



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA

DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

“IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS ALTERNAS AL MODELO
EDUCATIVO PARA LA VIDA Y EL TRABAJO (MEVyT). PARA EL
MEJORAMIENTO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS.”

TRABAJO PROFESIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

LUIS GERARDO SÁNCHEZ GARCÍA

ASESOR: DRA. MARÍA DE LOS ÁNGELES TREJO GONZÁLEZ

NAUCALPAN, EDO. DE MÉXICO, 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis 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.

“No se puede ser un luchador convencido si en el instante de la lucha no se tiene en el cerebro imágenes claras, brillantes y apasionadoras que inciten a luchar; no se puede luchar contra lo viejo si no se sabe odiarlo, y saber odiar es emoción. No se puede construir con entusiasmo lo nuevo si no se sabe amado con entusiasmo, y el entusiasmo es fruto de una correcta educación artística.”

Vigotsky Lev Semionovich.

{

Abstract-Resumen

Al concluir con mis estudios universitarios he tenido la oportunidad de trabajar en distintas instituciones educativas, desarrollando experiencias que me han dado una perspectiva amplia y global de las problemáticas educativas actuales, es a partir de mis experiencias prácticas y vivenciales, que he desarrollado una visión particular en la interpretación de la teoría pedagógica para el desarrollo de: estrategias pedagógicas innovadoras y alternas al Modelo educativo para la vida y el trabajo, que puedan coadyuvar a vencer el rezago educativo que se presenta dentro de la educación de adultos y que están fundamentadas en el juego y involucran otras estrategias didácticas. Tradicionalmente se ha vinculado al juego como una actividad inherente a la infancia, sin embargo en este trabajo se expondrá la utilidad de estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades matemáticas, lingüísticas, lógicas, sociales y de convivencia dentro del aula y que son estas estrategias herramientas muy útiles para la motivación del estudiante adulto, además de permitirme motivar a mis estudiantes a concluir con su educación básica. En este trabajo se expone el desarrollo de una estrategia de estudios de reforzamiento académico que en conjunto a otras actividades lúdicas y mixtas me han permitido pulir una estrategia de intervención pedagógica, capaz de responder a las necesidades de los círculos de estudios donde laboré como asesor educativo.

Palabras clave: Estrategias, rezago, coadyuvar, juego, adultos.

Índice

Tema	Páginas
Introducción	6
Capítulo I. Programa Cero Rezago Educativo y su relación con INEA	
1.1.- Antecedentes	10
1.2.- Objetivos y estrategias del programa bajo el esquema INEA	10
1.3.- Colaboración UVL-INEA Programa “Cero rezago educativo”	12
1.4.- Misión y Visión INEA	15
1.5.- Misión y Visión UVL	16
Capítulo II.- Práctica profesional, retos y desafíos	
2.1.- Antecedentes	18
2.2.- Problemáticas en la aplicación del programa	21
2.2.1.- La ausencia del uso de tecnología y falta de material modular para mejor aprovechamiento de las asesorías	21
2.2.2.- El no disponer de un espacio fijo para impartir las asesorías	23
2.2.3.- La falta de correspondencia de los exámenes con el contenido del material que se le proporciona a los educandos(material oficial INEA)	24
2.2.4.- El poco seguimiento administrativo que da la coordinación del programa Cero Rezago Educativo de la UVL para con sus estudiantes	24
2.2.3.- La poca sensibilización que existe de parte de los jefes inmediatos de las ubicaciones, para con los permisos para que el estudiante asista a las asesorías	25
2.3.- Indicadores de la problemática planteada	25
2.4.- Análisis e interpretación de los indicadores presentados	29
Capítulo III.- Objetivos profesionales, diagnóstico y propuestas pedagógicas para la situación atendida	
3.1.- Objetivos profesionales	33
3.2.- Diagnóstico	35
3.3.- Propuestas pedagógicas para la situación atendida	39

Capítulo IV.- Sustento teórico del juego como estrategia pedagógica dentro de la educación de adultos.

4.1.- Introducción	46
4.2.- Karl Groos y su visión evolucionista del juego	50
4.3.- Jean Piaget, el juego y las etapas de desarrollo cognitivo en el niño	52
4.4.- Vigotsky y el juego, como instrumento socializador en el desarrollo cognitivo del ser humano	60
4.5.- Makarenko y su propuesta pedagógica basada en la praxis	70
4.6.- Michelet, la confrontación de teorías opuestas sobre el juego en la escuela y la importancia de una propuesta conciliadora	89
4.7.- Paulo Freire y la educación como medio de liberación del hombre	95
4.8.- Johan Huizinga y su Homo ludens	100
4.9.- Reflexión sobre el sustento teórico y las aportaciones de estas teorías para el desarrollo del trabajo profesional	108

Capítulo V.- Elaboración de juego como estrategia didáctica

5.1.- Antecedentes	112
5.2.- Sobre los temas que se trabajarán en el maratón MEVyT	114
5.3.-Descripción del Maratón MEVyT	117
5.4.- Idea para la construcción del juego	119

Capítulo VI.- Implementación del juego de mesa como ejemplo de estrategia didáctica

6.1.-Introducción	122
6.2.- Reglas y momentos dentro de la implementación	123
6.3.- Plan de sesión para implementar el juego Maratón MEVyT	127
6.4.-Formas de implementación	131
6.5.- Flexibilidad del juego	133
6.6.- Aspectos generales sobre la implementación del juego	134

Capítulo VII.- Evaluación de la estrategia aplicada a alumnos en distintos círculos de estudio

7.1.- Reflexión de la práctica	138
7.2.- Conclusiones sobre la estrategia	140
7.3.- Evaluación de la práctica educativa	143
7.4.- Reflexión sobre la evaluación	151

VIII.- Reflexión sobre la praxis educativa y la relación con lo abordado en la carrera de pedagogía

8,1,- Sobre mi experiencia laboral	155
8.2.- Sobre lo aprendido en la carrera de Pedagogía	157
8.3.- Sobre el Covid	160
Bibliografía:	163

“Implementación de estrategias alternas al modelo educativo para la vida y el trabajo (MEVyT). Para el mejoramiento didáctico en la educación de adultos”

Al concluir con mis estudios universitarios he tenido la oportunidad de desenvolverme profesionalmente en distintas instituciones educativas, las cuales me han permitido tener una perspectiva amplia de las problemáticas educativas de mi contexto y a partir de mis vivencias, poder darle un nuevo significado a mis concepciones pedagógicas y a la praxis en el ejercicio de mi profesión.

Es relevante mencionar estas experiencias, pues cada una de estas fueron formando mi perfil profesional. A partir de este trabajo pretendo rescatar los conocimientos, destrezas y valores pedagógicos, adquiridos en mi trayectoria profesional, mediante la elaboración de una propuesta pedagógica específica, como una posibilidad real para dar una solución alterna a una problemática educativa particular.

El trabajar en distintos lugares me ha dado la posibilidad de apreciar las diferencias y semejanzas que existen entre los diversos contextos educativos del norte del estado de México, así como participar en proyectos dirigidos a diferentes grupos poblacionales. Lo que me permitió trabajar diversas técnicas y estrategias para conseguir una práctica educativa eficaz y eficiente, de acuerdo a los propósitos que cada institución persigue y solucionar algunas de las problemáticas que se presentan en cada contexto.

Por esta razón mencionaré brevemente las experiencias laborales que he tenido durante estos años de ejercicio profesional:

La primera experiencia laboral dentro del ámbito educativo la tuve en el Instituto Nacional de Educación para los Adultos (INEA) del 2007 al 2015 como **aplicador de exámenes**; un trabajo que realizaba los fines de semana desde mi época de estudiante.

La segunda experiencia laboral la tuve en el Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de México (CECyTEM) del 2010 al 2012 como orientador educativo.

La tercera experiencia laboral la tuve en la Subdirección de Educación Primaria del estado de México, del 2012 al 2013 como profesor interino.

La cuarta experiencia laboral la tuve en Biblioteca Digital del Estado de México la cual está concesionada a Fundación Proacceso ECO, trabajé en esta institución del 2013 al 2015 desempeñándome como asesor encargado.

La quinta experiencia laboral y trabajo actual es en: La Universidad Virtual Liverpool (UVL) de Julio del 2015 a la fecha, donde me desempeño como asesor educativo en un programa dirigido a la educación para los adultos denominado; cero rezago educativo programa el cual se abordará más adelante a profundidad.

La sexta experiencia laboral y trabajo que desempeño en combinación al anterior es en la Fundación Construyendo y Creciendo (CMC) de diciembre del 2016 a la fecha, como asesor académico en un proyecto dirigido a jóvenes y adultos de la industria de la construcción, brindando servicios de educación básica, alfabetización digital y educación media superior.

Las competencias adquiridas en mi trayectoria escolar y profesional son los pilares de mi perfil como pedagogo, y que con base en mis experiencias prácticas (praxis pedagógica). Implementé una serie de estrategias, técnicas y metodologías basadas en la conjugación teoría y praxis, así como en el ensayo-error; aspectos que desde mi perspectiva permite al profesionista ajustar y direccionar las acciones, con los objetivos que se pretende alcanzar dentro de algún centro educativo, aula o en los esquemas cognitivos del estudiante. Transitando de lo general a lo particular y viceversa, buscando una dialéctica pedagógica en los contextos educativos donde se realiza la intervención educativa.

Todas estas experiencias me brindaron una visión particular que me permitió poder identificar indicadores concretos, síntomas de las problemáticas que se presentan en las diferentes partes de los procesos de enseñanza-aprendizaje donde se ha intervenido.

Es así como se identificó una serie de problemáticas muy particulares en los círculos de estudio que se atendieron en la Universidad Virtual Liverpool. Estas problemáticas afectan directamente el propósito y los indicadores del programa: **Cero Rezago Educativo** el mismo que se traduce en que los empleados con rezago académico puedan terminar sus estudios de primaria y secundaria sin tener que ausentarse del trabajo.

Con la finalidad de lograr mejores resultados en la ejecución del programa y con base en el diagnóstico realizado a través de la observación, resultados de evaluación y asistencia a clase; decidí implementar una serie de estrategias innovadoras fundamentadas en el juego y dirigidas a fortalecer en la praxis los estudios de los adultos que cursan la educación secundaria abierta en el Modelo Educativo para la Vida y el Trabajo, del Instituto Nacional de Educación de los Adultos(INEA).

Como muestra del trabajo realizado como asesor educativo se describirán algunas de las estrategias utilizadas para mejorar el desempeño escolar de la población atendida y se expondrá como ejemplo el uso de un juego de mesa, como herramienta para impulsar los estudios de los educandos y que estos se motiven a continuar con su educación.

Al adaptar los juegos existentes los estudiantes se beneficiarán de dos formas:

la primera porque reconocerán las reglas y cómo funciona el juego de mesa,

la segunda porque tal adaptación proporciona innovación al darle un nuevo uso y significado para mejorar el aprendizaje que se integra a la formación previa del estudiante. La afectividad propia del juego y el desarrollo de conexiones que favorecen mejoras en los procesos cognitivos mediante los cuales se efectúa la metacognición, problematización,

contextualización y conceptualización. Esta actividad en su conjunto potencializa las competencias del estudiante cuando el docente utiliza estas estrategias didácticas dentro del aula.

I.- El programa Cero Rezago Educativo y la relación UVL-INEA

1.1.- Antecedentes

El proyecto “**Cero rezago educativo**” es un instrumento que el Instituto Nacional de Educación de Adultos (INEA) utiliza para el desarrollo social, mejorando y focalizando sus servicios a partir de las necesidades educativas de cada entidad, abordando como prioridad la conclusión de la educación secundaria para personas entre los 15 y 39 años, así como programas de alfabetización en las entidades con menor desarrollo educativo.

Este programa implementa estrategias para reforzar el programa regular de INEA, “orientadas al aumento de incorporación, permanencia y egreso de jóvenes y adultos en rezago educativo” (INEA, 2010).

Uno de los aspectos que el programa contempla es “La convergencia de distintos actores políticos y sociales para la realización de convenios estatales en apoyo a esta gran estrategia” (INEA, 2010).

Es en este punto en donde los esfuerzos convergen para coadyuvar en una problemática que afecta al desarrollo de los mexicanos. Por esa razón el INEA promueve la inclusión del sector privado para extender los servicios educativos a los empleados que se encuentren en situación de rezago educativo.

Es así como la empresa Puerto de Liverpool se suma al programa y lo incluye dentro de sus proyectos educativos en favor de mejorar la capacitación para sus colaboradores. Este proyecto que se trabaja en colaboración con el INEA forma parte de la oferta educativa de la Universidad Virtual Liverpool (UVL) y se asume como un esfuerzo por mejorar las condiciones de vida del colaborador a través de la certificación de su educación básica.

1.2.- Objetivos y estrategias del programa bajo el esquema INEA

De acuerdo al sitio web del INEA el objetivo general del programa es:

Revertir el rezago educativo en el nivel secundaria concentrando acciones en grupos de 15-40 años con educación primaria completa o educación secundaria incompleta, así como reducir sustancialmente el rezago en la población analfabeta, con el compromiso y participación de los gobiernos estatales y municipales a través de la movilización de todas las fuerzas sociales (INEA, 2010).

Los objetivos particulares están relacionados con el alcance del programa a un sector de la población amplio, con base a la colaboración con distintos organismos e instituciones sociales, públicos y privados de acuerdo al sitio web del instituto dice:

- Motivar y lograr que los adultos con educación básica terminada se comprometan a sacar más personas del rezago educativo.
- Probar un esquema de participación social para abatir sustancialmente el rezago, con énfasis en la educación secundaria y población analfabeta.
- Fortalecer el proceso de federalización, mediante el compromiso de federación, estados y municipios.(INEA, 2010).

Las estrategias se orientan a organizar las acciones que se ejecutan para poder cumplir con los objetivos planteados por el programa, buscando el apoyo de colaboradores para poder aumentar el alcance del Modelo Educativo para la Vida y el Trabajo (MEVyT) a la población más vulnerable del país.

- El principal campo de atención de este Programa son los grupos de jóvenes y adultos entre 15 y 40 años de edad que cuentan con la educación primaria y/o con algún grado de educación secundaria pero no la han concluido.
- Coordinar acciones con los programas federales de atención a la población con menos desarrollo humano para disminuir el número de analfabetas en el país.

- Rescatar a los jóvenes mayores de 15 años que abandonaron la escuela, después de haber cursado 1 o más años, e incluso a aquellos que solo requieren de algunas materias para concluir.(INEA, 2010).

El programa tiene características operativas propias establecidas por el instituto con la finalidad de ejecutar adecuadamente las acciones que permitan alcanzar los objetivos propuestos por el programa.

- El Programa "Por un México sin rezago educativo" está concebido para funcionar de forma complementaria en apoyo al programa regular. Se fundamenta en dos principios:
- Solidaridad y participación social bajo el principio de gratuidad que impulse la incorporación y retención de los jóvenes y adultos.
- Conformación de una red transitoria de figuras operativas que lleguen a tutores, jóvenes, adultos y población en general, para que apoyen en las funciones de incorporación, atención, retención y certificación de manera masiva (INEA, 2010).

1.3.- Colaboración UVL-INEA Programa “Cero rezago educativo”

El programa Cero rezago educativo es un proyecto elaborado por el INEA con la finalidad de reducir las brechas educativas de grupos sociales vulnerables y su línea de acción se basa en sumar esfuerzos con otras instituciones para poder lograr sus objetivos. En un principio se buscó la colaboración con instituciones públicas y organizaciones civiles, posteriormente el programa alcanzó a las empresas y muchas de estas abrieron espacios para la enseñanza del MEVyT.

