



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Facultad de Psicología

LA TECNICA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL ADULTO, DENTRO DEL AREA LABORAL

TESINA

Que para obtener el título de:
LICENCIADA EN PSICOLOGIA
Presenta:
MARGARITA BAUTISTA GARFIAS

Directora de Tesina:
Lic. Yolanda Bernal Alvarez

México, D.F.

1999

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

28/233



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 esta 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.

DEDICATORIA

Mi desarrollo personal y profesional se ha dado a través del intercambio de experiencias con quienes me rodean.

En mi interacción humana doy y recibo aprendizaje y este trabajo es un fruto de ello, el cual dedico de corazón a todos los que al leerlo quieran tomar un aprendizaje de él.

Mi dedicatoria especial es para la Lic. Yolanda Bernal Alvarez, quien con su calidad humana, apoyo y confianza me estimuló de manera importante para culminar este trabajo.

INDICE

CONTENIDO	PAGINA
INTRODUCCION.	2
OBJETIVO.	3
ANTECEDENTES.	6
ESQUEMA DE TRABAJO.	7
1.- FACTORES PROPIOS DEL ADULTO QUE INTERVIENEN EN SU APRENDIZAJE.	8
1.1 CONCEPTO DE ADULTO.	
1.2 CARACTERISTICAS.	
1.3 NECESIDADES.	
2.- LAS DIRECTRICES PARA EL APRENDIZAJE DEL ADULTO: RELACION ENTRE EDUCACION, ANDRAGOGIA Y TEORIAS DEL DESARROLLO.	16
2.1 EDUCACION Y ANDRAGOGIA	
2.2 CAPACITACION Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.	
2.3 TEORIAS DEL DESARROLLO.	
2.3.1 TEORIA PSICOANALITICA.	
2.3.2 TEORIA CONDUCTISTA.	
2.3.3 PSICOLOGIA DE LA GESTALT.	
2.3.4 PSICOLOGIA COGNITIVA.	
EFOQUE GENETICO DE PIAGET.	
ENFOQUE SOCIO-HISTORICO DE VIGOSTSKI.	
3.- MODALIDADES DEL JUEGO Y SU APLICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL ADULTO.	36
3.1 CARACTERISTICAS DEL JUEGO.	
3.2 TEORIAS DEL JUEGO.	
3.3 TIPOS DE JUEGO.	
3.4 EL JUEGO EN LAS EXPERIENCIAS VIVENCIALES.	
3.4.1 JUEGOS ESTRUCTURADOS.	
3.4.2 METODO DE APRENDIZAJE VIVENCIAL.	
4.- PROPUESTA DE SELECCIÓN Y APLICACIÓN DE JUEGOS, PARA EJERCITAR PROCESOS COGNITIVOS.	48
4.1 MODELO DE SELECCIÓN Y APLICACIÓN DE JUEGOS.	
4.2 EJEMPLO EN EL AREA LABORAL.	
5.- CONCLUSIONES GENERALES, ALCANCES Y LIMITACIONES.	61
6.- BIBLIOGRAFIA.	67

INTRODUCCION

El recurso de los juegos estructurados, como técnica de aprendizaje, entrenamiento y desarrollo, en el área específica de administración de empresas es en la actualidad muy utilizado. Tanto las empresas de consultoría como otras grandes empresas han estado creando gran cantidad de juegos en las últimas décadas, el Business Games Handbook, publicado por American Management Association (AMA) en 1969, describe más de 100 juegos; Acevedo Ibañez (1992), editó tres tomos de juegos educativos con el título de Aprender Jugando, así como Cralty Bryant (1981) en Juegos Didácticos Activos, por citar algunos ejemplos.

Los juegos y su estructura de aplicación, elaborados por diversos autores, tienen en general, la finalidad de inducir a la interacción personal por medio del acercamiento, comunicación, cooperación, liderazgo, etc., por lo que su empleo ha sido más frecuente en experiencias de aprendizaje de contenidos denominados humanísticos, tales como: relaciones humanas, integración de equipos de trabajo, motivación para el trabajo, comunicación asertiva, etc.

Mi experiencia de psicóloga educativa en el área laboral, como instructora de capacitación en una institución pública, Secretaría de Hacienda y Crédito Público, me ha permitido constatar que el uso de juegos en cursos de contenido humanístico, ha creado un ambiente de aprendizaje favorable y estimulante, lo que ha llamado la atención de los educadores (instructores de capacitación) de otros contenidos, denominados técnicos, que abarcan aspectos contables-fiscales, de aplicación de leyes, así como de procesos y procedimientos, y quienes en su afán de facilitar un ambiente favorable de aprendizaje, han limitado el uso de juegos a actividades recreativas para iniciar un curso o para propiciar un descanso "mental" durante el estudio de un tema, debido a que los objetivos de los juegos estructurados no se relacionan con sus contenidos.

Así mismo, durante mi experiencia en la aplicación de juegos estructurados, para facilitar el aprendizaje, descubrí las múltiples manifestaciones del juego, es decir, su flexibilidad creativa, lo que me llevó a plantear cómo utilizar los juegos para el aprendizaje de contenidos técnicos.

Con base en lo anterior, ante el interés de los propios instructores técnicos y de los directivos del área de capacitación de conocer cómo utilizar juegos en el desarrollo de un curso que faciliten el aprendizaje del tema, surgió el presente trabajo, el cual tiene la finalidad de plantear los fundamentos teóricos de la utilización del juego en el aprendizaje del adulto dentro del área laboral, así como especificar indicadores para la selección de juegos y su aplicación dentro de un proceso de enseñanza aprendizaje. El objetivo de este trabajo se plantea de la manera siguiente:

OBJETIVO

CONJUNTAR LAS CARACTERISTICAS DE DESARROLLO DEL ADULTO
CON LAS TEORIAS DE APRENDIZAJE Y DEL JUEGO, QUE FUNDAMENTEN
LA UTILIZACION DEL JUEGO COMO FACILITADOR DEL APRENDIZAJE DE
ADULTOS EN EL AREA LABORAL.

Para lograr lo anterior, en el primer capítulo se hará una revisión del concepto de adulto, así como de las principales características de esta etapa del desarrollo humano, que se relacionan con su aprendizaje.

Estas características incluyen todos los aspectos que integran la vida del adulto, como los fisiológicos, socioculturales y psicológicos, de donde se identificarán los que favorecen o no el aprendizaje.

Así mismo, durante mi experiencia en la aplicación de juegos estructurados, para facilitar el aprendizaje, descubrí las múltiples manifestaciones del juego, es decir, su flexibilidad creativa, lo que me llevó a plantear cómo utilizar los juegos para el aprendizaje de contenidos técnicos.

Con base en lo anterior, ante el interés de los propios instructores técnicos y de los directivos del área de capacitación de conocer cómo utilizar juegos en el desarrollo de un curso que faciliten el aprendizaje del tema, surgió el presente trabajo, el cual tiene la finalidad de plantear los fundamentos teóricos de la utilización del juego en el aprendizaje del adulto dentro del área laboral, así como especificar indicadores para la selección de juegos y su aplicación dentro de un proceso de enseñanza aprendizaje. El objetivo de este trabajo se plantea de la manera siguiente:

OBJETIVO

CONJUNTAR LAS CARACTERISTICAS DE DESARROLLO DEL ADULTO
CON LAS TEORIAS DE APRENDIZAJE Y DEL JUEGO, QUE FUNDAMENTEN
LA UTILIZACION DEL JUEGO COMO FACILITADOR DEL APRENDIZAJE DE
ADULTOS EN EL AREA LABORAL.

Para lograr lo anterior, en el primer capítulo se hará una revisión del concepto de adulto, así como de las principales características de esta etapa del desarrollo humano, que se relacionan con su aprendizaje.

Estas características incluyen todos los aspectos que integran la vida del adulto, como los fisiológicos, socioculturales y psicológicos, de donde se identificarán los que favorecen o no el aprendizaje.

Partiendo de las características del adulto, se enfocará la tendencia de sus necesidades educativas, lo cual permitirá orientar el enfoque educativo del presente trabajo.

Así en el capítulo dos, se ubicará el enfoque del concepto de educación de adultos, considerando la educación permanente y los planteamientos del enfoque andragógico con el concepto de capacitación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Siendo el aprendizaje el objeto de relación con la utilización del juego como técnica didáctica, en este capítulo, se resaltan los aspectos principales de las teorías del desarrollo humano que explican cómo se adquieren nuevas conductas. En donde las diferentes perspectivas teóricas de la Psicología permiten integrar una concepción amplia del desarrollo y el aprendizaje, para seleccionar las que fundamentan el empleo del juego.

En la teoría psicoanalítica, se encuentra la explicación de las motivaciones inconscientes que se producen internamente en los individuos, como producto de su pasado, las cuales llegan a interferir en el sistema cognitivo.

La teoría conductista, hace referencia a cómo se forman conductas observables, a través de condicionamientos, sin embargo, deja fuera de su campo los procesos internos de aprendizaje.

Por otro lado, la psicología de la Gestalt, explica cómo las cualidades internas del individuo le permiten organizar en totalidades sus experiencias, lo que lo lleva posteriormente, a analizar sus elementos.

En cuanto a la psicología cognitiva, que es la que se enfoca más a los procesos mentales del individuo, en la forma en que percibe, interpreta, almacena y recupera conocimientos, donde el enfoque del procesamiento de información y el de Piaget, amplían la comprensión de estos procesos mentales.

El enfoque genético de Piaget, muestra las fases de desarrollo de la inteligencia, con la concepción de adaptación, asimilación y acomodación, en su relación con los procesos de equilibración.

Vigotski, con su enfoque socio-histórico, plantea la importancia de la cultura y la interacción entre las personas para el aprendizaje social.

En el capítulo tres, se aborda el tema del juego, donde se define, se revisan sus características, teorías y tipos, para ubicar su campo de acción y su relación con los juegos estructurados que se aplican en la enseñanza, a través de las dinámicas de grupo o experiencias vivenciales.

Aquí también se menciona un método de aplicación de juegos estructurados que muestra conexión con las características del adulto y el enfoque cognitivo, en cuanto que permite la manifestación y ejercitación de los procesos mentales del individuo.

Para finalizar, en el cuarto capítulo, se concretiza la información de los capítulos anteriores con el planteamiento de un modelo de selección de juegos estructurados, para temas de contenido técnico.

Esta propuesta considera fundamentalmente la relación de los indicadores de aprendizaje de los contenidos con los indicadores de los juegos estructurados, considerados activadores de procesos cognitivos.

Se concluye el capítulo con un ejemplo, donde se relaciona un contenido técnico con un juego estructurado.

Lo anterior permite fundamentar que la actividad denominada juego al ser analogada en su estructura y aplicación a los procesos cognitivos, propicia su ejercitación

ANTECEDENTES.

Las primeras huellas de los conceptos modernos sobre las teorías del juego las encontramos en los escritos de Platón, quien es el primero en reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en las Leyes, donde sugiere que los niños utilicen manzanas para aprender mejor la aritmética, y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos de tamaño reducido.

También Aristóteles señaló la necesidad de que los niños se habituaran a realizar, jugando, todas aquellas actividades que deberían desempeñar más adelante como adultos.

Las distintas civilizaciones han reportado de alguna manera funciones relacionadas con el juego, así los egipcios jugaban con muñecos, dados, etc., hasta un surgimiento mucho más organizado y formal de los juegos olímpicos en Grecia, y aunque éstos tenían como propósito la preparación para la guerra y el entrenamiento del cuerpo, eran a su vez una actividad lúdica.

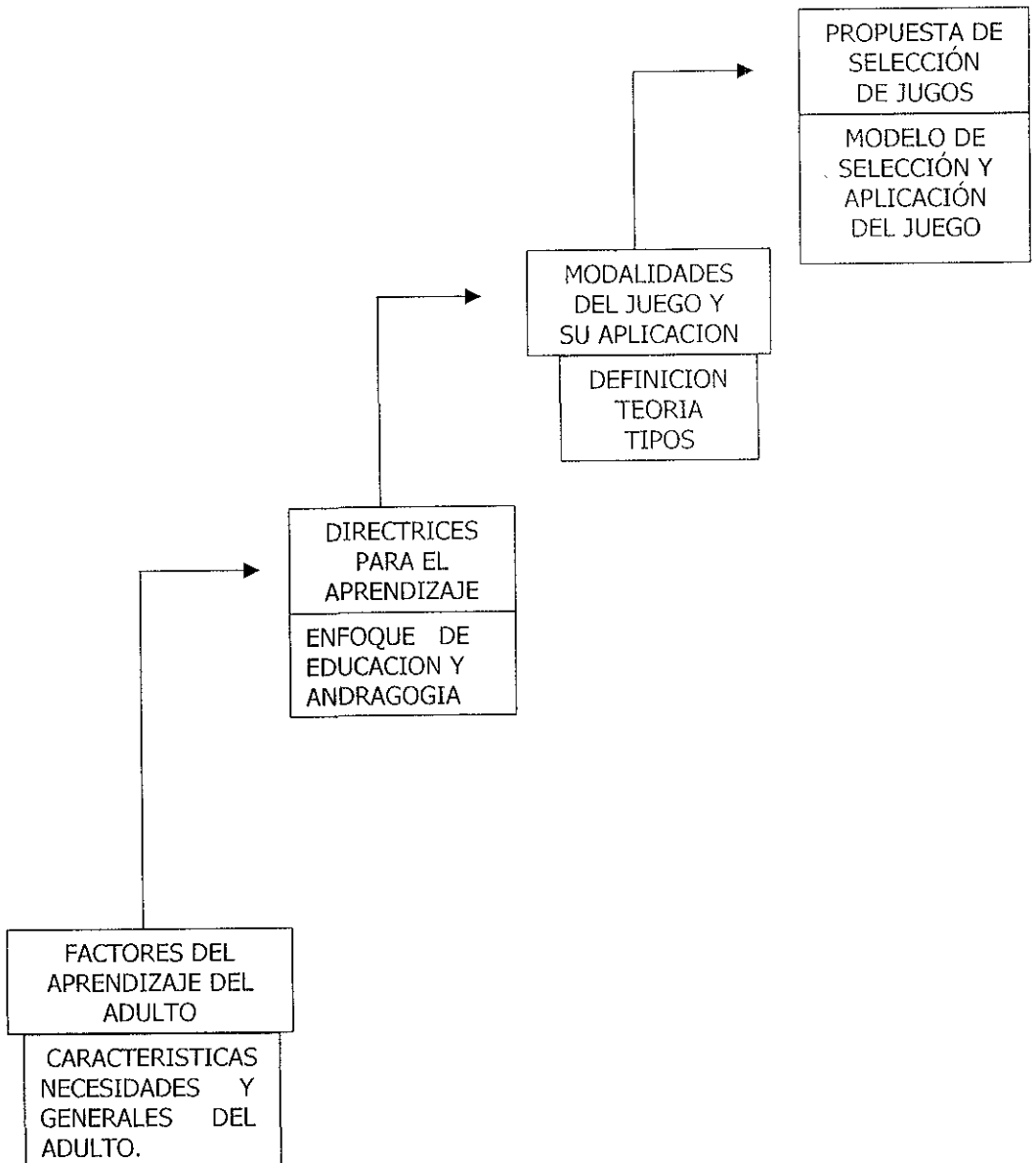
Así mismo las culturas prehispánicas realizaban múltiples juegos como el de pelota o el "patoli", los cuales eran de gran relevancia personal y social, donde incluso podía jugarse la vida.

