

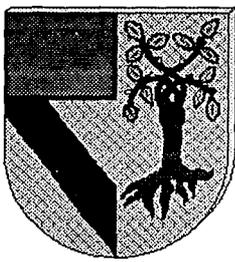
308923

118

2ej

UNIVERSIDAD PANAMERICANA

ESCUELA DE PEDAGOGIA
INCORPORADA A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



FALLA DE ORIGEN LA DIDACTICA COMO ELEMENTO INTEGRADOR DE LOS JUEGOS DE VIDEO.

TESINA PROFESIONAL

QUE PRESENTA

KARLA ANGELICA RUGERIO GARDUÑO

PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADO EN PEDAGOGIA

DIRECTORA DE TESINA: LIC. GEORGINA QUINTANILLA CERDA.

MEXICO D.F.

1995



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.

A mis padres:

Por la dedicación, cariño, paciencia
y confianza que siempre me han
tenido y el deseo de impulsarme.

A mis abuelos:

Angel y Prisci.

Por el cariño sincero que han mostrado siempre.

Kary y Erick:

Gracias por su apoyo.

Georgina:

Agradezco la oportunidad de convivir con una persona como tu, eres un ejemplo a
seguir. Gracias por haber dirigido este trabajo.

Luis Roberto:

Tan sólo te digo que te quiero. Gracias.

INDICE

Tema	Pág.
<i>INTRODUCCION</i>	1
CAPITULO I	
<i>LA EDUCACION PRIMARIA, UN ASUNTO PRIMORDIAL EN LA SOCIEDAD MEXICANA.</i>	3
I.1 Persona	3
I.2. Educación	4
I.2.1. Tipos de educación.	6
I.2.1.1. Educación sistemática.	6
I.2.1.2. Educación asistemática.	7
I.2.2. Educación primaria.	8
I.2.2.1. El nuevo plan de estudios de Educación Primaria.	10
CAPITULO II	
<i>EL DESARROLLO EVOLUTIVO EN EL NIÑO.</i>	16
II.1. El desarrollo mental de niño.	17
II.2. El niño entre los dos y los siete años.	18
II.3. El niño entre los siete y los doce años.	20
II.3.1. Los progresos de la conducta y la socialización.	20
II.3.2. El pensamiento.	21
II.3.3. Las operaciones racionales.	21
II.3.4. La afectividad, la voluntad y los sentimientos morales.	23
II.4. El origen del pensamiento.	23

II.5. El pensamiento del niño pequeño.	25
II.5.1. El niño y el adulto.	25
II.5.2. Las estructuras cognoscitivas.	26
II.5.3. El pensamiento y la función simbólica.	27
II.5.4. El lenguaje y las operaciones concretas de la lógica.	29
II.6. La percepción en el niño.	30
II.6.1. La necesidad de la sensación.	30
II.6.1.1. Sensación y percepción.	31
II.6.2. Consecuencias pedagógicas.	31
II.7. Desarrollo psicomotor.	32

CAPITULO III

LOS JUEGOS DE VIDEO.	36
III.1. ¿Qué es un juego de video?	36
III.1.1. Los juegos de video hoy en día.	37
III.1.1.1. Area educativa.	38
III.1.1.2. Area social.	39
III.1.1.3. Area psicológica.	40
III.1.1.4. Area terapéutica.	41

CAPITULO IV

LA DIDACTICA Y LOS JUEGOS DE VIDEO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO.	43
IV.1. Definición de didáctica.	44
IV.2. El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.	44
IV.2.1. El aprendizaje.	45
IV.2.2. La enseñanza.	49

IV.3. Elementos didácticos.	50
IV.3.1. El alumno.	50
IV.3.2. Los objetivos.	51
IV.3.3. El profesor.	51
IV.3.4. La materia.	52
IV.3.5. Métodos y técnicas de enseñanza.	52
IV.3.6. Medio geográfico, económico, cultural y social.	52
IV.4. Etapas que integran el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.	53
IV.5. ¿Qué es el juego?	54
IV.5.1. Los juguetes.	55
IV.5.2. Influencia del juego en el crecimiento del niño.	55
IV.5.3. Clases de juegos.	56
IV.6. Recomendaciones	59
IV.7. Conclusiones	62

INTRODUCCION

Indicar el papel que puede jugar el pedagogo dentro del mundo de la tecnología y concretamente en cuanto al uso de los videojuegos es el principal objetivo de este trabajo.

Concretamente en México, este tipo de juegos han tenido gran aceptación por el público perteneciente a una clase social media o alta, la cual tiene acceso a los mismos, a tal grado que el educando centra su atención en éstos por encima de la que le puede prestar al educador en el momento de desarrollar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Por otro lado, la educación sistemática en nuestro país está pasando por una etapa de cambios, la cual ha llevado a transformar el programa de educación primaria con el objeto de alcanzar la calidad educativa requerida.

La razón principal que motivó a elaborar este trabajo fue el hecho de haber notado en las escuelas tanto particulares como las oficiales la fuerte competencia que representan los juegos de vídeo para el profesor concretamente de educación primaria, aunque esta influencia se percibe con mayor fuerza en las primeras, debido al potencial económico con el que se cuenta dentro de las mismas, por lo anterior, surgió la idea de que el educador se auxilie de ellos en el salón de clases para lograr desarrollar en el niño actitudes, hábitos, modos de ser, juicio crítico en relación a los juegos que maneja, etc., buscando siempre que estos tengan relación con el trabajo que el educador desarrolla.

Concretamente el trabajo se encuentra conformado por cuatro capítulos, los cuales se mencionan a continuación a grandes rasgos:

El capítulo uno se encuentra enfocado hacia la educación primaria, tomando como punto de partida del mismo la persona humana, la cual es el

conjunto de una serie de características que la hacen ser única, de ahí que los conceptos de educación que se mencionan estén fuertemente relacionados con el buscar proporcionar una educación de calidad, que es lo que se pretende con el nuevo plan de educación.

En el capítulo dos se puede ver una fuerte relación con la teoría psicogenética, ya que debido a los períodos de desarrollo que maneja Jean Piaget se establece la forma en la que el niño construye el conocimiento y adopta una serie de conductas a través del intercambio de elementos que tiene del exterior.

En el tercer capítulo se explica concretamente lo que son los juegos de vídeo, como producto de una época de modernidad, resultado de los avances y las transformaciones que en el ámbito de la diversión y el entretenimiento están surgiendo. Asimismo, se habla de los beneficios que dichos juegos pueden producir en el niño, particularmente en las áreas educativa, social, psicológica y terapéutica.

En el aparato crítico se pretende entablar la relación entre la didáctica y los videojuegos como un elemento educativo, mediante la didáctica se busca obtener las herramientas necesarias para poder lograr que el profesor dentro de la escuela pueda convertir a los videojuegos en un aliado que le ayude a lograr el desarrollo integral del educando.

Por último, es conveniente mencionar que este trabajo se ha realizado con el fin de enfocar la atención del lector sobre un tema en particular, los juegos de video, éste está teniendo gran repercusión en ámbito educativo; seguramente son muchos los puntos de vista y las líneas que se pueden seguir en lo referente al tema señalado. Lo que se presenta aquí son tan sólo algunas opciones sobre las cuales el pedagogo como responsable del ámbito educativo puede desarrollar.

CAPITULO I
LA EDUCACION PRIMARIA, UN ASUNTO PRIMORDIAL EN LA SOCIEDAD
MEXICANA.

La educación siempre ha sido una preocupación constante en la sociedad mexicana, prueba de ello, son los movimientos y los cambios que a últimas fechas ha sufrido la misma, por lo que en este capítulo, se hará mención de los elementos que se encuentran involucrados en ella; de la misma manera **se explicará a grandes rasgos los cambios que ha sufrido la educación primaria** ya que durante el gobierno del Lic. Carlos Salinas de Gortari, la educación secundaria, pasó a formar parte de lo que se conoce como educación básica.

Sin embargo, para poder abordar correctamente este tema, es necesario comenzar por mencionar quién es la persona humana, para así posteriormente mencionar la concepción de educación que tienen los diversos autores.

1.1 Persona.

La persona es la "totalidad de un yo, una síntesis viviente y singular de funciones psíquicas, las cuales por su carácter y manera de conjugarse, producen diferentes tipos de humanos",⁽¹⁾ lo cual confirma la individualidad de la que habla Nerici.

Se dice también, que un individuo es persona cuando adquiere conciencia de su responsabilidad en su querer y su obrar ante los demás hombres, por lo que, los valores éticos son inseparables de los valores religiosos, artísticos, intelectuales, etc. ⁽²⁾

Debido a lo anterior, se dice que la persona lleva en sí una serie de valores, ya que la suma de los mismos llevan a lograr la perfección de la persona y por lo tanto, la de la sociedad.

William Kelly en su libro "Psicología de la educación", comenta que los escolásticos definieron a la persona como una sustancia viviente, consciente, sensible, pensante, actuante y volitiva, distinta de todas las demás cosas y personas, responsable de sus propios actos, por lo que él afirma que **la personalidad supone la expresión y manifestación de todas las potencias, capacidades y facultades de la persona mediante el pensamiento, la palabra, la obra y el sentimiento. (3)**

Por lo anterior, es necesario tomar en cuenta que la educación no es tan sólo la atención al hombre en general, también es radicalmente la atención a cada uno de los hombres, por lo que es importante tener en cuenta las características particulares de cada uno.

Una vez definido el concepto de persona, es necesario definir la educación ya que la persona humana es el objeto de la misma.

1.2. Educación.

" Etimológicamente proviene del latín "**educere**", que significa extraer o sacar algo de dentro del hombre. No se trata de un proceso o de un movimiento, hace referencia a una interioridad de la cual van a brotar hábitos o formas de vivir que determinan el que de un hombre digamos que está educado". (4)

Asimismo, la educación en su concepción vulgar, se entiende como un **proceso** por medio del cual las **costumbres, los hábitos, creencias**, etc. de las generaciones adultas **son adquiridos por las generaciones jóvenes. (5)**

Víctor García Hoz define la educación como el "**Perfeccionamiento intencional de las potencialidades específicamente humanas**". (6) Si se

analiza esta definición, se puede decir que se entiende por potencialidades específicamente humanas la **inteligencia y la voluntad**. Se busca una transformación del hombre, ya que éste es un ser perfectible, pero para perfeccionarse el hombre necesita vivir en una sociedad, convivir con personas humanas y así lograr el bien de la persona el cual repercutirá en la comunidad.

La educación lleva consigo la idea de perfección, se busca un cambio positivo en el hombre, pero si el cambio que se presenta en éste no es para mejorar, entonces, no podríamos hablar de educación ya que ésta lleva a la aparición de nuevos modos de ser en el hombre, buscando lograr su perfección, por lo que debe encaminar a la persona al conocimiento de la verdad, ya que es libre aquel hombre que usa su inteligencia y su voluntad para conocer la verdad, se apega al bien y se aleja de cualquier acción negativa.

Por lo tanto, la educación se encargará de formarle al hombre un recto criterio y educarle en la libertad, además de proporcionarle un bagaje cultural el cual le permitirá desarrollarse mejor en la sociedad en que vive.

Ahora se estudiará la forma en como concibe la educación **E. Planchard**. El considera que la educación consiste en una **"actividad sistemática ejercida por los adultos sobre los niños y los adultos, con el fin de prepararles para la vida que deberán y podrán vivir"**. (7)

Lorenzo García Aretio en su libro "La Educación", hace un análisis de las distintas definiciones que han aportado los diversos autores en materia educativa y llega a la conclusión de que la mayoría de los autores consideran a la **educación** como un proceso de perfección del hombre, de la persona y que supone el **pasar de un estado a otro, de lo que se es a lo que se debe ser**.

El interés que se deja apreciar, es mejorar al hombre, asimismo, consideran que el hombre nace incompleto, pero que posee una serie de potencialidades susceptibles de ser perfeccionadas, por lo que la idea de

perfección supone una modificación del hombre la cual le lleva al mejoramiento de su persona.