Es así como la empresa Liverpool a través de su proyecto educativo, Universidad Virtual Liverpool (UVL) adopta el programa de “Cero Rezago Educativo” como propio y lo integra a su oferta de capacitación, creando un departamento dentro de su estructura organizacional para atender a sus colaboradores que se encuentren en condición de rezago.

De acuerdo al sitio web de la UVL se menciona la finalidad del programa:

Para que los empleados con rezago puedan terminar sus estudios de primaria y secundaria sin tener que ausentarse de sus centros de trabajo. UVL e INEA incorporan el uso de tecnología de educación a distancia para que los colaboradores, -sin importar su ubicación geográfica y horario- puedan prepararse en su lugar de trabajo a través de la página de Internet del Consejo Nacional de Educación por la Vida y el Trabajo (CONEVYT) en nuestras salas virtuales (UVL, 2010).

El proyecto es un esfuerzo compartido entre distintos actores que intervienen en las acciones de acreditación y certificación de educación básica (primaria y secundaria). Para lograr iniciar el programa dentro de las diferentes ubicaciones del grupo comercial Liverpool fué necesario la colaboración del: personal que labora en las coordinaciones de zona del INEA, el departamento de recursos humanos de cada ubicación, la coordinación del programa Cero rezago educativo de la UVL, el asesor de cada círculo de estudio y finalmente de cada educando que participa dentro del programa educativo.

Para poder cumplir con los objetivos es necesario que cada integrante participe y aporte lo que se le solicita para así obtener los beneficios del programa. Estos beneficios se mencionan en el sitio web de la UVL y dicen lo siguiente:

- Obtener los certificados de Primaria y Secundaria en rezago educativo para nuestros colaboradores.
- Permitir a nuestros colaboradores poder continuar con estudios superiores a través de la acreditación de la educación básica.
- Ofrecer nuestras aulas virtuales para el estudio y la atención de las asesorías.
- Contar con un orientador de apoyo para su autoestudio.
- No tiene costo alguno para los colaboradores.

- Liverpool, Fábricas de Francia y ADCONES (Centros comerciales) se certifican como; “Empresa Comprometida con la Educación de sus Trabajadores” lo que contribuye a la iniciativa de Responsabilidad Social. (UVL, 2010).

La UVL adquiere nuevos retos y metas al incluir el programa dentro de su oferta educativa las cuales son:

- Impulsar un modelo educativo enfocado a mejorar las condiciones de vida y laborales de sus colaboradores.
- Incorporar a los colaboradores en una cultura del conocimiento que fomenta el desarrollo personal y profesional.
- Reducir los niveles de rotación incorporando a los colaboradores en un modelo educativo que premie el cumplimiento de las metas.
- Mejorar la productividad alineando las fuerzas de trabajo con los objetivos del negocio. (UVL, 2010).

Como se puede observar el proyecto: “Cero Rezago Educativo” es un programa creado por el INEA, pero que se ha integrado naturalmente a los planes y programas de estudio de la UVL; ya que coadyuva a los propósitos de formación de la universidad y brinda la oportunidad de apoyar a sus colaboradores en todos los niveles educativos, esto fortalece el papel de la UVL en la formación de capital humano para la empresa.

En 2010 el programa Cero Rezago Educativo cambio de nombre a: “Por un México sin Rezago” sin embargo la UVL no modificó el nombre de su programa, lo que denota una apropiación del programa ya que la UVL ha adaptado algunos de los objetivos de este para atender sus propias necesidades de formación, un ejemplo de esto lo podemos puntualizar en la edad a la que se le dá prioridad de atención, para INEA la edad es de 15-39 años, mientras que para la UVL abarca de 18 a los 63 años o más. Otra diferencia es que el INEA apoya sus

asesorías en asesores solidarios, es decir figuras operativas con un perfil educativo bajo y sin un estímulo económico representativo. Por otra parte la UVL incorpora para atender su sistema educativo, a asesores con experiencia docente comprobable, que se apeguen a un perfil profesional previamente establecido y que son gratificados por cada hora de clase impartida.

Es así como la UVL cubre los gastos del asesor y facilita los espacios para brindar las asesorías basadas principalmente en el modelo educativo para adultos del MEVyT. Por su parte el INEA apoya en los trámites administrativos, proporciona el material de trabajo, y los exámenes de acreditación y certificación para certificar a los adultos trabajadores del puerto de Liverpool, así mismo gestiona los certificados ante la Secretaría de Educación Pública (SEP).

La colaboración entre INEA y UVL ha sido un elemento importante para avanzar en las metas de abatimiento de rezago educativo dentro de la empresa, sin embargo los buenos resultados no son sólo producto de una colaboración entre instituciones, sino de una participación oportuna por parte de los asesores, ya que en operación las problemáticas y retos a superar son muchos y no siempre son suficientes los acuerdos institucionales para lograr los objetivos establecidos por cada una de estas.

1.4.- Misión y Visión INEA

El Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (INEA) es la institución encargada de atender a las personas que se encuentran en situación de rezago educativo, es decir que no han cursado el nivel educativo respectivo de acuerdo a su edad, ya sea por alguna situación personal o por su situación social. El INEA cuenta con una variedad de modelos educativos para atender a personas con distintas problemáticas por ejemplo; El modelo MEVyT 10-14 que está dirigido: “para las niñas y niños de entre 10 y 14 años de edad que no pudieron o pueden incorporarse a la escuela, corresponden a la primaria. Ésta se cursa con el Modelo Educación para la Vida y el Trabajo (MEVyT)” (INEA, 2010), o el Modelo MEVyT Indígena Bilingüe.

Estos modelos ilustran hacia que población se encausan los esfuerzos del INEA. los cuales se definen en la misión y visión de esta institución educativa.

Misión 2018

“Normar, promover, desarrollar y brindar servicios de alfabetización, educación primaria y secundaria; así como facilitar la formación para el trabajo, para que jóvenes y adultos incrementen sus capacidades, eleven su calidad de vida y contribuyan a la construcción de una sociedad más justa y equitativa”. (INEA, 2010).

Visión

“Somos una Institución pública que proporciona servicios de educación básica para jóvenes y adultos, así como formación permanente para la vida y el trabajo, con calidad, equidad y pertinencia, con base en la coordinación institucional y la solidaridad social, enfocada en mantener los índices de analfabetismo por debajo de los niveles aceptados internacionalmente y en contribuir al abatimiento del rezago educativo, para la mejora de las competencias de la población del país”. (INEA, 2010).

1.5.- Misión y Visión UVL

La UVL es una Universidad corporativa que surgió “como respuesta a la búsqueda de complementar los proyectos de capacitación, así como dar un valor agregado en materia de educación y formación a los integrantes de la familia Liverpool”

Liverpool es una empresa que se ha destacado por su crecimiento comercial en los últimos años, una de sus estrategias fue la creación de su propia universidad (UVL), esto con la finalidad de capacitar a sus colaboradores ante los cambios acelerados de nuestra época formando a su personal para adquirir las competencias necesarias para el desarrollo del negocio, logrando con esto las metas expuestas previamente, y estas se reflejan fielmente en la misión y visión de la institución:

Misión

“Generar aprendizaje para su gente a través de la colaboración en Liverpool”.

Visión

“Ser la mejor opción para el desarrollo de nuestros colaboradores y constituirnos como un factor de bienestar para sus familias y las comunidades en las que trabajamos”.

Capítulo II.- Práctica profesional, retos y desafíos

2.1.- Antecedentes

El 20 de Julio del 2015 comencé a laborar en la Universidad Virtual Liverpool (UVL) como asesor educativo en el: “programa de cero rezago educativo”. El cual se trabaja en colaboración

con el Instituto Nacional de Educación de los Adultos (INEA). En las instalaciones que la UVL habilita dentro de las distintas ubicaciones del grupo comercial Liverpool para fines educativos. La UVL se puede definir como una Universidad corporativa que surgió para complementar sus necesidades de capacitación, específicas y orientadas en favorecer a sus colaboradores y al negocio. En su sitio web se escribe lo siguiente:

“El concepto de la UVL se materializa por la creación de un portafolio multidisciplinario de programas educativos” (UVL, 2016) el cual brinda a sus colaboradores una oferta educativa diversa que abarca desde educación básica (Primaria y secundaria), hasta preparatoria, universidad, diplomados y maestrías. Y como se menciona al inicio de este documento la educación básica se trabaja en el modelo educativo desarrollado por INEA. Es precisamente en en el nivel básico en donde las asesorías se imparten de manera presencial, a diferencia de los otros programas educativos los cuales se imparten a distancia, mediante el uso de una plataforma en línea, en donde el estudiante toma sus clases a través de Webex (plataforma diseñada para videollamadas y es usada para la educación a distancia), el plan de estudios que la UVL ofrece a sus estudiantes está basado en el desarrollo de competencias empresariales, pues uno de los objetivos de este instituto es que sus colaboradores se formen académicamente y que estos empleen sus conocimientos dentro de su entorno laboral, un ejemplo de esto lo podemos observar en las materias optativas que se ofrecen en el bachillerato, por ejemplo:

- Taller de manejo de escaparates,
- Taller prácticas de servicio,
- Taller prácticas documentales,
- Taller manejo de inventarios,
- Mercadotecnia,
- Logística de empresas.

Entre otras materias relacionadas con el negocio de la empresa Liverpool, así mismo la carrera universitaria que la UVL ofrece es la licenciatura en Administración y Ventas, y las maestrías en:

- Liderazgo,
- Mercadotecnia,
- Finanzas corporativas,
- Administración.

Información obtenida del sitio web de la UVL. (UVL, 2016).

La UVL se proyecta como una institución que pretende dar una opción de formación a sus colaboradores acorde a los propósitos y valores de la empresa los cuales son:

- Colaboración,
- Servicio,
- Compromiso,
- Respeto e Igualdad,
- Excelencia.

Información obtenida del sitio web de la UVL. (UVL, 2016).

La UVL es un instituto de formación que tiene como estrategia implementar los valores de su empresa tanto en la formación como en la práctica diaria dentro del entorno laboral. Y lo anterior se ve reflejado en algunos indicadores como son: El reconocimiento de las mejores empresas para trabajar, de *Great place to work* que en este año 2016 la posiciono en 3er lugar de las empresas mexicanas, otro indicador es la poca rotación de personal, así como el crecimiento de la UVL y la aceptación del instituto por parte de los colaboradores del grupo comercial Liverpool, lo que indica el éxito de estas estrategias en favor de la formación de capital humano para la empresa.

Por último, el modelo educativo que la UVL ofrece tiene su soporte en 4 pilares:

- Una filosofía explícita y articulada con los principios y valores institucionales.
- Un conjunto de fundamentos pedagógicos, sustentados en los avances de la investigación educativa.
- El apoyo de la tecnología de comunicación e información como un medio para posibilitar el encuentro educativo a distancia.
- En currículum orientado al desarrollo de competencias laborales y profesionales.

Por lo tanto la implementación de los programas y estrategias por parte de la UVL tienen como finalidad fortalecer la calidad educativa de la universidad, y se asumen como retos a cumplir en un futuro próximo los siguientes:

- Brindar una oferta educativa pertinente que responda eficientemente a la demanda del mercado.
- Ampliar la cobertura extendiendo sus servicios educativos a más empleados y almacenes Liverpool.
- Abrir su oferta educativa a un público diverso: familiares de la comunidad Liverpool, y a empresas de distinto giro que se interesen por la profesionalización de sus empleados.
- Asegurar la más alta calidad educativa mediante la certificación de procesos y la acreditación de programas.
- Incorporar las tecnologías de punta más pertinentes para generar ambientes que propicien las mejores condiciones de enseñanza y aprendizaje.
- Reforzar la capacitación del personal académico para que ejecuten su labor docente/asesor, con los más altos estándares de desempeño.

Información obtenida del sitio web de la UVL. (Programas UVL, 2016).

2.2.- Problemáticas en la aplicación del programa

Como podemos observar en los objetivos, en la misión, en la visión, en los valores, y los lineamientos institucionales, que se mencionaron en el presente documento, la idea general es; Lograr abatir el rezago educativo (en educación básica) en una población que por distintas razones no ha concluido con estos estudios (población en rezago educativo, en especial trabajadores mayores de 18 años, que laboran en la empresa Liverpool, así como trabajadores de la construcción que se encuentran en esta condición) tan importantes para su desarrollo laboral y personal.

La creación de ambas instituciones, INEA y UVL responden a la necesidad de capacitar, formar y certificar a los adultos que están en situación de rezago educativo.

Y aunque los propósitos de estos institutos están bien definidos. Los procesos operativos en muchas ocasiones no responden adecuadamente a los objetivos y propósitos mencionados.

Algunas de estas limitaciones operacionales son:

2.2.1.- La ausencia del uso de tecnología y falta de material modular para mejor aprovechamiento de las asesorías

Al inicio del documento se menciona en la finalidad del programa de “cero rezago educativo” en la UVL que se promoverá el uso de TICs y aulas virtuales en favor de la implementación del programa en los círculos de estudio de la UVL. Lo cual no es algo que pase en la práctica, pues al atender a personas en situación de rezago educativo, muchas de estas no cuentan con los conocimientos necesarios para un uso didáctico de estas herramientas.

Por otro lado las aulas con equipo de cómputo son pocas, y muchas veces se utilizan en las capacitaciones que la empresa programa regularmente, o son usadas para el bachillerato o para el estudio de la universidad en línea, y pues en la mayoría de los casos se les da prioridad a los alumnos de estos niveles. La razón los programas de esas modalidades, están en plataformas como Moodle y es indispensable el uso de PC para cursar cualquier materia, por el contrario el

MEVyT es un programa que se puede implementar en cualquier espacio y no requiere de materiales digitales para su implementación, por lo que su impartición es igual que en cualquier otro círculo de estudio de INEA. Lo anterior no es un aspecto que limite o que impida el propósito principal del programa, sin embargo contradice uno de los pilares de la UVL que es la alfabetización digital y el uso de TICs dentro de su mapa curricular para continuar sus estudios en los programas UVL.

El implementar el programa del MEVyT en un esquema tradicional trae consigo el manejo de una metodología distinta a la que se usaría si se ocuparan las plataformas del MEVyT en línea.

Es precisamente en este punto donde aparece otra de las dificultades de operación, **la falta oportuna de material usado en el MEVyT** el cual es proporcionado por el INEA a los educandos y es gratuito, sin embargo la demanda de este propicia que en ocasiones no se cuente con este material físicamente y se tenga que recurrir a material reciclado o estrategias alternas para abordar los contenidos del MEVyT. El no contar con este material de manera puntual es un problema que retrasa los procesos de certificación de los educandos. Por ejemplo: para que un educando pueda tener derecho a presentar examen es necesario que presenté como evidencia un formato que acredite el avance obtenido al resolver el libro modular y tener el libro contestado en un 80%, lo cual puede ser un problema ya que si no se cuenta con el material modular en tiempo y forma es difícil resolver un módulo en una semana aun teniendo los conocimientos, por lo cual es importante planificar rutas alternas para que el educando siempre cuente con material y lograr una certificación exitosa.

La falta de material es una constante y es importante prevenir este tipo de situaciones, ¿cómo se puede lograr esto?, hay varias rutas que se pueden seguir para poder agilizar la certificación de los estudiantes; principalmente fomentar una constante comunicación con la

coordinación de zona y buscar alternativas que traigan beneficios al avance académico de cada educando.