Siglos después, grandes reformadores de la educación y maestros consagrados, desde Comenio en el siglo XVII, hasta Rousseau, Pestalozzi y Föbel, en el siglo XVIII y principios del siglo XIX, señalaron que la educación debe tomar en cuenta los intereses del niño y su grado de desarrollo. Estas aportaciones llegaron a su punto culminante con Fobel, quien hizo hincapié, especialmente, en la importancia del juego para el aprendizaje. 1

(1) Molina, A.J, Molina,A.N, Lambarn; Bernal.- Curso- Taller: Creciendo Juntos, el reto de padres y maestros, Vol. I, p. 94.-México, 1997.- UNICEF, DIF, UNAM.

ESQUEMA DE TRABAJO

EL JUEGO COMO FACILITADOR DEL APRENDIZAJE DEL ADULTO



CAPITULO 1

FACTORES PROPIOS DEL ADULTO QUE INTERVIENEN EN SU APRENDIZAJE.

"El proceso educativo debe adaptarse a las necesidades e intereses de cada etapa del desarrollo del ser humano"
(Díaz, R. S.)

Una de las importantes etapas por la que pasan algunos seres humanos es la edad adulta, la cual tiene características propias como resultado del propio curso de desarrollo de los individuos. El bagaje adquirido hasta la etapa adulta repercute en la forma de aprender, por ello es necesario identificar las peculiaridades de esta etapa para considerarlas en la instrumentación de ambientes de enseñanza-aprendizaje que permitan la continuidad en el desarrollo de los individuos, particularmente en el área laboral.

Por lo anterior revisaremos algunas de las principales características observadas en los adultos.

1.1 CONCEPTO DE ADULTO.

Etimológicamente el término "adulto" procede del verbo latino "adolescere", que significa "crecer", y es la forma del participio pasado "Adultum"; significa, por lo tanto, "el que ha terminado de crecer o desarrollarse, el crecido".

Según el lenguaje corriente, "adulto" es el individuo situado entre la adolescencia y la vejez, es decir, la persona que ha dejado de crecer pero no ha comenzado aún a decrecer.

Jurídicamente el término "adulto" equivale al arribo a la mayoría, según la cual el sujeto vive y actúa en la sociedad según su propia responsabilidad, y no bajo tutela de otros.

Psicológicamente el término "adulto" se emplea como sinónimo de "madurez de la personalidad" y pretende indicar el adulto cabal, o sea, el sujeto responsable, que posee las características personales de dominio de sí mismo. Desgraciadamente la edad cronológica del adulto no corre paralela con la del logro de dicha madurez de la personalidad.

Para dar una definición global del "adulto" con los aspectos enunciados, consideraremos la definición de C. Kohler, "HEREDERO DE SU INFANCIA, SALIDO DE LA ADOLESCENCIA, Y EN CAMINO DE LA VEJEZ, EL ADULTO ES UN SER EN "DESARROLLO HISTORICO", EN QUIEN CONTINUA – O DEBERÍA CONTINUAR – LA INDIVIDUALIZACION DE SU SER Y DE SU PERSONALIDAD". (2)

1.2 CARACTERISTICAS

Se impone en principio examinar las características del adulto, para lograr el encauzamiento efectivo de la tarea educativa. Para saber cómo hay que educar al hombre, es necesario saber previamente quién es ese hombre. De lo contrario no será posible cumplir con la función básica del proceso educativo, que consiste en el paso real de la personalidad del ser humano, de un estado de menos, a un estado de más, es decir, en el perfeccionamiento efectivo y de alguna manera evaluable del comportamiento del individuo en concreto.

La educación como proceso formativo del ser humano adecua su instrumentación a las características del individuo y de la sociedad. (3)

(2) Ludojoski, R.L. *Andragogía o la Educación del Adulto*, 1986. Editorial Guadalupe, Buenos Aires, (p.p. 13-18).

(3) Díaz, R. S., 1986.- *Basamentos para las estrategias metodológicas de aprendizaje en la educación superior*.- Revista de Andragogía del Instituto de Andragogía.INSTIA, Caracas, Venezuela, año III, No.7.

De acuerdo a Díaz (4) las estructuras intelectuales del adulto no son las mismas que las del niño, no es lo mismo educar a un niño (individuo en proceso de maduración) que a un ser desarrollado biosicosocialmente (en estado de madurez).

El aprendizaje de los adultos comprende características fisiológicas, sociológicas, culturales y psicológicas (5).

Desde el punto de vista fisiológico, los diversos tejidos se desarrollan con ritmos propios, de modo que cada uno requiere de tiempo para organizar sus funciones específicas. Este desarrollo global se continúa desde la concepción hasta que el ser humano llega a ser adulto, y no siempre es óptimo, puesto que en algunas personas se presentan desventajas fisiológicas (5).

Socioculturalmente, el adulto se enfrenta al aspecto económico-laboral, al tener que encarar de manera más o menos independiente el problema de su subsistencia. Ello le hace tener una relación distinta con los medios de producción, sea campesino, obrero, urbano, empresario, profesional, etc.; en el aspecto político, el adulto está en posición teórica para participar en la organización de la vida social; y en el aspecto cultural, es influido e influye en su realidad (5).

En cuanto a las características psicológicas, existen diferentes enfoques:

Gordon W. Allport, mencionado por Ludojoski (6), propone seis criterios básicos para caracterizar la conducta adulta: la extensión de sí mismo, la relación efectiva con los demás, seguridad afectiva con aceptación de sí mismo, percepción realista del mundo, conocimiento de sí mismo, con el sentido de humor y la posesión de una filosofía unificadora de la conducta.

(4) Op. cit. p. 17

(5) Monclús, A. 1990.- Educación de Adultos.- Fondo de Cultura económica, (pp.53-56)

(6) Op. cit. p. 37

Para Carl Rogers (7), el hombre alcanza la madurez psíquica cuando es capaz de percibirse como ser diferenciado de los demás de manera realista. Cuando ha obtenido un esquema coherente de valores para su comportamiento y sostiene sus convicciones, tratando a los demás como seres individuales diferentes a él mismo y con sentimientos positivos hacia sí mismo y hacia los que le rodean.

Philip Lersch (7), define la personalidad adulto constituida por "estratos", en disposición jerárquica piramidal, situándose en el vértice de dicha pirámide los estratos superiores: la inteligencia y la voluntad; debajo: las vivencias pulsionales, instintos y afectividad; en la base: lo biológico, orgánico y corporal.

Overstreet (7), a partir de sus observaciones de psicología, sociología y antropología, intenta una fusión de una imagen armónica de los factores que determinan la madurez del comportamiento humano. Para él, la persona madura es aquella cuyos nexos con la vida se fortalecen y enriquecen constantemente, porque sus actitudes alientan su crecimiento más que su contención. Actitudes que se orientan hacia el conocimiento, la responsabilidad social, la adaptación vocacional, la capacidad de comunicación y las relaciones sociales.

Otro factor principal del aprendizaje del adulto (7), es su experiencia relativamente más abundante y la utilización de este aspecto en la relación de aprendizaje. Y esto desde tres ángulos: el hecho de que el adulto tiene más experiencia, el que tiene diferentes clases de experiencias, y el que éstas responden a una organización distinta.

Para Ludojoski (8), el adulto es un ser capaz de formarse a sí mismo, y por consiguiente, no es algo estático en el tiempo y el espacio, sino alguien que se haya en continuo cambio y evolución.

(7) Autores citados por Monclús, pp. 57-58.

(8) Op. cit. p. 20

Neugaten (9) ha identificado un uso incrementado del pensamiento reflexivo, como uno de los rasgos sobresalientes de los procesos psicológicos de las personas de mediana edad.

Moshman (9) sugiere que el pensamiento metateórico, o habilidad para pensar acerca de las teorías y procesos de teorización de uno mismo, también se desarrolla con posterioridad a la solución de problemas formales operacionales.

Labouvie-Vief (9) revisa varios estudios sobre el desarrollo cognitivo durante la adultez, los cuales confirman sus propios hallazgos: el proceso de desarrollo durante los años adultos puede ser uno que incluya un intercambio entre formas de pensamiento menos adaptativas o afectivas por otras que lo sean más. Por ejemplo, podría parecer que conforme los adultos envejecen podrían ser necesarias las disminuciones en la memoria para el detalle, con el objeto de permitir el desarrollo de formas de memoria de más alto orden, tales como memoria de la esencia, principios y conceptos.

Paulo Freire (9) plantea su noción filosófica acerca de que los adultos tienen el potencial para desplazarse, de ser "adaptados" o controlados por conocimientos culturales o académicos, a estar "integrados" o en control por medio de los procesos indivisibles de la reflexión y la acción.

Díaz (10) expone que el adulto es un ser activo cuya acción se encuentra regida por la ley del interés o la necesidad y alcanza pleno rendimiento si se accionan los móviles autónomos de tal actividad.

(9) Grupo Andragógico de Nottingham. Hacia una Teoría de la Andragogía, 1986.- Traducción de Martínez, E.P.- Colección de Cuadernos de Cultura Pedagógica, No 2, UPN. (p.p 8, 81-86)

(10) Op. cit. p. 17

Otras características del adulto, de acuerdo con Díaz (11), son: la capacidad de autodeterminación, es decir, le es posible actuar con mayor criterio de discriminación de las experiencias que vive y tomar decisiones que juzgue más apropiadas conforme a sus motivaciones.

El adulto ha vivido experiencias que le hacen posible una participación más dinámica, es decir, tiene mayores oportunidades para confrontar la variada gama de interpretaciones que ya posee y es capaz de mejorar, actualizar, compartir o modificar a través de la actuación y su pensamiento.

En el adulto, la confrontación experiencial y los nuevos aprendizajes que es capaz de alcanzar, lo colocan en disposición de utilizarlos y aplicarlos en sentido concreto. Podría decirse que está subyacente en él un criterio de utilidad, que actúa como principio motivador y a la vez como elemento discriminador de la autodirección de la educación.

De lo anterior se pueden resaltar como características generales de los adultos, importantes a considerar para facilitar su aprendizaje, las siguientes:

- HA ADQUIRIDO DIFERENTES CLASES DE EXPERIENCIAS.
- HA ALCANZADO MADUREZ PSIQUICA, EN TODAS O ALGUNAS AREAS.
- SUS INTERESES SE RELACIONAN CON SU REALIDAD ECONOMICO-LABORAL, SOCIAL Y CULTURAL.
- TIENE DISPOSICION PARA PROCESOS MENTALES DE ALTO ORDEN
- SU PENSAMIENTO TIENDE A SER MÁS REFLEXIVO.
- SU PERCEPCION ES MAS REAL
- TIENE CAPACIDAD DE AUTODETERMINACION.
- SE HAYA EN CONTINUO CAMBIO O EVOLUCION.

(11) Op. cit. pp.17-18.

1.3 NECESIDADES

Como lo menciona Díaz (12), en el ser humano el comportamiento y las actitudes cambian por influencia de la experiencia adquirida, y por consiguiente también cambian las necesidades.

El adulto tiene una más clara comprensión de sus necesidades, sentidas tanto por la acción de móviles internos que responden al dinamismo psíquico de su personalidad, como por la acción de elementos del contexto sociocultural. Tal comprensión de necesidades perfila intereses claramente diferenciados que orientan su conducta hacia el alcance de los objetivos que se proponga en este sentido, cuyo logro actúa, a la vez, como fuente de motivaciones.

Por lo que hay que considerar la perspectiva de Ludojoski (13):

LA NECESIDAD CONDICIONADA DE LA EDUCACION DEL ADULTO.

El concepto de "Adulto" como aquél que debe haber logrado la madurez física y de todos los rasgos de su personalidad, no es aplicable necesariamente para todos los adultos por igual, ya que se presentan diferentes grados de madurez. Según sea el grado de "madurez" que ha logrado un adulto, tal va a ser su necesidad de una educación complementaria propiamente dicha y en el sentido estricto de la palabra.

LA NECESIDAD EXISTENCIAL DE LA EDUCACION DEL ADULTO.

La necesidad existencial de la educación del Adulto debemos buscarla en las situaciones concretas de la vida en que se puede hallar el mismo. Si en ciertos casos un adulto experimenta la necesidad de complementar la formación que recibiera durante la niñez o adolescencia, la Educación del Adulto saldrá en su ayuda, facilitándole el proceso continuado de su autoeducación, ante todo en aquellos sectores de su personalidad que se presentan más deficitarios.