Con base en el análisis que realiza García Aretio de las diversas definiciones de educación, destaca como pautas esenciales lo siguiente:

- La educación es un proceso dinámico,
- Busca el perfeccionamiento de todas las capacidades humanas,
- Exige una influencia intencional por parte de los agentes educadores y por supuesto, la libre disposición del educando.
- Asimismo, pretende introducir de manera activa al individuo en la naturaleza, la sociedad y la cultura.(8)

I.2.1. Tipos de Educación.

Sin embargo, dentro del ámbito educativo, existen básicamente dos tipos de educación. Desde que el niño es pequeño, recibe una serie de aprendizajes como son: lectura, sencillas operaciones matemáticas, actitudes, valores, conocimientos, desarrollo de habilidades, etc.; aún cuando comienza la escuela, el niño se sigue educando en el hogar, por lo tanto se puede hablar de dos tipos de educación:

★ Educación sistemática.

★ Educación asistemática.

Ambos tipos de educación se explicarán a continuación:

I.2.1.1 Educación sistemática.

La escuela es la institución que existe en función de la educación. Se caracteriza por ser una educación que se realiza por medio de la relación del educador y el educando, además tiene una función preponderantemente intelectual, sin descuidar otros aspectos, pues pretende educar integralmente. Se

entiende como una entidad que hace pasar al individuo de la familia a la sociedad, por lo cual es una comunidad insustituible porque aunque el proceso de socialización del niño comienza en la familia, es en la escuela donde se consolida, por lo tanto la escuela pasa a convertirse además en un agente socializador.

Los directivos de cualquier institución educativa deben conocer e interiorizar las finalidades educativas para dar sentido a la acción escolar, de este modo interiorizarán la importancia de su labor. Por lo que los fines de la educación se pueden expresar en un triple sentido:

✓ Sentido social: La educación debe preparar a las nuevas generaciones para recibir, conservar y enriquecer la herencia cultural del grupo, además de promover el desarrollo económico y social, disminuyendo los privilegios y proporcionando los beneficios de la civilización al mayor número posible de individuos.

✓ Sentido Individual: La educación debe proporcionar la adecuada atención a cada individuo, dependiendo de sus posibilidades, de modo que se favorezca el total desenvolvimiento de su personalidad.

✓ Sentido trascendental: La educación debe orientar al individuo hacia la aprehensión del sentido estético y poético.

1.2.1.2. Educación asistemática.

A diferencia de la educación institucional, la educación asistemática carece de un método, **no lleva un plan de estudios**, puede o no ser grupal y es impartida por la iglesia, los medios de comunicación como pueden ser el cine, la radio, televisión, entre otros; la sociedad, como por ejemplo: amigos, la familia, autoridades, juegos, deporte, etc. y como toda educación busca la mejora individual.

Hasta este momento, se ha abordado de manera general el concepto educación y los fines a los que busca llegar, pero siendo el **objeto de estudio de este trabajo la educación primaria**, se procederá a hablar de la misma, así como del nuevo plan de estudios de educación primaria, implementado durante el sexenio del Lic. Salinas de Gortari (1988-1994), dentro del cual cabe hacer mención de que existieron cuatro secretarios de educación: Manuel Barlett, Fernando Solana, Ernesto Zedillo y José Angel Pescador, las reformas que sufrió el antiguo plan de estudios fueron elaboradas durante el período en el que el Dr. Zedillo estuvo a la cabeza de la S.E.P., dando origen posteriormente a lo que es el actual plan de estudios al cual le dio continuidad J.A. Pescador.

I.2.2. Educación primaria.

La educación primaria es la institución escolar que ha tenido a su cargo la iniciación sistemática de los hombres en la cultura. Lo que distingue a la educación primaria de otras instituciones escolares, es su contenido cultural, la edad normal de los educandos que a ella asisten y la finalidad específica.

El contenido cultural de la educación primaria está dado por los elementos de la cultura, es decir, por las ideas y hábitos integrantes de un sistema cultural. No es propia de la educación primaria la enseñanza de las ciencias, sino de sus elementos, con esto se dice que la educación primaria no puede proporcionar una cultura completa, pero también sin escuela primaria no puede haber una formación cultural.

Los elementos de las ciencias como contenido de la escuela primaria, se pueden reducir a nociones de la vida humana, trascendencia del mundo y de la vida.

La tercera infancia es la edad correspondiente al niño de enseñanza primaria, en esta etapa el niño posee hábitos sensoriales y del lenguaje

suficientemente desarrollados como para poder dedicarse a tareas intelectuales. La edad a la que por lo regular se inicia la enseñanza primaria es a los seis años.

La escuela primaria es el único grado que se puede considerar universal, en el sentido de que aporta las bases para los conocimientos que el hombre adquirirá posteriormente, ya que las escuelas pertenecientes a otros grados de enseñanza sólo abarcan una pequeña parte de la población escolar que se encuentra en edad de asistir a ellas.

La finalidad de la escuela primaria, se puede resumir diciendo que es dar la cultura fundamental a todos los hombres, para que puedan vivir dignamente en sociedad, tal como lo exigen las condiciones actuales de la humanidad, además busca provocar un ejercicio mental para permitir y fomentar el desenvolvimiento del intelecto y proveer al individuo de determinados conocimientos básicos sobre los cuales se construirá su cultura. También moldea la personalidad, se incrementan las relaciones sociales y se da una visión más amplia de la vida en todos los aspectos posibles, pero lo más importante es que el niño aprenda por sí mismo.

La escuela primaria hoy en día cuenta con características propias de la idiosincrasia mexicana y para satisfacer el contenido social, requiere de: planes y programas, organización, administración, evaluación sistemática, edificios, enseres, equipo, alumnos, personal docente y recursos didácticos acordes con el contexto social.

Se dice entonces, que "la educación influye en los procesos sociales, transmite los conocimientos, capacidades y valores del país, como son la conciencia nacional y la autodeterminación", entre otros valores como son el respeto a los demás y al medio que le rodea.

Con la educación primaria se busca la formación integral del niño, que le permitirá tener conciencia social y convertirse en agente de su propio desarrollo y

de la sociedad a la que pertenece. De ahí el carácter formativo más que informativo de la educación primaria y la necesidad de que el niño aprenda a aprender, de modo que durante toda su vida, en la escuela y fuera de ella, busque y utilice por sí mismo el conocimiento, organice sus observaciones por medio de la reflexión y participe responsable y críticamente en la vida social."

Si lo que se mencionó anteriormente no se conjuga con objetos definidos y bien determinados, se convierten en factores inconexos, que no tienen operancia alguna.

1.2.2.1. El nuevo plan de estudios de Educación Primaria.

Cabe mencionar que a últimas fechas, la educación primaria en el país ha sufrido gran cantidad de cambios, desde el manejo administrativo de la misma, hasta el nuevo libro de texto, el "Plan Nacional de Educación", el cual se comienza a aplicar en todo el país en el año de 1993.

El nuevo plan junto con los programas de estudio, son un medio para mejorar la calidad de la educación, atendiendo las necesidades básicas en materia de aprendizaje de los niños mexicanos, los cuales vivirán en una sociedad más compleja que la de hoy día.

Las oportunidades de tener acceso a la escuela primaria, se han generalizado, y existe ahora una mejor distribución, el rezago infantil se ha reducido, y ahora la mayoría de la población infantil, tiene la posibilidad de concluir la primaria, según la S.E.P.

Entre las principales acciones que ha efectuado el gobierno para mejorar la calidad de la educación primaria, consiste en la elaboración de nuevos planes y programas de estudio, asimismo, se ha considerado que es indispensable seleccionar y organizar los contenidos educativos que la escuela ofrece con la

finalidad de que la realidad local y regional sea aprovechada como un elemento educativo.

Entre las principales se encuentran:

- La renovación de los libros de texto gratuitos y la producción de otros materiales educativos.
- El apoyo a la labor del maestro y la revaloración de sus funciones, mediante un programa permanente de actualización.
- La ampliación del apoyo compensatorio a las regiones y escuelas que enfrentan mayores rezagos y a los alumnos con mayor riesgo de abandono escolar.
- La federalización que traslada la dirección y operación de las escuelas primarias a la autoridad estatal, bajo una normatividad nacional.

¿Cuáles son los propósitos del nuevo plan de estudios?

Dicho plan tiene como propósito organizar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos básicos, para asegurar que los niños:

Adquieran y desarrollen habilidades intelectuales (lectura, escritura, expresión oral, la búsqueda y selección de información, aplicación de las matemáticas a la realidad).

Adquieran los conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, preservación de la salud, protección del ambiente y el uso racional de los recursos naturales.

☑ Se formen éticamente mediante el conocimiento de sus derechos y deberes y la práctica de valores en su vida personal, en sus relaciones con los demás y como integrantes de la comunidad nacional.

☑ Desarrollen actitudes propicias para el aprecio y disfrute de las artes y del ejercicio físico y deportivo.

Uno de los propósitos centrales del plan y los programas de estudio es estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente, por ello, se ha procurado que en todo momento la adquisición de conocimientos esté asociada con el ejercicio de habilidades intelectuales y de la reflexión.

A la escuela primaria se le encomiendan múltiples tareas. No sólo se espera que se enseñen más conocimientos, sino también que realice funciones sociales y culturales. No obstante, **la escuela debe asegurar en primer lugar el dominio de la lectura y la escritura, la formación matemática elemental, la destreza en la selección y el uso de información.**

¿Cómo está organizado el plan de estudios?

El nuevo plan contempla un calendario anual de 200 días laborales, conservando la jornada de cuatro horas de clase al día, por lo que el tiempo de trabajo previsto será anualmente de 800 horas.

Los rasgos centrales del plan, son los siguientes:

- Se da prioridad al dominio de la lectura, la escritura y la expresión oral. En los primeros dos años, se dedica al español el 45% del tiempo escolar, con la finalidad de asegurar que los niños logren una alfabetización firme y duradera, siendo del tercero al sexto grado el tiempo asignado a esta misma área de un 30%.
- Fundamentalmente en el nuevo programa de estudio, se busca que los niños:

* Desarrollen su capacidad para expresarse oralmente con claridad, coherencia y sencillez,

* Adquieran el hábito de la lectura y se formen como lectores que reflexionen sobre el significado de lo que leen y puedan valorarlo y criticarlo, que disfruten de la lectura y formen sus propios criterios.

- A la enseñanza de las matemáticas se dedicará el 25% del tiempo del trabajo escolar a lo largo de los seis grados. Con este plan lo que se busca es poner mayor atención en la formación de habilidades para la resolución de problemas y desarrollar el razonamiento matemático a partir de situaciones prácticas. Se organiza la enseñanza en torno a seis líneas temáticas: los números, sus relaciones y las operaciones que se realizan con ellos, la medición, la geometría, los procesos de cambio, el tratamiento de información y el trabajo sobre la predicción y azar.

Concretamente se pretende que el niño desarrolle:

* La capacidad de utilizar las matemáticas como un instrumento para reconocer, plantear y resolver problemas.

* La habilidad para estimar resultados de cálculos y mediciones.

* La destreza en el uso de ciertos instrumentos de medición, dibujo y cálculo.

* El pensamiento abstracto a través de distintas formas de razonamiento.

- En cuanto a la enseñanza de las ciencias naturales, a partir del tercer grado, se destinará el 15% del tiempo total (anual), el elemento articulador será el conocimiento del medio natural y social que rodea al niño. Para organizar la enseñanza, los contenidos de ciencias naturales han sido agrupados en cinco

ejes temáticos: los seres vivos; el cuerpo humano y la salud; el ambiente y su protección; materia, energía y cambio; ciencia , tecnología y sociedad.

- En lo referente a la historia, la geografía y la educación cívica se puede decir que se ha organizado por asignaturas específicas, suprimiendo lo que anteriormente se denominaba área de Ciencias Sociales, destinando a partir del tercer año a las dos primeras asignaturas mencionadas el 8% y a la tercera el 5% del tiempo total (anual). Durante los dos primeros años, se le enseñan al niño las nociones más sencillas de estas disciplinas, dentro de lo que se denomina "Conocimiento del Medio".
- Asimismo, cabe hacer mención de que el plan de estudios, también reserva espacios para la educación física y artística, como parte de la formación integral de los alumnos. Las cuales no deben ser sólo una práctica escolar, sino también un estímulo para enriquecer el juego de los niños y el uso del tiempo libre. A cada una de estas asignaturas se les ha destinado el 5% del tiempo total (anual). (9)

CITAS BIBLIOGRAFICAS

CAPITULO I

(1) LARROYO, Francisco. "Diccionario Porrúa de Pedagogía", p. 188, ed. Porrúa. México, 1982.