Otro aspecto importante a resolver es:

2.2.2.- El no disponer de un espacio fijo para impartir las asesorías

Como se mencionó en líneas anteriores el no requerir de equipo de cómputo para el estudio del MEVyT, le quita prioridad al programa de educación básica para el uso de las aulas UVL por parte de los asesores y educandos del programa Cero Rezago Educativo, esto trae como consecuencia no tener un espacio propio (que sea fijo) en donde se puedan impartir las asesorías, y en algunas ocasiones se tiene que adaptar la dinámica de las asesorías a cualquier otro espacio que la administración tenga disponible en donde se pueda facilitar éstas.

Lo anterior provoca que en ocasiones no se cumplan con los tiempos establecidos para las asesorías, disminuyendo los horarios de atención efectiva para éstas.

Esto no quiere decir que se deje sin espacio para brindar el servicio a los educandos, sin embargo éstas no se toman como prioridad para los encargados de cada ubicación (departamento de Recursos Humanos) y en ocasiones se le resta importancia al programa por parte de los administradores de cada ubicación.

Otra problemática es:

2.2.3.- La falta de correspondencia de los exámenes con el contenido del material que se le proporciona a los educandos(material oficial INEA)

Esto pasa en algunos módulos, sobre todo en los módulos diversificados, en ocasiones los contenidos no corresponden con las preguntas planteadas en los exámenes. Aunque muchas de las preguntas son de sentido común, a una gran parte de los educandos les cuesta el aplicar su capacidad de análisis y su comprensión lectora, se requiere trabajo especial en estos rubros.

En cada ubicación se presentan problemáticas particulares con las que se tienen que lidiar para conseguir los resultados esperados. Un aspecto importante para tener éxito en los procesos de certificación de adultos es el seguimiento administrativo que se hace a cada alumno y a cada círculo de estudio, ya que cada educando desarrolla a un ritmo distinto sus procesos de aprendizaje.

2.2.4.- El poco seguimiento administrativo que da la coordinación del programa Cero Rezago Educativo de la UVL para con sus estudiantes

El seguimiento es un proceso necesario que debe de ser constante por parte del asesor y del coordinador hacia el trabajo del asesor con los educandos del círculo de estudio. Sin embargo los procesos administrativos no son puntuales en cuanto a tiempos se refiere, es decir el intercambio de información es lento, no se lleva un registro puntual del avance académico de los beneficiarios, ni se les solicita la documentación en tiempo y forma, los formatos no se requisitan dentro de tiempos óptimos y cuando se tiene algún error en el llenado, estos no se subsanan dentro de los tiempos establecidos, por lo que las acciones para tener una operación administrativa adecuada se retrasa. Afectando los alcances del programa, pues en ocasiones la información no es oportuna y perjudica la aplicación del programa. Considero que se requiere mejorar los canales de comunicación y las formas de dar seguimiento a cada uno de los círculos de estudio. Uno de los puntos para transformar es implementar estrategias que fortalezcan los procesos administrativos y nos permitan dar un seguimiento puntual a cada educando.

2.2.5.- La poca sensibilización que existe de parte de los jefes inmediatos de las ubicaciones, para con los permisos para que el estudiante asista a las asesorías

En el grupo Liverpool se plantean los objetivos de trabajo meses antes y en ocasiones la premura por alcanzar las metas comerciales y operacionales que plantea la empresa, hace que los jefes de departamento, den poca importancia al programa educativo, y obstaculizan la

implementación de las asesorías, negandoles a los educandos el permiso para asistir a clases, cuando el trabajo sube en intensidad. Estas acciones perjudican el ritmo de las asesorías, ya que sólo se imparten dos veces a la semana y esto desanima a los usuarios que asisten con regularidad, uno de los principales obstáculos para los asesores es convencer a los jefes de cada área que el programa trae beneficios en el desempeño laboral de cada trabajador, y así obtener el apoyo de los responsables de cada ubicación para con los aprendizajes de cada colaborador de la empresa.

2.3.- Indicadores de la problemática planteada

Para poder identificar las problemáticas que se sortearon en la práctica profesional, es necesario poder establecer indicadores que permitan diagnosticar las áreas de oportunidad a intervenir mediante una propuesta pedagógica concreta y acorde a las necesidades propias del contexto.

Estos indicadores son tanto cualitativos como cuantitativos con la finalidad de tener una visión global del fenómeno educativo a abordar.

Cuando inicié en el proyecto de: “Cero rezago educativo” de la Universidad Virtual Liverpool se me facilitaron una serie de documentos y materiales para comenzar mi labor como asesor educativo, entre los documentos entregados figuran una lista de educandos atendidos en el círculo de estudio Galerías Perinorte en años anteriores a mi ingreso.

En estas listas aparecen los nombres de 21 educandos, de los cuales sólo asistían 2 con regularidad. Además de que sólo 1 alumno aparece con el estatus de activo, y en el tiempo en el que se tuvo abierto el círculo de estudio se reportaron sólo 2 certificados de primaria y ninguno de secundaria.

Por esa razón previo a mi ingreso se convocó a una reunión para realizar una plática de sensibilización para incentivar la asistencia del personal y reactivar el círculo de estudio, bajo

una nueva propuesta administrativa con un nuevo asesor que pudiera eficientar los procesos de certificación.

A continuación se muestra la relación de alumnos que me fue proporcionada. (Alumnos que alguna vez asistieron al círculo de estudios, se reproduce tal cual con la finalidad de ilustrar las características de la población atendida antes de encargarme del círculo de estudios).

Tabla 1
Relación de alumnos Galerías Perinorte.

Nivel Intermedio				
Nombre	No de módulos aprobados	Promedio	Situación	Coordinación
Blanca Estela Perez Pozas	8	8.8	baja	Tlanepantla
María Lucía Bautista Bautista	2	10	baja	Tlanepantla
Martha Josefina Rivera	10	7.7	baja	Tlanepantla
Santiago Hernandez Coria	3	8	baja	Tlanepantla
María del Carmen Pacheco	7	7.7	baja	Tlanepantla
Estela Alejandro Marcial	5	7	baja	Tlanepantla
María Hurit Romero Ferrer	0	NA	SD	NA
María Cristina Estrada Venegas	0	NA	SD	NA
Nivel Avanzado				
Juanita Bueno Orozco	7	8	Inactivo	Tultitlán

Socorro Judith Carcamo Fuentes	10	7.5	inactivo	Tlanepantla
María Guadalupe García Hernández	10	8.2	baja	Tlanepantla
Lidia Mejia Gómez	7	7.6	inactivo	Tultitlán
Natividad Jaimes Gutierrez	1	8	activo	Tultitlán
Luis Primero Iglesias	1	7	baja	Tlanepantla
Teresa Villegas Medina	6	7.4	baja	Tlanepantla
Juana Huerto Modesto	4	7.5	baja	Tlanepantla
Josefina Alcántara Fuentes	0	NA	SD	NA
Rosalina Zepeda Cervantes	0	NA	faltan fotos	Tlanepantla
Antioco Gonzalez Molgado	0	NA	SD	NA
Natalio Jiménez Salinas	0	NA	SD	NA
Alfonso Espinosa Cruz	0	NA	SD	NA

Tabla 1.- *Relación de alumnos círculo de estudio Galerías Perinorte, 2015*, elaborada por Luis G. Sánchez, con información tomada de avance académico de la UVL.

Como se puede observar en esta relación de alumnos el círculo de estudios de Galerías Perinorte atendió a una población numerosa durante los tres años de operación previa a mi llegada como asesor educativo.

Estos alumnos por diversas razones dejaron de asistir y la mayoría causó baja del sistema educativo INEA, los indicadores a resaltar al analizar el documento son:

- Una deserción de más del 90%,
- Una certificación de menos del 10%,
- Un avance de 1 módulo por cada 4 meses aproximadamente,
- No existe la homologación de coordinación de zona , se trabajaba con dos coordinaciones distintas (Tlanepantla y Tultitlán),
- Educandos que por distintas razones no han entregado su documentación para comenzar el proceso de certificación,
- Educandos con un nivel bajo en acreditación de módulos,

- 14 de los 21 educandos tienen aprobadas menos de la mitad de los módulos de su respectivo programa educativo,
- 7 de los 21 educandos registrados en la lista no cuentan con ningún módulo acreditado.
- 1 sólo educando activo en el programa del MEVyT,
- 2 certificados en el transcurso de casi 3 años de operación del programa en Galerías Perinorte,
- 10 educandos dados de baja por la falta de constancia en la presentación de exámenes modulares.

Como podemos observar en los datos presentados en la tabla, existe un déficit de resultados positivos, así como una escasa cobertura efectiva para con la población que requiere del servicio, lo cual poco a poco fué deteriorando la relación del proyecto para con los usuarios y sobre todo con los jefes inmediatos de estos trabajadores desencadenando la oposición de algunos actores para colaborar activamente en favor del proyecto, pues consideraban improductiva la asistencia por falta de resultados; así como asumir como ociosa la asistencia de estos alumnos a las asesorías.

Y es precisamente en este punto donde se pueden destacar los indicadores cualitativos, los cuales mencionaré a continuación:

- Poca importancia al programa por parte de los supervisores de personal,
- Resistencia de los colaboradores para asistir a las asesorías argumentando una carga excesiva de trabajo,
- La negativa de algunos de los supervisores y jefes administrativos por otorgar los permisos para que sus subordinados asistan a las asesorías,
- La obstaculización por parte de algunos supervisores para que el programa alcance a una mayor población,

- La falta de apoyo en la difusión del programa para con todos los colaboradores de la plaza comercial,
- Las constantes restricciones de horarios para los colaboradores que asisten regularmente a las asesorías del programa cero rezago educativo,
- La presión de los supervisores hacia los colaboradores para que estos concluyan sus estudios en un tiempo reducido,
- El poco seguimiento que los jefes, y administrativos dan al desempeño académico de cada colaborador,
- El poco interés de los colaboradores por poner de su tiempo para concluir sus estudios de educación básica,
- Aplicación de exámenes fuera de las instalaciones del centro comercial,
- Una visión dividida sobre metas, objetivos y prioridades operacionales, entre la administración del centro comercial y el programa cero rezago educativo de la UVL.

Considero que estos indicadores pueden ilustrar de manera puntual la problemática que se expone en el presente trabajo profesional, y que a partir de estos indicadores podemos analizar la problemática e implementar una propuesta pedagógica que ayude a mejorar las prácticas educativas en la UVL.

2.4.- Análisis e interpretación de los indicadores presentados

En el anterior apartado se desglosan algunos indicadores que se observaron al momento de realizar la práctica educativa, misma que tuvo lugar en el centro comercial Galerías Perinorte, estos indicadores dan muestra de la problemática que existe en este espacio educativo.

Problemáticas que principalmente han obstaculizado la certificación de los colaboradores que trabajan para esta empresa. Así estas problemáticas han coartado la cobertura del programa para todos los empleados que laboran en este centro comercial.

Los primeros indicadores que podemos observar en la relación de alumnos expuesta, nos resalta el poco éxito en la ejecución del programa dentro de este contexto educativo ya que de los 21 educandos presentados como beneficiarios del programa sólo está activo uno, de nombre Natividad Jaimes Gutierréz, por otra parte otros educandos no han concluido con su trámite de inscripción y muchos más han sido dados de baja por inactividad.

Es decir de 21 empleados que se encontraban en situación de rezago educativo, sólo era atendida adecuadamente una alumna, pues los demás o no recibían el servicio o este no les promovía un avance académico real, que diera paso a su certificación.

Otro aspecto a destacar es la poca organización interna previo a mi llegada a este trabajo. Esta afirmación se sustenta al no tener a los educandos inscritos en una coordinación única, aspecto que perjudica administrativamente a la operación del círculo de estudios, pues esto impide dar de alta a los educandos en el sistema de registro nacional y control electrónico de la incorporación, acreditación, avance académico y certificación de adultos (SASA), sistema que permite darle seguimiento a los alumnos y poder solicitar las aplicaciones de exámenes.

En la operación de INEA, una coordinación de zona es la que se encarga de atender las necesidades de los círculos de estudios, a su vez el círculo de estudios proporciona los insumos, materiales y humanos para la implementación de los programas educativos propios de la educación de adultos, por lo que no tener definida una coordinación única, ocasiona problemas, al momento de solicitar, material didáctico, registros y altas en sistema, avances académicos, solicitudes de exámenes y en consecuencia el certificado de acreditación de nivel educativo para el cual el estudiante se prepara, y sobre todo el documento que obtiene la empresa al apoyar acciones en favor de vencer el rezago educativo de nuestro país, es decir el certificado de empresa socialmente responsable. Es importante este último documento, pues este refleja el trabajo que la empresa hace al implementar este tipo de programas para el apoyo de sus

empleados. Otro síntoma de esta poca organización dentro del círculo de estudios la podemos observar en la ausencia en canales de comunicación, pues el asesor sólo cumplía con asistir a dar su asesoría y no se preocupaba por la difusión, la programación de exámenes o la recolección de documentación para el registro, por lo cual podían pasar meses y el educando no veía reflejado un avance en su historial académico. Producto de una deficiente organización en los trámites administrativos y operacionales del círculo de estudios.

Otro aspecto a destacar es el bajo número de alumnos certificados, pues en el transcurso de poco más de dos años sólo hubo 2 alumnos que certificaron la educación primaria pasando al siguiente nivel y ninguno de educación secundaria, estas alumnas son las que continuaban asistiendo regularmente al círculo de estudios.

Se puede interpretar que el tener un avance académico lento propició en los alumnos del centro laboral un ambiente de incertidumbre y rechazo, tanto por parte de empleados como de los jefes administrativos, mismos que mostraron cierta resistencia a que el programa se implementara para todos sus empleados, pues era considerado como una pérdida de tiempo puesto que los resultados eran muy pobres y se tenía que invertir mucho tiempo para certificar a un educando.

En la segunda lista de indicadores se reafirma la poca popularidad del programa para todos los trabajadores del centro comercial, en especial para los jefes administrativos y supervisores. Hablando con los educandos o colaboradores que asisten al círculo de estudio, estos comentan sobre la negativa de los supervisores por otorgar los permisos para que todos los empleados que son candidatos para el servicio asistan a las asesorías (aumentando con esto el número de participantes que asisten a los círculos de estudio), estas acciones las justifican a la carga de trabajo, falta de personal y sobre todo a que es inviable concentrar una gran cantidad de

empleados en una actividad que no reditúa beneficios inmediatos a la labor de la empresa y en algunas ocasiones condicionan el permiso a cambio de cubrir horas extras.

Lo anterior aunado a los tiempos largos de certificación y dificultades administrativas desanimaron a los trabajadores para integrarse al círculo de estudio, por lo que la asistencia era muy pobre al momento de tomar la administración del círculo de estudios.

Conclusión:

Al revisar y analizar estos indicadores podemos resumir que:

Se nos presentan dos problemáticas importantes, por un lado no se motiva a los educandos a permanecer y concluir sus estudios dentro del programa “Cero Rezago Educativo”, se puede deducir que no se realizaron buenas prácticas pedagógicas que permitieran alcanzar mejores resultados y establecer estrategias de enseñanza-aprendizaje pertinentes. Por otro lado se destaca la resistencia de los actores que intervienen dentro del organigrama administrativo del centro comercial para apoyar a los empleados a continuar con sus estudios, esta resistencia se debe a la falta de una estrategia de intervención pedagógica clara y concreta, que permitan la sensibilización para con las personas encargadas de autorizar los tiempos de capacitación o asesoría, así como establecer procesos de seguimiento a cada educando eficaces y eficientes, así como una estrategia de integración y comunicación para todos los niveles involucrados en el proyecto.

