76) Diccionario de las Ciencias de la Educación, p.872

'77) idem.

puede poseer internamente la transmisión o adquisición de algún conocimiento o habilidad física

Estos autores tampoco mencionan que el juego en su mayoría es reglado, factor importante para los participantes, por éste factor, se aprende y practica lo que es acatar órdenes, convivir social y pacíficamente con otras personas y a estar limitado en su actuar y aprender a desenvolverse dentro de éste como muchas veces tenemos que hacerlo en la vida real.

Se aclara que esta opinión de juego es a partir que el niño inicia la sociabilidad y la entrada al jardín de niños, porque en años anteriores es egocéntrico y no permitiría la convivencia para compartir sus medios de diversión, asimismo, tampoco está preparado para asumir normas de conducta para que el juego se realice.

En estos años anteriores, "el juego del niño normal, ... se asemeja a una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función. El niño parece estar arrastrado por una especie de avidez o de atracción para tocar sus límites; esto es en el instante en que no hace más que repetir el juego..." (78)

Este autor entiende al juego como un impulso natural de niño dirigido a probarse a sí mismo, hasta donde puede llegar y la ejercitación necesaria para que cada vez que realice esa actividad con mejores resultados y lograr la autosuperación.

Con esto, "se confirma... la teoría del "Ejercicio Preparatorio" que señala al juego como una forma eminentemente educativa, un medio por

(78) WALLON, H., La evolución psicológica del niño, p, 62 y 63

el cual el individuo adquiere habilidad, destreza y experiencia que le servirán posteriormente en sus actividades habituales." (79)

En esta teoría se menciona, además de la importancia que tiene el juego para el desarrollo de algunos aspectos en niños, lo presenta como un campo de actividades nuevas y sorpresivas donde el sujeto debe pensar la manera de resolverlas y pueda aplicarlas, en un momento dado, en la vida real.

III.4.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO

Al haber estudiado diferentes concepciones se puede apoyar la idea de Carreño acerca de la importancia del juego en la infancia, ésta "constituye su trabajo, su ocupación y desempeña un papel positivo en el drama de su desarrollo." (80), para el niño, todo su mundo es el juego, aprende la mejor manera de practicarlo, incluye también dentro de esto, la curiosidad o investigación de qué pasaría si en vez de proceder como se acostumbra, cambio algo y que el entretenimiento dure más y se va desarrollando conjuntamente la creatividad.

Para el niño, el juego es la forma de conocer lo que le rodea, es un medio de comunicación, ayuda a la sociabilidad al conocimiento y seguimiento de reglas específicas que en la realidad no existen.

Los diferentes juegos que practica el niño son expresiones de personalidad que tienen como resultado, la alegría provocada por el logro de alguna hazaña dentro de ese mundo irreal.

(79) MADRIGAL., Los niños son así, p. 119

(80) CARREÑO, op cit, p. 131

Se puede ver, que el juego es la actividad primordial del niño, abarcando diferentes aspectos pero también determinado por medios económicos y sociales, no todos los niños tienen la posibilidad y el interés de practicar los mismos juegos, sin embargo, todos procuran el ejercicio tanto físico como el mejoramiento de facultades, siendo por ésto que se desarrolla el pensamiento propiamente humano.

El juego como actividad física, también debe ser considerado dentro de la vida del hombre y específicamente del niño, ayuda a su desarrollo y conocimiento corporal y así como de su lateralidad, además de aprender a respetar las normas establecidas como a sus compañeros de juego para no ocasionar fricciones.

Este juego físico ayuda a desarrollar aspectos como la fuerza, la agilidad y la velocidad que son parte del desarrollo de la motricidad gruesa del niño y con más tiempo, también la precisión se estimula, dando como resultado la motricidad fina.

Ahora bien, se sabe que el juego no es igual para todas las edades por lo que a continuación se expondrá la teoría de Piaget con respecto al juego y las etapas por las que éste pasa.

Como primera etapa, se nos presenta la del juego sensomotor: que consiste en la repetición de movimientos y aprendizaje de otros nuevos. Se posee desde el nacimiento hasta los dos años.

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

La segunda parte va de los dos a los seis años aproximadamente y aparece la capacidad de evocar un objeto ausente. Los aprendizajes más significativos son a través del juego.

Y la tercera etapa es de juegos reglados siendo a partir de los seis años en adelante y la importancia esencial de ésta es la función socializadora, por medio de una serie de normas a cumplir y respetar para que la actividad se pueda llevar a cabo.

Con esto se da por finalizado el estudio de la importancia del juego en el hombre como actividad natural y cotidiana. Ahora se expondrá brevemente su importancia como apoyo para la educación.

"El propósito del juego infantil cumple la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones que imitan los de la vida cotidiana de los adultos. Sus manifestaciones materiales informan a cerca de la evolución que ha experimentado en el transcurso del tiempo." '81)

O sea, que pretende presentar ante el niño una realidad de acuerdo a su nivel intelectual y cultural, en forma divertida, interesante y llamativa para que provoque el impacto esperado en el educando.

Ahora bien, el docente debe poseer la habilidad de programar el juego de acuerdo a un lenguaje apropiado, conocimientos que vayan a fin con el objetivo del curso, que esté adecuado al tamaño del grupo para evitar problemas disciplinarios, que el nivel de dificultad no sea muy

'81) Gran Enciclopedia Larousse, p. 269

elevado, de lo contrario los discentes podrían desmotivarse, por último, el tiempo debe estar planeado para no excederse y cansar a los niños, ocasionando que pierdan el interés.

Como ventaja del juego empleada a manera de medio didáctico, se puede comentar que es su participación libre y espontánea, sin presión directa por parte del profesor para dirigir la atención de los discentes hacia un saber dado, y que de esta manera se favorezca el desarrollo de las habilidades y conocimientos en ellos implícitos o explícitos.

El profesor sobre todo en los niveles básicos, puede aprovechar la atracción que los juegos producen en sus educandos para motivarlos, en primer lugar, en la competencia que este tipo de actividad presenta, es un medio activo que es inmesurablemente más atractivo que una simple clase donde se limitan a copias, su aprendizaje es más completo por estarlo "vivenciando" y se fomenta la creatividad del niño para la resolución de los juegos propuestos por el profesor, pero sin que se de un campo demasiado abierto a la imaginación del niño de tal forma que no reflexione en sus pensamientos y acciones, limitándose a contestar por el simple hecho de hacerlo y probar suerte para comprobar si su respuesta es acertada.

Hay que tener en cuenta que el empleo del juego en el colegio, sería para adquisición de conocimientos y no para el desarrollo físico, el salón de clase, no es el lugar óptimo para practicar ejercicios corporales y menos en calidad de competencia.

También se debe estar atento en vigilar que todos los alumnos participen los juegos y no que los niños más extrovertidos acaparen la actividad, dejando a los más tímidos como simples observadores.

Recapitulando lo que se ha presentado, se recordará que se estudió lo que es la Didáctica, sus aspectos generales y especiales, dentro de ésta se vio la importancia de la docencia para la aplicación de dicha disciplina y el modo en que éstos pueden utilizar los juegos como recurso para la enseñanza, pero además de los tradicionales, es necesario comentar la existencia de una realidad innegable que está presente en todos los educandos , que es el video juego.

III.4.4. VIDEO JUEGOS

En primer lugar se puede mencionar que los juegos de video se han convertido en la moda de esta década. Si un niño no tiene un juego de este tipo. es muy probable que lo haya jugado en casa de un amigo o en las máquinas de video para el público. A los niños y jóvenes les fascinan, les encantan incluso les obsesionan estos juegos que en los últimos años han ejercido una influencia cultural muy grande en los chicos menores de 13 años, principalmente.

Es un producto para niños, y los niños lo han adoptado con una devoción que en muchas partes raya en fanatismo, pero es un hecho que los juegos de video no van a desaparecer pronto.

Se piensa que parte de su éxito, es la extraordinaria combinación del computador y la televisión: los dos medios de comunicación más poderosos de éste siglo.

Los juegos son un desafío, una distracción. Su concepción es brillante, y una vez que se logra manejarlos, son divertidísimos.

Los fabricantes del Nintendo, aseguran que los juegos de video, "crean un medio dinámico y motivador que exige desarrollar una amplia gama de destrezas cognitivas necesarias para el aprendizaje. Estas destrezas incluyen estructuración del pensamiento lógico, razonamiento inductivo, creatividad, e imaginación, así como conceptualización visual y espacial." (82)

Esto es que, la práctica de los video juegos, ayuda: a desarrollar un "instrumento esencial de la adaptación psíquica al mundo exterior" (83), a que los niños se ubiquen dentro de un determinado campo de acción así como sus proporciones. Al ser jugado las primeras veces (antes de que el niño logre memorizarlo), se fomenta la imaginación y la creatividad para buscar nuevos caminos y formas de llegar a romper sus propias marcas o lograr salvar a la princesa en apuros. Todo esto es gradualmente y se procede de lo concreto y particular, hasta lo abstracto y universal.

Por el campo complejo y "bombardeado" de luces, objetos, protagonistas, antagonistas y el jugador, el niño desarrolla una amplia

'82) Nintendo, p. 19

'83) Diccionario de las ciencias de la educación, tomo I, p. 580.

visión en conjunto que debe tener presente en todo momento para terminar con el destructor, atrapar los objetos que repentinamente y momentáneamente aparecen con el fin de que el héroe obtenga más puntos o vidas. Todo ello se logra por la enorme coordinación entre el practicante y el programador del juego que da los segundos necesarios y justos para que el niño que ha adquirido destreza suficiente en un juego específico, logre acabar con el enemigo y obtener el mayor puntaje posible.

En los video juegos, la percepción tiene un papel elemental ya que es por medio de la observación, que el niño empieza a conocer y a entablar "contacto" con el nuevo reto al que se está enfrentando y que no se quede en la simple actitud de un pasivo receptor de imágenes, por el contrario, se experimenta una sensación de reto, de dominación, de mejorar y lograr la meta propuesta por medio de estrategias que se van planteando tanto en el momento mismo del juego, como cuando se comenta con los rivales en algunos tiempos de tregua, como lo puede ser la hora de clase.

Estos compañeros, confiesen sus hallazgos comentando a los demás:

- si aparece la estrella, entonces tú debes tomarla y así obtendrás más vidas, pero lo harás en el menor tiempo posible porque ésta desaparecerá segundos más tarde.