(12) Op.cit.p.18

(13) Op. cit. p. 29.

CONCLUSION

De lo anterior se desprende que si bien no todos los Adultos han logrado la madurez personal, sí han adquirido una serie de experiencias y vivencias a lo largo de su existencia que los lleva a un "uso incrementado del pensamiento reflexivo" que se basa en la capacidad del adulto de abstraer, generalizar, juzgar, deducir e inducir, seguir y construir todo tipo de razonamiento. Incliniéndose así, más hacia un cierto pragmatismo y objetividad de su vida.

Si el "adulto " tiende a un "equilibrio de su personalidad", las facetas de su vida en donde no lo ha logrado se convierten entonces en necesidades, las cuales es necesario identificar y especificar para permitirle a través de la educación la posibilidad de continuar el desarrollo y equilibrio de su personalidad. En el ámbito laboral la identificación de necesidades de aprendizaje del adulto, directamente relacionadas con el desempeño de sus funciones e intereses personales, se vuelve prioritario para el éxito de la capacitación.

La experiencia previa del adulto, así como su capacidad reflexiva y sus intereses específicos, se presentan como características favorables para estructurar escenarios de enseñanza-aprendizaje que incrementen su desarrollo, lo cual plantea el reto de utilizar técnicas y métodos que realmente estimulen sus procesos mentales, a la vez que integren los conocimientos nuevos a la experiencia e intereses particulares de la realidad de cada adulto.

Por lo anterior, hay que considerar que el desarrollo fisiológico y psicológico no es óptimo en todos los adultos, ya que hay diferencias individuales de desarrollo, a la vez que cuentan con perspectivas de la realidad no comunes, provocadas por la influencia de los diversos ambientes sociales y sus propios procesos mentales, lo que puede representar resistencias a nuevos aprendizajes.

CAPITULO 2

DIRECTRICES PARA EL APRENDIZAJE DEL ADULTO: LA RELACION ENTRE EDUCACION, ANDRAGOGIA Y TEORIAS DEL DESARROLLO.

"No se puede hablar, de un modo coherente y realista, de la naturaleza y desarrollo del conocimiento, sin hacer más amplia y compleja esa visión" (Flavell).

Para que la utilización de una técnica denominada juego, pueda facilitar en el adulto su integración al medio laboral, se hace necesario ubicar el concepto de educación, de capacitación y el marco teórico de cómo se lleva a cabo su aprendizaje, para poder relacionar y dirigir su empleo. Para ello a continuación se revisa la información al respecto.

2.1 EDUCACION Y ANDRAGOGIA.

El enfoque que se dé a la conceptualización de la Educación del adulto dirige su campo de acción, así en un sentido restringido, si se entiende como la complementación de las insuficiencias que trae un adulto determinado, fundamentalmente en la formación primaria, las acciones educativas sólo se dirigirán a suplir las deficiencias en esa área.

Ludjowski (14), sobre la educación del adulto dice, que ésta puede ser comprendida en su justo alcance, solamente si se la relaciona con las tendencias actuales que hacen hincapié en la Educación Permanente, según la cual, implica una actitud del hombre frente a la tarea continua de perfeccionamiento personal.

Partiendo del concepto de Educación como un proceso de formación continua del ser humano, el mismo autor menciona la definición de Lersch, la cual abarca la totalidad del ser humano, es decir su personalidad y su entorno:

(14) Op. cit. pp. 23-25.

"Educación: proceso progresivamente intencional de parte del ser humano en desarrollo, tendiente a la consecución del perfeccionamiento integral de su personalidad, y en diálogo con la Naturaleza, la Cultura y la Historia, conforme a su propia individualidad".

De donde se entiende por "Naturaleza" el factor hereditario y como medio ambiente físico; por "Cultura" el aporte de los valores y estructuras sociales que ha ido creando el hombre a lo largo de los siglos; y por la "Historia" el sentido del influjo que ejercen las características propias de cada época, capaces de otorgar a sus contemporáneos una fisonomía específica.

Considerada así la educación es un proceso que no conoce límites ni en el tiempo ni en el espacio, ni en lo más profundo de la interioridad del hombre, lo que implica la necesidad de continua autosuperación del propio ser, y ello dentro de la gama total de los sectores de la personalidad, o sea tanto en las esferas vitales, como económicas, sociales, religiosas y culturales en general.

Hay otras teorías y enfoques (15) que también consideran a la educación como un proceso encaminado a facilitar en máximo desarrollo posible de las potencialidades de los educandos, entre ellas se encuentran el sistema Montessori y la pedagogía de Paulo Freire; como un proceso que abarca a toda la persona en sus diferentes dimensiones –intelectual, afectiva, social, política, social política, etc. como un proceso valioso en sí mismo, que es vida para los educandos y no sólo una preparación para el futuro.

LA ANDRAGOGIA.

Una importante consideración se ha dado a partir de los años sesenta al estudio del desarrollo del adulto, lo que ha llevado al surgimiento de la ANDRAGOGIA , es decir al estudio del desarrollo y aprendizaje de los adultos.

(15) Moreno, S., 1983.- La educación centrada en la persona.- Editorial Manual Moderno.

La andragogía como un área de reciente estudio muestra evidencias de las diferencias entre las características de desarrollo y aprendizaje del adulto y las etapas de juventud y niñez.

El grupo Andragógico de Nottingham (16), hace referencia al modelo de "plasticidad" del desarrollo, en el cual se sugiere que si la capacidad del adulto para pensar declina, permanece estable o se desarrolla "depende" del grado y calidad de las interacciones individuales con los contextos históricos y sociales y "depende" también, en cierto grado, de la calidad de los contextos.

El Grupo Andragógico de Nottingham plantea "una teoría de la andragogía" donde el rasgo central del potencial del desarrollo del adulto es "el control en aumento del pensamiento y los sentimientos".

Los adultos, potencialmente pueden tanto resolver como descubrir problemas, esto es, pueden pensar tanto formal como dialécticamente. Por consiguiente tienen el potencial para desarrollar tolerancia hacia las ambigüedades y a las contradicciones, e incluso sentirse estimulados por ellas.

Desarrollar un compromiso hacia una postura o explicación particulares es posible, así como deseable, cuando los individuos se han comprometido con mucha reflexión y esfuerzo mental en relación con asuntos y explicaciones particulares, y con sus propias ideas acerca de esos asuntos.

El pensamiento eficaz durante los años adultos exige la reunión de teoría y práctica antes que la alienación o abstracción del contenido del pensamiento. Esta reunión inicia o proporciona las condiciones para cambios cualitativos en el pensamiento adulto. El uso incrementado del pensamiento reflexivo transformado cualitativamente por la acción y la experiencia, puede muy bien sostener muchos de estos potenciales, y la adaptación progresiva en varios procesos cognitivos.

(16) Op. cit., pp. 72,86,87.

2.2 CAPACITACION Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.

Ampliando el concepto del contexto “cultural” donde se desenvuelve el “adulto”, una estructura social muy importante es el ambiente laboral, medio en el cual se manifiestan todas las áreas de la personalidad del adulto, tanto las que ha desarrollado como las que no.

Ya que el recurso humano es la base del desarrollo productivo de cualquier empresa, la educación se extiende en ella, a través de la Capacitación.

La Unidad Coordinadora del Empleo, Capacitación y Adiestramiento (UCECA) de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social, define a la Capacitación como “la acción destinada a desarrollar las aptitudes del trabajador, con el propósito de prepararlo para desempeñar eficientemente una unidad de trabajo específica e impersonal (puesto)”.(17)

La capacitación en el área laboral forma parte, entonces, del proceso de formación del individuo dentro de uno de los ámbitos de su entorno.

La capacitación como proceso educativo implica dos momentos: la enseñanza y el aprendizaje.

PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

En términos generales la enseñanza es una forma sistemática e intencionada de provocar un aprendizaje, es decir un cambio de conducta más o menos permanente en un individuo.

El aprendizaje en general, entendido como recepción y adaptación mental de impresiones, informaciones y experiencias orientadas a la ampliación, profundización y asimilación de conocimientos, aptitudes y comportamientos, constituye una necesidad del hombre, como lo expone Monclús (18).

(17) Mendoza, N.A. Manual para determinar necesidades de capacitación, 1986. Ed. Trillas.-p.22

(18) Op.cit p.60

Carl Rogers, mencionado por Moreno (19), define el “aprendizaje significativo” como “una forma de aprendizaje que más que una mera acumulación de hechos, es una manera de aprender que señala una diferencia –en la conducta del individuo, en sus actividades futuras, en sus actitudes y en su personalidad - es un aprendizaje penetrante, que no consiste en un simple aumento de caudal de conocimientos, sino que se entreteje en cada aspecto de su existencia”

Para Dohmen, citado por Monclús (20), el aprendizaje humano tiene como objetivo el reconocimiento y comprensión constante de sí mismo y del medio ambiente por parte del propio individuo. El adulto en esta línea ha de ser capaz de orientar su vida y conformar su ambiente de manera consciente sobre la base de su propia razón, tratando de aprender, más allá del ámbito cognitivo, comportamientos, habilidades y técnicas necesarios para su efectiva participación en la conformación de su vida y actividades. El aprendizaje humano se desarrolla básicamente dentro de una relación de tensión entre dos factores: la adquisición de conocimientos y experiencias reunidas por generaciones anteriores, y la persecución de intereses personales, objetivos, y necesidades de creación, imprescindibles para el desarrollo individual. En esta tensión entre ambos aspectos cada ser humano debe hallar su camino y aprender en la búsqueda de una perspectiva determinada para su vida personal.

Lo anterior permite considerar al aprendizaje como la clave que moldea la personalidad del individuo y en ese sentido su provocación a través de la enseñanza resulta trascendente.

(19) Op. cit. p.34

(20) Op.cit. p. 60.

En este orden de ideas, la capacitación laboral debe, entonces, considerar la totalidad del individuo, tanto de sus intereses, conocimientos y experiencias previas, como las situaciones concretas en que se desenvuelve con relación al trabajo que desempeña, así como de la configuración de las características de la organización, "su clima organizacional" (21), para estructurar un ambiente de enseñanza que facilite el aprendizaje de desarrollo integral del adulto.

La sistematización del proceso de enseñanza-aprendizaje permite ordenar la selección, jerarquización y organización de los contenidos de aprendizaje, así como las técnicas educativas especifican la forma de encauzarlo, de donde el uso del juego viene a formar parte de una técnica.

La técnica considerada como el "conjunto de procedimientos que se utilizan para lograr con eficacia una meta" (22), representa la estructura, que requiere de movimientos específicos o tácticas para su fin. La táctica da la consistencia interna a una técnica para poder conducir a la meta y éstas solo pueden ser efectivas si se consideran los fundamentos del aprendizaje que proporciona la psicología del desarrollo, los cuales revisaremos a continuación.

(21) Brunet L.- El clima de trabajo en las organizaciones.- 1987, Editorial Trillas.

(22) Gozález, Nuñez, J.J.; Monroy, A.; Silberstein, E.K., 1994.- Dinámica de grupos Editorial Pax. (p. 51).

2.3 TEORIAS DEL DESARROLLO

A lo largo del siglo XX el desarrollo humano ha sido estudiado desde diferentes perspectivas teóricas que se basan en supuestos diversos acerca de cómo se adquieren conductas nuevas. El estudio de cualquier fenómeno parte necesariamente de una posición teórica que es la que determina la importancia que se le puede atribuir y por qué debe ser estudiado. Las diferentes teorías contienen supuestos implícitos o explícitos acerca de cómo se produce el desarrollo, su naturaleza, y sus causas, qué factores lo favorecen o lo dificultan, cuál es la importancia relativa de los factores biológicos y ambientales, cuáles son los aspectos del desarrollo que tienen más importancia estudiar y con qué métodos, o cuáles son las unidades de la conducta a las que hay que prestar atención. Todos estos aspectos son muy relevantes para entender el desarrollo pero no todas las posiciones teóricas comparten las mismas ideas sobre ellos (23). Una breve exposición de los planteamientos generales que tienen que ver con el desarrollo y el aprendizaje se presenta a continuación, con el propósito de destacar sus diferencias y repercusiones en el aprendizaje:

2.3.1 TEORIA PSICOANALITICA.

Esta teoría se interesa principalmente por estudiar la motivación que origina la actividad y que es atribuida a una energía interna del organismo.

La teoría psicoanalítica se origina con Sigmund Freud (1856-1939) quien buscaba el origen de las perturbaciones psicológicas de los adultos, que él atribuyó a las experiencias de la infancia.

(23) Delval, J, 1988.- Desarrollo Psicológico. Siglo veintiuno editores.(p. 52)

La tensión se origina por estímulos externos que llegan al organismo y por estímulos interiores, constituidos por las "pulsiones", que son exigencias que plantea el cuerpo a la vida psíquica.

Distingue las pulsiones del yo de autoconservación (respiración, hambre, sueño) y las sexuales.

Para Freud los procesos psíquicos son fenómenos de circulación y distribución de energía, dentro de esa energía se encuentra la energía pulsional o "libido".

La división del aparato psíquico, según Freud; se constituye por el ELLO, que es el depósito de la energía pulsional y contiene todo lo heredado y que al contacto con el mundo exterior se modifica dando lugar al YO, que mantiene la conexión con el mundo exterior, recibiendo los estímulos y convirtiéndose en regulador de las demandas pulsionales.

Durante la infancia se forma, a partir del YO, la instancia denominada SUPERYO, constituido por las influencias culturales.

Una idea central de esta concepción es que la mayor parte de las actividades psíquicas son INCONSCIENTES, las experiencias infantiles llegan como contenidos inconscientes que pueden tener muchas resistencias para hacerse conscientes.