(2) cfr. ibidem, p. 471

(3) KELLY, William. "Psicología de la Educación", p. 530, ed. Morata. Madrid, 1982.

(4) GARCIA HOZ, Víctor. "Principios de Pedagogía Sistemática", p. 17, ed. Rialp. Madrid, 1985.

(5) op. cit. p. 18

(6) op. cit. p. 25

(7) GARCIA, Lorenzo. "La Educación" p. 16, ed. Paraninfo. Madrid, 1989.

(8) cfr. GARCIA, Lorenzo. p. 14-29.

(9) cfr. S.E.P. , "Plan y Programas de Estudio , 1993"., p. 10-17.

CAPITULO II

EL DESARROLLO EVOLUTIVO EN EL NIÑO

El principal objetivo de este capítulo es comprender al hombre y el desarrollo evolutivo del niño, para así poder derivar la influencia que ejercen los juegos de video en el niño, de qué manera favorecen o afectan su desarrollo en las esferas bio-psico-social. Para poder lograr esto, se tomará una parte de la teoría psicogenética con el auxilio de otros autores con la finalidad de obtener una mejor explicación.

Es conveniente hacer notar que para Piaget el hombre conoce mediante un proceso, por lo que el conocimiento se describe de manera histórica, siendo la epistemología la ciencia encargada de estudiar el conocimiento. Para Piaget éste consistirá en el estudio del paso de los estados de menor conocimiento a los estados de conocimiento más avanzados, por lo que el hombre mientras va adquiriendo mayores conocimientos, va adoptando una serie de conductas.

Para Piaget una conducta consiste en un intercambio entre el sujeto y el mundo exterior, dicho intercambio se produce a través de dos actividades: La **asimilación** es la acción del organismo sobre los objetos que le rodean, siempre que esta acción dependa de las conductas anteriores ya que el sujeto no se somete pasivamente al medio, lo modifica, imponiéndole una estructura propia tanto a nivel fisiológico como a nivel mental. En el nivel fisiológico, el sujeto las transforma en función de su estructura, y a nivel mental, el sujeto incorpora los objetos a su esquema.

El conocer no es limitarse a copiar el medio que rodea al sujeto, es actuar sobre él y transformarlo en función de los esquemas que poseen, y el medio actúa sobre el sujeto, ya que los objetos son diferentes, ofrecen resistencia y modifican en consecuencia la función asimiladora, Piaget a esto le llama **acomodación**.

Tanto la vida orgánica como mental se caracterizan por un intercambio incesante entre el sujeto el medio, por lo que el sujeto lo asimila. Si sólo existiera el sujeto, éste se vería obligado a reaccionar de manera distinta ante cada situación, pero existe una perfecta continuidad funcional entre lo orgánico y lo mental, es por esto que Piaget dice que lo único que hay de hereditario en la inteligencia, es su funcionamiento.

Una vez que se ha hablado de la concepción de Piaget referente al conocimiento, se pasará a explicar el desarrollo mental del niño (10).

II.1. El desarrollo mental del niño.

Para comprender como va desarrollándose intelectualmente el niño, hay que mencionar que Piaget describió cuatro períodos de desarrollo intelectual los cuales son los siguientes:

- * Período Sensoriomotor (0 a 12 años)
- * Período Preoperatorio (2 a 7-8 años)
- * Período de las Operaciones Concretas (7-8 a11-12 años)
- * Período de las Operaciones Formales (11-12 a 13-14 años)

Por lo anterior, se puede decir que: el desarrollo mental es una construcción que se va dando continuamente y a cada momento se le van añadiendo nuevos progresos.

En los períodos de desarrollo, se marca la aparición de estructuras construidas sucesivamente. Dichos períodos se explican de forma general a continuación:

- * Período de los reflejos o montajes hereditarios, así como las tendencias instintivas (nutrición) y de las primeras emociones.
- * Período de los primeros hábitos motores y de las primeras percepciones organizadas, así como de los primeros sentimientos diferenciados.

- * Período de la inteligencia sensorio-motriz o práctica (anterior al lenguaje) de las regulaciones afectivas básicas y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad que desarrollan el lenguaje y el pensamiento propiamente dicho.
- * Período de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión en el adulto (2 a 7 años, según la parte de la primera infancia)
- * Período de las operaciones intelectuales concretas, en este período aparece la lógica y los sentimientos morales y sociales de cooperación, aproximadamente de los 7 a los 11 ó 12 años de edad.
- * Período de las operaciones intelectuales abstractas de la formación de la personalidad y de la introducción de la afectividad e intelectualidad a la sociedad adulta, esta inserción se da en la adolescencia" (11)

En cada período, se encuentran una serie de características momentáneas, las cuales van cambiando debido al desarrollo posterior en función de las necesidades requeridas en el momento para así lograr una mejor organización de los intereses. Sin embargo, es importante destacar que los intereses del niño, dependerán de las emociones que haya adquirido entre otras cosas.

Debido a que este estudio se enfoca al niño de 9 a 12 años (tercera infancia) se explicarán tan solo las características que el niño presenta a esta edad, no obstante, para lograr una mejor comprensión, se explicarán brevemente algunas de las características presentadas por el niño anteriores a la tercera infancia según Piaget.

II.2. El niño entre los dos y los siete años.

A los dos años aparece el lenguaje y por lo tanto las conductas se modifican tanto afectiva como intelectualmente y gracias al lenguaje el niño es capaz de reconstruir lo que le ocurrió en el pasado en forma de relato y adelantar

sus acciones futuras en forma verbal. Este desarrollo que trae consigo el lenguaje, tiene varias consecuencias esenciales para el desarrollo mental que son las siguientes:

* Socialización,

* Origen del pensamiento,

* Intuición,

* Afectividad.

Dichos aspectos se explicarán a continuación:

* Socialización: Mediante el lenguaje el niño puede intercambiar información y comunicarse con las personas. Con él, el niño transmite su interioridad.

* Origen del pensamiento: Durante la primera infancia, se da una transformación de la inteligencia que puede ser al principio práctica y posteriormente pasa a ser el pensamiento tal cual, influido por el lenguaje y la socialización. El lenguaje le permite al niño, principalmente, relatar sus actos, la reconstrucción del pasado, evocar objetos ausentes que hacen referencia a una conducta anterior. (12)

* Intuición: Entre los 4 y 5 años se da una forma primitiva de intuición que consiste en valorar la cantidad sólo por el espacio ocupado, sin preocuparse por analizar las relaciones.

Entre los 5 y 6 años se observa una equivalencia, mientras hay correspondencia visual u óptica, pero la igualdad no se conservará por correspondencia lógica, no hay operación racional alguna, es simplemente intuición, la cual está sometida a la primacía de la percepción. (13)

*Afectividad: Todas las transformaciones que surgen al inicio de la socialización además de interesar a la inteligencia y al pensamiento, tienen una repercusión profunda en la vida afectiva. No existen actos puramente intelectuales, como tampoco existen actos puramente afectivos. Los dos elementos intervienen uno con el otro; lo que ocurre es que hay personas que se interesan más por las

personas que por las cosas y viceversa, con lo que pareciera ser que algunas parecen más sentimentales y otras más secas, pero se trata tan solo de distintas conductas y los dos llevan consigo necesariamente una afectividad.(14)

II.3. El niño entre los siete y los doce años.

Es a la edad de seis años cuando el niño inicia la etapa de la escolaridad. Esta etapa es decisiva en el desarrollo mental, pues aparecen nuevas formas de organización y se mejoran las adquiridas en la etapa anterior.

II.3.1. Los progresos de la conducta y la socialización.

Después de los siete años, el niño adquiere cierta capacidad de cooperación, porque ya no confunde su propio punto de vista con el de los demás, sólo que ya puede separarlos para relacionarlos, surgen las discusiones y hay una comprensión para las demás personas.

En cuanto al comportamiento colectivo hay un cambio notable en las actitudes sociales las cuales se manifiestan entre otras cosas en los juegos con reglamento. Los niños al jugar a partir de los siete años, sin conocer aún las reglas del juego, tienden a fijar la unidad de las reglas admitidas durante el juego y se controlan unos a otros, con la finalidad de mantener la igualdad ante una ley única. Se trata de alcanzar el éxito en una competencia reglamentada.

El niño alcanza la reflexión, y en lugar de las conductas impulsivas, piensa antes de actuar, y es entonces en donde comienza a adquirir la reflexión, que es la deliberación interior, la discusión con uno mismo, es una conducta social de discusión interiorizada. A los siete años, el niño comienza a liberarse de su egocentrismo social e intelectual, y entonces adquiere la capacidad de nuevas relaciones, las cuales serán de mayor importancia para la inteligencia y la afectividad.(15)

II.3.2. El pensamiento.

"En esta etapa las grandes conquistas del pensamiento son la del tiempo y el espacio las cuales se conciben por encima de la causalidad y las nociones de conservación como esquemas generales del pensamiento, no tan sólo como esquemas de acción o de intuición"(16)

El tiempo se construye por coordinación de operaciones análogas, por orden de las sucesiones de acontecimientos y los intervalos que hay entre cada acontecimiento. A los ocho años en relación al tiempo se elabora la noción racional de velocidad se concibe como la relación entre el tiempo y el espacio recorrido.

La construcción del espacio, se comienza a dar apartir de los siete años, cuando empieza a construirse un espacio racional.(17)

II.3.3. Las operaciones racionales.

El concepto de operación, se aplica a cosas muy diferentes. Existen operaciones lógicas, como aquellas que forman parte de un sistema de conceptos o clases como lo puede ser: la reunión de individuos, las operaciones aritméticas como la suma, multiplicación y las operaciones contrarias a éstas, las operaciones geométricas como pueden ser secciones, desplazamientos, etc., operaciones temporales, mecánicas, físicas, etc.

Una operación es entonces considerada como una acción cualquiera cuya fuente es siempre motriz, perceptiva o intuitiva.

Las intuiciones se transforman en operaciones desde el momento en que constituyen sistemas de conjunto a la vez reversibles y se pueden componer. Las acciones se hacen operatorias desde el momento en que dos acciones del mismo tipo pueden componer una tercera acción que pertenezca todavía al mismo tipo, y estas acciones se pueden invertir.

El niño a los siete años descubre el método operatorio en el que se busca primero el elemento más pequeño de todos, y después cada vez el más pequeño de los que quedan y es entonces así como se da el razonamiento.

A los nueve años el niño ya concluye en el peso de un objeto y a los doce en el volumen.

El pensamiento del niño se convierte en pensamiento lógico, debido a la organización de sistemas de operaciones que se rigen por una serie de leyes de conjunto comunes. (18)

Estas leyes de conjunto comunes son las siguientes:

1o. Composición: Dos operaciones de conjunto pueden componerse entre sí y su resultado es una operación que pertenece a ese mismo conjunto

2o. Reversibilidad: Toda operación puede ser invertida.

3o. La operación directa y su inversa tienen como resultado una operación nula o idéntica.

4o. Las operaciones pueden asociarse entre sí de todas maneras." (19)

El paso de la intuición a la lógica o a las percepciones matemáticas se efectúa durante la segunda infancia por la construcción de agrupamientos y grupos, las nociones y relaciones no pueden construirse de manera aislada, son organizaciones llamadas de "conjunto" en las que todos los elementos son solidarios y se equilibran entre sí.

II.3.4. La afectividad, la voluntad y los sentimientos morales.

Los primeros sentimientos morales surgen del respeto unilateral del niño pequeño hacia sus padres o hacia el adulto, por ende ese respeto lleva hacia la formación de una moral de obediencia.

Puede decirse que existe respeto mutuo cuando los individuos se atribuyen recíprocamente un valor personal, el cual es equivalente, y no se limitan a valorar tal o cual de sus acciones particulares.

En el niño, cuando se han constituido todas las reglas del juego entre los jugadores, es donde se encuentra aplicado el respeto mutuo, los niños respetan las reglas, no tanto por ser producto de una voluntad exterior, sino por que son resultado de un acuerdo explícito. La regla obligará en la medida que el yo consienta en aceptar el acuerdo que se tiene.