Capítulo III.- Objetivos profesionales, diagnóstico, y propuestas pedagógicas para la situación atendida

3.1.- Objetivos profesionales

Dentro de los objetivos profesionales se deben tomar como punto de referencia aquellos que permitan dar una respuesta eficaz y eficiente a la problemática expuesta en este trabajo y que

sobre estos objetivos se puedan establecer las acciones que se emprenderán para lograr alcanzarlos.

1.- Se establece como objetivo general del proyecto implementar estrategias innovadoras fundamentadas en el juego y dirigidas a fortalecer en la praxis los estudios de los adultos que cursan la educación secundaria abierta en el Modelo Educativo para la Vida y el Trabajo del INEA.

2.- Impulsar los estudios de educación secundaria de los educandos que trabajan en la empresa Liverpool de manera presencial mediante el juego.

3.- Recuperar de mi formación profesional y trayectoria laboral los conocimientos, destrezas y valores pedagógicos adquiridos en el fortalecimiento de la labor académica de los educandos para lograr en el menor tiempo posible, su certificación de educación básica.

4.- Incrementar el número de educandos certificados en educación secundaria, atendidos dentro de la empresa Liverpool con la finalidad de lograr la continuidad de sus estudios en un futuro cercano.

5.- Reflexionar sobre los alcances obtenidos en la práctica profesional, en la aplicación de estrategias pedagógicas basadas en el juego.

6.- Establecer mecanismos de comunicación efectivos que permitan mantener un diálogo abierto entre todos los involucrados en los procesos de certificación.

7.- Proponer e implementar una serie de procesos administrativos enfocados a dar seguimiento puntual a los procesos de inscripción, solicitud de material, asistencia, evaluación y certificación de cada educando.

Los primeros dos objetivos responden a la necesidad de generar una propuesta pedagógica sustentada en una metodología efectiva, en donde se pueda intervenir haciendo propuestas para mejorar los procesos de gestión administrativos, manejo de contenidos, implementación de

estrategias didácticas, que permita a los adultos que trabajan en el centro comercial Galerías Perinorte abordar los contenidos del MEVyT de una manera amigable, que logre romper con los miedos que el adulto arrastra al volver a la escuela y por medio de una propuesta pedagógica basada en el juego se propicie una transición natural del entorno laboral al entorno educativo.

En el tercer objetivo se destaca la necesidad de rescatar mis experiencias profesionales con la finalidad de construir estrategias pedagógicas acorde al contexto y que estas puedan incidir en los resultados de la práctica reportada.

El cuarto objetivo está relacionado con incrementar la cantidad de educandos atendidos y por lo tanto certificados y con esta acción motivar a los empleados a continuar con sus estudios en otro nivel educativo.

Los últimos dos objetivos están enfocados en mejorar los mecanismos de comunicación entre la administración del programa, la administración del centro comercial, el asesor educativo, la coordinación del INEA y finalmente los educandos. Ya que una comunicación efectiva permitiría hacer más eficiente los procesos administrativos y sobre todo podrán ayudar a unificar la visión institucional en favor del crecimiento profesional de los empleados y en consecuencia un crecimiento empresarial a partir de mejorar las competencias de su capital humano.

3.2.- Diagnóstico

A Partir de revisar y analizar las problemáticas de ejecución del programa, los indicadores que nos ejemplifican estas y los objetivos planteados para poder mejorar las prácticas educativas. Podemos diagnosticar y delimitar las problemáticas a resolver con esta propuesta pedagógica.

Es importante mencionar que existen una serie de problemáticas que van más allá del alcance operacional del asesor ya que algunas de estas involucran acuerdos previamente establecidos por la coordinación del programa cero rezago educativo con la administración del centro comercial, además que se ven involucradas políticas y lineamientos propios del INEA. De inicio se tiene el reto de conciliar las políticas de operación de tres administraciones con intereses distintos, con metas y objetivos diferentes, que en ocasiones pueden contraponerse entre sí.

Sin embargo y pese a la importancia de este actor, el rol del asesor educativo se limita a seguir los lineamientos de operación previamente establecidos por los coordinadores del programa; y las propuestas que este puede plantear están principalmente dentro del contexto del círculo de estudio.

Por esta razón en este diagnóstico se resaltan principalmente las problemáticas que están dentro del contexto inmediato del asesor educativo y por consiguiente este puede presentar propuestas enfocadas a resolver situaciones concretas dentro de la praxis educativa. Dejando de lado algunos aspectos administrativos en los cuales el asesor no tiene control, tal es el caso de: los horarios, la asignación de espacios, los formatos, el tiempo que se da a la semana para la asesoría, los permisos y sobre todo la participación de los empleados en favor de su propia formación.

Partiendo de las limitantes que el asesor tiene y puntualizando en que las formas de trabajo son establecidas mediante acuerdos previos a la contratación del asesor.

Podemos determinar cómo las problemáticas a resolver:

- El bajo número de certificados emitidos en un periodo de dos años previos a mi ingreso como asesor educativo.
- El poco impacto que el programa ha tenido en la población.

- La deserción de los educandos inscritos al programa.
- La poca cobertura del programa (más de 30 empleados sin concluir su educación básica, 2 alumnos inscritos al momento de tomar posesión como asesor educativo).
- Las problemáticas inherentes a no tener un círculo de estudios en una coordinación de zona única INEA.
- No haber consolidado la colaboración del programa cero rezago educativo con el INEA.
- No contar con mecanismos de comunicación efectiva con el personal administrativo del centro comercial.
- La falta de estrategias para sensibilizar a todos los que trabajan en el centro comercial, desde empleados hasta al gerente.
- Falta de empatía para con los beneficiarios del proyecto.
- Falta de estrategias que permitan mejorar las prácticas educativas dentro del círculo de estudios.
- No tener establecidos procedimientos que permitan la implementación de estrategias que favorezcan la integración de los educandos, al círculo de estudios, abordando prácticas educativas amigables.
- Ausencia de estrategias pedagógicas que favorezcan los tiempos de certificación y avance académico.
- No haber generado en los educandos un sentido de pertenencia e integración que favorezca el trabajo colaborativo y la participación activa de cada educando.
- No tener establecida una estrategia de seguimiento individual que permita al asesor trazar una ruta de aprendizaje acorde a las necesidades de cada educando.

Como se observa en los anteriores puntos las problemáticas que el asesor debe de resolver están encaminadas; en primer lugar a mejorar los números (resultados) del programa, en

segundo lugar establecer un diálogo con los involucrados en la implementación del programa cero rezago educativo, en tercer lugar mejorar e innovar en las prácticas educativas dentro del círculo de estudios.

Desde la perspectiva pedagógica que se aborda en el presente trabajo, destaca la necesidad de reorientar el círculo de acciones sobre las que sustenta el proyecto cero rezago educativo, ya que es evidente que el no cumplir cabalmente con los propósitos de estas, se produce un efecto dominó que produce que las otras acciones no funcionen adecuadamente, rompiendo con la armonía de lo que se podría llamar un círculo virtuoso de la praxis educativa.

Teniendo como punto de referencia las tres problemáticas a resolver mediante acciones promovidas por el asesor educativo, podemos trazar una línea de relación entre cada una de estas, en primer lugar no contar con prácticas adecuadas al contexto inciden en los resultados que se obtienen al momento de realizar la evaluación del impacto del programa. En otras palabras si las prácticas no son adecuadas estas se reflejan en un avance académico lento, en la poca o nula certificación, esto afecta a la captación e integración de nuevos educandos y vuelve escépticos a los supervisores y administradores del centro comercial, además afecta la relación del asesor con la coordinación INEA, retrasando procesos administrativos incidiendo directamente en los canales de comunicación pues al no ver resultados a corto plazo, los responsables del centro comercial dejan de apoyar al proyecto y esto termina por afectar a la operación dentro del círculo de estudios.

Al final el ciclo se direcciona hacia una ruta descendente, los resultados se vuelven más pobres, el apoyo de los administradores es cada vez menor y los educandos dejan de poner entusiasmo a las asesorías y finalmente desertan.



Figura 1. Ciclo de problemáticas descendentes.

Fuente: elaborado por Luis G. Sánchez, a partir de experiencias in situ, 2017.

En conclusión:

Finalmente se pueden clasificar las principales problemáticas del centro educativo en tres:

- 1.- De contextualizar las prácticas educativas a las necesidades de la población atendida.
(Implementar nuevas estrategias).
- 2.- De comunicación.
- 3.- De resultados.

3.3.- Propuestas pedagógicas para la situación atendida

Como podemos observar en el apartado anterior, hay problemáticas específicas que se transforman con el tiempo en un **ciclo descendente**¹ que lleva al centro educativo a obtener resultados pobres y peligrar con esto la continuidad del programa educativo.

¹ Definición tomada de la economía, a partir de esta idea se hace una analogía a los ciclos económicos, retomando la idea de Boríssov revisada en una obra recopilatoria de nombre *Diccionario de economía política* donde se retoman las ideas económicas de E. F. BORISOV, V. A. ZHAMIN, M. F. MAKAROVA Y OTROS de esta obra, se rescata la visión del autor sobre “la crisis, misma que abarcan todos los aspectos que influyen en el sistema capitalista al momento de entrar en este estado” (E. F Borisov, 2009: 32). La finalidad de retomar este concepto es relacionarlo con la visión holista del fenómeno educativo que se está estudiando.

Para poder revertir este **ciclo descendente**, se requiere planificar una serie de acciones y estrategias bajo una visión holística que en su conjunto nos permita revertir este ciclo y que pase de ser un **ciclo descendente a ser un ciclo ascendente**. Por esta razón las acciones tienen que ir enfocadas hacia una misma dirección, buscando trabajar en conjunto con todos los involucrados en la operación del círculo de estudio.

Tomando en consideración la clasificación de las problemáticas que aquejan al centro educativo, es importante que el plan de acción brinde las herramientas necesarias para trabajar individualmente en cada problemática, y que estas puedan trascender al siguiente nivel trabajando sobre la transversalidad en las propuestas pedagógicas para este proyecto.

En este apartado se mencionan las acciones que se emprenderán para poder establecer ciclos ascendentes, estas se revisarán de manera general, sin embargo el trabajo profesional se concentrará en estrategias que involucran al juego y de su implementación dentro del círculo de estudio, rescatando el carácter lúdico que hay dentro de las distintas acciones que se pueden emprender desde la educación, con la finalidad de demostrar las competencias adquiridas al cursar la carrera de pedagogía, así como de las que se desarrollan a partir de la propia praxis educativa.

Por esta razón es importante dejar claro que se considera que para poder realizar cambios significativos en los entornos educativos, se requieren de unas series de acciones dirigidas, y no basta con la implementación de estrategias dentro del aula; sino de un conjunto de acciones que trascienden a esta. Lo anterior sin demeritar la importancia de la aplicación de estas estrategias ya que como engranes dentro de un sistema mecánico, estas impulsan al fenómeno educativo hacia otra dirección.

Por otro lado, se trata a la pedagogía desde una visión muy particular, para que a partir de esta se puedan abordar fenómenos de la cotidianidad, tal es el caso de la administración o el

marketing, todo enfocado a resolver necesidades presentes en el aula, o en beneficio de los procesos enseñanza-aprendizaje inmediatos. Con esta afirmación, pretendo destacar la multidisciplinariedad que la pedagogía tiene que tener, pues en el contexto actual, no basta que el pedagogo domine las estrategias de enseñanza-aprendizaje, sino que sea capaz de atraer al estudiante al aula, usando herramientas de marketing, como: la creación de volantes o el uso de redes sociales, o tener la capacidad de motivar al estudiante a continuar con su formación a través de una plática o una conferencia. Por otro lado, las habilidades administrativas son una parte importante para agilizar la obtención de un certificado, pues aspectos como: la falta de una foto, un documento o el requisitado incorrecto de un formato, pueden hacer la diferencia de certificar en 3 meses o un año, y aunque lo anterior pueda parecer superfluo y alejado del quehacer pedagógico, en mi experiencia son puntos en los cuales un pedagogo tiene que poner mucha atención, y son más efectivos si los ejecutamos siempre con una mirada pedagógica, es decir no olvidando la finalidad de la acción que se pretende realizar.

La anterior afirmación nos abre la puerta a establecer roles docentes tan diversos, que pocas veces se representan en los textos pedagógicos, pero que en la práctica existen y hacen diferencia en la forma en la que se establecen relaciones con los involucrados en el fenómeno educativo.

Después de haber hecho estas aclaraciones se mencionan las acciones que sustentarán las diferentes propuestas pedagógicas que pueden mejorar las problemáticas que se manifiestan en un contexto educativo determinado.

Las acciones expuestas en el diagnóstico, en función a la problemática que se pretende atacar son:

- En primer lugar: contextualizar las prácticas educativas de acuerdo a las necesidades específicas de la población, ya que el no dar una lectura acertada de las necesidades

educativas dentro del aula, conlleva a establecer prácticas que pueden ser poco efectivas para las necesidades de esta comunidad, situación que de acuerdo al diagnóstico previo se presentó en este espacio educativo.

La primera propuesta pedagógica está relacionada con implementar estrategias de enseñanza-aprendizaje que fomenten en el educando, la curiosidad, el autodidactismo, la disciplina, y sobre todo, sembrar la semilla de la autosuperación y el compañerismo. Para lograr tal propósito además de las estrategias y materiales propios del MEVyT, se implementaron, técnicas de integración grupal, estudios de caso, debates y sobre todo actividades basadas en el juego, así como trabajar en la resolución de guías de estudio y simulacros de exámenes.

La mayor parte de estas actividades promueven la participación del educando, logrando que los temas expuestos en clase trasciendan al aula y sean tema de discusión en el trabajo, al final estas actividades logran promover la participación y el trabajo colaborativo, tan necesario al momento de querer conseguir buenos resultados.

- En segundo lugar: la mejora continua para desarrollar y promover acciones que permitan acercar a los usuarios al aula; fundamental para apoyar la resolución de la última problemática, la de obtener mejores resultados. Es decir, mejorando y contextualizando las estrategias dentro del aula, se puede lograr certificar a los educandos que asisten a esta, pero ¿los que no asisten?

Para responder a esta interrogante es necesario buscar la colaboración de la administración del centro comercial, con la finalidad de:

- Plantear la importancia del programa para los colaboradores y la empresa.
- Explicar la visión y misión del programa así como los beneficios de ser una empresa socialmente responsable.

- Presentar el plan de trabajo que se implementará, haciendo una proyección de los tiempos que se requieren para lograr los objetivos planteados.
- Hacer una solicitud de las necesidades del aula, del material y de los tiempos que los educandos requieren para poder conseguir la certificación.
- Solicitar información de los posibles candidatos que podrían en un futuro integrarse al círculo de estudios.
- Solicitar un acercamiento formal con los candidatos para poder hacer una invitación personal a cada trabajador, con lo cual se pretende lograr romper la primera barrera.
- Tener una comunicación bilateral activa que permita involucrar a los administradores del centro comercial en los avances académicos.

Al mismo tiempo que se mantiene un conjunto de estrategias de comunicación abiertas con la administración del centro comercial, se replica este acercamiento con la coordinación de zona de INEA, que en este caso es Cuautitlán Izcalli, esta relación es de suma importancia ya que brinda al programa los mecanismos para la certificación.

La coordinación de zona Cuautitlán Izcalli es la responsable de llevar los procesos administrativos que dan validez oficial a las acciones educativas emprendidas en el círculo de estudio; es la institución que certifica las competencias adquiridas por el educando.