El razonamiento verbal en el niño de 7 años, está en un nivel muy primitivo, por lo que no logran llegar a deducciones significativas dentro del juego.

Estos nuevos descubrimientos más las nuevas opciones de avanzar, apoyadas en la creatividad de cada niño y en su afán por descubrir y

aportar formas de aumentar puntuación, hacen que los video juegos no pierdan atractivo para los niños: constantemente hay cosas diferentes.

En cuanto a los procesos para la resolución de problemas, los niños no poseen aún todo el desarrollo mental necesario para completar las habilidades megacognoscitivas, quedándose en un nivel de definición del problema y de la estrategia a seguir. Por eso es que la mayoría de los niños tienen un grado básico de juego, al no lograr por ejemplo, representación mental del problema ni distribución de recursos.

La velocidad de algunos de los juegos ciertamente exige un alto grado de coordinación entre la mano, el ojo y la mente, y para lograrlo, requiere de la automatización de sus movimientos para avanzar y saltar al mismo tiempo y sin perder el ritmo. La mayor parte de los juegos requieren una concentración intensa. Si se observa a un grupo de niños que juega, se les ve totalmente absortos, pero no con aquella pasividad que normalmente se manifiesta al ver la televisión, sin embargo, con la práctica de éste juego, el niño, aunque pasa horas frente al televisor, lo hace de diferente manera, ya que interactúa con él por medio de variados controles, o la pistola contra los patos, o un plástico sobre el cual correr y competir con otros compañeros o contra la misma máquina.

Los niños no se aburren sino que se sienten atraídos una y otra vez a los juegos más populares y sobre todo, desean romper su propio récord y los de los compañeros. Cabe mencionar, que la mayoría de los profesores darían cualquier cosa por algunos minutos de tan intenso interés y atención de parte de sus alumnos.

El jugador tiene que saber exactamente dónde se sitúa dentro de un complicado paisaje electrónico, y tiene que estar constantemente evaluando situaciones, definiendo y redefiniendo metas y aplicando decisiones a muchos niveles, al tiempo que mantiene una acertada coordinación óculo manual y mental.

Muchos niños que no se destacan en el deporte ni en las materias académicas tradicionales resultan asombrosamente hábiles para los juegos de computador, y esto les brinda la admiración de sus congéneres y la confianza que tanto necesitan.

Por otro lado, se tiene un instrumento didáctico de alta tecnología que los chicos desean utilizar y que los estimula a desarrollar destrezas valiosas que pueden mejorar sus perspectivas para el futuro.

Asimismo, se ha comentado la influencia nociva de estos juegos y la violencia que fomentan, aunque aun no ha sido comprobada pero se piensa, que con la gran gama de temas a escoger, los padres, al comprarlos pueden optar por deportes simulados, juegos de acertijos y otros que evitan la violencia explícita. Conviene conocer el juego antes de comprarlo.

Con este análisis, se da por terminado el capítulo, donde se pretendió dar una visión general de la Didáctica, su importancia y su aplicación, incluyendo métodos modernos que sirven de apoyo para la enseñanza.

A continuación se explicará la manera práctica de aplicar los anteriores conocimientos al campo docente.

DERIVACION PRACTICA
CAPITULO IV.
IMPLICACION EDUCATIVA DE
UN METODO DINAMICO EN PRIMERO DE PRIMARIA

El presente capítulo presenta una investigación de la opinión de padres, profesores y alumnos de primer año de primaria, acerca de los video juegos, sobre éstos se hizo un estudio de las habilidades de pensamiento que desarrollan en sus ejecutantes y por último, se muestran las ventajas que ofrecen al ser aprovechados en la docencia.

IV.1. DETECCION DE NECESIDADES

La detección de necesidades se llevó a cabo tanto por observación directa de los niños en el aula, como por medio de encuestas realizadas a padres, maestros y alumnos del curso antes mencionado.

Se aplicaron encuestas, con el fin de averiguar, a través del análisis de las respuestas, la opinión que se tiene en éstos tres ámbitos, acerca de los video juegos, en forma general.

Las encuestas fueron realizadas a padres, con la finalidad de conocer su aceptación o rechazo a los video juegos, si creen que interfieren en otras actividades como por ejemplo, físicas, si su rendimiento escolar se ve influido, etc. Al ser los padres los que conviven más directamente con los niños, saben cuáles son sus aficiones y en ocasiones, juegan con ellos.

A los profesores se les encuestó con el fin de saber cuál es la conducta en general de sus alumnos, qué tanto se les motiva para que participen en clase y procuren resolver los problemas que se les presentan sin esperar siempre que el educador lo explique todo, por último era importante saber su opinión de los juegos de video y si aceptaría tomar algunas cosas de estos (métodos competitivos, colores e incógnitas que sean un reto para ellos, etc), para hacer de sus clases algo interesante y llamativo para los niños

En cuanto a los niños, las encuestas se aplicaron con el fin de saber qué los motiva a jugar tanto tiempo y por qué prefieren éstos a cualquier otra actividad.

Con la realización de las encuestas en los tres ámbitos, se obtuvo una opinión global de las personas que están directa e indirectamente (profesores), relacionadas con los juegos de video con el fin de conocer si existe una necesidad real de presentar a los alumnos los contenidos académicos en forma dinámica y participativa como lo hacen los video juegos.

Las encuestas fueron realizadas en tres colegios particulares a nivel primaria de la Delegación Benito Juárez*, en donde existen 98 instituciones de este tipo pero no todas alcanzan el nivel socioeconómico como para que todos sus alumnos posean en casa los video juegos, practicándolos en casas de amigos, farmacias, etc.

Así que el universo se redujo a 40 escuelas, de las cuales no todas estuvieron dispuestas a cooperar para la investigación, sus alumnos "no sirven para que practiquen los universitarios". Dada ésta oposición, quedaron un total de 11 instituciones disponibles, de las cuales, en 7 no se permitía encuestar a los tres ámbitos necesarios, sino que únicamente a los alumnos; los profesores podrían dar alguna información privada del colegio y eso está prohibido. Por último el gran universo de 98 fue reducido a un total de tres colegios que fueron las que no mostraron oposición de ningún tipo más que la de no proporcionar los nombres de las instituciones

De las 98 primarias, se eligieron: una mixta y dos unitarias: una para niñas y otra para varones puesto que es difícil el acceso a las instalaciones. Lo que se pretendió fue, asistir a igual número de escuelas de cada tipo para tener un equilibrio y descubrir si existe alguna variable significativa en las habilidades y el interés por los juegos de video entre los diferentes tipos de colegio.

En la observación directa dentro del salón de clase, se buscó conocer cómo se maneja la disciplina y el orden, si el educando realmente obedece a este tipo de indicaciones, como es el comportamiento del grupo en general, que tanto se esfuerza el profesor por presentar los contenidos en forma original y dinámica con el fin de obtener la atención y el interés de los niños en el aula, si su metodología es o no tradicional, si hay apoyo por parte del colegio para prestar recursos didácticos.

Esta observación se hizo con la finalidad de conocer realmente y en forma directa cómo se imparten las clases en primer grado y cómo se maneja la disciplina dentro del aula.

Se piensa que es mejor asistir a los colegios y verlo personalmente, puesto si se hubieran elaborado cuestionarios para obtener este tipo de información, la podrían haber modificado de acuerdo a la imagen que quisieran dar en las escuelas. Después de mostrar los datos que se obtuvieron por medio de la observación, se explicará como se llevaron a cabo las encuestas en los colegios.

IV.1.1. OBSERVACION DIRECTA DEL EDUCANDO EN EL AULA

En la detección realizada dentro del aula, se observó que los profesores están principalmente dirigidos a la enseñanza de la disciplina puesto que:

- * La manera de impartir clase es, casi en su totalidad, en forma tradicional, el profesor expone y los alumnos escuchan, copiando, posteriormente un breve resumen del pizarrón a su cuaderno.

- * El empleo de materiales didácticos por parte del profesor, es muy escaso, el colegio no da el suficiente apoyo para que los realicen. Sin embargo, elabora material en serie para los alumnos con el fin de que ilustren sus cuadernos y de que sea llamativo para ellos.

- * En los exámenes, lo que se evalúa principalmente es la memoria del alumno.

En cuanto al alumno, se observó que:

* A ciertas señales del profesor, los educandos deben guardar silencio, recoger, salir del salón, etc.

La conducta y el orden dentro del salón, se miden en cuanto a que:

* la mochilas deben ir en un lugar específico (dependiendo del colegio), para evitar tropezones y agilizar la marcha cuando hay simulacros de temblor.

* Los libros y cuadernos deben estar ordenados de determinada manera, indicada por el mismo educador.

* La utilización de dos colores (lápiz y rojo), en los cuadernos es indispensable: con el rojo, el niño debe escribir la mayúsculas, los acentos, símbolos matemáticos, etc.

* La conducta de los niños es sumamente inquieta y tienden a levantarse e ir hacia el pizarrón, pedir permiso para salir, preguntar si lo que están haciendo es correcto, o en el peor de los casos, acusar a alguno de sus compañeros. La inquietud más sobresaliente del grupo es: ¿Miss, cuánto falta para salir a recreo?

* Los grupos en general son participativos y están atentos a lo que explica el profesor.

Estos y algunos datos que a continuación se presentan en los resultados de las encuestas, fueron captados por observación directa.

IV.1.2. APLICACION DE CUESTIONARIOS A PADRES, PROFESORES Y ALUMNOS DE PRIMERO DE PRIMARIA

En un primer momento, se pilotearon las encuestas a: 20 padres de familia, 15 profesores y 25 niños. Estas fueron corregidas en detalles de redacción, para los niños se tuvieron que elaborar en forma personal con la finalidad de que se sintieran parte de ella, se suprimió la pregunta en donde se solicitaba saber si el niño jugaba sólo o con alguien más, realmente no arrojaba ningún significado valioso para ésta investigación que se ocupa de la parte mental y no social del niño.

Ya corregidas las encuestas, se hicieron preguntas cerradas a un total de 230 padres de familia.