El sentimiento de justicia surge del respeto mutuo, este sentimiento de justicia es muy fuerte entre compañeros, marca las relaciones entre niños y adultos hasta modificar el trato hacia los padres. La conciencia de lo justo y de lo injusto aparece ordinariamente a expensas del adulto más que bajo su presión y es entonces aquí cuando el niño comienza a disociar la justicia y la sumisión. El respeto mutuo se va diferenciando gradualmente del respeto unilateral, el cual conduce a una organización nueva de los valores morales.

La organización de los valores morales es equiparable según Piaget, a la lógica de los valores o de las acciones entre individuos así como la lógica es una moral de pensamiento.(20)

II.4. Origen del Pensamiento.

Piaget concibe que el lenguaje propiamente dicho es "el vehículo de los conceptos y las nociones que pertenecen a todo el mundo y refuerzan el pensamiento individual con un amplio sistema de pensamiento colectivo" (21)

De los 2 a los 7 años se dan todos los cambios entre las formas de pensamiento siguientes:

- * Pensamiento por incorporación o asimilación
- * Pensamiento que se adapta a los demás y a la realidad, y de este modo, se prepara el pensamiento lógico.

Entre estas dos formas de pensamiento, se encuentran comprendidas la mayoría de los actos del pensamiento infantil.

El pensamiento egocéntrico, se presenta en el juego simbólico. Estos juegos simbólicos, constituyen la actividad real del pensamiento, tienen la función de satisfacer al yo; esto se puede entender más claramente con el siguiente ejemplo: la niña que juega a las muñecas, rehace su vida, pero corrige las cosas a su manera, compensa y complementa la realidad por medio de la fantasía.

Es necesario para una mejor comprensión explicar que el símbolo es también un signo, un signo individual en este caso, elaborado por el individuo, sin ayuda de otros y el cual solo es comprendido por él porque la imagen del mismo se refiere en ocasiones a recuerdos íntimos o personales.

Pero conforme va avanzando la edad, se desarrolla una forma de pensamiento más adaptada a lo real, este pensamiento recibe el nombre de pensamiento intuitivo, el cual consiste en la experiencia y la coordinación sensoriomotriz reconstruidas por medio de la representación.

El análisis de cómo el niño pequeño formula preguntas deja ver claramente el carácter egocéntrico todavía de su pensamiento.

El animismo infantil es una tendencia que consiste en concebir los objetos como vivos y dotados de intenciones. (22)

II.5. El pensamiento del niño pequeño.

II.5.1. El niño y el adulto.

Existen diferencias entre el niño y el adulto. El niño es en un principio prelógico en el sentido de que en él se va manifestando la necesidad de una construcción progresiva de las estructuras lógicas. Es importante destacar que las acciones constituyen el punto de partida de las futuras operaciones de la inteligencia. Pero las operaciones como tales, no están concluidas hasta alrededor de los siete u ocho años, anterior a esta etapa, hay todo un período "prelógico".

Las operaciones lógico-matemáticas, son acciones interiorizadas, reversibles y coordinadas en estructuras de conjunto. El niño procede al principio por las acciones simples, de sentido único. No hay forma inmediata de conservación de los objetos, conjuntos, cantidades, etc.

En referencia al niño pequeño, hay que hacer notar que el pensamiento de éste es egocéntrico en el sentido de una centralización en el propio punto de vista.

Lo anterior se puede comprender mejor con el siguiente ejemplo: la permanencia de un objeto individual que se encuentra fuera del campo perceptivo (escondido debajo de la tapa de una caja) se adquiere únicamente de manera progresiva a nivel sensorio-motor (de los 8 a los 12 meses) y la colección de una serie de objetos, cuya forma ha cambiado, no es reconocida hasta aproximadamente los 7 u 8 años.

Los niños de cuatro a seis años creen en general que la cantidad se conservará. La razón de la noción de no conservación se debe a que el niño pequeño razona sólo acerca de los estadios estáticos y desprecia las transformaciones en cuanto tal ya que para alcanzarlas hay que razonar mediante

"operaciones" reversibles y éstas no se construyen si no poco a poco, por una regulación progresiva de las compensaciones que intervienen. (23)

II.5.2. Las estructuras cognoscitivas.

¿Cómo se construyen las estructuras operatorias lógico-matemáticas? El estudio de la construcción de estas estructuras aporta a la psicología del niño un valor explicativo, que afecta a la psicología general, en el sentido de que la génesis se enlaza con la causalidad de los mecanismos formadores.

Las operaciones lógico-matemáticas surgen de las mismas acciones producto de una abstracción que procede a partir de la coordinación de las acciones y no a partir de los objetos.

Para descubrir un orden en una serie de objetos o una sucesión de acontecimientos, es necesaria la capacidad de registrar ese orden mediante acciones ya que el orden objetivo no es pues conocido más que a través de un orden inherente a las acciones mismas y para "aprehender" un orden, es necesario disponer de un contador lo que equivale a una actividad ordenadora.

Las operaciones no son sólo acciones interiorizadas ya que para que haya operaciones, es necesario además de que las acciones se hagan reversibles y se coordinen formando estructuras de conjunto, estructuras que pueden expresarse como "agrupamientos", "grupos", etc.

Para otros autores, las estructuras numéricas derivan de las estructuras lógicas. Todos los elementos del número con naturaleza lógica ya que no existe la intuición de $n+1$. Los componentes lógicos, crean una nueva síntesis en el caso del número entero, y una síntesis que no corresponde ni a una composición de clases ni a una composición serial, sino a ambas a la vez.

El número entero no es un simple sistema de inclusión de clases, ni una simple seriación, es una síntesis que no se puede separar de la inclusión y la

seriación, ocasionada debido a que se han abstraído las cualidades y de que los dos sistemas que son distintos cuando se conservan las cualidades se vuelven uno solo en el caso contrario.(24)

II.5.3. El pensamiento y la función simbólica.

El bebé de 8 a 10 meses, las únicas formas de inteligencia que tiene son todavía de naturaleza sensorio-motriz, es decir, sin otros instrumentos que las percepciones y los movimientos, parece ser evidente que el lenguaje ha modificado de manera profunda esa inteligencia inicial en actos, agregándole el pensamiento. Entonces, el niño se ha vuelto capaz de evocar situaciones no actuales y liberarse de los límites del campo perceptivo.

Gracias al lenguaje, los objetos y los acontecimientos no son ya únicamente alcanzados en su inmediatez perceptiva, sino insertados en el marco conceptual y racional que enriquece su conocimiento.

El lenguaje es necesariamente interindividual, y está construido por una serie de signos. Pero junto al lenguaje, el niño pequeño que está menos socializado que después de los 7 u 8 años, y sobre todo que el adulto necesita de otro sistema de significantes, más individuales y más "motivados" los cuales son los símbolos cuyas formas más corrientes en el niño pequeño se encuentran en el juego simbólico y aparece al mismo tiempo que el lenguaje, desempeña un papel considerable en el pensamiento de los pequeños, como fuente de representaciones individuales y de esquematización representativa en el individuo.

Pero el juego simbólico, no es la única forma del simbolismo individual. Juega un importante papel en la génesis de la representación la "imitación diferida" o imitación que se produce por primera vez en ausencia del modelo correspondiente. Se pueden llegar a clasificar como símbolos individuales todas

las imágenes mentales. La imagen, no es un elemento del pensamiento mismo, ni una continuación directa de la percepción, es un símbolo del objeto, que no se manifiesta aún a nivel de la inteligencia sensorio-motriz. La imagen puede ser concebida como una imitación interiorizada, la imagen sonora no es más que la imitación interior del sonido correspondiente y la imagen visual es el producto de una imitación del objeto y de la persona, ya sea por todo el cuerpo, por los movimientos oculares cuando se trata de una forma cuyas dimensiones son pequeñas.

Existe una función simbólica más amplia que el lenguaje y que engloba, además del sistema de los signos verbales todo el sistema de símbolos en sentido estricto. La fuente del pensamiento debe buscarse en la función simbólica. La característica principal de la función simbólica es una diferenciación de los significantes (signos y símbolos) y los significados (objetos o acontecimientos, esquemáticos o conceptualizados). En el terreno sensorio-motor existen sistemas de significaciones puesto que toda adaptación cognoscitiva consiste en dar significaciones como formas, finalidades o medios, etc. El único significante que se conoce en las conductas sensorio-motrices es el índice, el índice y la señal son tan solo partes o aspectos del significado, y no representaciones que permiten evocar, remiten al significado como la parte remite al todo o los medios al fin, y no como un signo o un símbolo permite evocar mediante el pensamiento un objeto o un suceso cuando esta ausente.(25)

Según Piaget, "la constitución de la función simbólica supone el diferenciar los significantes de los significados, de tal manera que los primeros puedan permitir la evocación de la representación de los segundos". (26)

El pensamiento precede al lenguaje, y el lenguaje se limita a transformar al pensamiento, ayudándole a alcanzar sus formas de equilibrio por medio de una esquematización más avanzada y una abstracción más móvil.

II.5.4. El lenguaje y las operaciones concretas de la lógica.

Las operaciones lógicas en el niño no se constituyen en bloque, se elaboran en dos etapas sucesivas. Las operaciones proposicionales como la lógica de proposiciones, con sus estructuras de conjunto particulares, que son las del retículo y de un grupo de cuatro transformaciones las cuales son la identidad, inversión, reciprocidad y correlatividad no aparecen hasta alrededor de los 11-12 años y no se organizan sistemáticamente hasta el período de los 12 a los 15 años. Desde los 7 u 8 años, se observa como se constituyen sistemas de operaciones lógicas que no interesan aún a las proposiciones como tales, sino a los objetos mismos, sus clases y sus relaciones, y se organizan sólo a raíz de las manipulaciones reales o imaginarias de los objetos.

Las "operaciones concretas", son operaciones auditivas y multiplicativas de clases y relaciones: clasificaciones, seriaciones, correspondencias, etc. Estas operaciones no cubren toda la lógica de las clases y las relaciones y no constituyen más que estructuras elementales de "agrupamientos" que consisten en semirretículos y grupos imperfectos.

"El problema de las relaciones entre el lenguaje y el pensamiento puede plantearse de la siguiente manera y con el siguiente ejemplo se comprenderá mejor: Todos los pájaros (clase A) son animales (clase B), pero todos los animales no son pájaros, ya que existen animales no-pájaros (clase A'). El problema está entonces en saber si las operaciones $A+A'=B$ y $A=B-A'$ provienen sólo del lenguaje, que permite agrupar objetos en clases A, A' y B, o si estas

operaciones tienen raíces más profundas que el lenguaje. Puede plantearse un problema análogo a propósito de las seriaciones 'A B C...', etc' (27)

En el niño las operaciones que permiten reunir (+) o disociar (-) clases o relaciones, son acciones propiamente dichas, antes de ser operaciones del pensamiento. Antes de ser capaz de reunir o disociar clases relativamente generales y relativamente abstractas como las clases del ejemplo de los pájaros o de los animales, el niño sólo sabrá clasificar colecciones de objetos en un mismo campo perceptivo y reunidos o disociados por la manipulación, y antes de ser capaz de seriar objetos evocados por el lenguaje, el niño solo sabrá construir series en forma de configuración en el espacio como el ejemplo anterior de los bastoncitos de longitud creciente. (28)

II.6. La percepción en el niño.

El conocimiento del mundo exterior es necesario para que el esfuerzo de adaptación que proviene de las sensaciones y de las percepciones del niño sea eficaz. Es casi imposible distinguir estas sensaciones y percepciones.

II.6.1. La necesidad de la sensación.

Es evidente la relación tan estrecha que existe entre la actividad sensorial y el esfuerzo de adaptación que predomina en el niño durante la primera infancia así como los intereses sensoriales perceptivos. El niño se interesa apasionadamente por todo lo que le impresiona a nivel de los sentidos y principalmente por todo lo que se agita o se mueve.

El medio al cual debe adaptarse el niño es muy amplio y de naturaleza social. La enseñanza que recibirá en la escuela es a la vez oral y visual, y por eso depende del buen funcionamiento del oído y de la vista. Es por esto que

difícilmente se concibe que un niño que ve u oye mal pueda realizar correctamente las tareas de la escuela.(29)

II.6.1.1. Sensación y percepción.-

Cuando la sensación y la percepción sean de hecho solidarias una de otra, existe entre ellas una diferencia considerable. Sentir es una actividad fisiológica relativamente simple y percibir es únicamente un acto del espíritu, eminentemente complejo.