Otra idea central es la importancia que atribuye a la sexualidad como motor del desarrollo del individuo. El desarrollo de la sexualidad pasa por una serie de etapas, quedarse fijado en alguna de estas etapas produce trastornos de personalidad. A la energía para la acción de la sexualidad se le denomina "libido".

Según Delval (24), la teoría psicoanalítica es esencialmente una teoría de la motivación inconsciente, que trata de explicar por qué los individuos actúan de una determinada manera a través de energías.

(24) Op. cit. p.57.

Para Bruner (25), las principales aportaciones de Freud son que su trabajo está más ubicado con el pasado y con los medios por los que puede liberar al hombre de los abusos de su pasado histórico, así como de aquellos producidos en el pasado más íntimo de la vida familiar.

Considera que su misión fué explicar la anatomía de lo irracional de forma que pudiera ser vencida, arrancar las raíces de las neurosis esclavizadoras, encontrar las formas de evitar o dismantelar las defensas, interpretar los terribles mensajes de los sueños para burlar al inconsciente.

A la vez que proporcionó, a través de la transferencia, el enclave por medio del cual el pasado se analiza para que llegue a establecerse un equilibrio entre el principio del placer y el de la realidad. Pasado, que incluso, interfiere en el sistema cognitivo mediante alucinaciones sobre la realización de deseos.

2.3.2 TEORIA CONDUCTISTA.

Los conductistas centran su interés en el estudio de la conducta manifiesta, a partir de las conductas con que nace el sujeto, reflejos condicionados, que permiten nuevas conductas por medio del condicionamiento.

La teoría conductista estudia cómo a partir de las conductas con las que nace el sujeto, que serían reflejos incondicionados, se van formando nuevas conductas por medio del condicionamiento, es decir, por asociación de nuevos estímulos a partir de unos pocos estímulos incondicionados, estableciéndose así estímulos condicionados.

El condicionamiento clásico es la asociación de la respuesta que el organismo da en forma innata con un estímulo neutro, nuevo.

El condicionamiento operante o instrumental es la respuesta que esta conectada con el nuevo estímulo, no es reflejo, sino que la conducta producida o emitida espontáneamente se refuerza o castiga con las consecuencias que se obtienen.

(25) Bruner, J.- Acción, pensamiento y lenguaje, 1986.- Editorial Alianza.(p.33)

Es operante porque la conducta del organismo opera sobre el medio y es instrumental porque la respuesta del sujeto es el instrumento de la producción de la recompensa.

En ello consiste el aprendizaje en el proceso por el que se forman conductas nuevas a influencia del medio, de acuerdo a Delval (26). Sin embargo, esta teoría se limita a tan sólo conductas observables y deja fuera de su campo los procesos internos de aprendizaje que se llevan a cabo en el individuo, lo cual lo limita en la participación de su propio aprendizaje.

2.3.3 PSICOLOGIA DE LA GESTALT.

La psicología de la Gestalt, mencionada por Delval (26), defiende que para conocer el sujeto se sirve de estructuras que tienen una base física y que se imponen por sus cualidades internas. Sostienen que el individuo organiza el mundo imponiendo formas o configuraciones complejas como una totalidad, a partir de la cual se analizan los elementos.

Esta teoría explica que los sujetos perciben directamente configuraciones complejas como una totalidad, que posteriormente se convierten en unidades simples mediante el análisis.

Una Gestalt es una configuración que posee cualidades de totalidad y la modificación de un solo elemento puede cambiar la Gestalt en su conjunto.

Plantea que se percibe un mundo de configuraciones complejas sin que se necesite analizar, ni tomar conciencia de las partes, ya que hay primacía de los conjuntos sobre las partes.

(26) Op.cit.pps.58-61

La psicología de la Gestalt basa sus estudios más sobre el campo de la percepción visual y auditiva. Su aportación en cuanto al entendimiento del pensamiento, es su conceptualización integradora en cuanto sostiene, que pensar supone reorganizar los elementos de un problema en una totalidad nueva.

2.3.4 PSICOLOGIA COGNITIVA.

Por su parte, la psicología cognitiva, que tiene sus antecedentes en la psicología de la Gestalt, estudia los procesos mentales que tienen lugar en el sujeto, en su sentido más amplio: pensamiento, sentimiento, aprendizaje, recuerdo, toma de decisiones, juicios, etc. El interés principal está en las formas en que las personas perciben, interpretan, almacenan y recuperan información. Aunque no se pueden observar los procesos cognoscitivos directamente, se puede observar el comportamiento y hacer inferencias sobre la clase de procesos cognoscitivos que subyacen a dicha conducta, Delval (27).

Hay dos concepciones predominantes sobre la naturaleza y desarrollo del sistema cognitivo, la concepción del procesamiento de la información y la del psicólogo suizo Jean Piaget. (28)

En cuanto al enfoque del procesamiento de la información, Delval (27) dice que es la principal estrategia para el estudio del desarrollo cognitivo. En este enfoque la mente humana se considera como un sistema cognitivo complejo, análogo en algunos aspectos a una computadora. Como un computador, el sistema manipula o procesa información que llega del entorno o que ya está almacenada en el sistema. Procesa la información de diversas formas: codificándola o decodificándola; comparándola o combinándola con otra información; almacenándola en la memoria o recuperándola; poniéndola o retirándola del foco de atención de la conciencia.

(27) Op. cit. p.71

(28) Flavell, J.H.,1993.- El Desarrollo Cognitivo.- Traducción Pozo J.M.- Visor.p.14.

La información manipulada por estas vías es de diferentes tipos y se organiza en unidades de diferentes tamaños y niveles de complejidad y abstracción.

Esta teoría se ha desarrollado sobre todo a partir de los trabajos de Shannon a finales de los años cuarenta. Se puede considerar que los humanos y los seres vivos, son entidades que elaboran <procesan> información.

A partir de la información interna o externa que llega al organismo, éste actúa de una forma u otra y produce una respuesta. Pero ésta no es más que el resultado de la elaboración de la información que ha tenido lugar en el interior del organismo.

Una serie de psicólogos evolutivos sostienen que la capacidad de procesamiento aumenta gradualmente con la edad y que este aumento hace posible procesos cognitivos más complejos y superiores. Incluso se ha enlazado explícitamente esta idea de una capacidad de procesamiento creciente con la teoría de los "estadios" de Piaget, defendiendo que un aumento en la capacidad es una condición previa necesaria para el movimiento evolutivo hacia el "estadio" piagetiano superior.

La concepción del procesamiento de la información presenta el panorama general del desarrollo cognitivo en un continuo de recibir conocimientos, procesarlos, dar y manifestar una conducta, pero ello no es suficiente sin la especificación de ese procesamiento, la cual encontramos con un poco más de detalle en el enfoque genético de Piaget.

ENFOQUE GENETICO DE PIAGET.

Teoría que ha tratado de explicar específicamente el proceso de desarrollo, referido principalmente a la formación de conocimientos.

El autor, Jean Piaget (1896-1980), mencionado por Delval (29), se interesó en el cómo se produce el conocimiento científico, estudiando la génesis de los conocimientos en los niños, a través del desarrollo de diferentes concepciones infantiles.

(29)Op.cit.p.64

Para Piaget la inteligencia ocupa el papel central de los procesos psíquicos, y es una creación continua de formas que se prolongan unas a otras, cuya continuidad hay que buscarla en el aspecto funcional de los contenidos de los conocimientos.

El organismo es esencialmente activo y es a través de la actividad como va construyendo sus propias estructuras, tanto biológicas como mentales.

El individuo posee una serie de estructuras biológicas que condicionan su relación con el entorno, de una determinada manera, limitativa. La actividad de la razón no tiene esos límites, ya que puede concebir otro tipo de relaciones.

Toda estructura es el producto de una génesis y a partir de cada estructura se llega a otra, hasta alcanzar estadios superiores.

La herencia general o común a toda organización viva se manifiesta "en los invariantes funcionales".

Las dos funciones biológicas más generales son la organización y la adaptación.

Toda conducta es un proceso adaptativo que establece una interacción entre el organismo y el medio.

Desde el punto de vista biológico, el organismo se adapta construyendo materialmente nuevas formas. En el área psicológica ocurre lo mismo, pero las formas no son materiales.

La adaptación tiene dos momentos: la asimilación o incorporación y transformación del medio, acción del organismo sobre los objetos que le rodean; y la acomodación o acción del medio sobre el organismo.

La adaptación mental sólo es posible porque el organismo tiene propiedades como un todo organizado. La organización de cada etapa del desarrollo son totalidades o sistemas de relaciones entre los elementos.

Además de la herencia específica de determinados órganos y estructuras (que posibilitan el desarrollo del organismo) hay una herencia de tipo funcional mediante la cual se constituyen las estructuras que hacen posible la vida del organismo.

La herencia funcional es la que establece la conexión más profunda entre la Inteligencia y la actividad biológica.

En el nacimiento el organismo dispone de conductas reflejas que son el material sobre el que se construye la conducta posterior, mediante el ejercicio dan lugar a esquemas que se van modificando sucesivamente.

Un esquema es un tipo de conducta estructurada susceptible a repetirse en otras condiciones no necesariamente idénticas, se modifican a través del proceso de asimilación y acomodación.

Los esquemas son complejos, diversificados, adoptan un orden jerárquico y se organizan en sistemas que se denominan operaciones.

La idea de sistema de conjunto indica que un sistema no permanece aislado, sino que está conectado con otros esquemas de acciones. De esta manera el sujeto va construyendo una representación de la realidad y va actuando sobre ella.

El desarrollo tiene lugar por medio de la actividad constructiva del sujeto, lo que quiere decir que no es un proceso que depende sólo de determinaciones biológicas o influencias ambientales. Partiendo de la capacidad heredada que son posibilidades, por medio de su actividad va seleccionando elementos del medio, los que puede asimilar, y los va incorporando y modificando, dando lugar a estructuras más complejas que suponen un progreso sobre las anteriores.

Al respecto, Flavell (30) menciona que la asimilación - acomodación como un modelo de funcionamiento cognitivo, describe la forma en que puede desarrollarse progresivamente la inteligencia combinando estructura y contenido por medio de repetidas interacciones con el entorno.

Mediante asimilaciones y acomodaciones repetidas a un medio determinado, el sistema cognitivo se desarrolla, haciendo posible asimilaciones y acomodaciones relativamente nuevas y diferentes que a su vez producirán pequeños avances en el desarrollo mental .

(30) Op. cit. p. 18.

Con respecto al desarrollo de la inteligencia, Piaget (31) distingue cuatro fases o "estrategias", utilizando el lenguaje de la teoría de los juegos, donde muestra el paso progresivo de un estado de equilibrio inestable a un estado de equilibrio cada vez más estable hasta alcanzar la compensación completa que caracteriza al equilibrio, con referencia a un estudio de las reacciones de niños de distintas edades:

En una primera fase del proceso, el niño utiliza una sola dimensión del conocimiento.

En una segunda fase, el niño razona sobre otra dimensión del conocimiento e invierte su juicio inicial.

Ya en la tercera fase, el niño razona sobre dos dimensiones a la vez, pero oscila entre ambas.

Finalmente en la cuarta fase su razonamiento es más sólido en cuanto a las dos dimensiones y empieza a razonar con la idea de transformación y es cuando entra a la vía de la compensación.

El equilibrio es progresivo, en un proceso de probabilidad secuencial y es así como una estructura extratemporal nace de un proceso temporal.

Bruner (32) ubica el trabajo de Piaget como "procesamiento del presente", donde el desarrollo es un esfuerzo por lograr el equilibrio entre dos conjuntos de principios que operan en el presente: la asimilación y la acomodación.

(31) Piaget, J., 1973.- Seis Estudios de Psicología.- Editorial Seix Barral, Barcelona, (pp.221-225)

(32) Op. cit. p. 34.

ENFOQUE SOCIO-HISTORICO DE VIGOTSKI.

Esta posición presenta similitudes con Piaget, pero se enfoca principalmente a los determinantes sociales del desarrollo.

Lev Semenovisch Vigotski (1986-1934), mencionado por Delval (33), sostiene que el desarrollo del individuo es indisoluble de la sociedad en que vive, la cual transmite formas de conducta y de organización del conocimiento del sujeto que tiene que interiorizar. Vigotski plantea cómo las estructuras de la inteligencia están moldeadas por el medio social, es decir como factores que determinan el desarrollo psicológico.

“Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre los seres humanos.”

El concepto Zonas de Desarrollo Potencial o próximo indica el nivel al que puede elevarse un individuo con ayuda de otros, subraya la importancia de cooperación y del intercambio social en el desarrollo.

Bruner (34), al respecto de Vigotski señala que el interés de éste radicaba en el futuro, quien pensaba que se utilizan los instrumentos de la cultura para crear el presente y el futuro – siendo uno de los instrumentos la conciencia que, para él, era esencialmente social. La cultura proporciona los medios para saltar hacia el futuro, cultura que es creada por la historia y transmitida por los demás.

Sobre el desarrollo humano, Bruner considera a Freud, Piaget y Vigotski como los tres grandes titanes que con sus teorías dieron énfasis a la concepción de la realidad sobre el desarrollo humano.

Realidad en cuanto a la “función que desempeña el pasado”, al “procesamiento presente” y la “función de aspirar a reproducirse, en el futuro”, respectivamente, las cuales con sus grandes diferencias, permiten comprender de una manera completa y profunda el desarrollo humano.

(33) Op.cit.p.67

(34) Op. cit. p.p. 35-38.

Bruner también subraya, las diferentes posturas de estas tres teorías con respecto al proceso de educación en general:

Considera que Freud no proporcionó una visión del profesor (sea pedagogo o padre) como colaborador del logro intelectual del niño, aunque sí como terapeuta-liberador, que protege al niño o, incluso, lo rescata de los abusos del drama familiar y de la hipocresía de la sociedad.