En este ámbito, en particular se pretendía medir la opinión que tienen de los video juegos y si están de acuerdo en que sus hijos los practiquen los video juegos. La encuesta aplicada fue la siguiente:

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

SEXO DE SU HIJO: FEMENINO () MASCULINO ()

1. ¿SUS HIJOS PRACTICAN LOS VIDEO JUEGOS TODOS LOS DIAS?
SI () NO ()

2. ¿CUANTAS HORAS DIARIAS LOS JUEGAN?
UNA HORA ()
DOS HORAS ()
MAS DE TRES HORAS ()

3. ¿QUE ES LO MAS LLAMATIVO DE LOS VIDEO JUEGOS PARA SUS HIJOS?
() LUCES Y COLORES
() QUE ELLOS MANEJAN A VOLUNTAD LO QUE SUCEDE EN LA PANTALLA
() SUPERAR SUS PROPIAS MARCAS

4. SI NO ESTUVIERAN CON ESTOS JUEGOS, ¿QUE OTRA ACTIVIDAD ESTARIAN REALIZANDO LOS NIÑOS?
() DEPORTES
() VIENDO LA TELEVISION
() TAREAS DOMESTICAS

5. ¿DEJAN DE CUMPLIR CON SUS TAREAS POR PREFERIR LOS VIDEO JUEGOS?
SI () NO ()

6. EL NIÑO ¿PONE EL MISMO EMPERO EN HACER SU TAREA QUE EN SUPERAR SUS PUNTAJES EN LOS VIDEO JUEGOS?
SI () NO ()

7. EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE SU HIJO ES:
BUENO ()
MEDIO ()
DEFICIENTE ()

8. ¿EL METODO DE EVALUACION EN EL COLEGIO SE BASA EN LA MEMORIA?
SI () NO ()

La intencionalidad de cada pregunta era:

#1, se pretende conocer la frecuencia con que los niños practican los video juegos.

#2, además de su ejercitación diaria, cuántas horas se les permite jugar o si no hay un control por parte de los padres para el tiempo que ellos consideren adecuado para que los practiquen (más de tres horas)

#3, se busca saber si los video juegos, en opinión de los padres, gustan por sí mismos (luces y colores), por el hecho de que el niño le da vida y sentido al juego (manejar a voluntad), o por el afán de mejorar y superar a sus contrincantes (propias marcas).

#4, qué tanto disminuye la práctica de los video juegos que los niños prefieran hacer ejercicio, colaborar en las tareas caseras o adoptar una actitud pasiva ante la televisión.

#5, el sentido de responsabilidad de los niños al poder equilibrar sus juegos y sus labores escolares.

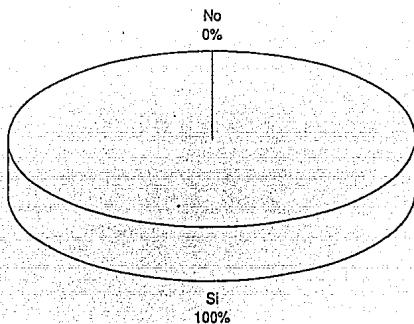
#6, pretende conocer si hay el mismo interés en el contenido escolar que en los video juegos.

#7, saber si los video juegos están influyendo negativamente en el aprovechamiento escolar.

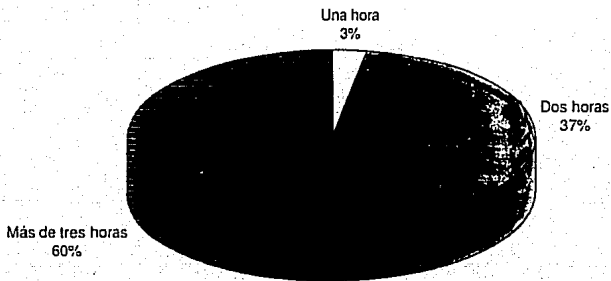
#8, se busca corroborar con la opinión que tienen los padres, del medio que se utiliza para enseñar a sus hijos y el concepto de los profesores acerca del método más conveniente para los niños de primer años y qué tanto ejercitan la memoria de sus alumnos.

Los resultados se presentan en las siguientes gráficas y su interpretación se encuentra posterior a éstas.

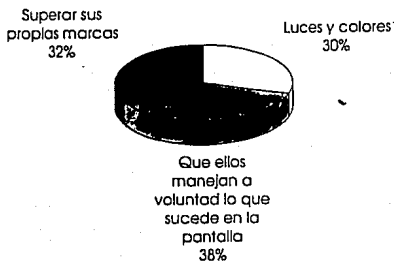
1. ¿Sus hijos practican los video juegos todos los días?



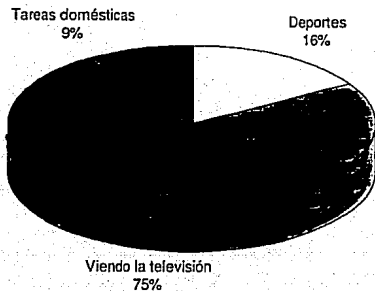
2. ¿Cuántas horas diarias los juegan?



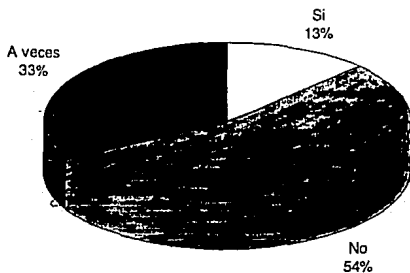
3. ¿Qué es lo más llamativo de los video juegos para sus hijos?



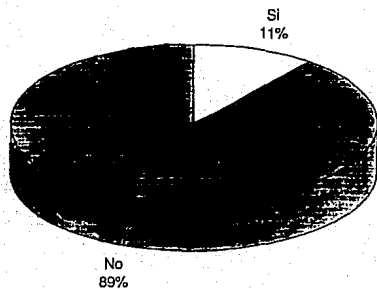
4. Si no estuvieran con estos juegos, ¿qué otra actividad estarían realizando los niños?



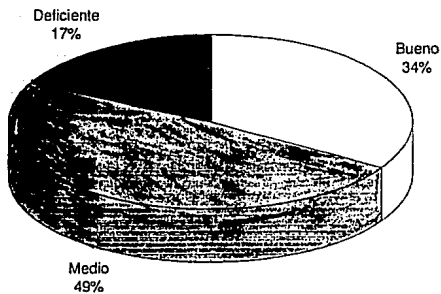
5. ¿Dejan de cumplir con sus tareas por preferir los video juegos?



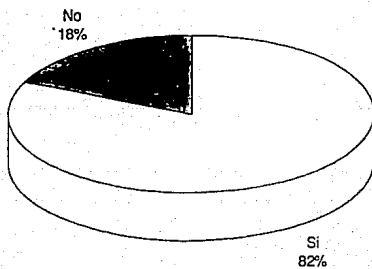
6. El niño ¿pone el mismo empeño en hacer su tarea que en superar sus puntajes en los video juegos?



7. El rendimiento escolar de su hijo es:



8. ¿El método de evaluación en el colegio se basa en la memoria?



Interpretación: el 100% de los niños poseen video juegos en su casa y son practicados diariamente por sus hijos, indistintamente del sexo.

El 60% de los niños, juega, en promedio, más de tres horas diarias, según sus padres, lo que más llama la atención, es el afán de superar sus propias marcas y llegar a nuevos lugares dentro de la competencia.

Se puede decir que, en opinión de los padres, los juegos de video han llegado a suplantar a la televisión, ya que un 46%, si no estuvieran practicando ésto, invertirían su tiempo en "ver tele", pero, en general, se ha respetado como primordial ocupación la escuela, un 54% de los educandos, no da mayor importancia a los juegos que a cumplir con su deberes escolares, pero si puede decirse que la calidad de estos puede ser menor, 89% no hacen el mismo esfuerzo en sus tareas que en superarse cada día más en sus récords. Esto no preocupa realmente a los padres puesto que el rendimiento escolar de sus hijos, en un 50% es regular y con ésto se encuentran satisfechos, aunque en realidad, se toma más en cuenta la capacidad de memorizar que de comprender, esto se puede ver por que un 82% de los padres opina que el método de evaluación se basa en la retención de conocimientos.

A continuación, se presentan las encuestas realizadas a los profesores:

ENCUESTA DIRIGIDA A PROFESORES DE
PRIMER AÑO DE PRIMARIA

1. ¿COMO CLASIFICARIA USTED EL INTERÉS DEL GRUPO EN GENERAL CON RESPECTO A LA CLASE?
 BUENO
 REGULAR
2. EN GENERAL, ¿CUANTO DURA LA ATENCION EFECTIVA DEL GRUPO?
 45 MINUTOS
 30 MINUTOS
 MENOS DE 20 MINUTOS
3. ¿ES UN GRUPO PARTICIPATIVO?
SI NO
4. EN SUS CLASES ¿MOTIVA LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS?
SI NO A VECES
5. AL PRESENTARLES UN PROBLEMA DETERMINADO, EL ANALISIS DE LOS NIÑOS, ES:
 BUENO
 REGULAR
 DEFICIENTE
6. ¿PROCURA EJERCITAR LA MEMORIA DE SUS ALUMNOS EN CLASE?
SI NO A VECES
7. ¿CUAL DE LOS SIGUIENTES METODOS CONSIDERA EL MAS APROPIADO PARA LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO?
 TEORICO
 POR COMPRESION
 PRACTICO
8. SU APOYO DIDACTICO EN LAS CLASES ES AL:
 100%
 50%
 10%
9. ¿UTILIZARIA USTED LOS JUEGOS DE VIDEO COMO RECURSO DIDACTICO?
SI NO
10. EN SU OPINION, ESTOS JUEGOS SON:
BUENOS MALOS

La intencionalidad de cada pregunta era:

#1 y #2, saber cuáles son el interés y la atención grupal del contenido académico.

#3, en consecuencia el interés y la atención, qué tan colaborador es el grupo

#4 y #5, saber si los profesores dan a los alumnos formas rígidas de proceder o si ellos pueden aportar y buscar métodos, según su capacidad.

#6, conocer si la actividad en el aula, es con el fin de conseguir la participación y entendimiento de los alumnos o asegurar la memorización del contenido.