No hay que olvidar que lo real se compone de cosas y de hechos, siendo las cosas objetos inertes e inmóviles, y los hechos son acontecimientos, es decir, acciones entre esos objetos que implican un desenvolvimiento a través del tiempo.(30)

II.6.2. Consecuencias pedagógicas.

"La percepción de lo real puede ser objeto de un perfeccionamiento continuo. Un conocimiento totalmente objetivo del universo, es un límite que nunca será alcanzado. La realidad seguirá siendo siempre, en gran medida, una construcción del espíritu. La asimilación es necesariamente una función de un sujeto que reduce el dato a una forma de su pensamiento. Es esencial que ese pensamiento no esté encerrado en sí mismo, como lo es el pensamiento del niño.

La percepción esta sujeta a múltiples errores los cuales van desde la alucinación hasta la ilusión, el engaño o confusión, según que se cometa un error sobre la realidad, el objeto o sus cualidades, o tan solo sobre su identificación. Las causas de esos errores pueden ser de dos clases:

-Naturaleza fisiológica: Dependen de un mal mecanismo de la acomodación sensorial, una anomalía en algún órgano de los sentidos como puede ser el daltonismo, o un estado de enfermedad general como la fiebre que provoca

falsas percepciones. El remedio para estos errores consiste en una buena higiene de los órganos sensoriales o en la atención médica apropiada.

-Naturaleza Psicológica: Depende de un mal mecanismo de la asimilación mental. El proceso de asimilación será posible gracias a la presencia de imágenes en el espíritu, y si los esquemas de interpretación son falsos, la percepción se vuelve falsa o incompleta.(31).

II.7. Desarrollo psicomotor.

Los logros motores a los que llega el niño de siete a doce años, se caracterizan por una mayor organización y control en las relaciones espacio temporales y por una mayor capacidad para combinar las destrezas que hasta ahora ha adquirido.

En los juegos y deportes puede correr pateando y botando una pelota y, seguir al mismo tiempo ciertas reglas como imprimir precisión, adecuar la velocidad de su carrera en relación con otros estímulos (distancia, tiempo, límites, etc.). El cambio anatómico que se da en este momento, requiere de una constante adecuación postural y motriz.

Es necesario pasar de la experiencia motriz a la expresión verbal de ésta fomentando el análisis de las características de los objetos, con relación a los movimientos del niño. Es importante reafirmar los conceptos de orientación a través de la psicomotricidad. Hay que ofrecerle al niño la posibilidad de desarrollar las nuevas destrezas motrices, tanto en el juego como en el deporte o en las actividades manuales y artísticas.

El contexto social influye grandemente en el desarrollo del niño, es por esto que el maestro debe procurar conocer el medio socioeconómico del que provienen sus alumnos ya que las distintas situaciones a las que se encuentran expuestos los educandos se reflejan en las deficiencias que presentan en el

desarrollo del lenguaje, la comprensión de la lectura, las estructuras mentales y la motricidad. (32)

CITAS BIBLIOGRAFICAS

CAPITULO II

(10) cfr. "Enciclopedia práctica de la pedagogía." Tomo 6 p. 75-82

(11) cfr. ibidem, p.199.

(12) cfr. ibidem, p. 205-206.

(13) cfr. ibidem, p.241.

(14) cfr. ibidem, p. 245.

(15) cfr. ibidem, p. 247

(16) cfr. ibidem, p. 248.

(17) cfr. Op. Cit., p. 837

(18) cfr. ibidem, p.12.

(19) cfr. ibidem, p.13.

(20) cfr. ibidem, p.14.

(21) cfr. Op. Cit., p.93-95.

(22) op. cit., p.95.

(23) cfr. Ibidem, p. 15.

(24)cfr. Ibidem, p.95-98.

(25)cfr. Ibidem, p.99.

(26) cfr. Ibidem, p.102-103.

(27) cfr. Ibidem, p. 115-120.

(28) cfr. Ibidem, p. 99

(29) cfr. Ibidem, p. 102-103.

(30) ibid.

(31)cfr. "Diccionario de ciencias de la educación", p.842.

(32) MADRIGAL LL., Alfredo., "Los niños son así", p.117-121.

CAPITULO III.

LOS JUEGOS DE VIDEO.

III.1. ¿Qué es un juego de vídeo?

"Un juego de vídeo es el resultado de un desarrollo técnico que se inicia con el lanzamiento de los norteamericanos a la conquista de la Luna, iniciando aquí la era de las computadoras, siendo los videojuegos un producto que guarda estrecha relación con éstas.

Los viajes de la NASA a la Luna propician el desarrollo de computadores de dimensiones insólitas, así como de complicados sistemas de "Software" y "hardware", los cuales tuvieron repercusión en la elaboración de sistemas de videojuegos.

Los videojuegos no son baratos (sistemas de juego "caseros", máquinas de juego automáticas "chispas", computadoras), se dice que son un medio que habrá de ayudar al niño a familiarizarse con los sistemas computacionales que se utilizan hoy día. A los cuales no todas las clases sociales tienen acceso". (33)

Por lo que podemos decir que un juego de vídeo es un medio de entretenimiento tanto para niños como adultos, el cual se compone de un software que dependiendo del tipo de equipo del que se trate serán los cartuchos; los diskettes o los programas y de un hardware; el cual podrá ser los controles de juego, monitor, teclado y unidad procesadora (cpu), dependiendo nuevamente del tipo de equipo del que se trate.

Por lo anterior, los juegos de vídeo se pueden clasificar en:

- * Sistemas de videojuego caseros y
- * Sistemas de videojuego por computadora.

Prácticamente el uso de estos sistemas de videojuego es el mismo, lo que los hace diferentes es que el sistema de videojuego casero (Nintendo, Sega, etc.)

se utiliza por lo regular en casa, mientras que los sistemas de videojuego por computadora se utilizan tanto en el hogar como en los centros de trabajo y escuelas.

III.1.1. Los juegos de vídeo hoy en día.

Hoy en día estamos viviendo una época de grandes avances y transformaciones y en el terreno del entretenimiento, los videojuegos se han convertido en uno de los principales medios de entretenimiento casero, se ha especulado mucho respecto a los efectos tanto positivos como negativos que se producen por el uso de los videojuegos. Se ha dicho entre muchas otras cosas que los videojuegos producen de manera directa en el niño un comportamiento violento o agresivo, sin embargo, quienes afirman esto no cuentan con una evidencia lo suficientemente fuerte para probar que lo que afirman es el resultado de las investigaciones que han realizado, sin embargo, por otro lado se afirma que el comportamiento del niño no se ve afectado después de jugar con los videojuegos, lo cual es algo que debe ser cuestionado ya que basta con observar el comportamiento que presentan los niños cuando están jugando, ya que el niño se involucra demasiado con el videojuego, en el momento en que está haciendo uso de él y adopta algunas actitudes como por ejemplo: imitan voces y movimientos se sienten la heroína del juego y lo manifiestan frente a sus padres y amigos.

Se han realizado numerosas investigaciones respecto a los efectos benéficos que los videojuegos pueden producir en el niño, según Blumenschein, estos estudios se han abocado principalmente en cuatro áreas las cuales se mencionan a continuación:

1. Area Educacional.
2. Area Social.

3. Area Psicológica.

4. Area Terapéutica.

III.1.1.1. Area Educativa.

Tal vez surja la duda de ¿Qué aportación pueden tener los videojuegos en la educación de los niños? Pues bien, según estudios realizados los videojuegos contribuyen a desarrollar en el niño un pensamiento lógico ya que el niño debe seguir las reglas, ser lógico y sobre todo paciente y de este modo va desarrollando sus propias estrategias, razonamiento inductivo, creatividad, estimulan la imaginación y la conceptualización tanto visual como espacial, son un medio divertido para lograr una interacción familiar. Sin embargo, puede considerarse que la interacción familiar no solo se puede lograr jugando con una máquina de videojuegos, también existen otros juegos que pueden ayudar a lograr una interacción familiar.

Mediante el uso de los videojuegos se desarrollan habilidades de ensayo-error, se evalúan hipótesis y habilidades, y sobre todo, algo muy importante, el niño desarrolla la habilidad de organizar información; los videojuegos permiten desarrollar habilidades que le ayudarán a resolver problemas en la práctica.

Lo anterior puede ayudar al niño a obtener el mejor provecho de algunas situaciones que se le presentan en el aprendizaje.

El jugar con videojuegos es una actividad dinámica ya que se requiere de tener o ir adquiriendo determinadas habilidades para poder manejar el juego además de que le proporciona al niño una retroalimentación muy rápida.

En cuanto a creatividad e imaginación los videojuegos tienen una variedad interminable de elementos fantasiosos y dinámicos, sin embargo es prudente mencionar que los elementos que se van presentando pueden ser nocivos para el

niño ya que llevan una gran dosis de agresión la cual perjudica el desarrollo integral del mismo.

El mundo está pasando por una etapa de grandes cambios los cuales han estado muy relacionados con los grandes avances tecnológicos y particularmente con las computadoras, pues bien, los videojuegos introducen al niño al mundo de las computadoras personales ya que cuentan con una gran tecnología la cual lo familiariza con el uso de las mismas, además pueden funcionar como una herramienta educativa ya que se interactúa con ciertos programas y se organizan grandes cantidades de información y se desarrollan estrategias .

De igual forma estos videojuegos, vienen acompañados de efectos sonoros, los cuales forman parte de la ambientación, si se utiliza la música adecuada, puede llegar a tener gran influencia en el desarrollo de la apreciación musical en el niño.

III.1.1.2. Area Social.

Según los estudios realizados los videojuegos ofrecen una gran oportunidad de socialización al niño ya que al jugar los niños se pasan "tips" de cómo vencer a los enemigos que les presenta el cartucho de videojuego, se enseñan a jugar unos a otros cuando se reúnen en grupos, no obstante, hay que hacer notar que los niños que se reúnen son de la misma clase social, por lo que se cae en un elitismo.

Para algunos niños los logros y avances que van teniendo con el juego les ayuda a ganar gran aceptación en el grupo de amigos, o se puede caer en un rechazo si no se tienen.

Y según los expertos los videojuegos pueden ser un medio que sirve para canalizar las tendencias agresivas y competitivas, así como para relajarse.

Además los videojuegos en la familia ayudan a mejorar la comunicación, la cooperación y la interacción porque los miembros de la familia comparten estrategias y se ayudan el uno al otro para pasar al siguiente nivel en el juego, siempre y cuando este tipo de juegos se utilicen como un medio de diversión familiar y se manejen bajo supervisión de los padres y sean del agrado de todos los miembros de la familia.

Sin embargo considero que se están limitando las oportunidades y las opciones de juego para los niños ya que existen una gran variedad de juegos (los videojuegos son parte de esa gran variedad, el inconveniente es que los programas que se manejan en estos juegos, no tienen en su contenido una finalidad pedagógica), el problema es que la sociedad actual se está polarizando y olvidando juegos como las rondas infantiles, brincar la cuerda, el avión, etc., los juegos y las opciones existen, simplemente hay que hacerlas resurgir y en el momento en que se haga el niño tendrá mayores oportunidades para lograr un desarrollo armónico e integral.

III.1.1.3. Area Psicológica.

Los videojuegos proporcionan una técnica moderna y elaborada de poner a prueba las propias habilidades de pensamiento, lo cual puede ser de gran ayuda para aquellos niños que sienten que su capacidad intelectual es menor que la de sus compañero, jugando con los videojuegos el niño adquiere un sentido de autonomía e independencia dentro de una sociedad en la cual comúnmente ellos tienen poco control sobre su propia vida.

Los videojuegos además le proporcionan al niño un sentido de participación en la historia que se va desarrollando dentro del videojuego.

III1.1.4. Area Terapéutica.

Los videojuegos son usados en un hospital en Los Angeles para incorporar a la sociedad a niños que han sufrido de graves quemaduras, además en otro hospital en California los videojuegos son utilizados para rehabilitar a pacientes que han sufrido del corazón y han tenido fuertes golpes en la cabeza ya que algunos pacientes requieren ser rehabilitados en niveles de memorización, habilidades de decisión, percepción visual y control sobre la motricidad.