En cuanto a Piaget, su interés hacia la educación no fue directo, sino más bien las implicaciones de su concepción en temas educacionales consiste en proporcionar al niño tareas que correspondan a su nivel de desarrollo, asegurándole la oportunidad de iniciar él mismo las acciones sobre el mundo, de tal forma que pueda asimilar y acomodar los resultados de éstas.

De los tres autores, ubica a Vigotski como quien concibió el problema de la educación en sus términos más viables. Para Vigotski, la educación era una continuación del diálogo por el que se construye un mundo social de realidades constituyentes. La conciencia del profesor, y su capacidad para hacer que esta conciencia sea accesible a otros como ayuda para lograr conocimiento y habilidades. Esta forma de diálogo es el mismo proceso que crea la realidad históricamente condicionada de la cultura. Así en esta organización, la educación llevada a cabo por el profesor, es una continuación del proceso que crea la cultura. La educación "sin maestro", en su concepción, es imposible.

Se derivan de esta teoría implicaciones específicas como el tema de ascender "intelectualmente a niveles superiores" a través de la reflexión y conciencia de los propios actos, de donde se deduce que hay formas de diálogo e interacciones que llevan más fácilmente a la reflexión que otras.

Desde el punto de vista del pensamiento dialéctico, el grupo andragógico de Nottingham (35), refiere las cobclusiones de Riegel, quien sostiene que el pensamiento más eficaz del adulto y el tipo de pensamiento que tiene mayor desarrollo, ya sea en la búsqueda científica o en las relaciones sociales y personales, no es aquel que proporciona respuestas inmediatas, sino el que descubre las preguntas importantes y/o plantea los problemas importantes.

Riegel también sugiere que los adultos tienen el potencial para desarrollar vías de pensamiento cualitativamente más avanzadas que el pensamiento formal operacional

(35) Op. cit. pp. 75-78.

CONCLUSION.

De acuerdo a los conceptos revisados donde se considera a la educación un "proceso de desarrollo integral del individuo", todas las teorías de desarrollo consideradas son importantes, en cuanto que abarcan una área inherente del ser humano y su consideración para la sistematización del proceso de enseñanza-aprendizaje es válida de acuerdo al aprendizaje específico que se pretenda facilitar.

Si bien cada una de las teorías sintetizadas en este trabajo pueden fundamentar aspectos únicos con relación al uso de la técnica del juego, no se consideraran todas, sino tan sólo la teoría cognitiva y los enfoques de Piaget y Vigotski.

La razón principal de fundamentar este trabajo tan sólo en el enfoque cognitivo, independientemente de lo extenso que resultaría considerar todas las demás teorías de desarrollo, es que este enfoque abarca los procesos mentales en su sentido amplio y éstos se manifiestan en la realización de las actividades laborales que se pretende facilitar con la técnica del juego.

En cuanto a Piaget, su enfoque permite fundamentar el modelo del funcionamiento cognitivo, que explica cómo la mente construye sus estructuras de conocimiento tomando datos del mundo exterior, interpretándolos, transformándolos y reorganizándolos a través de dos aspectos simultáneos: la asimilación y la acomodación.

Donde la asimilación es el proceso de adaptar los estímulos exteriores a las propias estructuras mentales internas, mientras que la acomodación adapta esas estructuras mentales a la estructura de esos mismos estímulos.

Y este proceso permite relacionar los pasos de la técnica del juego para facilitar un aprendizaje en el área laboral.

Por lo que respecta a Vigotski, su enfoque fundamenta la importancia de la interacción social en el desarrollo de la capacidad intelectual, con su doctrina de la Zona de Desarrollo Proximal, que es la capacidad diferencial para captar y utilizar las señas e instrucciones de quienes colaboran intentando enseñar. Lo cual explica la importancia de la dinámica de un grupo en un proceso de enseñanza-aprendizaje, con todo y sus técnicas, como por ejemplo el juego, para lograr un desarrollo cognitivo.

CAPITULO 3 MODALIDADES DEL JUEGO Y SU APLICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL ADULTO.

"El juego constituye la forma de actividad inicial de casi toda tendencia, o por lo menos un ejercicio funcional de esa tendencia". (Piaget).

Dentro de la psicología el juego empezó a interesar a los estudiosos del desarrollo infantil desde muy temprano, desde el siglo XIX se realizaron diversos trabajos sobre los juegos y sobre su utilización didáctica. Pero más adelante el juego perdió importancia como objeto de estudio y las investigaciones casi se abandonaron.

A partir de los años setenta, por efecto de los cambios que se han producido dentro de la psicología general y del estudio del desarrollo en particular, el juego ha vuelto a cobrar una gran importancia y hoy es un tema de investigación sobre el que se trabaja muy activamente, así lo refiere Delval (36)

La revisión del marco teórico del juego, permitirá en este punto del trabajo, relacionarlo con la teoría cognitiva del aprendizaje.

3.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Son muchas las características o los criterios que se han señalado como propios del juego, para Piaget, mencionado por Delval (36), el juego no constituye una conducta diferente o un tipo particular de actividad entre otras < se define únicamente por una cierta orientación de la conducta o por un "polo" general de toda actividad >. Entre las características que se señala como propias del juego menciona:

1.- El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, una actividad en la que no se trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad sino que la propia actividad resulta placentera. Sería una actividad desinteresada frente a otras actividades interesadas en las que la preocupación está en el resultado.

(36) Op. cit. pp. 287-288.

2.- En segundo lugar, esta la espontaneidad del juego en oposición al trabajo.

3.- El juego es una actividad que proporciona placer en vez de utilidad, es una actividad que se realiza por el placer que produce.

4.- Una cuarta característica, que Piaget recoge, es la falta relativa de organización en el juego, que carecería de la estructura organizada que tiene el pensamiento serio.

5.- Permite la liberación de los conflictos, ya que el juego ignora los conflictos o los resuelve,

6.- Finalmente, otro criterio es la sobremotivación. Convertir una actividad ordinaria en juego permite obtener una motivación suplementaria para realizarla. Los motivos simbólicos añaden un placer a la actividad.

Como consecuencia de todo esto Piaget señala que el juego no puede diferenciarse de las actividades no lúdicas, sino que consiste simplemente en una orientación que acentúa algunos caracteres de la actividad. < El juego se reconoce en una modificación, de grado variable, de las relaciones de equilibrio entre lo real y el yo >. La actividad del organismo busca el equilibrio entre la asimilación y la acomodación, es decir, entre la incorporación de la realidad y la modificación del organismo a esas demandas de la realidad.

En cambio, en el juego lo que habría sería un predominio de la asimilación, sin el mismo grado de acomodación: el niño acomoda la realidad a sus esquemas pero no se preocupa de acomodarse a esa realidad, sino que la modifica a su conveniencia. La realidad se somete a las necesidades del yo, sin que éste tenga que someterse a las necesidades o a las limitaciones que la realidad impone. En el juego casi todo es posible y la realidad puede adaptarse a lo que el sujeto desea. Pero al hacer esto el niño está también aprendiendo características de la realidad y en cierto modo controlándolas. Sin embargo, desde el punto de vista de sus deseos, eso le proporciona una liberación puesto que éstos pueden cumplirse en el juego como él desea.

La conceptualización de Bruner, referido por Delval (37), tiene conexión con lo anterior, en cuanto que para él el juego <es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por tanto, de aprender en una situación menos arriesgada>.

Bruner, también señala que el juego proporciona una oportunidad para ensayar combinaciones de conductas que no serían intentadas en condiciones de presión funcional. Como la actividad en el juego es mucho más libre que la actividad encaminada a alcanzar una meta, el sujeto puede explorar las propiedades de materiales, de instrumentos, sin ningún objetivo aparente, pero descubriendo así muchas propiedades de éstos.

3.2 TEORIAS DEL JUEGO

Las teorías sobre el origen y el significado del juego tienden a subrayar algunos de los aspectos que lo caracterizan, éstas se clasifican en :

- La teoría del exceso de energía.
- La teoría de la relajación.
- La teoría de la práctica o del preejercicio.
- La teoría de la recapitulación.

La teoría del exceso de energía.

De acuerdo a Herbert Spencer, los animales y los hombres tienden a ser activos y tienen necesidad de actuar. " El juego es el ejercicio artificial de energías que, a falta de su ejercicio natural, llegan a estar tan dispuestas a gastarse, que se consuelan con acciones simuladas".

(37)Op.cit.pp.284-289.

La teoría de la relajación.

Teoría que sostiene que el juego sirve para la relajación. Lazarus sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse.

Teoría de la recapitulación.

En ella se propone que el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de las especies. Por esto, el niño reproduciría durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo.

Teoría de la práctica o del preejercicio.

Karl Groos, sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento. El juego consistiría en el ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa. La finalidad del juego está entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer. En el juego, el organismo hace "como si", lo cual le permite realizar simbólicamente actividades que luego le serán necesarias.

El niño se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, lo cual le permite ejercitarlos con toda libertad, sin las trabas de tener que alcanzar un fin. De esta manera realiza una experimentación de cosas que luego tendrá que hacer. Los juegos motores, los juegos de actividad física, le permiten desarrollarse desde el punto de vista físico, los juegos simbólicos prepararse para actividades posteriores de carácter social.

Para Freud el juego está relacionado con la expresión de las pulsiones, y en particular con la pulsión de placer, donde el niño realiza a través del juego sus pulsiones inconscientes, es decir, los deseos insatisfechos en la realidad.

Para Vigotski el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que son complementarios del propio.

3.3 TIPOS DE JUEGOS

Todo juego tiene repercusiones; y todo juego presupone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia. Las condiciones y repercusiones muestran cómo el juego está enmarcado en el conjunto de la vida y del comportamiento (38). Así los juegos se clasifican en diferentes tipos, de acuerdo a Delval (39):

JUEGO DE EJERCICIO: Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido .

JUEGO SIMBOLICO: Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. Se reproducen escenas de la vida real, modificándola de acuerdo a las necesidades, a través de simbolizar los objetos del medio se realiza una exploración de la realidad tanto física como social .

JUEGO DE REGLAS: Los juegos de reglas tienen una gran complejidad y las reglas deben establecer no sólo cuáles son las acciones permitidas dentro del juego, sino también quién es el que empieza el juego, cómo se termina, quién gana, así como la resolución de las situaciones en las cuales se puede producir un conflicto entre los jugadores. Los juegos de regla son de carácter social, mediante reglas que todos deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana .

JUEGOS DE CONSTRUCCION: Juegos de habilidad y de creación en los que se reconstruye el mundo con unos pocos elementos y en los que las reglas son precisamente reproducir el mundo, hacer coches, aviones, grúas, barcos, edificios, personas, etc. Son muchos los materiales que se pueden usar para hacer construcciones, piezas de madera o plástico, así como el "lego" y sus distintas variaciones .

(38) Moor,P.,1981.- El juego en la educación.- Editorial Herder. (p. 14)

(39) Op. cit. pp. 292-293.

JUEGOS INTELIGENTES: En éstos se desarrollan las facultades y habilidades específicas de la inteligencia humana a través de la atención, imaginación, intuición, anticipación, etc. (40).

Los diferentes tipos de juego permiten explorar diferentes aspectos de la actividad cognitiva en los niños, como lo menciona Moor (41), esta clasificación también es válida para los juegos de los adultos, ya que en sus juegos de azar y de habilidad se dan las características de los juegos de reglas, de simbolismo, inteligencia y construcción.

Este panorama del juego permite conceptualizar la amplitud de su aplicación, que para fines de educativos requiere de una estructura específica, a fin de guiar su aprovechamiento específico hacía el aprendizaje.

(40) Molina, A.J., Molina, A.N.; Lambarri, Bernal. Creciendo Juntos, 1997. UNICEF,DIF, UNAM.(p. 105)

(41) Op. cit. p. 14

3.4 EL JUEGO EN LAS EXPERIENCIAS VIVENCIALES

Las experiencias vivenciales, también conocidas como dinámica de grupo, son situaciones concretas de la enseñanza para facilitar un aprendizaje, aunque no son una técnica didáctica propiamente dicha, más bien se llama así al uso combinado de un conjunto de técnicas, sobre todo aquellas que exigen un grado considerable de involucración y participación de todos los miembros del grupo.

Los ejercicios vivenciales son una alternativa para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, no sólo porque facilitan la transmisión de conocimientos, sino porque permiten, además, identificar y fomentar aspectos tales como: liderazgo, motivación, interacción y comunicación del grupo, etc.; aspectos que son de vital importancia para la organización, desarrollo y control de un grupo de aprendizaje.

Sin embargo, hay quienes opinan que el uso de experiencias vivenciales es una actividad inútil e improductiva porque las ven como simples pasatiempo o porque han sido objeto de la aplicación inadecuada de una o varias técnicas en donde no se ha obtenido un verdadero y completo logro educativo.

La dinámica de grupo parte de la idea de que no todo debe ser formalidad y seriedad en el aprendizaje y de que es mediocre, rígido y conformista pensar que hay una sola vía para la transmisión de conocimientos. Con esta idea, en las experiencias vivenciales se recuperan todas las posibilidades del JUEGO para aprender de manera espontánea, divertida, gradual, práctica, etc. Tomando como base ejemplos y sucesos que ocurren a nuestro alrededor.

Así los ejercicios vivenciales resultan ser una situación planeada y estructurada de tal manera que representan una experiencia muy atractiva, divertida y hasta emocionante.

El desarrollo de estas experiencias se encuentra determinado por los conocimientos, habilidades y actitudes que el grupo requiera revisar o analizar y por sus propias vivencias y necesidades personales.

La dinámica vivencial es, básicamente, un juego cuya disposición, en tanto estructura lúdica, permite que un determinado grupo humano pueda hacer

emerger experiencias, tanto previas como inmediatas, para transformarlas en aprendizaje.

El juego significa apartarse, salirse de lo rutinario y monótono, asumir un papel o personaje a través del cual el individuo puede manifestar lo que verdaderamente es o quisiera ser sin temor a la crítica, al rechazo o al ridículo (14).