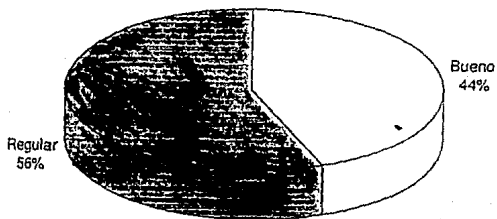
#7, además de conocer la opinión de los profesores a cerca de los métodos, saber si hay congruencia con lo que hacen.

#8, en qué cantidad se elabora el material didáctico con el fin de apoyar las clases y despertar el interés y la curiosidad de los niños.

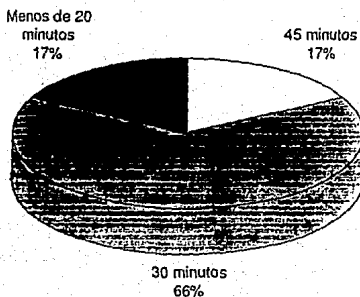
#9 y #10, opinión de los video juegos así como de su utilización no sólo lúdica, sino como material de apoyo.

Los resultados gráficos de éstas preguntas fueron:

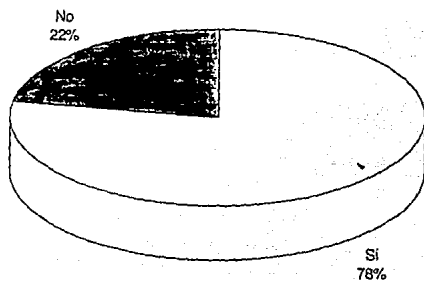
1. ¿Cómo clasificaría usted el interés del grupo en general con respecto a la clase?



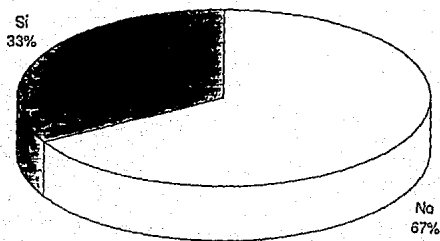
2. En general, ¿cuánto dura la atención efectiva del grupo?



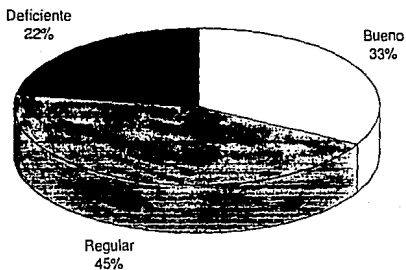
3. ¿Es un grupo participativo?



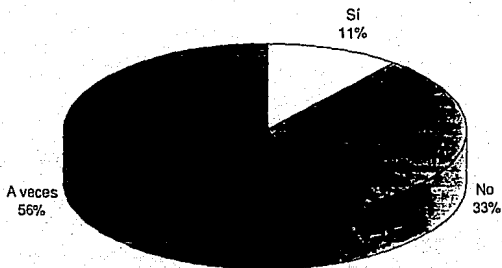
4. En sus clases ¿motiva la creatividad de los niños?



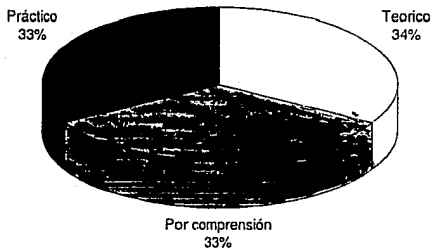
5. Al presentarles un problema determinado, el análisis de los niños, es:



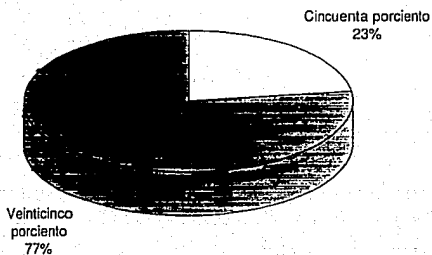
6. ¿Piocura ejercitar la memoria de sus alumnos en clase?



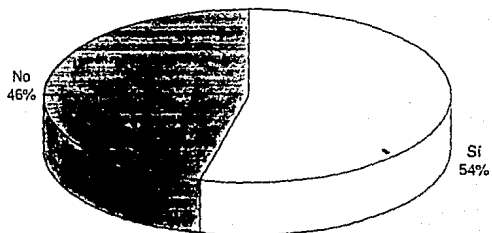
7. ¿Cuál de los siguientes métodos considera el más apropiado para los niños de primer año?



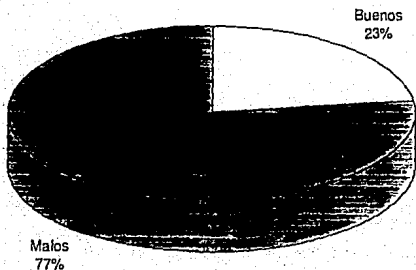
8. Su apoyo didáctico en las clases es al:



9. ¿Utilizaría usted los juegos de video como recurso didáctico?



10. En su opinión, estos juegos son:



La interpretación cuantitativa y cualitativa es la siguiente: los profesores, piensan que el interés del grupo en un 56% es regular y en un 44% es bueno, pero no se sabe si es por los contenidos o por falta de motivación o de algo que despierte su curiosidad por el tema. Por esto mismo se piensa que la atención (efectiva) de los educandos hacia la clase no sea, en un 66%, mayor a 30 minutos, además de que por su corta edad, ésta capacidad no ha sido totalmente desarrollada.

El 77.8% de los profesores opina que su grupo es participativo, esto se puede deber a la etapa evolutiva en la que están, les interesa conocer nuevas cosas, ser parte de esa novedad, ser importantes ante el grupo de amigos, etc.

Pese a esto el 66.7%, no suele motivar mucho la creatividad de sus alumnos, muchas veces se pueden propiciar faltas de disciplina, o tal vez, el docente no posee capacidad de inventiva para alentar a los educandos, piensa que se pierde tiempo y es mejor impartir el conocimiento tal y como es.

En general, el análisis de problemas simples en los niños es regular (44.4%), esto se observa en el gran entusiasmo que tienen los alumnos por participar, pero no reflexionan sus respuestas, lo hacen impulsivamente y a la mayor brevedad.

La memoria es una habilidad de pensamiento que los docentes sólo a veces, procura ejercitar en sus educandos: 55.6%, ellos opinan que ésta

Estos datos se obtuvieron por medio de pláticas con los profesores, durante la resolución de las encuestas.

se debe fomentar en casa y no en la escuela, sólo un 11.1%, lo hace (o sea, un profesor).

En cuanto al método más apropiado a seguir en primero de primaria, la opinión estuvo dividida por partes iguales en que lo mejor que es que sea teórico, por comprensión y práctico. Aquí se puede concluir que los profesores, pese a su experiencia laboral y a sus conocimientos no se han podido poner de acuerdo en qué es lo óptimo, ya que cada uno es bueno para determinadas circunstancias pero sería excelente si los combinaran, y más aún, si apoyaran sus clases con materiales didácticos, pero el 77% lo utilizan a un 25%, que realmente es mínimo, esto es porque: o tienen otras actividades por las tardes que les impiden elaborar dicho apoyo, o porque en las instituciones no se cuenta con el material ya elaborado. Asimismo, el 55% del personal docente de estas escuelas piensa que los video juegos serían un buen recurso didáctico, pero como entretenimiento, creen que son malos (77%), por que llegan a enajenar a sus practicantes.

Los cuestionarios se les aplicaron a los alumnos con el fin de conocer su opinión acerca de por qué prefieren practicar los juegos de video en lugar de alguna otra actividad, asimismo, se buscaba saber qué es lo que los motiva a jugar tanto tiempo y qué tan elevado es el porcentaje de niños que prefieren buscar por sí mismos las soluciones a los obstáculos que se les van presentando.

Las preguntas realizadas a los niños fueron:

ENCUESTA DIRIGIDA A NIÑOS DE PRIMER
AÑO DE PRIMARIA

SEXO: FEMENINO () MASCULINO ()
ESCUELA: UNITARIA () MIXTA ()

1. ¿TIENES VIDEO JUEGOS EN TU CASA?
SI () NO ()

2. ¿POR QUE TE GUSTA JUGARLOS?
() PORQUE ME DIVIERTO
() PARA MEJORAR LOS PUNTOS DEL DIA ANTERIOR
() PORQUE ES LO QUE MAS ME GUSTA JUGAR Y NO ME
INTERESA HACER NADA MAS

3. ¿CUANTAS HORAS JUEGAS AL DIA?
() JUEGO DOS HORAS
() JUEGO MAS DE TRES HORAS

4. ¿CUANTO TIEMPO TARDAS EN DOMINAR EL MANEJO DE UN VIDEO
JUEGO?
() ME TARDO TRES HORAS
() ME TARDO CUATRO HORAS
() ME TARDO MAS DE SEIS HORAS

5. ¿TU ¿QUE PREFIERES?
() BUSCAR YO SOLO LOS CAMINOS PARA LLEGAR A LA META
() QUE OTRA PERSONA ME EXPLIQUE EL JUEGO Y SUS CAMINOS
DESDE UN PRINCIPIO Y YO, UNICAMENTE HAGO LO QUE ME DIJO, SIN
BUSCAR OTRA MANERA DE LLEGAR A LA META.

La intencionalidad de cada pregunta era:

#2, qué es lo llama la atención de los educandos para practicar los juegos de video.

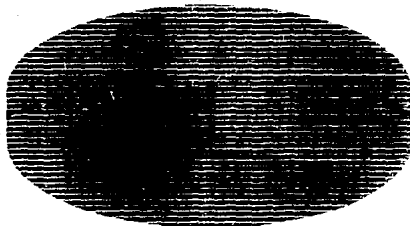
#3 y #4, cuánto tiempo dedican diariamente a practicarlos para manejarlos exitosamente.

#5, busca saber el afán de investigación y dinamismo para jugar o la pasividad de que otra persona le explique el procedimiento.

Las encuestas se aplicaron a 250 en total de las tres escuelas. Los datos numéricos, son los que a continuación se presentan:

1. ¿Tienes video juegos en tu Casa?

No
0%



Si
100%

2. ¿Por qué te gusta jugarlos?