Por esa razón es fundamental implementar estrategias que permitan agilizar los procesos administrativos de la certificación de educación básica por: INEA. Esto se logra a partir de promover una comunicación efectiva con el contacto que se encuentra dentro de la coordinación de zona, es decir: establecer una comunicación ágil y oportuna con el Técnico docente (figura operativa que supervisa distintos círculos de estudio, es el contacto entre círculo de estudio e INEA), lo anterior se logra principalmente al considerar:

- Invertir tiempo en conocer y platicar del proyecto con el técnico docente,

- Manifestar las necesidades de la población a atender,
- Estar muy atento de las características de la documentación a entregar así como del llenado de los formatos,
- Estar al pendiente de las fechas de entrega de los distintos formularios,
- Buscar mecanismos efectivos de comunicación (correo electrónico, teléfono, o mensajes de texto),
- Tener disponibilidad para asistir a coordinación de zona cuando sea necesario,
- Entregar formatos y documentación con los requerimientos solicitados con la finalidad de evitar demoras administrativas, por falta de algún requisito, ya sea físico o de información,
- Establecer procesos y fechas límite para la entrega de los formularios solicitados a los estudiantes,
- Mantener una relación de cordialidad y de cooperación con todo el personal que labora en la coordinación de zona.

En tercer lugar: es indispensable establecer mecanismos de seguimiento para cada educando y que los resultados del seguimiento puedan ser reportados oportunamente a la coordinación del programa: “Cero Rezago Educativo” de la UVL.

Con lo anterior no se pretende establecer una serie engorrosa de formatos que terminen por burocratizar los procesos administrativos del círculo de estudios, si no de empatar la información en formatos existentes y únicos, que estos sirvan para llevar el control y brinden la información requerida a las distintas administraciones involucradas en el proyecto.

En otras palabras, la propuesta está basada en abrir canales de información hacia todas las áreas utilizando mecanismos únicos y flexibles que eviten llenar al asesor de documentos que terminan por dificultar su labor en el aula.

Con estas acciones se busca fortalecer las prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula, promoviendo acciones y estrategias con una visión propia de la profesión, es decir llevar los procesos administrativos con una visión distinta, una visión holística pedagógica.

En cuarto lugar: para dar respuesta a la necesidad de mejorar los resultados y que se alcancen las metas propuestas por la coordinación del programa para esta ubicación, es necesario establecer un hilo conductor entre todos los puntos anteriores con la finalidad de construir un círculo ascendente, en otras palabras realizar una serie de acciones encaminadas a conseguir los objetivos que persigue el programa, empezando por ejecutar estrategias para que los educandos empiecen a acreditar los módulos que estudian, lograr sincronizar las aplicaciones de exámenes con la solicitud de material, de tal forma que el educando siempre tenga recursos con los cuales trabajar, informar a la administración del centro comercial y a la coordinación del programa “Cero Rezago Educativo” de los avances y problemáticas dentro del círculo de estudio con la finalidad de encontrar una solución pertinente, realizar promoción con apoyo de los administrativos de la ubicación para poder tener más estudiantes dentro del círculo de estudio, generar un ambiente de colaboración e invitar a los jefes directos a constatar el trabajo que se realiza dentro del aula y que estos puedan dar testimonio a sus colaboradores de los avances vistos, etc.

Con este ejemplo se puede observar la unión de las acciones alineadas para conseguir el objetivo principal del programa que es: abatir el rezago educativo que los trabajadores de esta ubicación tienen.

En conclusión:

A partir de mis experiencias laborales se puede afirmar que para lograr mejorar los resultados dentro de un contexto educativo determinado se tienen que conjuntar las acciones con las personas involucradas en el desarrollo del fenómeno educativo, estas acciones tienen

que ser dirigidas, trabajadas y evaluadas constantemente, así como incorporar nuevas acciones que permitan nutrir el ciclo y tener alternativas de cambio, ya que el fenómeno educativo lo defino como un conjunto de procesos dinámicos y en constante evolución. Por esa razón siempre se corre el riesgo de caer en un ciclo descendente, este riesgo debe mantener la atención y la búsqueda constante de propuestas pedagógicas para transformar y mejorar las prácticas educativas existentes en favor de ampliar los resultados, es aquí donde entra la estrategia de intervención pedagógica basada en el juego, establecida como eje de acción para este trabajo y permite dar respuestas a las problemáticas que se detectaron en el círculo de estudios donde con base en los resultados de la práctica educativa que motivó la elaboración de este trabajo.

Capítulo IV.- Sustento teórico-metodológico del juego como estrategia pedagógica en la educación de adultos

4.1.- Introducción

Con el paso de los años el pedagogo adquiere experiencias que van transformando sus esquemas profesionales dando una visión particular a sus prácticas dentro y fuera del aula. Dentro de estas prácticas el profesionista de la educación retoma aquellas que se adaptan mejor a su contexto ya sea social o psicológico.

La práctica profesional se define como un cúmulo de estrategias que permiten orientar al fenómeno educativo hacia las metas propuestas en un inicio por el proyecto educativo en el que se trabaja, con base en el uso de estrategias educativas como herramientas para poder alcanzar los objetivos establecidos en el presente documento, como son: establecer estrategias innovadoras fundamentadas en el juego, impulsar los estudios de educación secundaria, recuperar de mi formación experiencias educativas en favor de mi praxis, e incrementar el

número de educandos certificados, por mencionar las más relevantes; se destacan los siguientes puntos:

- A) Demostrar las competencias adquiridas en estos años de experiencia profesional y exponer el resultado de estas experiencias y aprendizajes con la finalidad de obtener el título de Lic. En Pedagogía.
- B) Desarrollar e implementar una de las estrategias pedagógicas que mejores resultados han arrojado en la praxis educativa (de mi experiencia pedagógica), esta estrategia está fundamentada en la teoría del juego.
- C) Dentro de las actividades que se pueden desarrollar a partir del juego se seleccionó la adaptación de un juego de mesa con la finalidad de utilizarlo en las asesorías que se imparten en el círculo de estudio de “Galerías Perinorte”(centro comercial del grupo de tiendas departamentales Puerto de Liverpool) y que este juego sirva como material de apoyo en el proceso de certificación de educación básica, que realizan los usuarios que estudian dentro del modelo educativo del INEA.

Una de las estrategias más usadas en los modelos pedagógicos es el juego, en mi experiencia he podido observar que desde la educación inicial es usado como forma de ejercitar ciertas habilidades por ejemplo: el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, en preescolar es usado para fomentar los procesos de socialización de los niños y que estos adquieran sus primeros conocimientos sobre el mundo que los rodea. A partir de mi experiencia he observado que cuando entras a una aula de preescolar es común escuchar a los niños cantar rondas sobre partes del cuerpo, números y letras, muchos de estos juegos los reproducen en el patio o en casa sin que nadie los obligue a hacerlo.

En la educación primaria el juego sigue siendo parte importante del aprendizaje, sin embargo el uso de este tipo de estrategias queda al criterio de los docentes y dentro de la

educación tradicional, y en grados superiores el juego deja de tener protagonismo dentro del currículo, en la actualidad existen muchas visiones pedagógicas puestas en práctica en las aulas de nuestro país.

En los medios de comunicación, como la televisión o la radio se escucha hablar de evaluación docente, transversalidad, reforma educativa, TICs y una serie de conceptos que se han puesto de moda en estos años, la pregunta es: ¿Qué grado de asimilación hay en los docentes de estos términos? y más importante aún ¿Cómo se practican dentro del aula? retomando nuevamente mi experiencia como punto de referencia he observado que cada docente lleva a la práctica lo que logra asimilar de las reformas educativas y cuando no existe una idea concreta de la dirección a seguir queda en los docentes un sentimiento de incertidumbre y desilusión. Pues en nuestro país es frecuente el cambio de paradigma cada sexenio, al grado que muchos de los conceptos “nuevos” son menospreciados por los docentes al saber que en años próximos vendrán nuevos cambios.

Como profesional considero recomendable mantener una mente abierta al cambio y a los nuevos paradigmas, sin embargo en México tenemos la cultura de la imposición y de construir las reformas con base a acuerdos políticos ajenos al rubro educativo, aunado a la desinformación y a las pocas o nulas ventajas laborales de estos cambios, produce movimientos de resistencia hacia los nuevos paradigmas educativos.

Es en este contexto en el cual las aportaciones del juego no se ven favorecidas en todos los niveles educativos, utilizado como protagonista sólo en la educación inicial y los primeros años de educación básica.

Con base en mi experiencia pedagógica una de las actitudes que he podido observar ante este tipo de actividades, es un cierto malestar por parte de docentes y directivos que reaccionan de esta manera ante actividades que se salen de las normas establecidas en el modelo

tradicional (guardar silencio, tener al grupo sentado, bancas ordenadas, etc.). A continuación se describe como sustento una anécdota que viví como orientador en el CECYTEM Cuautitlán Izcalli.

Recuerdo el caso de una profesora de biología la cual acostumbraba trabajar sus clases sobre proyectos, uno de los proyectos que desarrollaba con sus alumnos para enseñar las partes de la célula, era hacer que sus estudiantes trabajarán en equipo y realizarán un modelo de la célula animal y vegetal con dulces (gomitas, chocolates, paletas, cacahuates etc.), terminado el trabajo era expuesto en clase y al final se lo comían. Este proyecto causó malestar en los directivos pues el personal de limpieza se quejó de los jóvenes, por tener alimentos dentro del salón de clases, (lo cual estaba prohibido) por lo que se le llamó la atención a la profesora. Esta se defendió argumentando que sus actividades estaban incluidas en su planeación semestral, esto llevó a iniciar un debate sobre el tipo de actividades que se pueden realizar dentro del salón de clases, quedando de acuerdo en la necesidad de organizar bien estas actividades e informar al departamento de orientación y mantenimiento para evitar malos entendidos.

De esta anécdota retomo la importancia de hacer ajustes a la normatividad de las instituciones, para que estas reglas no sea un obstáculo en la implementación de actividades nuevas, los directivos están acostumbrados a las clases tradicionales y es evidente que les incomoda saber que los alumnos están haciendo cosas distintas al modelo tradicional y les queda la duda si realmente el docente está haciendo su trabajo. En la antología Escuelas que matan, la maestra Claridad Yela Corona (2002). Escribe en su ensayo titulado:

El discreto encanto de la disciplina. “El aula es una zona muy peligrosa donde, tanto maestros como los alumnos son vigilados constantemente por los directivos escolares, quienes les imponen una manera de decir y de ejercer la enseñanza de un modo homogeneizador, sin tomar en cuenta las diversas realidades sociales que afrontan los

maestros con cada alumno, en las que existen muchas más reglas coercitivas de las que podemos suponer, que no han sido explícitas en el reglamento escolar. El maestro actúa en algunos casos, temerosamente ante las autoridades escolares, por la vigilancia a la que es objeto y por el papel que se espera desempeñe dentro de una escuela tradicional: el de una suerte de policía que vigila la conducta infantil” (Yela, 2002, p. 41).

Considero que a pesar de los avances que se están gestando en materia de educación en nuestro país, existe en la práctica acciones de resistencia a formar estudiantes dentro de los nuevos enfoques pedagógicos. Tal vez esto se deba a la renuencia del docente a salir de su zona de confort, y afrontar nuevos retos, lo que significa en un principio una mayor carga de trabajo. Es común escuchar a los docentes de educación secundaria y media superior, decir a sus alumnos: “Aquí no vienes a jugar, vienes a estudiar”, condenando con estas palabras, la acción del juego, como algo ajeno y hasta nocivo para la educación. Sin embargo es importante mencionar que a través de la historia han existido numerosos autores que nos han hablado de la importancia del juego en la formación del ser humano, observamos que este enfoque no es una idea nueva en la pedagogía.

4.2.-Karl Groos y su visión evolucionista del juego

En (1896) el filósofo y psicólogo Karl Groos publicó su libro: “El juego en los animales” y en (1898) el: “juego en los seres humanos”, este autor impulsó la idea, que el juego es tanto en los animales como en los niños una preparación para la vida adulta, como se cita en la revista electrónica E-innova en el artículo titulado: “Karl Groos y Stanley Hall: Las primeras interpretaciones evolucionistas del juego” escrito por Tripero,(2010). Donde se cita a Groos, (1896): “los animales tienen una infancia para poder jugar”. La teoría de Groos nos expone dos puntos de vista sobre la importancia del juego en el desarrollo psico-fisiológico, el juego como pre-ejercicio, y el juego como ficción simbólica.

Gross considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone que es una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados. Gross defiende que los seres humanos, y algunos animales, juegan por adaptación.

Por otra parte: “El juego es *"ficción simbólica"* porque actúa como un *"como si"* que permite considerar reales las simples representaciones de la imaginación. La imaginación representa a la mente lúdica como verdadera.” (Triperio, 2010).

“La infancia tendría así un sentido definido al tratarse de una etapa en la que el juego, en su papel de pre-ejercicio preparatorio, activará y madurará el desarrollo de las funciones psicológicas superiores de las que la imaginación juega un importante papel.” (Triperio, 2010).

En otras palabras la función simbólica del juego es cuando a partir del pre-ejercicio, nace el símbolo, Los perros se persiguen, se emboscan, y pelean cuando cachorros, ellos no acceden al contenido del símbolo pero la acción activa su instinto y hará la ficción, Un niño no puede cuidar bebés pero con sus muñecos hace: “como sí” lo hiciera.

Al respecto. El filósofo y zoólogo Irenaus Eibl- Eibesfeldt nos dice: “El juego es un diálogo experimental con el medio ambiente.” (Rodríguez, 2008, p.13).

Karl Groos nos hace otra aportación y esta es una de las primeras clasificaciones de los juegos hace más de 100 años, que distingue varias categorías de juegos:

1. Juegos de experimentación: instinto de destrucción sistemática de objetos,
2. Juegos de locomoción: entiende los juegos que tiene por base única un cambio de lugar,
3. Juegos cinemáticos: los juegos ejecutados con presa animada real o imaginaria y una presa imaginaria inanimada,
4. Juegos de combate: mantener unas estructuras jerárquicas que existen en el grupo,
5. Juegos arquitectónicos: las construcciones,

6. Juegos eróticos y de coquetería,
7. Juegos tróficos: los que fingen crían un objeto o alimentar un animal,
8. Juego de adopción,
9. Juegos imitativos y de curiosidad: observación en la cual te da curiosidad y terminas jugando.

(Groos, 1983, como se citó en Martinez, 2008).

4.3.- Jean Piaget, el desarrollo cognitivo y las etapas de desarrollo

Jean Piaget Biólogo, epistemólogo y psicólogo suizo, abordó en su trabajo el estudio del desarrollo cognitivo del ser humano a partir de la infancia, incorporando en su teoría la función del juego en el desarrollo del niño en sus diferentes etapas de desarrollo.

El desarrollo cognitivo en la teoría de Piaget se explica por la ley de estabilización gradual, el ser humano se desarrolla mentalmente desde recién nacido, hasta adulto en un proceso progresivo de equilibración, vamos desde un equilibrio menor a un equilibrio mayor hasta lograr el equilibrio y volvemos a repetir este proceso, esta es la forma en la que se rige la inteligencia.

Al respecto Piaget , afirma: "vamos a intentar describir la evolución del niño y del adolescente sobre la base del concepto de equilibrio"(Piaget, 1991, p, 12). Esta construcción es continua a través de la vida del hombre, en este proceso se distinguen dos aspectos:

- a) Las estructuras variables,
- b) Las funciones invariantes.

Tabla 2
Aspectos relevantes en el concepto de equilibrio.