Esta conceptualización implica considerar al aprendizaje como un proceso, por medio del cual los conocimientos, que el hombre puede establecer como propios, son creados por él, a través de transformar su experiencia en contenidos significativos, tanto para sí mismo como para aquellos agrupamientos sociales en los cuales participa.

3.4.1 JUEGOS ESTRUCTURADOS.

En la dinámica vivencial se utilizan ejercicios o juegos estructurados, los cuales son actividades diseñadas dentro de un proceso encaminado a lograr un fin. Alejandro Acevedo (42), presenta una serie de ejercicios clasificados de acuerdo a diferentes aspectos de aprendizaje, tales como: relajación (o ruptura de hielo), comunicación, integración grupal, liderazgo, retroinformación, toma de decisiones, etc. Y los presenta con la siguiente estructura: nombre del ejercicio, usos, recursos materiales, duración, tamaño del grupo, disposición del grupo, instrucciones específicas, desarrollo y conclusión.

Si bien, los ejercicios estructurados están especificados para facilitar el aprendizaje de ciertos aspectos o habilidades, su aplicación, utilidad y resultado dependen en gran medida de la habilidad, creatividad, imaginación, iniciativa, etc., de quien los aplique.

(42) Acevedo, I.A, 1991.- Aprender Jugando.- Editorial Limusa.

3.4.2. METODO DE APRENDIZAJE VIVENCIAL.

En la creación, adaptación y conducción de ejercicios estructurados, es necesaria una teoría sintetizadora y de traducción de esa teoría en la práctica.

El aprendizaje vivencial ocurre cuando una persona se involucra en una actividad, analiza la actividad críticamente, extrae alguna información útil de ese análisis y aplica sus resultados. Este proceso es vivenciado espontáneamente en la vida normal de cualquier persona, es lo que llamamos "proceso inductivo". Una forma de llevarlo a cabo es con el método "Ciclo de Aprendizaje Vivencial (43)", que consta de las siguientes etapas: JUEGO O VIVENCIA, RELATO, PROCESAMIENTO, GENERALIZACION Y APLICACION.

JUEGO O VIVENCIA

OBTENCION DE
INFORMACION



RELATO

INFORMACION
PERCIBIDA



PROCESAMIENTO

ANALISIS

APLICACION

ACCIONES
CONCRETAS



GENERALIZACION

EXTENSION



(43) Pfeiffer y Jones, 1980.- The 1980 Annual Handbbok for Group Facilitators, Univesity associates, San Diego.

JUEGO O VIVENCIAL.

El juego o vivencia es la etapa inicial o parte generadora de datos del ejercicio estructurado, consiste en la realización del juego seleccionado. En esta primera etapa del ciclo de aprendizaje se obtiene información para un análisis crítico posterior.

RELATO.

La segunda etapa del ciclo es similar a la alimentación de datos, en el lenguaje de proceso de datos. Las personas vivenciaron una actividad, y ahora están presumiblemente preparados para compartir lo que vieron y sintieron durante el juego. La intención aquí es poner disponible al grupo la información que cada quien obtuvo, tanto a nivel cognoscitivo como afectivo, en cuanto a lo que percibieron y sintieron.

Algunas técnicas que ayudan a facilitar el relato y las observaciones individuales son:

- Relato en los grupos de lo que vieron y sintieron.
- Asociación rápida de ideas libres que contienen varios temas relacionados con la actividad.

PROCESAMIENTO.

Esta etapa puede ser considerada como la etapa central del Aprendizaje Vivencial, ya que es la fase del ciclo conocida como "dinámica del grupo", en la cual los participantes analizan principalmente los patrones de comportamiento de las interacciones de la actividad.

Los participantes son llevados a observar lo que pasó en la actividad en términos de la dinámica, no en términos de su significado, ya que lo que pasó aunque fue real, estuvo artificialmente planeado por la estructura de la actividad.

Las técnicas que pueden ser utilizadas en esta etapa son:

- Complementación de frases sobre contenidos del tema a analizar.
- Discusión temática sobre temas referentes a los informes individuales.

GENERALIZACION.

En esta etapa se extraen de la realidad de la actividad algunos principios generales que podrían ser aplicados en la realidad de la vida cotidiana laboral.

Las técnicas en esta etapa pueden ser:

- La imaginación de situaciones realistas día a día para determinar lo que identificaron que puede ser aplicado a lo cotidiano.
- Análisis individual escrito de lo que " se aprendió", "se esta empezando a aprender" o se "reaprendió".

APLICACIÓN.

La etapa final del ciclo de Aprendizaje Vivencial es el propósito para el cual el ejercicio fue planeado. El facilitador ayuda a los participantes a transferir generalizaciones a situaciones concretas de su realidad en el área de trabajo.

Algunas técnicas para esta etapa son:

- Consultoría en grupos de dos a tres personas, que se plantean conductas más eficaces.
- Sesión de prácticas, en donde se dramatizan situaciones de día a día para ensayar nueva conductas ante las situaciones concretas que se presentan en sus actividades laborales.

CONCLUSION.

El juego, de acuerdo a las características y teorías que lo explican, se puede conceptualizar como una actividad de placer (Piaget y Freud), que permite, entre otros factores, ejercitar procesos cognitivos, como la asimilación y la acomodación, (Piaget), así como ensayar conductas bajo situaciones relajantes (Bruner y Groos), y lograr aprendizajes sociales (Vigotski).

Sus diferentes tipos permiten fines diversos de aprendizaje, desde habilidades motoras creativas hasta variadas manifestaciones de la actividad cognoscitiva de un individuo, con el uso de simbolismos y la aplicación de reglas que ejercitan la interacción humana.

Por lo anterior el juego no es una actividad exclusiva del niño, ya que su versatilidad le permite adaptarse a cualquier etapa del desarrollo humano, sea niño, adolescente, o adulto.

Al ser el placer la característica que le da su especificidad a la actividad del juego, porque permite acciones espontáneas y relajadas, donde no hay límites censuradores sociales, el juego representa dentro del ámbito educativo un importante medio facilitador de aprendizaje en la manifestación y desarrollo de los procesos cognitivos.

Si bien la espontaneidad del juego en el niño o en el adulto, para relajarse, lleva implícita una ejercitación cognitiva, su desarrollo depende de la frecuencia con que se realice el juego, lo cual en el caso del adulto no siempre es posible por el ritmo de responsabilidades y actividades que enfrenta cotidianamente.

Considerando lo anterior, dentro de la capacitación se han retomado los juegos integrándolos a procesos de enseñanza – aprendizaje a fin de permitir su acceso a ellos con más frecuencia y a la vez facilitar el desarrollo cognitivo del adulto en una situación relajante y placentera.

Así el juego se adapta a una estructura específica y adquiere la denominación de técnica didáctica, que en su carácter de procedimiento planeado da continuidad a varios momentos de manifestación y ejercitación cognitiva.

CAPITULO 4
PROPUESTA DE SELECCIÓN Y APLICACIÓN DE JUEGOS PARA EJERCITAR
PROCESOS COGNITIVOS.

*"Escucho y olvido,
Leo y comprendo,
Veo y recuerdo,
Hago y aprendo"
(Proverbio Chino)*

La utilización del juego estructurado como facilitador del aprendizaje de adultos, en la área específica del contexto laboral, parte en su fundamento de las características propias de la edad adulta, de las cuales se consideran las relacionadas con un grupo específico de adultos, como lo son los integrantes de una institución laboral, quienes cuentan con un nivel escolar profesional, tales características generales son:

- Adquisición de diferentes clases de experiencias.
- Madurez psíquica, en todas o algunas áreas.
- Disposición para procesos mentales de alto orden.
- Pensamiento más reflexivo.
- Percepción más real.
- Intereses relacionados con la realidad económico-laboral, social y cultural.
- Tendencia hacía un continuo cambio o evolución.

La adquisición de estas características encuentran su explicación principalmente en la teoría cognitiva, en el enfoque genético de Piaget y en el enfoque socio-histórico de Vigotski. Quienes en sus diferentes perspectivas de la totalidad compleja del comportamiento humano, coinciden en la tendencia innata de evolución o desarrollo continuo con la que contamos los individuos en nuestra mente, que nos ha permitido las más variadas manifestaciones de nosotros mismos.

Así mismo el enfoque actual de la educación como el conjunto de actividades que permite el desarrollo continuo del ser humano, encauzado específicamente hacia el adulto a través de la andragogía, abre el horizonte de posibilidades educativas, en donde el juego, con su característica de actividad placentera y sus múltiples manifestaciones, permite estructurar escenarios que estimulen el aprendizaje. Con todo este respaldo teórico hacia el uso del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se hace necesaria su concretización con actividades y en escenarios específicos, por lo cual ahora se plantea una propuesta tanto de selección como de aplicación de juegos para favorecer el aprendizaje en un ambiente laboral.

Como ya se mencionó en el capítulo 2, la capacitación es un proceso educativo adoptado principalmente en las áreas laborales, y como tal implica un proceso de enseñanza-aprendizaje. Este proceso comprende la planeación didáctica y la ejecución, dentro de la planeación didáctica se eligen las técnicas para facilitar un aprendizaje y en la ejecución se llevan a cabo, por lo que para la selección y aplicación de juegos se da dentro de la estructura de planeación didáctica.

4.1 MODELO DE SELECCIÓN Y APLICACION DE JUEGOS.

Esta propuesta comprende dos etapas: la primera la selección de un juego y la segunda, la aplicación del juego seleccionado.

SELECCION DE JUEGOS

La idea central de esta propuesta de selección de juegos se ubica en la IDENTIFICACION DE ACCIONES, que dentro del desarrollo de una actividad de juego sean similares a las acciones de Aprendizaje que se quiere estimular.

Para lograr esta identificación se parte de la definición de INDICADORES tanto de las acciones del juego como de las acciones del aprendizaje para estar en posibilidades de relacionar ambos y proceder a la elección del juego a utilizar.

PROCESO DE SELECCION DE JUEGOS.

El juego considerado como una técnica didáctica, es tan sólo un elemento de un todo estructurado, al que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se le denomina planeación didáctica.

La planeación didáctica es una estructura secuenciada de acciones a realizar para guiar el aprendizaje, por lo que se toma el siguiente modelo de planeación educativa como referencia para la selección de juegos:

- A.- Fundamento teórico educativo
- B.- Especificar las características de los educandos.
- C.- Identificar las necesidades de capacitación.
- D.- Diseñar objetivos de aprendizaje.
- E.- Seleccionar los contenidos.
- F.- Seleccionar las actividades, técnicas didácticas y recursos.
- G.- Especificar los criterios y formas de evaluación.

A,B y C.- La directriz concreta del proceso educativo se da a partir del fundamento teórico educativo, de las características de los educandos y de sus necesidades, las cuales hay que identificar claramente.

D y E.- De los objetivos de aprendizaje y sus contenidos se determinan los **INDICADORES DE APRENDIZAJE**.

F.- La selección de técnicas de aprendizaje se basa en toda la información anterior, más el conocimiento y dominio de técnicas grupales y de juegos estructurados, por lo que hay que contar con un compendio de juegos estructurados, de los cuales se identificarán los **INDICADORES DEL JUEGO**.

G.- Los criterios y formas de evaluación de todo el proceso de aprendizaje incluyen a las técnicas didácticas utilizadas, por lo que la selección de una técnica de juego debe responder a estos criterios.

INDICADORES DE APRENDIZAJE.

Como ya se menciono, de los objetivos de aprendizaje y sus contenidos se determinan los INDICADORES DE APRENDIZAJE.

A manera de ejemplo, como un panorama general de éstos, y con referencia a un ámbito laboral específico, se presentan los indicadores de aprendizaje fundamentales y más requeridos en el área de capacitación de la institución pública Servicio de Administración Tributaria (antes Subsecretaría de Ingresos), que comprenden conocimiento y habilidad en el manejo de información y procesos contables y fiscales:

INDICADORES:

- RECOPILAR INFORMACION:** REUNIR, DATOS, ESCRITOS, LEYES, ETC. QUE FUNDAMENTEN EL TRABAJO QUE SE REALIZA.
- IDENTIFICAR INFORMACION:** RECONOCER INFORMACIÓN ESPECÍFICA DE UN TEMA FISCAL.
- ANALIZAR INFORMACION:** DESCOMPOSICION DE UN TODO DE INFORMACION EN SUS PRINCIPIOS CUANTITATIVOS Y CUALITATIVOS.
(Sinónimo de: examinar, estudiar, comparar, de descomponer, desintegrar.)
- RELACIONAR INFORMACION:** PONER EN RELACION (CONEXIÓN DE UNA COSA CON OTRA) VARIAS INFORMACIONES.
- SINTETIZAR INFORMACION:** INTEGRACION DE LAS PARTES, PROPIEDADES RELACIONES, OPERACIONES, ETC., EN UNA TOTALIDAD SIGNIFICATIVA.
- SELECCIONAR INFORMACION:** ELEGIR LA INFORMACION REQUERIDA PARA UN DETERMINADO TRABAJO.
- EVALUAR INFORMACION:** EMITIR JUICIOS DE VALOR ACERCA DE OBJETOS, EVENTOS O SITUACIONES.

TOMAR DECISIONES: DETERMINAR ACCIONES (TOMAR RESOLUCIONES).

REALIZAR PROCESOS: EJECUTAR UN CONJUNTO DE FASES SUCESIVAS EN LA CONSECUCION DE UN FIN.

INDICADORES DE JUEGOS ESTRUCTURADOS.

Los compendios de ejercicios estructurados agrupan los diferentes ejercicios de acuerdo a aspectos específicos de las dinámicas grupales como son: comunicación, integración de grupos, liderazgo, retroinformación, etc., sin embargo, dentro del proceso de desarrollo del juego se presentan situaciones que estimulan procesos mentales tales como: Identificación, Análisis, Relación, Síntesis, Selección, Evaluación, Decisión, desde esta perspectiva, para precisar los INDICADORES DE LOS JUEGOS, hay que identificar estos procesos mentales.