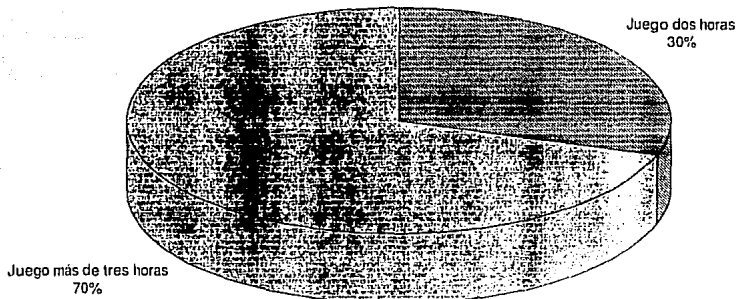
Porque es lo
que más me
gusta y no me
interesa hacer
nada más
28%

Porque me
divierte
25%

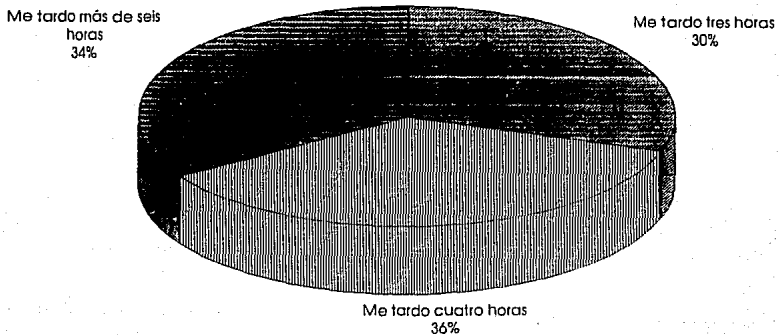


Para mejorar
los puntos del
día anterior
47%

3. ¿Cuántas horas juegas al día?

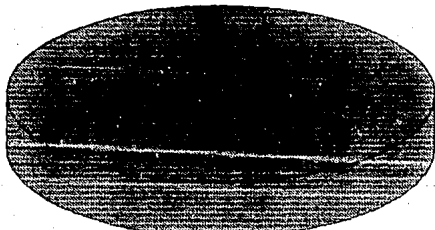


4. ¿Cuánto tiempo tardas en dominar el manejo de un video juego?



5. Tú ¿Qué prefieres?

Que otra persona me explique el
juego y sus caminos desde un
principio y yo, únicamente hago lo
que me dijo, sin buscar otra
manera de llegar a la meta
2%



Buscar yo solo los caminos para
llegar a la meta
98%

Como se esperaba, todos ellos tienen video juegos en su casa, y el 56% los juega como reto para aumentar los puntos obtenidos anteriormente, el 70% los practica durante más de tres horas diarias y pese ésta práctica, la mayoría se tarda más de cuatro horas (56.8%) en dominar uno nuevo.

Como es de esperarse, los niños prefieren investigar por ellos mismos la mecánica del juego a que alguien se las explique y les diga cómo y por dónde, a ésta edad, el afán de búsqueda es característico de ellos, así como el tener un lugar de "respeto" por alguna hazaña entre el grupo de amigos.

En general se concluye, que no hay diferencia entre las habilidades o los intereses entre los sexos, puesto que a ésta edad todavía no existen marcados rasgos de conducta.

Todos los niños poseen video juegos y es su principal entretenimiento y medio de competición y superación. Los padres en general no ponen oposición en que sus hijos los practiquen ya que no por esto dejan de cumplir con sus obligaciones y el rendimiento escolar es bueno.

Para los niños es un reto practicarlos porque día a día pueden mejorar, están entretenidos, los juegos son variados, su curiosidad por descubrir que hay más allá se satisface, sus colores y dibujos les llaman la atención, en algunos, hasta se pueden ejercitar físicamente, hay espíritu de competición con sus contemporáneos y hermanos, etc.

A los profesores les parecen enajenantes y por lo tanto negativos, pero no dan ninguna otra razón para que los niños dejen de practicarlos. Sin embargo es bueno que piensen que con un enfoque educativo y un guía

se puede sacar provecho de ésta novedad, que de hecho ya se está haciendo y promoviendo (ej. Sócrates).

No es de extrañar que los profesores los critiquen por representar un "rival" para ellos porque sus alumnos tienen más interés, atención y les dedican más tiempo que a sus exposiciones y las tareas a desempeñar en casa, pero no se han puesto a pensar que pueden ser un complemento educativo al desarrollar habilidades mentales que éstos como profesores no estimulan.

IV.2. IMPLICACIONES EDUCATIVAS

En estas implicaciones, se mostrará una descripción metodológica del programa de matemáticas, principalmente y un tema da cada una de las restantes asignaturas.

A continuación se presentarán nombres de video juegos regularmente utilizados por sus alumnos y la habilidad de pensamiento que éstos pueden desarrollar. Posteriormente, se le propondrá al profesor una metodología atractiva para ser aplicada en algunos temas del programa en el primer año de primaria.

Los video juegos con más éxito, son:

- Mario Bros. 1, 2 y 3
- La isla de Guilligan
- Tin y Toon
- Paper boy
- Don King Kong

- Mickey Mouse
- La pequeña sirenita
- Tetris
- Castle Vonia 1 y 2
- Los Simpsons
- Base ball
- Gool
- Dr. Mario
- Q, best
- Castle guest
- Burguer time
- Hunter, etc.

Las habilidades que desarrollan algunos de éstos juegos son:

En primer lugar, la percepción, ya que es el proceso básico de pensamiento y es además, el primer paso para que el niño empiece a conocer el mundo que lo rodea, y el juego.

Los dos tipos de percepción que se desarrollan son la vista y el oído, ya que por medio de éstos y fijando la atención, se descubren detalles dentro de la pantalla que hacen que el juego siga adelante y aumente el puntaje, por ejemplo, en la serie de Mario Bros. I, II y III, repentinamente aparece una estrella que debe ser alcanzada, en ese momento, el protagonista cambia de color (azul), la música es diferente y se puede continuar libremente, pese a los monstruos.

Otro ejemplo de estos juegos es el de "tetris", cuyo objetivo es ir acomodando diferentes figuras en un espacio determinado y bidimensional.

Estas figuras se acomodan en una base horizontal que se debe ir cubriendo. Aquí hay que prestar atención para distinguir y reconocer tanto la figuras que se van presentando sistemáticamente como a los espacios vacíos que van quedando para formarse.

Después de cierto número de líneas logradas, aumenta la velocidad, tanto de las figuras como de la música.

Pero no solamente es la percepción y la atención, las que se deben tener alerta en el momento del juego, sino el saber interpretar el momento justo de acción para no perder puntos o "vidas", (dependiendo del juego).

La solución de problemas y el razonamiento verbal es la segunda de las habilidades presentadas, que por su contenido desarrolla habilidades de deducción.

Los juegos con los que se puede ejemplificar ésto son el "Don King Kong", donde se muestra una escena global y única del juego, que consiste en lanzar plátanos con el fin de derribar al otro gorila. En este juego se determina la distancia y la altura a la que está situado el contrincante

La tercera habilidad de pensamiento que se estudió fue la creatividad, proceso también importante para el dominio de los video juegos.

La creatividad aquí (Burger time), se pone a prueba cuando el niño debe buscar diferentes caminos para hacer hamburguesas elaborándolas con queso, pimienta, sal, dos rebanadas de pan, etc. Otro juego de este tipo es el de deportes por ejemplo, football, en donde hay diferentes

opciones cada vez que se practican, es realmente difícil repetir las mismas acciones, los mismos pases y tiros a gol, lo que los hace más dinámicos y entretenidos y no es la mecánica de aprenderse cual es el mejor camino para rescatar a la princesa.

Pero no serviría de mucho la creatividad si no se poseyera la habilidad para manejar el juego, que es lo primero a lograr, por lo que no ayuda tener diversas opciones a cada caso, si no se logra avanzar.

En los juegos de video, la creatividad puede ser tanto espontánea, por ejemplo, Gool, en donde no se le da mucho tiempo al niño para pensar: ¿a quién debo mandar el balón?, y posteriormente, tirar. O la creatividad puede ser producto de un acto esperado, donde se tiene plena conciencia de lo que se pretende, por ejemplo, en los "Rallyes", donde en una pantalla menor a la principal, se ven los autos que están delante y detrás y lo único que hay que hacer es esquivarlos para obtener el primer lugar.

La reflexión o desarrollo de procesos ejecutivos y de adquisición de conocimiento (cuarta habilidad explicada en esta investigación), el juego que podría ejemplificar esto es el de un niño que debe entregar periódicos. En un principio, se muestra la información: qué casas son las que están suscritas a éste y dan la oportunidad de elegir el grado de dificultad.

El niño entrega los periódicos que puede y el final se le muestra gráficamente los aciertos y errores cometidos en la repartición.

La última habilidad que resta por ejemplificar es la memoria que en el caso de los video juegos, se limita a la automatización. La cual se desarrolla con juegos como el de la cacería de patos, donde lo único que hay que hacer es disparar, para ésto se requiere velocidad de movimiento y puntería, la cual, después de varios juegos, se logra mecánicamente.

El profesor en clase, debe desarrollar un tipo de "memoria intelectual", como la del agrupamiento, anteriormente expuesta, con el fin de ayudar al alumno a recordar fechas, números, figuras, etc, teniendo que estar forzosamente presentes tanto la atención como el entendimiento en lo que se está estudiando, de otra manera, no se puede memorizar realmente.

Con ésto se ha terminado de ejemplificar la utilidad de los video juegos como facilitadores del desarrollo de habilidades mentales.

Al haber estudiado los puntos positivos de los video juegos, es importante aclarar que estos no deben servir como niñera electrónica de los niños, sino que los padres deben estar al pendiente de qué tipo de juego están practicando y dar un límite de tiempo para que el niño no se enajene y pueda, asimismo, llevar a cabo otras actividades, por ejemplo deportivas o de cooperación en casa.

Como es muy difícil que los colegios adopten el sistema de los video juegos a la hora de clase, se ha pensado en la proposición de un material didáctico económico, sencillo en su elaboración y de fácil acceso, para que basándose en las acciones que se presentarán, fomente así mismo éste desarrollo.