Aspectos del proceso construcción de la inteligencia	¿Qué son?	¿Dónde intervienen?
---	------------------	----------------------------

1 -Las estructuras variables	Etapas del desarrollo	Las estructuras variables se suceden a lo largo de las seis etapas que constituyen el desarrollo de la inteligencia.
2.-Las funciones invariantes	Necesidades-acción (asimilación-acomodación, las dos invariantes fundamentales promotoras del desarrollo cognitivo)	Las funciones invariantes son el motor del desarrollo, son necesidades humanas ya sean fisiológicas, intelectuales o sociales. Las invariantes en la vida mental, en la inteligencia, nos dice Piaget es la necesidad o el interés por resolver problemas

Tabla elaborada por: Luis Gerardo Sánchez García, con información tomada de: (Reeduca.com, 2009)

Sobre las funciones invariantes:

El interés por solucionar un problema es una invariante ya que está en todas las etapas del desarrollo, esa es una necesidad de la inteligencia humana resolver problemas, y esa necesidad desencadena el interés por solucionarlo, y el interés por solucionar problemas, es lo que desencadena las acciones, los actos para solucionarlo.

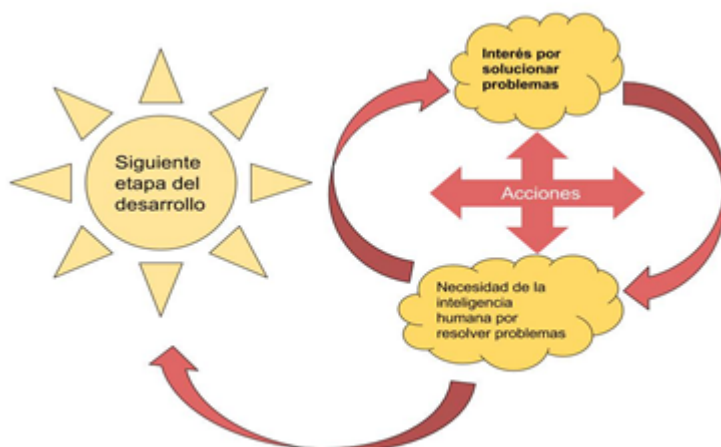


Figura 2. Ciclo problemas necesidad de resolución.

Fuente: Elaborado por Luis G. Sánchez, a partir de información página web; (Reeduca.com, 2009).

“La acción es la constante principal en cada etapa del desarrollo cognitivo, lo que varía es la forma de afrontar la solución del problema, la forma de resolver un problema depende de la edad, del desarrollo cognitivo” (Reeduca, 2009).

En conclusión tenemos que las estructuras variables: son las etapas del desarrollo, mientras que Las funciones invariantes: son las necesidades que desencadenan las acciones, Por lo tanto el desarrollo intelectual depende de las funciones constantes que son independientes de la edad, y el desarrollo de la inteligencia depende de las estructuras variables que son las que organizan, la inteligencia, el afecto, las relaciones sociales, lo que Piaget suele denominar como las relaciones interindividuales.

Las estructuras variables son progresivas, se distinguen seis estadios o periodos de desarrollo cognitivo que se agrupan en las cuatro etapas de este desarrollo.

La teoría del desarrollo de la inteligencia de Piaget transcurre en cuatro etapas del desarrollo cognitivo, en la que se pueden distinguir seis estadios de desarrollo de la inteligencia.

Matriz de etapas del desarrollo infantil comparación con los periodos de desarrollo cognitivo.

Etapas del desarrollo	Periodo (Edad)	Estadios (Periodos de desarrollo cognitivo)	Características
1.- Etapa de la Inteligencia Sensorio-motriz	0 a 24 meses	1- Estadio de los reflejos	-Conductas hereditarias -Conductas instintivas nutricionales, -principalmente -Las primeras emociones
		2- Estadio primeros hábitos motores	-Las primeras percepciones organizadas -Inicio de la diferenciación de sentimientos
		3- Estadio de la inteligencia sensorio-motriz	-Inteligencia práctica -Primeras regulaciones afectivas -Primeras relaciones afectivas exteriores
2.- Etapa de la Inteligencia Intuitiva (Pre operacional)	2 a 7 años	4. Estadio de Inteligencia intuitivo	-Sentimientos interindividuales espontáneos -Relaciones sociales de sumisión al adulto
3.- Etapa de la Inteligencia concreta (Operaciones concretas)	7 a 12 años	5. Estadio de la Inteligencia de operaciones concretas	-La aparición de las operaciones lógicas. -Los sentimientos morales -Los sentimientos sociales de cooperación.
4.- Etapa de la Inteligencia Abstracta (Op. Formales)	12 a 18 años	6. Estadio de las operaciones abstractas	- La inteligencia abstracta - La formación de la personalidad - La inmersión en la sociedad adulta: intelectual y afectiva

Tabla elaborada por: Luis Gerardo Sánchez, con información tomada de: (Reeduca.com, 2009)

Cada estadio de desarrollo cognitivo está formado por estructuras propias variables, que se originan mediante el proceso de equilibración y finalizan en la edad adulta, (la adolescencia).

Las estructuras variables propias de cada estadio dan origen a nuevas estructuras variables que son las que aparecen en el siguiente estadio de desarrollo, así se van transformando sucesivamente y se produce el desarrollo cognitivo en un nivel superior en cada estadio. Lo esencial de las estructuras que han formado un estadio no desaparece, lo esencial permanece en el siguiente estadio cognitivo, en forma de subestructura. De alguna manera es el pilar que soporta la construcción de los nuevos conocimientos, mientras que la estructura variable del siguiente estadio se va transformando.

La inteligencia se desarrolla a partir de una base biológica de la especie humana, y como todas las conductas humanas responde a una necesidad ya sea fisiológica, cognitiva, emocional-afectiva, y social. (Piaget, 1991, p. 15). Recuerda a Claparède y dice que según este autor, las necesidades crean desequilibrios físicos, orgánicos, mentales, para restaurar el desequilibrio surgen las acciones que buscan satisfacer la necesidad, y en el caso del desarrollo de la inteligencia es la acción con uno mismo, y los objetos del mundo lo que promueve y produce el desarrollo cognitivo.

Otro de los autores que podemos leer para entender mejor a Piaget es Claparède, de quien Piaget toma el concepto biológico de: “necesidad” (Taberner del Río, 1997. p. 61). La inteligencia responde a una necesidad.

Sobre Claparède, nos dice Helio Carpintero: “La madurez es un fenómeno de adaptación, de mecanización, de desvitalización, impuesto por la necesidad”. A partir de esta idea nos comparte la siguiente reflexión de este autor: “No hay que educar al hombre en el niño, sino al niño en el niño” (Carpintero, 2003, p.250).

Piaget estudió la inteligencia, valiéndose de sus conocimientos biológicos, y por medio, no sólo de la teoría, sino de la experimentación. En relación a la inteligencia, es que se interesa por las interacciones entre el organismo y el medio.

Respecto al juego, Piaget retoma al igual que Groos el concepto del: “*símbolo*”, término que incorpora a su teoría del desarrollo; el juego tiene una representación simbólica que permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Para Piaget la evolución de los juegos está directamente relacionada con la evolución de las etapas del desarrollo del niño. La clasificación se realiza a partir de la etapa Sensorio-motriz centrándose en las características estructurales de los juegos, y desechando la clasificación por el contenido la función y el origen. Al respecto Piaget nos dice: “Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, tal como las testimonia cada juego: grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensoriomotor elemental hasta el juego social superior.” (Piaget, 1990, p. 151).

Piaget elabora tres categorías que le permiten dar su explicación e interpretación del juego según el nivel de estructura del pensamiento del niño.

Tabla 4

Matriz comparación función del juego con etapa del desarrollo.

Categoría del juego	Etapa del desarrollo		Se define:
El juego como ejercicio o funcional	Sensorio-motriz I.- Estadio primeros hábitos motores	Juego funcional	Son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.
El juego simbólico	2.- Etapa de la Inteligencia Intuitiva (Pre-operacional)	Juego de Construcción Aparece en el primer años y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juegos. Va evolucionando, a veces estando al servicio del juego predominante en cada etapa.	Es propio del estado pre-operacional, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.
El juego reglado	3.- Etapa de la Inteligencia concreta (Operaciones concretas) 4.- Etapa de la Inteligencia Abstracta (Op. Formales)		Son juegos de combinaciones sensorio-motoras con la competencia de los individuos, y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

Tabla elaborada por: Luis Gerardo Sánchez, con información de: (Pecci Garrido, 2010).

Piaget concibe al juego como un fenómeno ligado al pensamiento del niño, siendo su aparición la expresión de la predominancia de la asimilación sobre la acomodación, al respecto

Piaget comenta:

El juego está relacionado con los procesos de desarrollo constructivo, el juego se hace posible gracias a la disociación entre la asimilación y la acomodación y a la subordinación de la acomodación respecto a la asimilación.

Esto lleva a las conductas alejadas de la adaptación a lo real, con un efecto deformante y ligadas al egocentrismo que prevalece en las primeras etapas del desarrollo. (Zalazar, 2009, p. 6).

El juego está en continuidad con el desarrollo del pensamiento Piaget afirma que: “...la expresión de una de las fases de esta diferenciación progresiva: es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente que harán de ella su complementario al nivel del pensamiento operatorio o racional...” Tenemos entonces que lo lúdico queda subsumido y transformado en el pensamiento del adulto donde “...haciendo participar como asimilador a esta imaginación creadora que permanecerá como motor de todo pensamiento ulterior y aun de la razón” (Piaget, 1990, p. 221).

Por lo tanto el juego y sus intermediarios, se hallan ligados a la totalidad del pensamiento.

Puntos importantes:

·La asimilación se disocia de la acomodación, la subordina y la hace funcionar en el juego de ejercicio, donde el placer funcional y el “placer de ser causa”, se hallan ligados al egocentrismo y al fenomenismo.

Luego de esta etapa sigue el simbolismo ligado a la representación, donde la ficción simbólica se explica también por la asimilación deformante que se desprende de la acomodación actual de las cosas.

La inteligencia representativa se diferencia: el significante, del significado, a diferencia de los indicios que funcionan del período anterior, y aparecen los signos colectivos propios del lenguaje socializado.

La imagen es un significante diferenciado que se constituye merced a la acomodación pero sigue manteniendo el ser una copia activa de lo real, una imitación del objeto.

En el símbolo lúdico tenemos también a la imagen, es decir, a la acomodación, pero al servicio de la asimilación deformante que permite la constitución de una ficción, donde el objeto-símbolo del juego no es sólo el representante sino además es el sustituto del significado. El símbolo es una forma de pensamiento donde la ficción simbólica va a estar en relación a la creencia del sujeto en la misma en tanto resulta desde su punto de vista una verdad subjetiva (egocéntrica).

En la siguiente etapa los juegos simbólicos se irán debilitando gracias a la regla que implica a las relaciones sociales e interindividuales donde se produce un sutil equilibrio entre la asimilación al yo y la vida social.

·La satisfacción ya aquí se encuentra mediada por la regla y alejada del egocentrismo simbólico.

En la teoría de Piaget este nos describe la importancia del juego en el desarrollo cognitivo del niño, y como este es el motor del desarrollo de la inteligencia, mediando entre la asimilación y la acomodación. Al no ser una función aislada implica continuidad y la posibilidad para el sujeto de ejercer el dominio en sus funciones unido a la capacidad compensadora que, para el desarrollo del pensamiento infantil, es vital debido a las exigencias a las que se ve sometido por lo real.

4.4.- Vigotsky y el juego, como instrumento socializador en el desarrollo cognitivo del ser humano

Lev Semionovich Vigotsky, lingüista, psicólogo soviético, y el principal exponente de la orientación sociocultural, al igual que Piaget estudió el desarrollo cognitivo del niño, pero con enfoques diferentes, (Para Piaget los cambios cognitivos están relacionados con aspectos fisiológicos-biológicos, el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio entendido físico únicamente.) mientras que para Vigotsky el juego surge como necesidad de

reproducir el contacto con lo demás, es un fenómeno de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Vigotsky (2000) escribió sobre el desarrollo cognitivo del niño y uno de los puntos que abordó en sus obras, es el papel de la imaginación en los procesos de desarrollo cognitivo infantil y juvenil, en su obra: “La imaginación y el arte en la infancia” destaca la importancia de la imaginación en el desarrollo de las funciones cognitivas, al respecto nos dice Vigotsky: “La imaginación constituye una condición absolutamente necesaria para casi toda función del cerebro humano.” (Vigotsky, 2000, p.9).

En esta frase destaca la importancia de esta actividad en el desarrollo biológico de la cognición humana, al principio de la obra nos dice que el ser humano ha generado y creado cosas nuevas a partir de procesos internos (Procesos mentales), “Llamamos tarea creadora a toda actividad humana generadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan únicamente en el ser humano.” (Vigotsky, 2000, p. 3). Estos procesos aunque se manifiestan internamente, se reflejan en las acciones del individuo y trascienden al aspecto social, no se limitan a un aspecto biológico, como plantea Piaget. Vigotsky distingue dos tipos de impulsos asociados con la creación.

Tabla 5

Impulsos asociados con la creación según Vigotsky.

Tipo de impulso	Se define en palabras de Vigotsky	Su importancia.
------------------------	--	------------------------

1.- Impulso reproductor:	Suele estar estrechamente vinculado con nuestra memoria, y su esencia radica en que el hombre reproduce o repite normas de conducta creadas y elaboradas previamente o reviven rastros de antiguas impresiones.	Es importante para la vida del hombre conservar sus experiencias, para conocer el mundo que lo rodea, creando y promoviendo hábitos permanentes que se repiten en circunstancias idénticas. (Veo similitudes con el proceso de asimilación y acomodación de Piaget.)
2.- Impulso Imaginación o fantasía:	Permite crear con elementos de experiencias pasadas nuevas normas y planteamientos, Es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y que modifica su presente.	“todo lo que nos rodea y ha sido creado por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo de la naturaleza, es producto de la imaginación”(p.4)

Tabla elaborada por: Luis Gerardo Sánchez, con información de: (Vigotsky, 2000)

Vigotsky nos dice que la creación no es exclusiva de los seres privilegiados, genios, talentos o grandes descubridores, para él la creación está presente en el hombre del pueblo, para ejemplificar lo anterior comparte el dicho de un sabio ruso que dice:

...así como la electricidad se manifiesta y actúa no sólo en la magnificencia de la tempestad y en la cegadora chispa del rayo sino también en la lamparilla de una linterna de bolsillo; del mismo modo, existe creación no sólo allí donde se originan los acontecimientos históricos, sino también donde el ser humano imagina, combina, modifica y crea algo nuevo, por insignificante que esta novedad parezca al compararse con las realizaciones de los grandes genios” (Vigotsky, 2000, p. 5).

Considera que las diferencias que existen entre los hombres al momento de crear, está relacionada por los factores externos, el medio ambiente juega un papel importante en el

desarrollo de la imaginación creadora, es decir factores como el nivel socioeconómico, la cultura, el país o la educación, influyen directamente en el nivel creativo de las personas.

Al respecto Vigotsky nos dice lo siguiente:

“..Dar forma material a los frutos de la imaginación; depende también de los conocimientos técnicos, de las tradiciones, es decir, de los modelos de creación que influyen en el ser humano.” (Vigotsky, 2000, p. 5).

En este ensayo Vigotsky cita a Weissman para ejemplificar lo anterior:

“Supongamos que en las islas Samoa nace un niño dotado de las cualidades y del genio de un Mozart. ¿Qué podría hacer? Lo más, ampliar la gama de tres o cuatro tonos a siete y componer algunas melodías algo más complicadas, pero sería tan incapaz de componer sinfonías como Arquímedes para inventar la máquina electrodinámica.” (Vigotsky, 2000, p.17).