Una manera de facilitar esta identificación es considerar los pasos de los procesos o las descripciones de los indicadores de aprendizaje revisados.

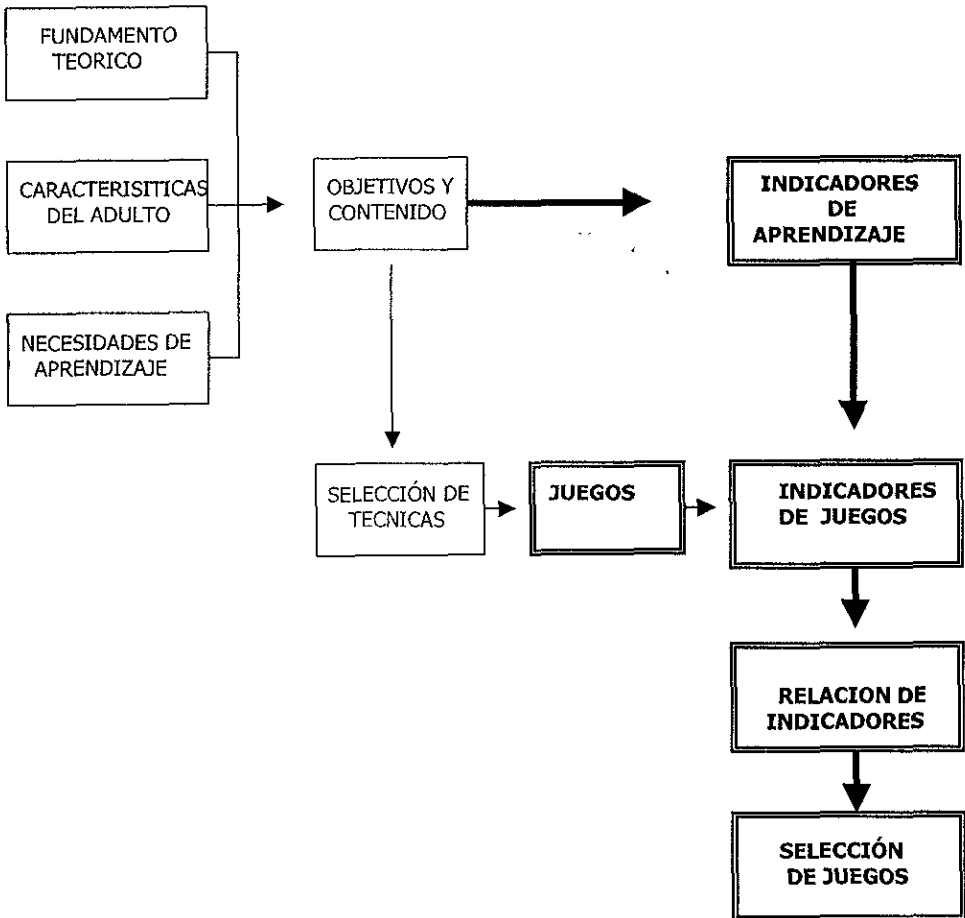
SELECCION DE JUEGOS ESTRUCTURADOS.

Una vez que se tiene clasificados los indicadores de aprendizaje y los indicadores de juegos, se relacionan para seleccionar el juego que ejercite y facilite los procesos de aprendizaje que se requieren.

PROCESO DE SELECCION DE JUEGOS

PLANEACION DIDACTICA

SELECCION DE JUEGOS



APLICACION DEL JUEGO SELECCIONADO.

Los juegos estructurados, como su nombre lo indica presentan una estructura para su aplicación, que no siempre es clara o completa, es decir, se limitan a exponer como presentar el juego y no como provocar o ejercitar procesos mentales. El juego seleccionado por sí sólo no facilita el aprendizaje, requiere ser guiado en su desarrollo para provocar la ejercitación de procesos cognitivos, por lo que se propone también un modelo de aplicación de juegos, en donde se estimula la asimilación y acomodación de la información (Piaget) y la interacción grupal (Vigotski). Este modelo se denomina "Ciclo de aprendizaje vivencial" (44), y consta de las siguientes etapas: **JUEGO O VIVENCIA, RELATO, PROCESAMIENTO, GENERALIZACIÓN Y APLICACIÓN.**

En este modelo de aplicación de juegos, se conjugan varios momentos de manifestación y ejercitación cognitiva, que tienen relación con las teorías y enfoques cognitivos:

Por principio, el JUEGO seleccionado para un propósito específico de aprendizaje se desarrolla con su estructura particular y ello representa, con relación a la teoría cognitiva, el conjunto de información en la que se ve inmerso un individuo para activar sus procesos mentales.

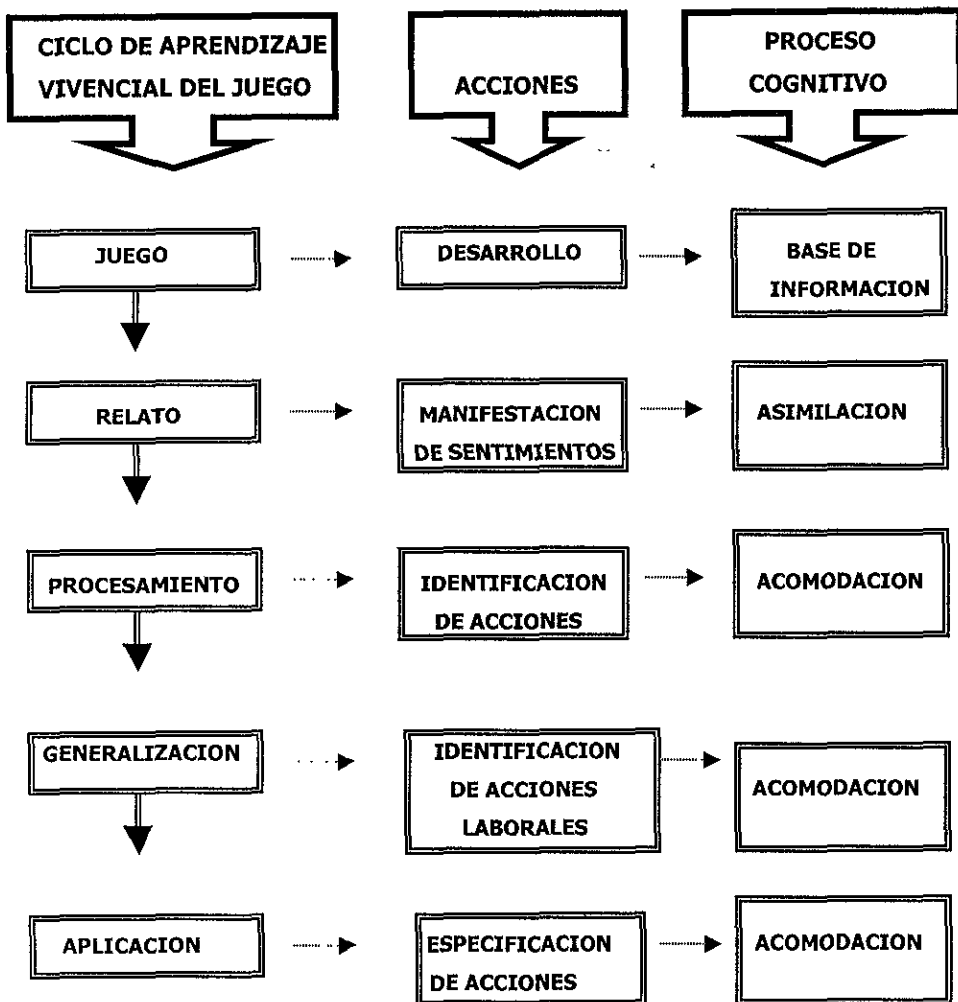
La segunda etapa de RELATO, facilita el procesamiento de esta información, que con relación a la teoría de Piaget, tiene que ver con la asimilación, ya que el individuo acomoda la experiencia del juego a sus estructuras y manifiesta su posición.

En la tercera etapa de PROCESAMIENTO, se facilita en el individuo la acomodación de la experiencia, en una fase primera y relacionada con la experiencia misma, para ir más allá en la cuarta y quinta etapa: GENERALIZACIÓN y APLICACIÓN, respectivamente, donde se especifica esa acomodación.

(44) Op. cit. Pfeiffer y Jones, 1980.- The 1980 Annual Handbbok for Group Facilitators, Univesity Associates, San Diego.

En este modelo también se puede observar la relación con el enfoque de Vigotski, en cuanto a la interacción que se promueve en cada etapa del ciclo.

Finalmente se concluye que este proceso sistematizado permite la manifestación y ejercitación cognitiva en un ambiente relajado y placentero a través de juego.



4.2 EJEMPLO EN EL AREA LABORAL.

SELECCION DEL JUEGO

FUNDAMENTO TEORICO EDUCATIVO

Marco Conceptual: Enfoque educativo: Andragogía y educación permanente.

Teoría del aprendizaje: teoría cognitiva, enfoque genético de Piaget, enfoque socio histórico de Vigotski.

CARACTERISTICAS DE LOS EDUCANDOS ADULTOS

Personal que desempeña funciones operativas de la fiscalización, con estudios en Contabilidad Pública y experiencia de un año en auditorías fiscales.

NECESIDAD ESPECIFICA DE CAPACITACION

Ejecutar el procedimiento para la elaboración de papeles de trabajo, función del puesto de auditor del Servicio de Administración Tributaria (S.H.C.P.)

OBJETIVO GENERAL DE APRENDIZAJE:

Nombre del curso: Elaboración de papeles de trabajo.

Objetivo general: "Al finalizar el curso, los participantes aplicaran los procedimientos técnicos que les permitan elaborar correctamente los papeles de trabajo de auditoria, mediante la resolución de un caso práctico"

CONTENIDO TEMATICO.

1. - TECNICAS DE AUDITORIA
- 2.- PAPELES DE TRABAJO
 - 2.1 CONCEPTO
 - 2.2 ELEMENTOS FORMALES.
 - 2.3 CUALIDADES
 - 2.4 REGLAS PARA SU ELABORACION
 - 2.5 CLASIFICACION.
 - 2.6 INDICES Y MARCAS.
- 3.- NORMATIVIDAD APLICABLE A PAPELES DE TRABAJO.
- 4.- CASO PRACTICO.

IDENTIFICACION DE LOS INDICADORES DE APRENDIZAJE

La finalidad de aprendizaje del ejemplo es " La aplicación de un procedimiento técnico", de donde se desprende que un Indicador es: REALIZAR UN PROCEDIMIENTO.

Para lograr lo anterior se requiere identificar información, analizarla y relacionarla, lo que conduce a deducir como otros indicadores de aprendizaje: IDENTIFICAR, ANALIZAR, SINTETIZAR Y RELACIONAR INFORMACION, ya que son " maneras de pensar acerca de un mismo conjunto de procesos relacionales" (45).

SELECCIÓN DE LA TECNICAS DIDACTICAS

Con base en los Indicadores de Aprendizaje se revisan las técnicas didácticas, como el juego, que pueden apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje

Del compendio de ejercicios de Acevedo, "Aprender Jugando", tomo 3 (46) se analizó el siguiente juego estructurado:

EJERCICIO "LARGO PICUDO Y CON PESTAÑAS"

USOS: De acuerdo a la descripción del texto, dos de los usos que puede tener este ejercicio son: la reflexión sobre la jerarquización de las órdenes de las organizaciones y la obsolescencia de un o proceso de trabajo.

RECURSOS MATERIALES: Se requiere de vendas, regla, lápiz con goma y adhesivo, cartoncillo de un octaedro recortado, sin marcar triángulos o pestañas.

DURACION: Aproximadamente 45 minutos.

(45) Sánchez, M., 1997.- Desarrollo de las habilidades del pensamiento.- Trillas

(46) Op. cit. p.241.

DESARROLLO: El ejercicio consiste en armar un octaedro de cartoncillo bajo condiciones específicas.

Se forman grupos de tres personas y cada una debe asumir un rol: de "mudo", de "manco" y de "ciego".

A la persona que representa al "mudo" se le coloca una cinta adhesiva en la boca, para que no pueda hablar, al representante del "manco" se le amarran las manos y al representante del "ciego" se le cubren los ojos.

Cada uno tiene funciones específicas para lograr el fin:

Al "mudo" se le entrega el material y se le plantea la finalidad del juego "armar un octaedro de cartoncillo" y éste debe transmitir la información al "manco" y entregarle el material.

El "manco" debe entregar el material al "ciego" y transmitirle la información.

Finalmente el "ciego" debe armar el octaedro de cartoncillo con el material y la información que le proporcione el "manco".

IDENTIFICACION DE LOS INDICADORES DEL JUEGO.

Al analizar el desarrollo del juego se puede identificar que las acciones del mismo se presentan en forma ordenada y secuenciada, es decir, se presentan en forma específica para lograr el fin, las acciones de la primera persona permiten las acciones de la segunda persona, y las acciones de ésta permiten las acciones de la tercera persona.

En este juego las acciones desarrollan un procedimiento, lo cual representa un Indicador del Juego.

Si bien, los usos sugeridos por el autor, no son limitativos para la aplicación del juego y su análisis, de lo que se desprende que el procesamiento mental de la experiencia puede dirigirse hacia las situaciones significativas del educando de acuerdo al tema del aprendizaje, es decir, hacia explorar los componentes de un procedimiento en general, a través de este juego, así como de su importancia y

aplicación, para preparar la exploración del proceso específico técnico, de elaboración de papeles de trabajo.

Al aplicar este juego con el modelo del "Ciclo de Aprendizaje Vivencial", se estimulan procesos mentales tales como: identificar, analizar, sintetizar, relacionar.