Con base en las encuestas, se puede observar que los profesores no están de acuerdo con la práctica de video juegos en sus alumnos, pese a que ésta, no afecta en el cumplimiento de los deberes académicos. Asimismo, se piensa que los docentes, objetivamente podrían analizar que es lo que le está haciendo falta a su cátedra para aumentar el interés de los niños y dejar el "celo" que tienen hacia sus "rivales", los video juegos, estudiando a fondo qué es lo que los hace tan atractivos, no dejarse llevar únicamente por lo que se ha dicho de ellos:

- Que enajenan a los niños
- Fomentan la violencia
- Se han convertido en nanas electrónicas
- Separan a la familia
- Disminuye el tiempo de lectura del niño
- El niño que los juega, no practica deportes, etc.

En éste trabajo no se está negando que algo de ello sea susceptible de ocurrir, sin embargo no se puede generalizar, en un estudio elaborado por el Dr. Polaino (psiquiatra), se llegó a la conclusión de que el valor de la justicia es defendido en un 50% de los juegos, la autodefensa y el amor en un 15% cada uno y la supervivencia y la venganza: 20% respectivamente. En cuanto al carácter del personaje, el 55% son violentos, el 30% simpáticos y el 15% son representados como héroes medievales. Por último, se analizaron las metas de los jugadores y éstas son:

- Salvar al mundo: 50%

- Rescatar a la chica: 20%
- Venganza: 20%
- Supervivencia: 10%

Como se puede observar, no todos los juegos pretenden infundir violencia, sino que además presentan valores como la justicia, así mismo, las metas no son la lucha en sí, sino que tienen un fin benévolo como el de salvar al mundo.

IV.2.1. IMPORTANCIA DE UN METODO ACTIVO EN EL AULA

Se propone, que los profesores deberían evaluar objetivamente éstos juegos con el fin de conocer si presentan aspectos positivos o no, que es lo que anteriormente se hizo para llevar a cabo este trabajo.

Los profesores además de tomar conciencia, por un lado, de que los video juegos en su justa medida, no representan un problema propiamente dicho en contra de la educación académica, y por otro lado, de que con éstos se desarrollan habilidades no consideradas por el educador y que le serán de gran apoyo en el transcurso de su clase.

De igual manera, se piensa que los profesores podrían hacer de su cátedra un éxito si tuvieran un método atractivo, dinámico (*) y participativo para los niños que están en la etapa del juego, del

(*) Se considera oportuno aclarar que por el hecho de pretender la participación constante del alumno, no debe confundirse con el método activo en sentido estricto, como por ejemplo, el Montessori.

movimiento, de descubrir por sí mismos, etc y sentirse orgullosos de que ellos han ido formando parte del desarrollo de la clase.

Dentro del salón, el profesor debe presentar materiales atractivos, incógnitas... para que el niño se sienta motivado a pensar, actuar, y a encontrar la solución del problema que se le ha planteado.

Debe procurar la participación de todo el grupo y no conformarse con que los más extrovertidos resuelvan todo, sino orientar también a los introvertidos a expresar su opinión, alabándolo y estimulándolo.

No debe presentársele al educando todo el contenido resuelto, esperando que copie innumerables páginas que no significan nada ni despiertan el menor interés, y que por si fuera poco, hay que llegar a memorizar en casa. Se debe pretender que el aprendizaje sea significativo con el fin de que no sea un proceso tedioso de memorización a corto plazo.

Asimismo, se pretende que el educando sienta interés por investigar, que el docente presente pequeños problemas para que, por medio de la reflexión, el alumno pueda resolverlos.

Con base en la necesidad de que la atención no sólo sea atraída, sino sostenida, de que los profesores no vean como "enemigos" a los video juegos y de obtener óptimos resultados en el aprendizaje de primero de primaria, se presentan a continuación métodos de aplicación cuyos conceptos son fundamentales en la vida diaria del niño y en secuencia académica de su educación. Complementando con ésto, el desarrollo de habilidades de pensamiento, igualmente importantes para el actuar cotidiano del discente.

IV.2.2. PROPUESTA DE UN INTERES GLOBAL EN EL EDUCANDO

Los puntos aquí descritos se tomaron del libro de la Secretaría de Educación Pública, para profesores de primer año, el método es globalizado a todas las asignaturas, pero fue desglosado para tomarlo por materias, pero se le dio especial importancia a las matemáticas por poderse aprovechar en desarrollo de todas las habilidades.

Al presentar este modelo con el fin de optimizar el desarrollo de habilidades de pensamiento en el aula, se tomó como base la serie de opciones de los diferentes juegos de video para que de ésta manera se exponga claramente cómo los niños pueden desarrollar por medio de la práctica sus habilidades mentales y los profesores lo hacen al mismo tiempo que imparten y guían su clase con el fin de cumplir su programa. La idea de introducir los video juegos en el aula, es un proyecto difícil de cumplir: tan sólo al pensar en el precio, puesto que la mayoría de los juegos no se pueden introducir en una computadora elemental, misma que actualmente poseen la mayoría de los colegios por ser diferente el tipo de monitor, tarjetas, densidad, color, etc.

Asimismo, si se propusieran juegos 100% educativos o con el contenido del curso, la educación sería individualizada en cuanto a que cada alumno necesitaría una computadora, pero no habría un real interés en el educando, ya que éste estaría fijo en su trabajo, marcándole el programa los errores que ha tenido y pidiéndole que lo intente nuevamente. De igual forma, tampoco se está de acuerdo en esto, ya que la sociabilización, se resumiría a la hora del recreo y se perdería el

trabajo en equipo y la convivencia constante de los alumnos entre ellos y con el profesor. Por esto se piensa que para todo debe existir un lugar, en la casa que practiquen los video juegos como diversión u otros con fines educativos y en el colegio, se continúe la labor sociabilizante, que se cumplan los programas exigidos al tiempo que se favorezca el desarrollo habilidades mentales, se imparta educación física, moral, tecnológica, etc, para lograr el desarrollo integral del educando.

Con esto queda explicado el por qué no se propone meter video juegos en el aula y se procede a comenzar con la proposición de un método en matemáticas.

El curso de matemáticas inicia con el tema de conjuntos y elementos iguales y diferentes. Con base en este tema, se puede empezar a desarrollar la percepción, donde el alumno, en primer lugar, por medio de la vista deberá observar todos los elementos, sus características, ver en qué se parecen y en qué difieren con otros, señalar que características esenciales comparten y finalmente, clasificarlos en conjuntos.

Es muy importante que en los ejercicios que el niño lleve a cabo, no se le presenten diferencias exageradamente contrastantes para que realmente lleve a cabo una observación detallada de las figuras, esto será con la guía del profesor, quien deberá ir preguntando a los educandos qué características similares y diferentes encuentran en cada una.

Por ejemplo, se pretende que el alumno forme un conjunto de mariposas. Entre los elementos que se le muestran hay: mosquitos, catarinas, pájaros, peces y por supuesto mariposas de diferentes colores. El niño no se debe dejar engañar por los tamaños o colores, sino hacer una exhaustiva comparación entre las características de esos elementos y finalmente resaltar cuáles son los elementos que conforman el conjunto de mariposas.

El profesor deberá, en un principio, prestar ayuda y orientación a los alumnos con el fin de que compruebe que el niño ha entendido lo que se le explicó y debe hacer, promover una participación activa y real de todos los educandos ayudándoles a resolver los primeros ejercicios.

Posteriormente, los niños deberán efectuar éste procedimiento por ellos mismos y lograr obtener el resultado solicitado.

En algún momento se puede cambiar la orden de trabajo y pedir que el alumno no sólo clasifique conjuntos, sino que además dibuje un elemento igual al de conjunto por lo que deberá estar atento a los detalles de éste.

Otros materiales útiles para el docente son los dominós, en donde los niños trabajan en equipos formados por cinco niños, cada uno con seis tarjetas que lleven impresos dos dibujos por ficha, los alumnos deberán ir las acomodando de tal forma que queden en pares de figuras iguales.

Los laberintos además de lograr una buena observación ponen en práctica la concentración de los niños para buscar caminos que los

lleven a unir, por ejemplo una abeja con la flor. Con los laberintos se pretende que la percepción visual no se limite a diferencias y semejanzas, sino que se amplíe a buscar soluciones y tácticas de acción para resolución de problemas.

No se hará referencia de los otros tipos de percepción, puesto que están programados al campo de las Ciencias Naturales y no al de las Matemáticas.

El segundo punto a tratar en esta investigación es la numeración hasta del diez, pero a la vez se puede lograr el desarrollo de habilidades para automatizar el proceso de información y posteriormente, al haberlo adquirido, tratar con situaciones nuevas.

La manera para que el docente imparta su clase a la vez que desarrolle esta habilidad, puede ser la siguiente: se debe conseguir la total atención del alumno en lo que se pretende enseñar, en éste caso, los números, donde se realiza por parte de ellos, un gran esfuerzo por seguir la actividad que se lleva a cabo progresivamente. (1, 2, 3, etc.)

Por ejemplo, para el #1, se puede presentar como muestra un tambor y junto a éste la cifra, a continuación toda una serie de elementos unitarios para que el educando escriba el número y vaya formando la relación de cantidad con el símbolo; y así, sucesivamente con todos, pero intercalando los números ya estudiados como reforzadores del aprendizaje, con la finalidad de que el alumno no se limite a escribir la cifra sólo por ser lo que corresponde estudiar, sino que se fije y se

esfuerce en contar el número de elementos que está en cada conjunto, para responder correctamente con el símbolo esperado.

Al finalizar la primitiva memorización, se pueden escribir todos estos números en orden sucesivo, donde el profesor elabora tablas con cifras impresas en orden ascendente progresivo, y espacios vacíos con el fin de que el alumno vaya rellenoando correctamente esos espacios. Al haber aprendido ésto, por lo tanto, también sabrá como colocar los números en la recta numérica, puesto que los aprendió por orden creciente cuantitativo.

Una vez que se ha memorizado del cero al nueve, presentar ejercicios donde se deba elegir de entre una serie de opciones, siendo ésto de la siguiente forma: se presenta un conjunto con siete dados y debajo de éste se escriben los números: 9, 7, 4, 6, y el niño debe encerrar en un círculo la cifra que corresponda al número de elementos que hay en el dibujo, así el grado de dificultad se debe ir aumentando para comprobar el aprendizaje y motivar el ritmo de actividad, pero sin perder la concentración ni la calidad del trabajo que se está realizando.

Al haber memorizado y automatizado la numeración, se incorpora, como situación novedosa, la utilización de decenas.

Teniendo bien establecida la base de los números, no va a causar mayor confusión el entendimiento de éstas.