En los lugares mencionados anteriormente se hace uso de los videojuegos porque tienen implícito un valor de recompensa para el jugador y funcionan como una buena herramienta para motivar al paciente en su rehabilitación y los logros son mayores a comparación de los obtenidos con otro tipo de terapias". (34)

CITAS BIBLIOGRAFICAS

CAPITULO III

(33) cfr. BLUMENSCHNEIN, P. y U. "Los videojuegos" , p. 17-19, de. Aura. Barcelona, 1984.

(34) cfr. Ibidem, p.89-130

CAPITULO IV
APARATO CRITICO
LA DIDACTICA Y LOS JUEGOS DE VIDEO COMO INSTRUMENTO
EDUCATIVO.

¿Qué ocurre hoy en día con las nuevas generaciones y la educación que reciben del medio ambiente?

Cómo se puede apreciar, hoy en día, el mundo vive una época de grandes cambios, particularmente en México, la educación se ha visto fuertemente afectada por los mismos, sobre todo por la tecnología, la cual ha ejercido una fuerte influencia sobre la educación del niño y especialmente en el desarrollo lúdico del mismo.

La forma de jugar del niño hoy día ha cambiado, los juegos de rondas, de mesa, deportivos, etc., se han visto desplazados en gran medida por los juegos por computadora y por los videojuegos caseros.

El niño en muchas ocasiones ya no juega con sus amigos o compañeros, a veces suele hacerlo con o contra los personajes que se encargan de protagonizar la trama de los cartuchos o diskettes de juego.

Debido a lo anterior, ha surgido la preocupación de responder a la tarea orientadora que como educadores tienen tanto el pedagogo como el profesor y toda persona relacionada con la educación del niño para así poder obtener de este tipo de juego el mayor provecho posible.

Pero ¿cómo hacerlo?. Primero que nada, es necesario plantear una categorías de análisis, con el objeto de que los videojuegos puedan realmente convertirse en una alternativa educativa. Esta es:

- La didáctica.

El juego desde siempre ha sido una de las ocupaciones principales del niño pequeño, por lo que el objetivo principal de este capítulo será el describir el papel que representa la actividad lúdica (juego) en el desarrollo del niño para así poder comprender mejor la función que pueden desempeñar los videojuegos en la educación del niño y la influencia que llegan a ejercer sobre éste.

La educación tiene una gran responsabilidad tanto con el alumno como con la sociedad; sus efectos son profundos y durarán toda la vida en el individuo y repercutirán en la sociedad de manera imprevisible en el futuro y dejarán por el alcance que tengan una profunda huella en la sociedad, dentro de la cual la Pedagogía ayudada por la didáctica juega un papel determinante.

Veamos lo que se ha dicho en torno de la misma:

IV.1 Definición de Didáctica.

"La didáctica es el conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que todo profesor debe conocer y saber aplicar para orientar con seguridad a sus alumnos en el aprendizaje de las materias de los programas, teniendo en vista sus objetivos educativos."(35)

IV.2. El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Los actos humanos se justifican por su fin, y el fin de la enseñanza está en el aprendizaje, la enseñanza se realiza en función del aprendizaje, por lo tanto enseñanza y aprendizaje no son elementos didácticos que se den aislados.

Pero la didáctica no sólo es propia del trabajo escolar, sin embargo la mayoría de los estudiosos de la didáctica se enfocan a este ámbito.

Como se menciona anteriormente, la enseñanza es la actividad que dirige el aprendizaje. Para que un profesor logre enseñar bien, se requiere del

conocimiento claro y preciso de lo que son "el aprendizaje y la enseñanza" porque los dos tienen relación mutua tanto en la teoría como en la práctica.(36)

Debido a que estos dos conceptos tienen una importancia fundamental para la didáctica, a continuación profundizaremos en cada uno de ellos.

IV.2.1. El Aprendizaje.

Se comprende mejor una cosa cuando se le experimenta y maneja directamente, pero también, el comprender, memorizar y aplicar son aspectos integrantes de la misma experiencia del aprendizaje.

Sin embargo, el aprendizaje definitivo de un conjunto sistemático de contenidos implícitos en una asignatura, es un proceso de asimilación lento, gradual y complejo de interiorización y asimilación en el cual forma de pensar, atención y disposición del alumno son decisivas.

No es un proceso pasivo, es un proceso basado en la receptividad, es un proceso operativo en el que la atención, empeño y esfuerzo del alumno son fundamentales. El alumno debe identificar, analizar y reelaborar los datos del conocimiento que recibe. (37)

Para William Kelly, "aprender es una ocupación universal para todos los hombres, y es el único medio para progresar en la vida, la capacidad de aprender es un don innato, constituye una característica principal en la naturaleza racional del hombre ya que el aprender es el fundamento de todo acto humano". (38)

"El aprender implica un cambio o modificación de la conducta, este cambio varía de lo simple a lo complejo y es por esto que el aprendizaje se puede definir como una actividad mental por medio de la cual el conocimiento y la habilidad, los hábitos, actitudes e ideales son adquiridos, retenidos y utilizados, originando una progresiva adaptación y modificación de la conducta". (39)

La característica más importante es la actividad de la persona que aprende, por lo que el aprendizaje no es un proceso de asimilación pasivo, es más bien una adaptación, la cual implica un esfuerzo dirigido a un fin por parte de la persona que aprende; el aprendizaje se da proporcionalmente a las actividades del alumno, éste aprende mediante la lectura de los libros de texto, la escritura de temas, la resolución de problemas, la atención a las explicaciones del profesor, etc. El aprendizaje de todas estas cuestiones se va dando progresivamente y es una actividad mental por lo que no depende del modo en que la mente del alumno reacciona en respuesta a agentes externos como libros, maestros, etc.

El aprendizaje supone la organización e integración de experiencias por medio del intelecto y la voluntad.

Supone el desarrollo de las facultades individuales y la realización gradual de las potencialidades. (40)

Luiz de Mattos plantea que los alumnos están realmente aprendiendo cuando realizan las actividades que a continuación se enlistan, las cuales podemos relacionar con el uso de los videojuegos en el salón de clases:

- a) Hacen observaciones directas sobre los hechos, procesos, películas y demostraciones que se les presenta, y procuran interpretarlos basándose en las experiencias y los conocimientos que poseen; Si esto lo aplicamos a los videojuegos, lograremos que el educando comente después que se ha hecho uso de estos, las experiencias que adquirió así como los conocimientos nuevos.
- b) Hacen planes y realizan experiencias, comprueban hipótesis y anotan sus resultados, ya que el niño después de haber jugado, comprueba si las estrategias utilizadas fueron o no de utilidad y analiza el resultado que obtuvo con el uso de las mismas.
- c) Consultan libros, revistas, diccionarios, en busca de hechos y aclaraciones; toman apuntes y organizan ficheros y cuadros comparativos; El educando

mediante la consulta de diversas fuentes debe buscar información que le ayude a comprender el porque del tema que se trate en el videojuego y su funcionamiento.

d) Escuchan, leen, anotan pasan en limpio sus apuntes y los complementan con extractos de otros autores y fuentes; los videojuegos le ayudarán al educando a complementar las notas tomadas en clase al regresar al salón.

e) Formulan dudas, piden aclaraciones, suscitan objeciones, discuten entre sí, comparan y verifican; el niño mediante el análisis que debe hacer y la discriminación de la información que recibe mediante el uso del videojuego, ejercita su pensamiento crítico en relación al medio que le rodea.

f) Realizan ejercicios de aplicación, composiciones y ensayos conciben planes y proyectos, estudian sus posibilidades y los ejecutan, organizan informes, resúmenes y sinopsis;

g) Colaboran con el profesor y se auxilian mutuamente en la ejecución de trabajo, en la aclaración de dudas y en la solución de problemas;

h) Efectúan cálculos y usan tablas; dibujan e ilustran; copian mapas, o los reducen o amplían a escala; completan e ilustran mapas mudos, etc.; Los videojuegos desarrollan en el niño la capacidad visual, por lo que el copiado de algunos elementos le resulta fácil, además de que analiza las acciones que toman los personajes del juego, con la finalidad de poder comprenderlo.

y) Buscan, coleccionan, identifican, comparan y clasifican muestras, modelos, sellos, grabados, plantas, objetos, fotografías, etc.; los videojuegos le facilitan el acceso a elementos que no se encuentran cerca de su entorno, aunque en ocasiones son poco reales, ayudan a desarrollar la creatividad y la fantasía en el niño.

j) Responden a interrogatorios y tests, procuran resolver problemas, identifican errores, corrigen los propios o los de sus colegas, etc. (41)

Toda experiencia reflexiva del aprendizaje, debe proponer en concreto los siguientes resultados:

- a) Modificar la actitud y la conducta anterior del alumno.
- b) Promover la formación de nuevas actitudes y nuevas conductas, más inteligentes, ajustadas y eficaces.
- c) Enriquecer la personalidad del alumno, con nuevos y mejores recursos de pensamiento, acción, convivencia social, que le abran nuevas perspectivas culturales y sociales.(42) Por lo tanto los videojuegos dan aportaciones al niño, ayudándole a ampliar su acervo cultural.

¿Cuales son los objetivos del Proceso Enseñanza-Aprendizaje en la escuela?

Los objetivos del proceso de aprendizaje en la escuela son los siguientes:

- a) Adquisición de conocimiento,
- b) Desarrollo de habilidades y hábitos que supongan la capacidad de realizar tareas o adquirir modelos de conducta,
- c) Aprender a pensar claramente,
- d) Posesión de recursos,
- e) Independencia. (43)

Para poder comprender como tiene lugar el aprendizaje primero es necesario comprender y conocer la naturaleza del discípulo así como la naturaleza de su mente.

El hombre es capaz de aprender porque es un ser racional que cuenta con una inteligencia y voluntad., pero las funciones mentales están muy relacionadas con las funciones corporales.

El proceso de aprendizaje incluye el desarrollo y la utilización de todas las potencias y facultades tanto físicas como mentales en el hombre.

El hábito es un elemento importante en el proceso de aprendizaje ya que las cosas aprendidas se convierten en una adquisición permanente por medio de la formación de hábitos buenos.

El estado de madurez de la persona que aprende es otro elemento importante en el proceso de aprendizaje ya que éste depende en buena medida de la disposición del alumno para aprender y para esto se requiere de un grado de madurez física, mental y emocional, un nivel de experiencias, comprensión y aquellos intereses que tenga el mismo, lo cual indica el grado de disposición fisiológica y psicológica para realizar la actividad de aprender, y para que el aprendizaje sea eficaz debe ser adaptado al nivel de desarrollo del educando.
(44)

Hasta este momento se ha hablado del aprendizaje, el cual es una parte sumamente importante del Proceso Enseñanza-Aprendizaje, dentro del cual el educando desarrolla el papel principal, pero ¿qué pasa con la enseñanza?

IV.2.2. La enseñanza.

La enseñanza, es el otro elemento que conforma el Proceso Enseñanza-Aprendizaje, dentro de la cual el educador desarrolla el papel principal ya que es él quién se encarga mediante esta acción de dirigir el aprendizaje en el educando. Por lo anterior ésta se puede explicar en los siguientes puntos:

 No es la asignatura en sí el foco de la atención del profesor, sino los alumnos que deben ser estimulados, orientados y auxiliados en el aprendizaje. La asignatura solo es el reactivo cultural utilizado.

 El maestro es un guía que estimula y un orientador que conoce el proceso de aprendizaje de sus alumnos.

 La enseñanza es, una actividad de intercambio y de ideas, conocimientos, conceptos y hábitos que llevan a alcanzar la perfección del educando.

 Ser buen profesor es dirigir con una técnica realista el proceso de aprendizaje de los alumnos, manejando con habilidad el conjunto de recursos, factores y fuerzas psicológicas que pueden y deben actuar en este proceso.

La enseñanza y el aprendizaje no son actividades paralelas, son términos correlativos y complementarios que expresan actividades directamente entrelazadas de intercambio humano con un propósito común y unificador.