De lo anterior se deriva que los indicadores del este juego estructurado son:

DESARROLLO DE UN PROCEDIMIENTO
IDENTIFICAR INFORMACION
ANALIZAR INFORMACION
SINTETIZAR INFORMACION
RELACIONAR INFORMACION

SELECCION DE UN JUEGO ESTRUCTURADO.

ESTADÍSTICA
Y
MÉTODOS
DE LA
PSICOLOGÍA

En este punto, se relacionan los indicadores de aprendizaje con los indicadores de juegos, que en nuestro ejemplo son:

INDICADORES DE APRENDIZAJE

REALIZAR UN PROCEDIMIENTO
IDENTIFICAR INFORMACION
ANALIZAR INFORMACION
SINTETIZAR INFORMACION
RELACIONAR INFORMACION

INDICADORES DEL JUEGO

DESARROLLO DE UN PROCEDIMIENTO
IDENTIFICAR INFORMACION
ANALIZAR INFORMACION
SINTETIZAR INFORMACION
RELACIONAR INFORMACION

CONCLUSION: EL JUEGO CONTIENE LOS MISMOS INDICADORES QUE SE QUIEREN ESTIMULAR PARA EL APRENDIZAJE.

APLICACION DEL MODELO DE EXPERIENCIAS VIVENCIALES.

De acuerdo al modelo sugerido, la aplicación del juego estructurado se realizaría de la siguiente manera:

JUEGO O VIVENCIA: Se explica que la finalidad del juego es relacionar información importante con el tema del curso, se especifica la forma del desarrollo del juego, así como las reglas de su ejecución y se realiza.

RELATO: Se forman equipos de 4 o 5 personas y se les pide compartan su experiencia acerca de cómo se sintieron durante el juego el juego, escriben la información y la comparten con el grupo en general. El conductor del aprendizaje, manifiesta que la finalidad de esta etapa es procesar individualmente el impacto de la experiencia. (Asimilación de Piaget, interacción social de Vigotski).

PROCESAMIENTO: Se solicita a los equipos que ahora especifique las acciones favorables o desfavorables que se presentaron para realizar el juego. (Acomodación de Piaget, interacción social de Vigotski). Posteriormente, se exponen todas las conclusiones y se esquematizan en el pizarrón, relacionándolas.

GENERALIZACION: Se solicita nuevamente a los equipos su interacción, para identificar información del juego relacionada con las actividades laborales. (Acomodación de Piaget, interacción social de Vigotski). En seguida, se exponen al grupo los resultados, esquematizándolos.

APLICACIÓN: Finalmente, se solicita a los equipos, que planteen la importancia de realizar actividades ordenadas y sistematizadas para lograr una tarea. Se retoman las respuestas de los equipos, para revisar los pasos específicos del procedimiento para elaborar papeles de trabajo.

EVALUACION: La evaluación del resultado obtenido por el empleo del juego se puede lograr de la comparación de un cuestionario antes de iniciar el juego con reactivos sobre lo que es un procedimiento, así como aplicar el mismo cuestionario al finalizar el análisis del juego, comparando los resultados.

CONCLUSION

El empleo del juego para fines educativos no es algo nuevo, ya que existen numerosos juegos que se han diseñado para este fin.

En el ambiente laboral, su aplicación dentro de la capacitación ha estado dirigida más a ciertas áreas de información, como son la interacción grupal, comunicación, liderazgo, motivación, etc., a la vez que ha estado circunscrito a su estructura, lo que ha restringido su uso.

Lo anterior, propició que en el presente trabajo se exploraran otras posibilidades de aplicación del juego, para ampliar su campo de acción a otro tipo de informaciones como las asignaturas técnicas, específicamente contable-fiscales, así como la posibilidad de adaptar los juegos a las necesidades particulares de aprendizaje, siguiendo como marco referencial las teorías y enfoques del desarrollo humano que se relacionan con el aprendizaje y la conceptualización educativa del adulto.

Cada vez que se busca una explicación del comportamiento del ser humano y se encuentra una respuesta, que no podemos afirmar como absoluta, pero que es significativa cuando ayuda a entender y a facilitar la manifestación de ese y otros comportamientos, hacia el bienestar y desarrollo de las personas, se hace evidente que entre más se busque, más se encuentra en el maravilloso universo de posibilidades que es el ser humano.

Las diferentes teorías y enfoques revisados, acerca de cómo aprendemos y nos desarrollamos, apoyan esta reflexión, puesto que cada uno de ellos dan una respuesta significativa y/o explicativa desde diferentes ángulos de estudio.

Relacionando estas teorías con el planteamiento del presente trabajo, que es "la utilización del juego como técnica para facilitar el aprendizaje de adultos, de contenidos relacionados con el ambiente laboral", se concluye que la teoría y enfoques que permiten un fundamento explicativo de cómo influye la actividad denominada juego en el aprendizaje, son las cognitivas.

La teoría y enfoques cognitivos al ubicar su estudio en los procesos mentales, es decir, en la manera en que se percibe, relaciona y se dan respuestas sobre una determinada información (teoría de la información), o la manera de equilibrar, asimilar y acomodar la información (Piaget), así como la importancia de la interacción en el aprendizaje social (Vigotski), dan la pauta de acciones sucesivas, que pueden ser relacionadas con las características del juego.

Donde el juego, como una actividad con diversas manifestaciones, puede ser estructurado para ejercitar las acciones sucesivas de los procesos mentales cognitivos, adicionándole la peculiaridad que le es propia, es decir, el placer.

Así mismo, el juego relacionado con la educación, en cuanto a un medio de su acción en el proceso de enseñanza-aprendizaje, concretamente como técnica didáctica dentro de la dinámica de aprendizaje de un grupo en formación, tiene una conexión de integración amplia a este proceso a través del enfoque de educación permanente, el cual enfatiza la necesidad inherente de formación continua del ser humano, desde que nace hasta que muere.

La integración más específica del juego en la concepción de la educación, se da a través de la andragogía, la cual se centra en la educación del adulto partiendo de sus características peculiares, ampliando así el horizonte para encauzar la educación hacia la manifestación y desarrollo de las capacidades del adulto, capacidades que son procesos mentales, acciones sucesivas y específicas que pueden ejercitarse y desarrollarse por medio del juego.

Lo anterior permite fundamentar el uso de la actividad denominada juego, como un medio para propiciar el ejercicio de procesos mentales a través de su estructuración y aplicación, en analogía a estos procesos, facilitando el aprendizaje del adulto, entendido como recepción y adaptación mental de impresiones, informaciones y experiencias, orientadas a la ampliación, profundización y asimilación de conocimientos, aptitudes y comportamientos específicos del medio laboral.

Las acciones del comportamiento humano tienen su origen en la información que se guarda en la mente, cual información se toma de las mismas acciones del comportamiento, sin embargo, no toda la información se guarda o, como diría Piaget, se asimila con la misma fuerza, ya que la misma mente selecciona de acuerdo a la información que ya tiene.

En este sentido, el adulto selecciona informaciones relacionadas con su propia realidad inmediata, en cuanto a que le sean útiles y le aporten algún beneficio para su interacción presente.

Considerando el medio laboral como realidad presente del adulto, la información que se le presente para un nuevo aprendizaje, tiene que tener esta característica de beneficio para su realidad inmediata, lo cual aún, no garantiza que se de el aprendizaje, ello derivado en gran medida por la forma de presentar la información, que ha tendido a ser más expositiva que práctica.

La selección de información de una exposición verbal o de un texto, representa mayor esfuerzo mental, para lo cual no siempre están dispuestos los adultos, incluso esta falta de disposición de esfuerzo mental se puede dar en una presentación práctica tediosa.

El empleo del juego como una forma de aprendizaje práctico, tiene la ventaja de ser ameno, lo que sirve como medio para facilitar la disposición del esfuerzo mental que requiere el aprendizaje.

En este orden de ideas, a través de las acciones del juego se presenta información al adulto para que active sus procesos mentales y pueda seleccionar aquella que le sea significativa para su realidad y la procese para guardarla, es decir la aprenda.

ALCANCES Y LIMITACIONES.

Seleccionar o estructurar juegos con acciones sucesivas, similares a las acciones sucesivas de los procesos cognitivos, a fin de propiciar la manifestación y desarrollo de éstos, parece tener una aplicación amplia, si se considera a los procesos mentales como infinitas relaciones de información.

Así mismo, la asociación de la actividad cognitiva con una actividad placentera, característica inherente del juego, puede contribuir a darle al desarrollo de los procesos mentales un significado más estimulante que tedioso o complicado.

Sin embargo, la utilización del juego en el sentido mencionado no están simple, ya que requiere de:

- 1.- Preparación por parte de quien lo aspire a emplear.

Preparación que incluye la comprensión y aceptación de la teoría y enfoques cognitivos (Piaget y Vigotski), de la conceptualización de la educación permanente y de la andragogía (características del adulto y su realidad presente), de las teorías, características y tipos de juegos, así como habilidad para identificar y relacionar procesos cognitivos con el juego, a la vez que conducir la dinámica de grupos de aprendizaje.

En suma, para estar en condiciones de propiciar el desarrollo de procesos cognitivos en los adultos, hay que haber desarrollado los propios procesos cognitivos.

2.- Disposición del adulto a participar en juegos.

Si bien el juego puede predisponer a realizar un esfuerzo mental, para procesar una información, puede no tener el mismo impacto para estimular la disposición del adulto a jugar.

Si bien existen juegos para adultos, el juego es considerado por algunos como actividad propia de niños, recreativa y totalmente informal, lo cual lo excluye de la formalidad de un ambiente laboral y de aprendizaje.

Esta conceptualización del juego, representa un obstáculo para que algunos adultos participen en juegos dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que implica para el educador, instructor, una inversión de tiempo extra de labor de convencimiento, del cual no siempre se dispone.

3.- Apoyo de las autoridades de la Institución.

La integración del juego como técnica facilitadora del aprendizaje dentro de un proceso de capacitación, en el medio laboral, requiere de aprobación superior y de apoyo económico, para la elaboración y adquisición de materiales.

La aprobación puede estar en función de la habilidad del educador, instructor, para convencer de los beneficios del juego para el aprendizaje, así como de la amplitud de criterio de la autoridad, para experimentar nuevas opciones, sin embargo, la última palabra la determina la autoridad laboral y si ésta no es a favor, habrá que esperar a que llegue quien apruebe.

En el caso de que se tenga la aprobación superior, otro factor que hay que considerar es el económico, para poder adquirir materiales, y muchas veces los presupuestos para el área educativa son reducidos, y no se otorgan, aquí la solución la puede dar el educador, instructor, solventando el gasto por su cuenta o empleando su creatividad para utilizar materiales de reciclaje.

Como conclusión final, me parece importante resaltar, que aún con las limitaciones que pueda tener la aplicación del juego en un proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro del ambiente laboral, vale la pena conocerlo, planear actividades de aprendizaje con él e ir las aplicando exploratoriamente, ya que al familiarizarse con el juego como técnica de aprendizaje se podrá comprender con más exactitud sus beneficios.

BIBLIOGRAFIA

- Acevedo, I.A., 1991. Aprender Jugando. Editorial Limusa
- Bustillos, N.G. y Vargas, V.L., 1994. Técnicas Participativas para la educación Popular, Edición IMDEC.
- Bruner, J., 1986. Acción, Pensamiento y Lenguaje. Editorial Alianza.
- Brunet, L., 1987. El Clima de Trabajo en las Organizaciones. Editorial Trillas.
- Craig, G., 1988. Desarrollo Psicológico. Editorial Prentice Hall.
- Delval, J., 1994. El Desarrollo Humano. Siglo Veintiuno Editores.
- Díaz, R.S., 1986. Basamentos para las Estrategias Metodológicas de Aprendizaje en la Educación Superior. Revista de Andragogía del Instituto de Andragogía INSTIA, Caracas, Venezuela, año III, No. 7.
- Eysenck, H.J.; Wilsong, D., 1980. Psicología Humana. Editorial Manual Moderno.
- Flavell, J.H., 1993. El Desarrollo Cognitivo. Traducción Pozo, J. M. Visor Distribuciones, S.A.
- Funo, D., 1990. Desarrollo Psicológico y Educación. Editorial Alianza.
- García-Pelayo, R. Y Gross, 1993. Pequeño Larousse Ilustrado. Ediciones Larousse.
- González, N. J.J.; Monroy, A.; Kupferman, S.E., 1994. Dinámica de Grupos. Editorial Pax.

- Grupo Andragógico de Nottingham, 1986. *Hacia una Teoría de la Andragogía*. Traducción
Martínez, E. P. Colección de Cuadernos de Cultura Pedagógica, Serie
Educación de Adultos, No. 2, UPN.
- Lamar, A., 1978. *Juegos Mentales*. SELECTOR.
- Ludojoski, R.L., 1986. *Angdragogía o la Educación del Adulto*. Editorial Guadalupe, Buenos
Aires.
- Mendoza, N.A., 1986. *Manual para Determinar las Necesidades de Capacitación*. Editorial
Trillas.
- Molina, A.J.; Molina, A. N.; Lambarri; Bernal, 1997. *Creciendo Juntos*. UNICEF, DIF, UMAN.
- Monclús, A., 1990. *Educación de Adultos*. Fondo de Cultura Económica.
- Moreno, S., 1983. *La Educación Centrada en la Persona*. Editorial Manual Moderno.
- Moor, J., 1981. *El Juego en la Educación*. Editorial Herder.
- Piaget, J., 1964. *Seis Estudios de Psicología*. Editorial Seix Barral.
- Pfeiffer y Jones, 1980. *The 1980 Annual Handbook for Group Facilitators*, University
Associates, San Diego.
- Raudsepp, E., 1987. *Juegos de Ingenio*. Compañía General de Ediciones, S.A. de C.V.
- Sánchez, A.M., 1991. *Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento*. Editorial Trillas.