Para explicar lo anterior y fomentando su creatividad, hay que pedirle al alumno que dibuje conjuntos de una misma cosa o animal, pero

que éstos no rebasen nueve elementos, después de haber hecho diferentes grupos de elementos, se le explicará al niño que cualquier reunión de elementos iguales pero menores a diez, forman unidades; por ejemplo, cuatro perros, son 4 unidades, cinco teléfonos, son 5 unidades y así sucesivamente. Ahora corresponde al alumno, escribir cuántas unidades hay en cada uno de los conglomerados que formó libremente y al profesor, revisar que el ejercicio esté correctamente elaborado.

Para explicar las decenas, el profesor puede narrar la historia de 10 amigos sentados a la mesa para comer, por lo tanto hay diez cucharas, diez tenedores, diez cuchillos, diez platos, diez vasos, etc., (esto se deberá ir ilustrando gráficamente en el pizarrón).

Ellos fueron invitados porque uno de ellos, cumple diez años y su mamá le hizo un pastel para que compartiera con sus amigos, éste tiene 10 velitas que deben ser apagadas por él, después de abrir los regalos cada uno de sus amigos le trajo, así como el de sus papás...

El educador les explicará que cada conjunto de 10 elementos iguales, conforma una decena, los alumnos por medio de la participación oral y basándose en los dibujos del pizarrón, irán indicando qué objetos forman decenas y el profesor los agrupará dentro de un círculo. Posteriormente, los alumnos deberán inventar su propia historia e indicarán dónde están las decenas.

Tanto por la historia que le cuente el profesor como con la que el alumno invente, será más fácil que memorice que son las decenas, puesto que durante la narración y al inventar la propia, se repite constantemente que existen diez elementos de diferentes clases; además,

entre los seis y siete años, al niño todavía le gusta poner atención y aprenderse los cuentos que escucha.

Una vez obtenido este proceso de pensamiento, el concepto y simbología de los números, se procede a explicar la adición y sustracción. Con éstas se puede desarrollar el proceso de razonamiento.

En primer término, el profesor podrá llevar como material de apoyo figuras geométricas, siendo cada tipo, de colores iguales.

Sobre el pizarrón, se pegarán tres grandes ventanas previamente elaboradas por el profesor, dentro de éstas se pegarán las figuras de la siguiente manera:

En la primera ventana habrán dos triángulos y en la segunda sólo uno, dejando la última vacía. El profesor preguntará: ¿Qué es lo que observan?, ellos responderán que ven dos triángulos en la primer ventana y uno en la segunda, esta respuesta de los alumnos, el docente deberá anotarla debajo de cada una de las ventanas, pero aumentando el símbolo de la suma (+) con la finalidad de que vayan familiarizándose con él. El profesor les preguntará: si traslado los triángulos de estas dos ventanas, ¿Cuántos debo poner en la tercera?, los alumnos responderán que tres, éstos deben ser pegados y el educador debe escribir el símbolo de igual (=), y el número debajo de la ventana como lo hizo anteriormente, asimismo, deberá ir repitiendo: dos más uno es igual a

tres y que los alumnos lo vayan siguiendo con el nuevo concepto de la suma.

Otra forma más sencilla de hacerlo, es por medio de los conjuntos, en el primero pueden haber tres sombreros y en el segundo, cuatro, el niño deberá decir cuántos sombreros hay en total en los dos grupos.

Este ejercicio se llevará a cabo varias veces pero con diferentes cifras y figuras hasta que se compruebe que el niño ha adquirido la noción elemental de la suma.

Posteriormente, el educador, dentro de las mismas ventanas pegará, por ejemplo, dos círculos en la primera y un cuadrado en la segunda, con el fin de que el educando vea y entienda la primera ley de la adición: únicamente se pueden sumar elementos iguales, por lo tanto en la tercera ventana quedarán dos círculos y un cuadrado como resultado.

También se pueden pegar: tres círculos y dos cuadrados en la primera, en la segunda: 4 círculos y un cuadrado para que el alumno lleve a cabo la suma de las figuras que son iguales, dando como respuesta que en la tercera ventana se deberán poner siete círculos y tres cuadrados.

Para explicar la sustracción, se pondrán, por ejemplo cinco círculos en la primera ventana y se le dirá al niño que tuvieron que cerrar una parte de ésta con unas cortinas porque ya era de noche (se pondrá la cortina tapando dos de las figuras) y se le preguntará al

educando: Entonces, ¿Cuántos círculos pegaremos en la última ventana? éstos responderán que tres.

Al igual que en la suma, las cifras se irán anotando debajo de las ventanas para que el niño vaya familiarizándose y memorizando el trazo y significado del símbolo.

Como siguiente punto de matemáticas en el primer grado de primaria, es la aplicación de lo aprendido por medio de problemas que incluye tanto a la adición como a la sustracción y el proceso de pensamiento a desarrollar es la reflexión y nuevamente la creatividad, en donde se deben analizar las condiciones para dar así una respuesta.

Lo primero es que por medio de la participación conjunta entre el educando y educador, se piense en torno al problema planteado, posteriormente, definir y considerar varias opciones, con apoyo de la creatividad de ambos, una vez estudiadas, optar por la más lógica y factible, aplicándola con el fin de conocer si es la más apropiada y la que realmente soluciona el conflicto

El tipo de creatividad que se desarrolla en matemáticas es por el producto de un acto esperado, ya que se busca una respuesta con plena conciencia e intención de lo que necesito aportar.

Por ejemplo, en el problema: Una niña tiene veinte manzanas y su papá le regaló quince. ¿Cuántas manzanas tiene en total?

Si los niños no saben aún distinguir entre el cuadrado y el círculo, se procederá a trabajar de acuerdo con los colores de las figuras.

El problema ya ha sido planteado e ilustrado gráfica y simbólicamente en el pizarrón y se le pregunta al niño ¿Qué es lo que queremos saber?, con la participación de todos se darán diversas respuestas, pero deberán fundamentar porque lo creen así. Después de analizar las opciones, se debe tomar en primer lugar, la que sea aceptada por la mayoría para comprobar si están en lo cierto o en un error y porque, rectificando la respuesta para que problema quede realmente solucionado.

El planteamiento del problema con el procedimiento y la respuesta deberán anotarse tanto gráfica como simbólicamente para que sea plenamente comprendido.

Con el tema de los problemas, se da fin a los números enteros que ya deben estar perfectamente asimilados. Como nuevo punto se explicarán las fracciones comunes por medio del desarrollo de la deducción; se nos presentan enteros que tendrán que dividir, únicamente, por la mitad y en cuartos.

El primer paso es presentarle al alumno una unidad (que puede ser una pelota, un pastel, un cuadrado, etc.), para que entienda éste concepto. Se procederá a dividir esa unidad en dos partes iguales y se le preguntará al niño: al quedar el pastel cortado en dos partes, ¿Cómo se llama cada una de esas partes? Ellos deberán responder (tomando en cuenta sus conocimientos y lenguaje), que cada uno es una mitad.

El profesor explicará que son medios, (porque está dividido en dos mitades), haciendo la representación simbólica en el pizarrón.

Los alumnos deberán dibujar más ejemplos de esto y responder a los ejercicios que el profesor les indique, (cuadrados, rectángulos, melones, etc). Para que lo entienda más personalmente, puede decirles que dividan en salón en medios, provocando así una movilización total de los alumnos y una separación vivencial hacia el lado que a cada grupo de niños le tocó.

Posterior al entendimiento de los medios, se procederá a la explicación de los cuartos de igual manera, siendo, obviamente la división entre cuatro.

Y por último, gráfica y simbólicamente se enseñaría la suma de fracciones comunes con igual denominador procurando en todo momento la participación de los alumnos.

Esto se puede hacer con recortes (de papel manila que llama mucho la atención de los niños) que completen figuras y que estén divididas en medios y cuartos, con el fin de que cuando el profesor diga: $1/4 + 2/4$, el alumno pase al pizarrón y pegue los recortes que en su conjunto formarán $3/4$ y será más sencillo de entender si ven y participan de esta suma.

Con este tema se terminan las matemáticas y se procede a explicar brevemente español, ciencias naturales y ciencias sociales, tomando un tema de cada asignatura como ejemplo.

En español, uno de los temas con el que inicia el curso, es la expresión de enunciados acerca de las cosas que nos rodean, con este tipo de objetivos, se puede motivar la creatividad de los niños, así como la atención al detalle de las cosas, animales, personas, etc, que están en los lugares frecuentados por el niño, sin limitarse únicamente a la escuela y la familia.

El profesor deberá despertar la duda de los educandos acerca del mundo en que viven, teniendo que elaborar un dibujo de ello al finalizar sus respectivos enunciados. Al finalizar este ejercicio, los niños leerán algunos de sus enunciados con el objeto de retroinformar a los compañeros con detalles no tomados en cuenta por ellos.

Como el sistema es globalizado, existen temas que incluyen tanto español como ciencias sociales, por ejemplo, el que el educando ubique a cada uno de los miembros de su familia, su trabajo y una descripción de esta relación con lo cual desarrolla el razonamiento: papá trabaja, por esta labor, él recibe dinero que lleva a la casa para que mamá compre la comida. Se deberá ir complicando tanto el contenido como extensión de los enunciados, como la responsabilidad que cada uno de los miembros de la familia debe cumplir.

En ciencias naturales y educación tecnológica, el profesor deberá, por medio de la imitación, representar los diferentes sonidos que hacen los animales, el educando por medio de la percepción y la atención deberá irlos mencionando y dibujando creativamente en su cuaderno o representándolos por medio de la papiroflexia.

Otro tema de ciencias naturales, es la germinación, para lo cual, se emplea un frijol. El educando por medio de la percepción de los cambios en la semilla puede ir observando este proceso además de que el profesor debe estimular la deducción: primero se tiene la semilla y esta va a comenzar a hechar raíz, luego nacerán: el tallo, las hojitas, etc., así el niño reconocerá el orden que debe llevar naturalmente la semilla para dar lugar a nuevos frijoles

Como se ha visto, no se necesita de mucha creatividad ni altos costos para preparar materiales e historias que llamen la atención del niño para obtener mejores resultados en el aprendizaje y colaborar en el desarrollo de las habilidades mentales que ocasionalmente son tomadas en cuenta por los profesores y los padres de familia, dejando que vayan avanzando por sí solas pero sin ninguna motivación.