La enseñanza no es la causa del aprendizaje, es uno de los factores condicionantes más decisivos. El proceso de aprendizaje de los alumnos es preparado y en él se valoran los resultados obtenidos en función de los intereses vitales de los alumnos y de la sociedad, ya que como se mencionó anteriormente, se comprende mejor una cosa cuando se le experimenta y maneja directamente, por lo que comprender, memorizar y aplicar son tan solo aspectos integrantes de la misma experiencia del aprendizaje. (45)

IV.3. Elementos Didácticos.

IV.3.1. El alumno.

El alumno es quién aprende; aquel por quién y para quién existe la escuela. Siendo así, está claro que es la escuela la que debe adaptarse a él, y no él a la escuela. En la realidad debe existir una adaptación recíproca que se oriente hacia la integración, esto es hacia la identificación entre el alumno y la escuela. La escuela debe estar en condiciones de recibir al alumno tal como es, según su edad evolutiva y sus características personales. (46)

IV.3.2. Los Objetivos.

Toda acción didáctica supone objetivos. La escuela no tendría razón de ser si no tuviese en cuenta la conducción del alumno hacia determinadas metas, tales como: modificación del comportamiento, adquisición de conocimientos, desenvolvimiento de la personalidad, orientación profesional, etc. En consecuencia, la escuela existe para llevar al alumno hacia el logro de determinados objetivos, que son los de la educación en general, y los del grado y tipo de escuela en particular.

Los objetivos escolares, según su ámbito pueden ser:

- 1.- Objetivos comunes: Son los más generales y pueden ser alcanzados por todas las disciplinas; son los objetivos propios de la escuela.
- 2.- Objetivos específicos: Son los que se refieren, de manera adecuada, a cada disciplina.
- 3.- Objetivos particulares o especiales: Son los que se refieren a cada unidad del programa de una disciplina.
- 4.- Objetivos inmediatos: Son los que se procura alcanzar en una clase. (47)

IV.3.3. El Profesor.

El profesor es el orientador de la enseñanza. Debe ser fuente de estímulos que lleve al alumno a reaccionar para que se cumpla el proceso del aprendizaje. El deber del profesor es tratar de entender a sus alumnos. Lo contrario es mucho más difícil y hasta imposible. El profesor debe distribuir los estímulos entre sus alumnos en forma adecuada, de modo que los lleve a trabajar de acuerdo con sus peculiaridades y posibilidades. No debe olvidarse que, a medida que la vida social se torna más compleja, el profesor se hace más indispensable, en su calidad de orientador y guía, para la formación de la personalidad del educando. (48)

IV.3.4. La materia.

La materia es el contenido de la enseñanza. A través de ella serán alcanzados los objetivos de la escuela. Para el plan de estudios la materia debe someterse a dos selecciones:

a) Plan de estudios.- Se trata de saber cuáles son las materias más apropiadas para que se concreten los objetivos de la escuela.

b) Selección necesaria para organizar los programas de las diversas materias.- Dentro de cada asignatura, es preciso, saber cuáles son los temas o actividades que deben seleccionarse en mérito a su valor funcional, informativo o formativo.(49)

IV.3.5 Métodos y Técnicas de enseñanza.

Tanto los métodos como las técnicas, son fundamentales en la enseñanza y deben estar, lo más próximo que sea posible a la manera de aprender de los alumnos. Deben propiciar la actividad de los educandos. La enseñanza de cada materia requiere de técnicas específicas; pero todas deben de ser orientadas en el sentido de llevar al educando a participar en los trabajos de la clase, sustráendolo a oír, escribir y repetir.(50)

IV.3.6. Medio geográfico, económico, cultural y social.

Es indispensable para que la acción didáctica se lleve a cabo en forma ajustada y eficiente, tomar en consideración el medio donde funciona la escuela, pues solamente así podrá la escuela orientarse hacia las verdaderas exigencias económicas, culturales y sociales. La escuela cumplirá su función social solo si se considera como corresponde el medio al cual tiene que servir para que habilite al educando a tomar conciencia de la realidad ambiental que lo rodea y en la que debe participar.(51)

Por último, es conveniente mencionar las tres etapas que conforman el Proceso Enseñanza-Aprendizaje el cual se ha venido estudiando a lo largo de este capítulo.

IV.4. Etapas que integran el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Como se puede apreciar, la Didáctica es el elemento encargado de que éste proceso se desarrolle correctamente, por lo que es conveniente mencionar que este proceso se desarrolla a través de tres etapas principales las cuales son:

- * Planeación
- * Realización
- * Evaluación.

A continuación se explicará brevemente en que consiste cada una de ellas.

La **planeación** da la oportunidad de seleccionar, plantear y organizar los propósitos de una acción educativa así como la forma de evaluarla con la finalidad de alcanzar una meta. Es además una etapa la cual no se puede excluir de la realización de la labor docente.

Es muy importante ser realista en el momento de llevarla a cabo ya que se deben considerar todos aquellos elementos que influirán en el proceso como pueden ser: tiempo, medio geográfico y cultural, recursos didácticos, etc.

La **realización** es la siguiente etapa del Proceso Enseñanza-Aprendizaje, en la que se utilizan los elementos planeados, lo interesante de esta etapa es el carácter activo que toman las acciones del educador, el cual debe procurar desarrollar adecuadamente su acción para así poder alcanzar los objetivos pretendidos en la planeación.

Por último, la **evaluación**, la última etapa del Proceso Enseñanza-Aprendizaje es la que da la oportunidad de realizar un análisis profundo de todos los elementos que tomaron parte en el desarrollo tanto de la planeación como de

la realización, ya que da la oportunidad de enfatizar los logros obtenidos y lo más importante, de corregir los errores en los que se incurrió. (52)

Para finalizar la parte conceptual de este capítulo y dar paso a las recomendaciones y conclusiones las cuales son el objeto principal del mismo, se hablará de un elemento fundamental en el desarrollo integral de todo ser humano, este elemento es el juego.

IV.5. ¿Qué es el juego?

Según Francisco Larroyo el juego es "La actividad del niño, del joven, del adulto o del animal desarrollada libremente, dejando lugar al azar y a la improvisación y que proporciona placer y divertimento"(53), además considera que forma parte de la vida humana, física y mental, y que ha de tener un lugar importante en el curriculum, también tiene un valor terapéutico, varia dependiendo de la edad y de los intereses del individuo.

La diferencia entre los juegos de las distintas edades, radica principalmente en el incremento de la habilidad manual, en la complejidad ascendente de los procesos mentales en la multiplicación de los intereses, en la intensificación de las relaciones sociales y en las diversas etapas fisiológicas las cuales están determinadas por diversos factores.

Para cada niño los juegos y los juguetes tienen un significado y una utilidad especial, porque contribuyen de manera decisiva en el desarrollo físico y mental por lo que deben adquirir para el adulto la importancia que merecen y no pensar que hacen al niño pasar las horas sin que cause molestias.

Pero, ¿por qué se juega? el juego es tan viejo como la humanidad y su evolución va al ritmo en el que avanza la civilización, los motivos y los objetos para jugar son determinados por las condiciones de vida, sin que influya de manera determinante en la civilización que les rodea.

El juego ha sido visto bajo dos puntos de vista principales: como **preparación para situaciones futuras, y como necesidad actual.** (54)

IV.5.1. Los juguetes.

Un juguete, es "cualquier tipo de objeto utilizado por los niños para sus juegos".(55)

Hoy día el juego, se encuentra totalmente industrializado y muestra una clara preferencia por el modelismo como pueden ser los aviones y los trenes, avances de la técnica como los objetos espaciales, ciencia ficción y bélicos, existiendo un predominio claro en los juegos automatizados.

En la elección de un juguete existen cuatro aspectos importantes a tomar en cuenta:

- "a) El juguete debe ser para que el niño manipule con él y libere sus energías.
- b) Contar con los juguetes suficientes para que el niño se exprese y juegue, pero no tantos como para perder su interés por exceso de estimulación.
- c) Es conveniente que los juguetes sean sencillos para que su uso sea libre y espontáneo.
- d) Los juguetes deben ser apropiados al desarrollo evolutivo del niño." (56)

IV.5.2. Influencia del juego en el crecimiento del niño.

El juego es una forma de reposo para que el niño descanse del trabajo realizado en la escuela ya que impone una inmovilidad la cual es contraria a la naturaleza del niño debido a que el niño tiene una necesidad incontenible de movimiento.

El ejercicio muscular para el niño es el juego, esencial para el buen desarrollo de sus articulaciones y sus músculos, este ejercicio es el que mejor realiza ya que es la estimulación necesaria para el crecimiento de todos los

órganos e incluso el sistema nervioso, por lo tanto, es un error castigar al niño impidiéndole jugar con sus compañeros.

IV.5.3. Clases de juegos.

Existe una rica variedad de juegos los cuales se mencionan a continuación:

- Juegos individuales.
- Juegos colectivos.
- Juegos constructivos.
- Juegos destructivos.
- Juegos de ejercicio físico.
- Juegos simbólicos. (de papel, de cartas, de imitación, de ilusión).
- Juegos de reglas, sobre todo colectivos o sociales.
- Juegos de azar.
- Juegos de invención.(57)

Lo anterior nos puede llevar a elaborar algunas consideraciones desde el ángulo didáctico las cuales se pueden agrupar tomando en cuenta al educando, al educador y los objetivos que se persiguen como las siguientes:

- * Mediante el uso de los videojuegos el educando experimenta nuevas sensaciones (velocidad, ansiedad, cautela, alegría, etc.).
- * Su uso correcto ayuda a cumplir con el objetivo de aprender a resolver problemas y a salir adelante en situaciones conflictivas, ya que exige de tomar decisiones rápidas y estratégicas, por lo que se desarrollan nuevos sistemas de pensamiento.
- * Mediante el uso de los videojuegos el educador introduce al educando en el manejo de las computadoras ya que para entrar a un nuevo nivel de juego es necesario insertar códigos en el programa o diskette.

* Por lo anterior, el educando se va familiarizando con el uso de la nueva tecnología.

* Se busca también desarrollar habilidades psicomotrices, particularmente la relación que se entabla al realizar movimientos con la mano y los ojos.

* Algunos juegos sirven como simuladores, lo cual le da al educando la oportunidad de tener un aprendizaje, conocer el medio que le rodea y aprender a solucionar los problemas que se le presentan (operar el cuerpo humano, manejar un auto, manejar un avión, etc.)

* Dependiendo del tipo de juego del que se trate, el educador puede brindarle al educando la oportunidad de familiarizarse con otros idiomas e interactuar con la máquina, siempre y cuando sean juegos interactivos y ampliar su acervo cultural.

* Los juegos de vídeo representan un reto para el niño, ya que se presentan adversarios a los cuales hay que vencer u obstáculos que saltar o eliminar, lo anterior fomenta una actitud de lucha para obtener lo que se desea.

* Premian la destreza del jugador , por lo que se convierten en un incentivo.

* Resaltan el valor de la vida ya que siempre hay que salvar a algún personaje en el juego, por lo tanto se crea una actitud de respeto hacia la misma, lo cual es uno de los objetivos que pretende alcanzar la escuela.

* Favorece la innovación en materia educativa ya que aporta nuevas opciones en cuanto a la metodología de enseñanza que utiliza el educador, por lo que el aprendizaje se vuelve atractivo.

Sin embargo, si no se pone atención por parte del educador en el uso de este tipo de juegos, se corre el riesgo de que el educando:

* Se vuelve sedentario, lo cual no favorece su desarrollo integral.

* Se polarice, descuidando la escuela.

* Al interactuar con la máquina, no tiene contacto con otros individuos de su edad, por lo que el proceso de socialización queda incompleto, se debe buscar un

equilibrio, por lo que es conveniente que tanto profesores como padres de familia estén al tanto de lo importante que es lograr éste, ya que de no hacer uso de éstos, el niño estará en desventaja con otros niños con los que interactúa, los cuales conversarían en torno a estos juegos, es por esto que es conveniente regular el tiempo de uso.

Dentro del salón de clases ¿cómo se pueden utilizar los elementos antes mencionados?

Los contenidos que se pueden desarrollar son múltiples ya que tanto existen juegos que dan la oportunidad de aprender un nuevo idioma, conocer el cuerpo humano, a manejar un automóvil, desarrollar algún deporte, armar rompecabezas, desarrollar su creatividad e imaginación mediante las imágenes que aparecen en los juegos, etc.