A partir de esta idea Vigotsky reflexiona lo siguiente:

Todo inventor, por genial que sea, es siempre fruto de su época y de su ambiente. Su creación partirá de los niveles alcanzados con anterioridad y se apoyará en las posibilidades que existen también fuera de él. Por eso advertimos una estricta secuencia en el desarrollo histórico de la ciencia y de la técnica. Ningún descubrimiento ni invención científica aparece antes de que se creen las condiciones materiales y psicológicas necesarias para su surgimiento. La obra creadora constituye un proceso histórico consecutivo donde cada nueva forma estará apoyada en las precedentes. (Vigotsky, 2000, p. 17).

En esta reflexión se puede observar la relación que existe entre el individuo y su sociedad, los procesos internos están relacionados directamente con los fenómenos sociales, es en este punto donde la educación adquiere relevancia dentro de la teoría de Vigotsky, pues se puede interpretar que factores físicos-biológicos, no son un factor determinante para la creación, si a

un individuo se le proporcionan las condiciones adecuadas es capaz de crear al mismo nivel que otro.

Otro aspecto que destaco del ensayo de este autor soviético es la importancia que tiene la imaginación en su teoría, este concepto lo vincula directamente a la creación la cual es generadora de cultura y hace al hombre diferente de los animales, ya que todo lo que ha sido creado en la realidad primero paso por la imaginación de algún hombre.

La imaginación se enriquece con las experiencias del hombre, por lo que a diferencia de la creencia, popular el adulto puede imaginar más cosas que el niño, al respecto Vigotsky escribe: “Los niños pueden imaginarse muchas menos cosas que los adultos, pero confían más en los frutos de su fantasía y la controlan menos, y por eso la imaginación en el sentido vulgar, corriente de la palabra, o sea, algo inexistente, soñado, es mayor en el niño que en el adulto.” (Vigotsky, 2000, p.19).

La adolescencia es la etapa de transición entre la fantasía y la razón, existen grandes cambios porque se rompe el equilibrio infantil sin que se logre encontrar el equilibrio del organismo adulto. Conforme el niño crece pierde interés por la fantasía, salvo casos muy particulares en donde se estimula su imaginación. El hombre no pierde la capacidad de crear, pero se ve disminuida por la cotidianidad (falta de estímulo).

La imaginación es el motor de la actividad creadora, pero existen niveles de relación de la imaginación con la realidad, según Vigotsky son cuatro formas básicas que ligan la imaginación con la realidad:

Tabla 6
Formas de relación: Imaginación con la realidad.

Forma de relación	¿Se entiende cómo?
--------------------------	---------------------------

1.- La imaginación toma elementos de la realidad para construir otros.	“El análisis científico de las elucubraciones más fantásticas y alejadas de la realidad, como por ejemplo, los mitos, los cuentos, las leyendas, los sueños, etc., nos confirman que, las mayores fantasías no son más que nuevas combinaciones de los mismos elementos tomados, a fin de cuentas, de la realidad, sometidos simplemente a modificaciones o reelaboraciones en nuestra imaginación.”
2.- La imaginación toma productos, de la fantasía y fenómenos complejos de la realidad para crear escenarios nuevos.	Cuando yo, basándome en los estudios y relatos de los historiadores o de los viajeros, me imagino el cuadro de la gran Revolución francesa o del desierto del Sáhara, en ambos casos el panorama es fruto de la función creadora de la imaginación. No se limita ésta a reproducir lo que asimila de pasadas experiencias, sino que partiendo de ellas, crea nuevas combinaciones.
3.- El enlace emocional, se manifiesta de dos maneras: I.- Toda emoción se exhibe en imágenes determinadas. II.- La imaginación interviene en los sentimientos.	Existe una vinculación recíproca entre la imaginación y las emociones: I.- Cuando decimos que el color azul es frío y caliente el rojo, estamos acercando los conceptos de rojo y azul en la sola base de que despiertan en nosotros estados de ánimo coincidentes. II.- Los sufrimientos y anhelos de personajes imaginarios, sus penas y alegrías nos emocionan contagiosamente pese a que sabemos bien que no son sucesos reales, sino elucubraciones de la fantasía.
4.- Consiste su esencia en que el edificio erigido por la fantasía puede representar algo completamente nuevo, no existente en la experiencia del hombre ni semejante a ningún otro objeto real.	Son imágenes que se convierten en objetos, que existen en el mundo y empiezan a influir sobre otros objetos. Dichas imágenes cobran realidad. Pueden servir de ejemplo de esta cristalización o materialización de las imágenes cualquier aditamento técnico, cualquier máquina o instrumento. Fruto de la imaginación combinada del hombre, no se ajustan a ningún modelo existente en la naturaleza, pero emanan la más convincente realidad, el vínculo práctico con la realidad porque, al materializarse cobran tanta realidad como los demás objetos y ejercen su influencia en el universo real que nos rodea

Tabla elaborada por: Luis Gerardo Sánchez, con información de: (Vigotsky, 2000)

Para que el hombre tenga la posibilidad de crear es necesaria la voluntad, el ímpetu de creación, el anhelo por obtener algo, la finalidad de la empresa. La falta de voluntad y la

indecisión incapacita al hombre para crear algo nuevo: “se trate de Napoleón planeando una batalla o de un cocinero preparando un plato nuevo.” (Vigotsky, 2000, p.23).

Tenemos entonces que la imaginación es lo que impulsa a la actividad creadora, que a su vez produce los avances científicos, tecnológicos y culturales que hacen al hombre ser lo que es (según mi propia interpretación, la especie dominante en el planeta), el juego es importante porque a través de él se puede estimular la imaginación, desde esta lógica se interpreta el papel de la escuela como una institución encargada de la formación humana, y se impulsa al juego como una herramienta que estimula la imaginación.

Vigotsky nos dice en este texto que la imaginación es parte esencial en el desarrollo de la actividad artística (viendo al arte no como un fin sino como un medio para el desarrollo de la actividad creadora) ya que el niño al realizar actividades artísticas desarrolla y ejercita sus fuerzas internas: “La importancia de esta inventiva es mayor para el niño que para la propia literatura. No sería justo ni cierto considerar al niño como un escritor y plantear ante su obra las exigencias de un literato.” (Vigotsky, 2000, p. 37).

Lo anterior haciendo referencia a la creación literaria infantil. Algunas de las actividades artísticas que aborda Vigotsky, (2000) en: “La imaginación y el arte en la infancia,” son la creación literaria, el arte teatral, el dibujo. Vigotsky relaciona estas expresiones artísticas con el juego y al respecto nos dice:

La producción infantil se encuentra en tal relación con la de los adultos como los juegos están respecto a la vida misma. El niño necesita jugar y la creación literaria del niño se necesita ante todo para el justo despliegue de las fuerzas del propio autor, así como para el medio ambiente infantil en que nació y en el que se desarrolla. Esto no quiere decir en modo alguno que el arte infantil debe surgir sólo espontáneamente partiendo de los impulsos internos de los propios niños, que todas las manifestaciones de este arte sean

idénticas por completo y que deban satisfacer tan sólo al gusto subjetivo de los niños mismos. En el juego no es lo principal la satisfacción que experimenta el niño al jugar, sino el provecho objetivo, el sentido objetivo del juego que, aun inconscientemente para el niño reporta este juego. Este sentido reside, como es notorio, en el ejercicio y desarrollo de todas las fuerzas reales y embrionarias que en él existen. Del mismo modo, la inventiva literaria del niño puede ser estimulada y dirigida desde fuera y debe enjuiciarse desde el ángulo de su valor objetivo para el desarrollo y la educación del niño. Del mismo modo como ayudamos a los niños a organizar sus juegos, seleccionamos y dirigimos sus diversiones, también podemos estimular y conducir sus reacciones artísticas. (Vigotsky, 2000, p.37).

El arte infantil está directamente relacionado con el juego, Vigotsky señala dos tipos de estas relaciones, en la primera el niño descarga en un solo impulso rápido sus sentimientos en la segunda al igual que en el juego el niño no rompe con sus intereses y vivencias personales: “Los juegos son escuela viva del niño, lo educan física y espiritualmente. Su importancia es enorme para forjar el carácter y la cosmovisión del hombre futuro.” En la labor artística. No se debe olvidar que la ley básica del arte creador infantil consiste en que su valor no reside en el resultado, en el producto de la obra creadora, sino en el proceso mismo.” (Vigotsky, 2000, p. 41).

Son muchos los profesores e investigadores que han estudiado las ideas de este autor, ya que su teoría “socio-cultural o histórico-cultural” es innovadora al considerar al ser humano un ente social. En un artículo que se titula: *“La situación imaginaria, el rol y el simbolismo infantil.”* publicado por la Universidad Nacional de Colombia las profesoras Marta O. Shuare y Rosalía Montealegre nos aportan las ideas generales sobre el juego según la concepción Vigotskyana de este.

Las ideas generales sobre el juego son las siguientes:

1.- *“El juego es la realización imaginaria, ilusoria de deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses, etc., que no pueden ser satisfechos inmediatamente...”* Esto supone la aparición en la escena de la vida psíquica de una “neoformación” (Shuare, Montealegre, 1997, p. 83). Esta es la imaginación la que está ausente en el infante y carecen los animales.

2.- *“El juego se diferencia de otras actividades que realiza el preescolar porque el niño crea una situación imaginaria, la idea de la situación imaginaria es mucho más que un criterio para clasificar los diversos tipos de juegos: es lo que define al juego como tal, constituye su rasgo esencial.”* (Shuare, Montealegre, 1997, p. 83).

3.- *“La imaginación representa una forma humana específica de la actividad de la conciencia y como todas las funciones de esta surge inicialmente en la acción.”* (Shuare y Montealegre, 1997, p.84).

4.- Vigotsky rechaza la explicación que el niño juega por placer rasgo no distintivo, ni predominante del juego, todo pasaje, todo avance en el desarrollo psíquico está ligado con un cambio marcado de los impulsos y motivos de la actividad.

5.- El juego es una situación imaginaria un tipo nuevo de comportamiento, cuya esencia es que dicha actividad libera al niño de la atadura de la situación real (Se tratan de impulsos necesidades, etc. que no pueden realizarse de manera inmediata).

6.-*“En el juego el niño no es libre afirma que allí donde hay juego donde el niño actúa en una situación imaginaria, lo hace según normas o reglas (en el juego el niño es libre de someterse a las reglas o normas adecuadas a la situación imaginada.)”* (Shuare, Montealegre, 1997, p. 83).

7.- Es erróneo considerar el juego como la actividad predominante en la edad preescolar (no satisface únicamente su necesidad de gozo y placer de manera inmediata: “egocentrismo”). Es la actividad rectora (porque determina el desarrollo del niño).

8.-El juego es la fuente del desarrollo y crea la zona de desarrollo próximo: “en el juego el niño siempre está por encima de su edad, en el juego el niño se sobrepasa, se adelanta así mismo (La situación imaginaria es, la vía que lleva al desarrollo del pensamiento abstracto, así como la aceptación de las normas en ellas implícitas).” (Shuare y Montealegre, 1997, p. 84).

Sobre esta última afirmación que se hace sobre la reflexión, de la teoría Vigotskyana del juego, considero importante definir, ¿Qué entendemos por zona de desarrollo próximo? Al buscar información en diferentes artículos en la red, encontré un artículo en la revista iberoamericana de educación. De título: “Piaget y L. S. Vigotsky en el análisis de la relación entre educación y desarrollo”, en donde se define a la zona de desarrollo próximo como:

“La distancia entre el nivel de desarrollo real determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”. (Barba, Díaz, y Gómez, 2007, p. 8).

Resumiendo lo mencionado en el párrafo anterior defino al concepto, como: el potencial que tiene un individuo para resolver un problema de manera independiente, y que en el momento sólo puede resolver con ayuda de alguien más, con el tiempo la zona de desarrollo próximo se convierte en la zona de desarrollo actual. Y así se produce una evolución en el desarrollo cognitivo del hombre.

Revisando las teorías de Piaget y L. S. Vigotsky, encontramos muchas semejanzas en cuanto a la visión del ¿cómo se construye el pensamiento y el aprendizaje?, hay ciertos conceptos que comparten, sin embargo existen diferencias, entre estos dos autores, contemporáneos en el tiempo, pero que nunca pudieron entablar una conversación directa. Algunas diferencias de sus teorías son:

Tabla 7
Diferencias entre las teorías de Vigotsky y Piaget.

Piaget	Vigotsky
El conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, entendiendo el medio físico únicamente.	El conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio entendiendo el medio, como medio social y cultural.
El ser humano al nacer es un ser biológico.	El ser humano al nacer es un ser social.
En el desarrollo del ser humano hay un proceso de socialización.	En el desarrollo del ser humano hay un proceso de diferenciación social.
La potencialidad cognoscitiva del sujeto depende de la etapa del desarrollo en la que se encuentre	La potencialidad cognoscitiva del sujeto depende de la calidad de la interacción social y de la ZDP del sujeto.
El ser humano al nacer se encuentra en un estado de desorganización que deberá ir organizando a lo largo de las etapas del desarrollo de su vida.	El ser humano al nacer tiene una perspectiva organizada puesto que está dotado para dirigirla a estímulos humanos y para establecer interacciones sociales.

Tabla elaborada por: Luis Gerardo Sánchez, con información de: (Barba, Díaz, y Gómez, 2007: 2-7).

De estas diferencias se resalta, la posición biológica-física de Piaget contra la posición sociocultural de Vigotsky, sin embargo, ambos resaltan la importancia del juego, en la construcción del pensamiento del hombre.

4.5.- Makarenko y su propuesta pedagógica basada en la praxis

Antón Semiónovich Makarenko, Pedagogo de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) nació en 1888 en la ciudad Ucraniana de Bielopolie, hijo de una familia obrera, inició sus primeras experiencias pedagógicas como maestro en una escuela ferroviaria, primero como profesor y posteriormente como inspector en esta institución.

Sus intereses intelectuales y su devoción por su profesión, le dieron la determinación para continuar sus estudios como profesor de educación secundaria, en el instituto pedagógico de Poltava, al salir le dieron el puesto de director de la escuela primaria de ferrocarriles, instituto donde ya había laborado con anterioridad, en esos tiempos hubo en Ucrania y en toda la URSS

una serie de disturbios, luchas revolucionarias, contrarrevolucionarias y grupos anarquistas, que tomaban las calles y desencadenaron tiempos difíciles en la sociedad ucraniana donde Makarenko trabajaba, la falta de locales públicos obligó a Makarenko a compartir sus instalaciones con otras dependencias del gobierno.

Fue en este contexto cuando en 1920 le proponen hacerse cargo de una colonia de delincuentes juveniles, con la finalidad de educarlos bajo el ideal socialista y pudieran reintegrarse a la sociedad, como hombres nuevos.

Esta parte me parece de importante ya que las ideas de este autor se desarrollan en un contexto de cambios drásticos, de incertidumbre y de descomposición social, la revolución rusa dejó muchos daños colaterales, por ejemplo: niños huérfanos, campos sin cultivar, falta de valores, falta de trabajo, pobreza extrema, y sobre todo la destrucción y sustitución de un sistema ideológico (la caída del Zar y la iglesia ortodoxa). Es este contexto donde Makarenko inició su trabajo pedagógico y más allá de proponer una teoría sólida, buscó acciones directas para educar a los colonos de su colonia, la cual bautizó con el nombre de Máximo Gorki. Ya en sus primeras experiencias docentes Makarenko había reflexionado sobre el trabajo en la escuela, del cual decía que: “no sólo hacía falta enseñar, sino también saber educar”. (Kumarin, 1975, p.10).