A lo largo de este trabajo, se ha conocido la importancia del juego en la tercera infancia como actividad primordial de desarrollo. Asimismo, se estudió la importancia y el auge que presentan actualmente los juegos de video en infantes, se analizó la opinión tanto de éstos últimos como de sus padres y docentes, quienes no están convencidos de que el tipo de juego mencionado sea el óptimo para sus alumnos de entre seis y siete años.

También se tomó en cuenta lo que piensan los padres sobre este tema y se concluyó que no tienen ningún inconveniente en que sus hijos los practiquen al cumplir con sus obligaciones.

Pero esta investigación, al estar dirigida a los profesores, se propone que conozcan también los aspectos positivos que los juegos de video poseen y que no sólo no estén en contra de su práctica, sino además adopten a su metodología, sus aspectos positivos.

Cabe mencionar que no se piensa que estos juegos son lo máximo ni que los niños deben pasar horas frente a ellos, pero con moderación, se pueden obtener buenos resultados.

En este trabajo, se ha presentado en forma sencilla y económica una forma dinámica y atractiva de impartir las matemáticas y a la vez, de desarrollar habilidades de pensamiento, punto que los docentes no toman en cuenta por dedicarse únicamente a cubrir programas escolares que ayudan parcialmente en su formación educativa, pero no integral.

CONCLUSIONES

1. La Pedagogía es la ciencia teórico práctica, cuyo fin es el perfeccionamiento continuo e integral del hombre por su naturaleza perfectible. Tiene carácter de ciencia por la sistematización de sus conocimientos y es práctica porque estos conocimientos no se deben dejar a un nivel especulativo, sino aplicarlos al trabajo continuo de la educación.

2. El hombre es una unidad que debe ser educada tomando en cuenta tanto su aspecto espiritual como material, la polarización de alguno de estos aspectos impediría su desarrollo armónico.

3. La educación es un proceso que se da durante la vida del hombre, independientemente de la etapa evolutiva en que se encuentre, siendo los padres los primeros responsables de ésta.

4. La educación no debe ser masificada; los hombres no son iguales, por lo tanto, hay que individualizarla teniendo en cuenta las características de cada persona.

5. Uno de los retos actuales del educador es enseñar a pensar a sus alumnos, no conformarse con la simple memorización, a esto no se le puede llamar aprendizaje real.

6. La infancia es el primer período de vida del hombre, va de los cero a los once años aproximadamente y es donde se establecen las bases para formar en cada individuo características propias de conducta, pensamiento y sociabilización.

7. En la tercera infancia, los amigos constituyen una fuente más poderosa de sociabilización que la familia. El perfeccionamiento en general del niño de 6 a 12 años, da como resultado el dominio de una psicomotricidad fina, principalmente en la escritura. Por último, esta edad, es la más significativa en el desarrollo intelectual, se adquieren las características cognoscitivas básicas para el pensamiento adulto.

8. La percepción es el primer contacto con el mundo que rodea al hombre, por lo tanto este proceso se debe ir mejorando y detallando con el fin de que el conocimiento sea lo más completo posible.

9. Para la resolución de problemas, existen diversas estrategias que deben ser fomentadas y practicadas con la finalidad de conocer todas las opciones posibles para su eliminación.

10. La creatividad ha de ser motivada por los educadores (padres, profesores), aclarándole al niño que aspectos son reales y cuáles son fantasía para que no pierda el límite de ambas.

11. En los procesos directivos se proponen una serie de pasos útiles en la resolución de problemas: su aplicación, evaluación y por último, la adquisición de conocimientos para que éstos sean verídicos y demostrables.

12. En el discernimiento del conocimiento se pretende principalmente que el individuo por medio de una parte teórica y otra práctica, llegue a la automatización de diversos problemas, por ejemplo, el de la resolución de problemas.

13. La Didáctica es el medio por el cual se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta las características de cada situación para su correcta aplicación.

14. El docente es una autoridad que une al educando con el conocimiento tomando en cuenta las características individuales de los discentes y las asignaturas a impartir con el fin de facilitar y optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

15. El juego es una actividad natural en el niño por medio del cual se conoce a sí mismo, aprende y se relaciona con los demás, es espontáneo y voluntario, es positivo y útil. Es un medio para que el sujeto conozca lo que le rodea y exprese sus sentimientos, conocimientos y modos de pensar.

16. Los juegos además de tener una función lúdica, sirve como medio de aprendizaje dentro y fuera del aula. Pero el interés sobre un determinado juego, varía dependiendo de la etapa en la que el sujeto se encuentre.

17. Actualmente el juego y principalmente los de video, ocupan la mayor parte del tiempo e interés del niño, por lo que educativamente se podrían resaltar sus aspectos positivos y tomarlos en cuenta como medio para adquisición de conocimientos.

18. Los juegos de video no sirven únicamente para enajenar niños, sino que además desarrollan habilidades de pensamiento que en los colegios no suelen tomar en cuenta. Por este desarrollo tan importante para lo niños, los padres debería conocer el tipo de juego que están comprando: que beneficios le puede traer y considerar el tiempo prudente para que sus hijos los practiquen.

19. Los profesores, si así lo desearan, podrían hacer sus clases dinámicas, entretenidas, lograr aprendizajes reales y desarrollar

habilidades de pensamiento por medio de materiales sencillos y económicos.

Se espera que este trabajo de investigación motive a los profesores a modificar su metodología y logre mejores resultados con sus alumnos.

BIBLIOGRAFIA BASICA

1. CASTILLO, F.
Libro para el Maestro de Primero
SEP
México, 1984
295 p.
2. DEBESSE, MIALARET, et al
La Función Docente
Colección tratado de ciencias pedagógicas #11
Ed. Oikos tau
Barcelona, 1980
191 p.
3. GARCIA HOZ, V.
Principios de Pedagogia Sistemática
9ª edición
Ed. Rialp
Madrid, 1978
684 p.
4. LARROYO, F.
La Ciencia de la Educación
Ed. Porrúa
México, 1973
614 p.
5. LE FRANCOIS
Acerca de los Niños
Fondo de Cultura Económica
México, 1978
514 p.
6. MADRIGAL, A.
Los Niños son así...
13ª edición
Ed. Jus
México, 1979
305 p.
7. REDDEN Y RYAN
Pedagogía General y Filosofía de la Educación
Traducción: A. Alvarez Villar
Colección Jordán
Ed. Morata
Madrid, 1982
519 p.

8. SANCHEZ A., Margarita de
Creatividad
Ed. Trillas
México, 1991
311 p.
9. SANCHEZ A., Margarita de
Discernimiento, Automatización e Inteligencia Práctica
Ed. Trillas
México, 1991
236 p.
10. SANCHEZ A., Margarita de
Procesos Básicos del Pensamiento
Ed. Trillas
México, 1991
558 p.
11. SANCHEZ A., Margarita de
Procesos Directivos, Ejecutivos y de Adquisición de Conocimiento.
Ed. Trillas
México, 1991
254 p.
12. SANCHEZ A., Margarita de
Razonamiento Verbal y Solución de Problemas
Ed. Trillas
México, 1991
354 p.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

1. ACUERDO NACIONAL PARA LA MODERNIZACION EDUCATIVA BASICA
S.E.P.
México, 1989
115 p.
2. CARREÑO, P.
Fundamentos de Sociología
Ed. Rialp
Madrid, 1983
347 p.
3. CHATEAU, J.,
Los Grandes Pedagogos
Fondo de Cultura Económica
México, 1985
235 p.

4. CLAUSS, G., et al.
Psicología del Niño Escolar
Traductor: Boettcher
Ed. Grijalbo
México, 1966
186 p.
5. COLLIN, G.
Compendio de Psicología Infantil
Ed. Kapelusz
Buenos Aires, 1974
277 p.
6. DEBESSE, M.
Las Etapas de la Educación
4ª edición
Ed. Nova
Buenos Aires, 1967
138 p.
7. DEBESSE, M.
Psicología del Niño
Ed. Nova
Buenos Aires, 1959
370 p.
8. CRUZ, E.
"La Nueva Generación del Entretenimiento"
in NUESTRO TIEMPO
España
No. 465., Marzo, 1993., p. 40-53
128 p.
9. DICCIONARIO DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION
Tomos I y II
Ed. Santillana
México, 1991
1528 p.
10. FAW, T
Psicología del Niño
Ed. Mc Graw Hill
México, 1988
312 p.
11. GRAN ENCICLOPEDIA RIALP
23 tomos
Ed. Rialp
Madrid, 1956

12. INSTITUTO NACIONAL DE PROTECCION A LA INFANCIA
Memorias
CONACYT
México, 1984
258 p.
13. KATZ
Psicología de las Edades
Ed. Morata
Madrid, 1985
142 p.
14. LEIF, J., y otros.
Psicología y Educación del Niño
Tomo II
Ed. Kapelusz
Buenos Aires, 1965
668 p.
15. MATTOS, A de Luiz de.
Compendio de Didáctica General
Traductor: Francisco Campos.
Ed. Kapelusz
Buenos Aires, 1963
413 p.
16. MODEDERO, G.
Psicología evolutiva del niño
Ed. Biblioteca Nueva
Madrid, 1972
479 p.
17. NERICI, I.
Hacia una Didáctica General Dinámica
4ª edición
Ed. Kapelusz
México, 1986
541 p.
18. NINTENDO DE AMERICA
El Valor de los Juegos de Video
Inc. 1990
37 p.
19. OTT, E.,
Enseñe a Pensar a su Hijo
Traductor: I. Bravo.
2ª edición
Ediciones Mensajero
Bilbao, 1991
235 p.

20. PACIOS, A.
Introducción a la Didáctica
Ed. Cíncel Kapelusz
Madrid, 1981
171 p.
21. PEINADO, J.
Paidología
Ed. Porrúa
México, 1979
491 p.
22. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA
Diccionario de la Lengua Española
VI tomos
19ª edición
Ed. Espasa Calpe
1436 p.
23. WALLON, H.
La Evolución Psicológica del Niño
Ed. Psique
Buenos Aires, 1970
239 p.
24. WINN, R.
El Desarrollo y la Educación del Niño.
Ed. Diana
México, 1980
320 p.