¿Cómo se puede hacer uso de estos juegos? En la actualidad prácticamente en todas las escuelas privadas los niños toman clases de computación en las que se les enseña el manejo e ingreso a los nuevos programas de cómputo, los cuales en su mayoría incluyen juegos de varias categorías. Sería conveniente que respecto a este punto, se llegara a un acuerdo entre las autoridades de la institución educativa.

En cuanto al tiempo que se emplea para el uso de los mismos, se sugiere que las autoridades de la escuela lleguen a un acuerdo entre ellas (maestros y directivos), todo dependerá de los objetivos que se deseen alcanzar, así como de los recursos con los que cuenten tanto la escuela como el educando.

En lo referente al lugar en el que se puede hacer uso de estos juegos, podrá ser la sala de cómputo, y posteriormente en el salón de clases, se harán comentarios de las experiencias adquiridas durante el uso de los mismos.

IV. 6. RECOMENDACIONES

Una vez realizadas las consideraciones anteriores, es conveniente hacer una serie de recomendaciones las cuales serán de utilidad para el profesor de Educación Primaria en cuanto al uso de los videojuegos en el salón de clases.

1.- Los videojuegos responden a un interés propio de la naturaleza infantil el cual es el juego, por lo que es importante que el niño aprenda a usar estos juegos, se familiarice con ellos, conozca su modo de empleo para así posteriormente poder relacionarse con otros elementos que sólo proporcionan los videojuegos como es el uso de la nueva tecnología entre otras cosas. Además es necesario que el niño conozca este tipo de elementos, porque no se debe olvidar en primer lugar los cambios que ha sufrido a todos niveles el mundo actual y en segundo lugar, la forma en la que el niño juegue determinará en gran medida su vida futura, en los ámbitos familiar, laboral, amistades, etc. ya que la tecnología ha invadido fuertemente todos los mercados.

2.- Debido a la época de grandes cambios que estamos viviendo en la sociedad actualmente, surge la necesidad de que el educador este abierto al uso de nuevos elementos educativos que le ayuden a mejorar en los distintos ámbitos del quehacer educativo y que le permitan al educando conocer nuevos mundos y experimentar nuevos métodos de enseñanza, así como el poder facilitarle a éste una nueva forma de adquirir conocimientos. Es en este aspecto en donde los videojuegos pueden ser un elemento de gran provecho en cuanto a su uso como alternativa educativa, ya que debido a la época que se vive actualmente, el hacer uso de este tipo de juegos, es parte de la educación integral que se pretende que el educando reciba.

3.- Tanto los maestros como los padres de familia es conveniente que conozcan el desarrollo de los videojuegos, experimenten con ellos con la finalidad de comprender las mismas sensaciones que el niño experimenta al hacer uso de algún videojuego.

4.- No es malo que el niño use este tipo de juegos, ya que ayudan a que éste se desarrolle tanto mental como psicomotrizmente, se debe permitir al niño el uso de estos juegos, pero debe haber un control por parte de los educadores y padres de familia en cuanto al tipo de juego y el tiempo de uso. Además de que se debe procurar que el niño desarrolle otras actividades que impliquen tanto el movimiento del cuerpo como el uso de la mente, para evitar limitantes en el desarrollo de estos dos aspectos.

5.- Los videojuegos son un elemento que ha causado un fuerte impacto en la sociedad desde su lanzamiento hace ya varios años a nivel mundial y por ende en México, y como todos los productos que se lanzan al mercado, existen puntos a favor y puntos en contra del mismo. Y no hay que olvidar que representan un fuerte negocio para las casas que se encargan de su realización, distribución, publicidad y para la competencia, por lo que no desaparecerán del mercado. ¿Entonces cómo educadores que es conveniente hacer? Hay que estar constantemente informados de los avances de la tecnología en esta materia. Esto se puede lograr mediante la consulta de revistas, libros, periódicos, etc. que se encargan de publicar el funcionamiento, la trama y el contenido del mismo entre otras cosas como es el grado de violencia, el tipo de música, la creatividad y muchas otras cosas más que le pueden ayudar al educador a desarrollar su labor, pero no hay que olvidar que para poder hacer uso de ellos, es indispensable que el educador, antes de utilizarlos con el educando, los viva, los conozca, haga un

análisis de los mismos, y después, de haber hecho esta evaluación, decida si le serán o no de utilidad.

6.- Se recomienda que las instituciones sociales desarrollen y preparen tanto a educadores como a padres de familia para que desempeñen una labor de orientación en el niño en cuanto al uso y la adquisición de los videojuegos ya que como se mencionó anteriormente las casas encargadas de la elaboración y distribución de videojuegos, buscan en primer lugar el interés económico, por lo que no toman en cuenta si el juego es benéfico o perjudicial para el desarrollo del usuario ni las consecuencias que su manejo le traerá a éste.

7.- El educador debe bajo la orientación debida, permitir al niño el uso moderado de los videojuegos, ya que éstos sensibilizan al niño en cuanto al uso de las computadoras, las cuales son la herramienta laboral del futuro y permitir así que éste se supere ya que prácticamente todo se maneja mediante computadoras.

IV.7.CONCLUSIONES.

1.- La educación es y ha sido considerada desde siempre como uno de los elementos primordiales de todo grupo social, el comportamiento de un pueblo, sus costumbres, gobierno, economía, la problemática que tenga en todos niveles, capacidad para resolver problemas, etc., son un reflejo fiel de la educación recibida. Pero existe un período en la educación del hombre en el cual es fundamental poner mucha atención en el desarrollo de la misma, este período del que se habla es la infancia, los primeros años en la vida de un hombre son determinantes en su desarrollo futuro, es por eso que debe existir una estrecha supervisión en la calidad y la cantidad de elementos educativos que se le proporcionen al niño. Asimismo, es fundamental cuidar la forma en la que el niño juegue ya que el correcto desarrollo de su vida lúdica, tendrá forzosamente repercusiones en la vida del adulta.

2.- El educador debe conocer las etapas evolutivas por las que atraviesa el niño, el conocer dichas etapas ayuda a satisfacer las necesidades propias del mismo en su desarrollo así como la forma en que éste va adaptando los conocimientos adquiridos en la escuela a su vida personal.

3.- Se debe conocer y comprender el desarrollo mental del niño, ya que éste se va construyendo poco a poco y va mostrando nuevos progresos conforme el niño va madurando. Asimismo se debe conocer la forma en la que éste aprende para así poder encausar la enseñanza en la línea correcta.

4.- Los videojuegos, producto de la nueva era que se vive en el mundo actual, son el resultado de una serie de avances que el hombre ha tenido. Mucho se ha

hablado en torno a ellos, se han hecho comentarios tanto positivos como negativos, pero hay que destacar que pueden ser un elemento tanto positivo como negativo, esto depende básicamente de la medida en que se usen, ya que tan malo es usarlos en exceso como no usarlos ni saber nada de ellos, por lo que es necesario que tanto padres de familia como profesores supervisen su uso de manera conjunta, brindándose apoyo mutuo.

5.- Cuando el educador utilice estos juegos en el desarrollo del proceso de Enseñanza-Aprendizaje, deberá tener muy claro lo que pretende lograr en los alumnos mediante su uso. De la misma manera, deberá establecer perfectamente el momento en el que desee usarlos.

6.- Por último, es necesario mencionar a la didáctica como un elemento fundamental, sin el cual la acción educativa no podría llevarse a cabo, ya que es la encargada de estructurar y organizar el proceso educativo al cual se someterá el educando para lograr así que éste crezca y por ende proporcione un beneficio a las personas que le rodean .

CITAS BIBLIOGRAFICAS

CAPITULO IV

- (35) MATTOS, Luiz de, "Compendio de Didáctica General, p. 25
- (36) cfr, NERICI, Imídeo., "Hacia una Didáctica General Dinámica", p. 235
- (37) cfr, MATTOS, L. "Compendio de Didáctica General", p. 32-39
- (38) KELLY, William., "Psicología de la Educación", p. 243-244
- (39) ibid
- (40) ibidem, p.244-245
- (41) ibidem, p.35
- (42) ibidem, p. 36
- (43) op. cit., p. 245
- (44) cfr, ibidem, p. 245-246
- (45) cfr. ibidem, p.38-39
- (46) cfr. ibidem, p. 55-56
- (47) cfr. ibidem, p. 167
- (48) cfr. ibidem, p. 95
- (49) cfr. ibidem, p. 108
- (50) cfr. ibidem, p. 237
- (51) cfr. ibidem, p. 183.
- (52) cfr. ibidem, p.12.
- (53) op.cit., p.359
- (54) MADRIGAL LL., Alfredo., "Los niños son así", p.117-121.
- (55) op. cit, p.843.
- (56) ibid
- (57) cfr. op.cit., p.27-28.

BIBLIOGRAFIA.

Bibliografía Básica.

- 1.- EDITORIAL NUTESA.
Diccionario de Ciencias de la Educación.
1528 p.
- 2.- GARCIA ARETIO L.
La Educación.
Ed. Paraninfo., Madrid., 1989., 126 p.
- 3.- GARCIA HOZ, V.
Diccionario de Pedagogía. Tomo I.
Ed. Labor., Barcelona, 1970, 510 p.
- 4.- GARCIA HOZ, V.
Educación Personalizada.
Ed. Rialp., Madrid., 1981., 334p.
- 5.- GARCIA HOZ, V.
La Tarea Profunda de Educar.
Ed. Rialp., Madrid., 1985., 694 p.
- 6.- GARCIA HOZ, V.
Principios de Pedagogía Sistemática.
Ed. Rialp., Madrid., 1985., 694p.
- 7.- KELLY, W.A.
Psicología de la Educación.
Ed. Morata., Madrid., 1982., 683p.
- 8.- MAKARENKO A.
Conferencias de Educación Infantil!
Ed. Quinto Sol., México., 1993., 93p.
- 9.- MATTOZ, L. de
Compendio de Didáctica General.
Ed. Kapeluz., México., 1990., 355p.
- 10.- LARROYO, F.
Diccionario Porrúa de Pedagogía.
Ed. Porrúa., México., 1982., 601 p.

- 11.- NERICI, I.
Hacia una Didáctica General Dinámica.
Ed. Kapeluz., México., 1986., 541 p.
- 12.- DIRECCION GENERAL DE MATERIALES Y METODOS EDUCATIVOS
DE LA SUBSECRETARIA DE EDUCACION BASICA Y NORMAL.
Plan y Programas de Estudio, 1993.
Ed. S.E.P., México, 1994., 162 p.
- 13.- S.E.P.
Artículo 3o. Constitucional y Ley General de Educación.
Ed. S.E.P., México, 1993., 94 p.

Bibliografía Complementaria.

- 14.- APPER, M.
Tecnología Aplicada a la Enseñanza.
Ed. Publicaciones Culturales., México., 1976., 158 p.
- 15.- BARNES, K.
Guía del Ganador Game Boy de Nintendo.
Ed. Mc. Graw Hill., México., 1990., 187 p.
- 16.- BLUMENSCHNEIN, P y U.
Videojuegos.
Ed. Aura., Barcelona., 1984., 255 p.
- 17.- CALDERON, A., E.
Computadoras en la Educación.
Ed. Trillas., México., 1988., 258 p.
- 18.- COLLIN, G.
Compendio de Psicología Infantil.
Ed. Kapeluz., Buenos Aires., 1980., 277 p.
- 19.- MADRIGAL, LL. A.
Los niños son así.
Ed. Jus., México., 1989., 105 p.
- 20.- PIAGET, J.
El Lenguaje y el Pensamiento en el Niño.
Ed. Biblioteca Pedagógica., Buenos Aires., 1972., 214p.

- 21.- PIAGET, J.
Psicología del niño.
Ed. Morata., Madrid., 1984., 172p.
- 22.- PIAGET, J.
Seis Estudios de Psicología.
Ed. Seis Barral., México., 1971., 227p.
- 23.- VIDEO GAMES AND COMPUTER ENTRETAINMENT MAGAZINE
Guía Completa de los Videojuegos de Nintendo.
Ed. Mc. Graw Hill., México., 1991., 237 p.