Como se mencionó anteriormente, en otra parte de este trabajo, Makarenko tuvo un inicio difícil en sus primeros meses en la colonia Gorki.

En consecuencia a estos hechos, se cuestionó severamente sus saberes pedagógicos, y en general la utilidad de la teoría pedagógica para sus fines educativos. Al respecto Makarenko opina: “¡Qué nombres, qué pensamientos tan brillantes: Pestalozzi, Rousseau, Natorp, Blonski! ¡Cuántos libros, cuánto papel, cuánta gloria! Y al mismo tiempo, un cero a la izquierda, un

lugar vacío, nada que pueda corregir a un solo granuja, ningún método, ningún instrumento, ninguna lógica, nada. Pura charlatanería.”(Bernet, 2005, p.100).

Desde mi propia cosmovisión considero que su resistencia a la pedagogía tradicional se basa en las dificultades de aplicación en un contexto adverso al que se tuvo que enfrentar, ya que sus educandos no eran niños comunes y corrientes, eran niños que habían sufrido: hambre, frío, abusos, desprecio, que se habían acostumbrado a sobrevivir a expensas de los demás, y que no creían en nada ni en nadie. Bajo estas condiciones considero complicado la aplicación de un método pedagógico estándar, por esta razón Makarenko recurrió a otras acciones pedagógicas poco convencionales.

Makarenko dice al respecto: “mientras no existiera la colectividad con sus organismos, correspondientes, mientras faltase la tradición y los hábitos elementales de trabajo, y de vida, el educador tendría derecho a la coerción, a cuyo empleo no debía renunciar.” (Makarenko, 1980, p. 117).

Esto no quiere decir que Makarenko busque un método, conductista o tradicional, pero puntualiza, en la necesidad de que los educandos asimilen la importancia de la colectividad, es decir, si un educando roba lo importante no es el valor de lo que se roba, no importa si es algo valioso o algo insignificante, al respecto Makarenko escribe: “El acto de robo es terrible, porque anula el ambiente general de seguridad, aniquila la confianza mutua, entre los camaradas, engendra los instintos más antipáticos de la desconfianza, la preocupación por efectos personales, un egoísmo receloso y agazapado.” (Makarenko, 1980, p.592). En pocas palabras pone en peligro a la colectividad.

Makarenko basa su pedagogía en el desarrollo de la colectividad, del trabajo, de la tradición, y como resultado se obtiene la disciplina: “La disciplina no es un método ni puede serlo. En cuanto se empieza a entender la disciplina como método, obligatoriamente se transforma en

una maldición. La disciplina sólo puede ser el resultado final de toda una labor.” (Bernet, 2005, p.96). Es evidente la importancia que este autor le da al desarrollo de una colectividad fuerte, desde mi perspectiva, lo entiendo como el desarrollo del sentido de pertenencia del educando hacia una comunidad, que el educando se sienta parte de algo más allá del individualismo. Y al sentir suyos los problemas del colectivo, el individuo se ve comprometido a participar activamente en la solución de estos problemas, además que la colectividad se autorregula, y destaca o sanciona las conductas que la afectan o benefician, según sea el caso.

En el contexto donde Makarenko desarrolla su práctica pedagógica, se hace evidente que los educandos no cuentan con ningún tipo de precepto moral, y que su vida está marcada por acciones para la supervivencia, por tal motivo saltan en la cotidianidad conductas destinadas a satisfacer necesidades individuales a costa del bien común.

El reto que Makarenko enfrenta, es el de hacer que los educandos comprendan la importancia de lo colectivo sobre la satisfacción individual. Y cómo dice él, se sientan dueños del espacio que habitan.

Considero que el éxito que Makarenko logró, en el rápido desarrollo de su colectividad, está directamente relacionado con su forma de organización(es decir con su administración).

Makarenko innovó en ese aspecto con la creación de destacamentos, una organización tipo militar. En esta organización, se agrupaban los colonos, estos grupos variaba dependiendo del número total de habitantes en la colina, cada destacamento elegía un jefe y éste organizaba las tareas de cada uno de sus integrantes, a cada destacamento se le asignaban tareas que tenían que cumplir, por ejemplo: el taller de carpintería, las actividades agrícolas, la reparación del calzado, el taller de herrería, etc.

En ciertas épocas del año había actividades que salían de lo cotidiano, como: recoger leña, sembrar, deshierbar el campo, segar el trigo o el centeno, construir un invernadero o alguna otra cosa, hacer teatro en invierno, etc.

Para estas actividades que no eran parte del día a día, se creaban los destacamentos mixtos, estos destacamentos podían incluir desde dos miembros, hasta toda la colonia, dependiendo de las necesidades de mano de obra, la duración del destacamento dependía del tiempo en que se realizará la tarea, habiéndose concluido con la tarea el destacamento mixto era disuelto.

Al escuchar sobre esta forma de organización, uno podría pensar que los pedagogos, son los dirigentes de las actividades diarias, y que mandan en la colonia como oficiales en un ejército. Algo completamente antipedagógico. Pero la realidad era otra, la organización de la colonia era precedida por los colonos, la democracia era la regente de las actividades. Como ya lo mencioné, en cada destacamento se elegía un jefe, estos a su vez, formaban el consejo de soviets, estos jefes elegían un secretario general del soviet, y en plenaria, este consejo deliberaba sobre los aspectos importantes en la colonia a resolver, en estos consejos participaban los jefes, los pedagogos, y las personas que les interesa algún tema en particular, a cada pedagogo se les asignaba apadrinar un destacamento, y estar al pendiente de alguna contingencia, los problemas eran resueltos por el soviet en plenaria y el director daba su visto bueno de la resolución. Los pedagogos estaban moralmente obligados a participar en las actividades de los destacamentos como un miembro más, los jefes de los destacamentos mixtos eran elegidos por el soviet y cualquier educando podría ser jefe de un destacamento mixto, los jefes del destacamento normal no podían ser jefes de un destacamento mixto, por tal razón terminaban recibiendo indicaciones de sus subordinados, muchos de los educandos tenían responsabilidades, que en otros lados sólo eran asumidas por adultos. Esto forjaba en el educando carácter y seguridad. Lo sorprendente es que el mismo director de la colonia

participaba como un trabajador más en las labores diarias, trabajaban juntos, comían juntos, jugaban juntos e inclusive cuando les tocaba a los pedagogos hacer guardia, dormían bajo el mismo techo, todas estas acciones, rompían con las barreras entre educando y profesor, y formaban una colectividad fuerte, en donde no sólo se establecen vínculos pragmáticos, sino se tejían vínculos afectivos. Sobre el creador de esta forma de organización pedagógica Máximo Gorki, escritor y padrino de la colonia escribe:

¿Quién pudo cambiar de forma tan radical y reeducar a cientos de niños, tan cruel y ofensivamente deformados por la vida? Antón Makarenko es el organizador y director de la colonia. No hay duda que es un pedagogo de talento. Los colonos le adoran sinceramente y hablan de él con tal orgullo que hasta parece que ellos mismos son sus creadores. (Kumarin, 1975, p. 59).

En la colonia, no sólo los educandos eran sometidos a una disciplina ardua, los educadores al igual que los educandos, tenían que ser ejemplos vivos de lo que se esperaba en los educandos. Por esa razón, otra de las tradiciones que se implementaron dentro de la colonia Gorki, era la diferenciación entre el colono y el educando, como regla cuando los educandos ingresaban a la colonia tenían que ganarse en el transcurso de un año la insignia de colono, esto lo tenían que obtener con base a su trabajo y sus aportaciones a la colectividad, de lo contrario serían expulsados, esta regla se aplicaba también al personal de la colonia, incluidos los educadores. La importancia del consejo de soviets era tal que en dos ocasiones, este consejo decidió expulsar a educadores que no aportan a la comunidad, y tomaban con apatía su trabajo, Makarenko siempre respaldó las decisiones de la comunidad representada por el consejo de jefes.

Sobre la expulsión de los educandos, y algunas de las faltas que podrían llevar a esta circunstancia, el ex colono N. Denisenko escribe a Máximo Gorki en nombre del consejo de jefes:

Las faltas más serias y repetidas: pereza, eludir reiteradamente el trabajo duro, la ofensa a un camarada y en general, cualquier menoscabo de los intereses de la comunidad se castigan expulsando al culpable de la colonia. Pero estos casos son muy raros: “No entablar amoríos con las chicas propias. Es también otra de las tradiciones de la colonia... Está otra tradición: cuando traen de la comisaría a una chica o a un chico, se prohíbe terminantemente preguntarles quién son, cómo vivieron, cómo cayeron en manos de la policía. En siete años de vida de la colonia, me parece que no pasaron de diez, los que se marcharon de ella”. (Kumarin, 1975, pp. 54-55).

Estos relatos contados por sus propios educandos, demuestran el nivel de integración de los gorkianos, y que a pesar de los: “excesos” disciplinarios de los que era acusado Makarenko, los educandos se sentían a gusto con su comunidad y defienden férreamente su colectividad.

Es evidente que Makarenko encontró en su teoría de la colectividad el mejor modelo educativo para los niños que venían de la calle o de la cárcel, modelo que transformó vidas, y permitió que niños sin un futuro aparente se convirtieran en profesionistas y ciudadanos consumados. Es interesante analizar qué aspectos organizacionales se podrían adaptar a nuestra realidad social, Makarenko escribe sobre su modelo lo siguiente:

Tengan en cuenta que yo me desenvolvía en condiciones diferentes a la de la escuela, pues mis chicos vivían en una residencia estudiantil, trabajaban en la producción, en su inmensa mayoría no tenían familia, es decir, que carecían de otra colectividad. Es natural que yo dispusiera de más medios de educación colectiva que en la escuela. (Kumarin, 1975, p. 40).

En estas líneas Makarenko reconoce las diferencias entre sus educandos y los alumnos de una escuela común, de un sistema escolarizado (donde los alumnos tienen padres), sin embargo en su libro de: “La educación infantil”, hace recomendaciones puntuales a los padres de familia para poder educar a los niños y jóvenes bajo su teoría de la colectividad, en este libro habla sobre temas diversos como: La autoridad paterna, disciplina, el juego, el trabajo en la educación familiar, la economía familiar, entre otros temas. Parte central de su teoría es considerar al niño como un miembro activo de la familia, que aporte al bienestar familiar, que cumpla con un reglamento y sobre todo que esté al tanto de las situaciones importantes que ocurren dentro del seno familiar.

En la actualidad, no es común que los padres compartan con sus hijos su situación económica, ni se debate con ellos en que se debería emplear el dinero que entra a la familia. Makarenko propone que el niño sea un miembro activo de su colectividad, y que a partir de compartir con sus miembros los retos y las responsabilidades a superar se cree un hombre reflexivo, responsable, empático, y capaz de sacrificar caprichos individuales en favor de su colectividad.

Makarenko al ver sus éxitos alcanzados en su trabajo en la colonia Gorki, escribe su punto de vista sobre los problemas cardinales de la teoría pedagógica, estos los expuso en la Solicitud al Instituto Central de Organizadores de Instrucción Pública, Dice el texto lo siguiente:

Considero como problemas fundamentales de la ciencia pedagógica los siguientes:

1.- Creación de un método científico de investigación pedagógica. En la actualidad se considera como el abc que el niño es el objeto de investigación pedagógica. A mí me parece esto incorrecto. Objeto de investigación por parte de la ciencia pedagógica debe considerarse al hecho pedagógico (el fenómeno).

2.- Acentuar la atención para con la colectividad infantil como un todo orgánico. Para ello se precisa reestructurar toda la psicología del trabajador escolar.

3.- Renunciar por completo a la idea de que para una buena escuela se necesita, en primer lugar, buenos métodos dentro de la clase. Lo que ante todo se precisa para una buena escuela es un sistema, científicamente organizado de todas las influencias.

4.- La psicología no debe de ser el fundamento de la pedagogía, sino la continuación de ella en el proceso de realización de la ley pedagógica.

5.- La escuela rusa de trabajo debe reestructurarse totalmente, puesto que actualmente, por sus ideas, es burguesa. El fundamento de la escuela rusa no debe hacerse la ocupación-trabajo, sino el trabajo preocupación. Sólo la organización de la escuela como una economía la hará socialista. (Kumarin, 1975, p. 22).

En este documento vemos reflejadas algunas de las ideas centrales de la pedagogía de Makarenko. Contrastando sus ideas con las propias, me doy cuenta que en espíritu existen muchas semejanzas, ya que al igual que este autor, creo que la base para lograr el interés y el compromiso de los estudiantes, es el desarrollo del sentido de pertinencia, a lo que él llama colectividad, otro punto en el que coincido es en la importancia de la organización, a lo que llamo modelo administrativo. Las coincidencias no terminan ahí, como he expuesto en líneas anteriores, considero que con fundamento en las aportaciones de Makarenko, la pedagogía es un fenómeno activo, y que esta vive y se transforma en la acción. Al igual que Makarenko, en algunos de mis trabajos decidí actuar y emprender acciones con base a mis experiencias previas y fundamentadas en las prácticas que me han funcionado, y estructurar mi plan de trabajo; no en una línea teórica determinada, sino en los postulados que he puesto en práctica y de los que he probado su efectividad en mi día a día.

Por ejemplo: cuando trabajé en el CECYTEM y me tocaba supervisar el trabajo de los alumnos que cumplían con su servicio comunitario (sanción por no cumplir con el reglamento interno de la institución) , yo decidía por cuenta propia trabajar con ellos en lo que estuvieran realizando, si alguno de ellos no quería realizar alguna actividad, les argumentaba –Yo no estoy castigado, y estoy trabajando con ustedes, si yo lo hago ustedes también ¿no lo creen?

En la BD me pasó algo parecido, como no contábamos con línea de agua, teníamos que checar el nivel de agua de la cisterna externa que estaba colocada a las afueras de la biblioteca, por la cual teníamos que subir varios metros hasta la tapa superior, este trabajo requería de ciertas habilidades de equilibrio, yo realizaba esta labor sin inconveniente, sin embargo en algunas ocasiones debido a la carga de trabajo, le solicité al oficial en turno que me ayudara a realizar dicha revisión de nivel de agua, en una ocasión el oficial respondió así a mi petición –Con todo respeto don Luis, pero a mí me contrataron para cuidar la biblioteca, no para subirme a la cisterna– a lo que respondí –Se supone que a mí me contrataron para ser administrador de esta biblioteca, y sin embargo tengo que realizar actividades como subir a la cisterna al techo a revisar los tinacos, y otras actividades ajenas a mi contrato, para que esto funcione, todos tenemos que dar un extra, no le estoy pidiendo algo que yo no haría, si yo lo hago no veo porque usted no pueda hacerlo–. Este argumento tal vez no sea muy profundo, pero me ha servido para poner en claro que nunca solicité algo que yo mismo no haría y para poder demostrar esta afirmación he tenido que hacer cosas poco agradables, por ejemplo: mover el cadáver de un perro en las afueras de la biblioteca e irlo a enterrar, tener que reubicar pequeñas serpientes o ayudar a limpiar baños, lidiar con alumnos ebrios, o pintar muros, bailar, arrastrarme, cantar, para hacer algunas actividades y muchas cosas más. Pienso que dentro de un equipo de trabajo es importante la cooperación de todos sus miembros y para que estos se comprometan con la tarea, primero te tienes que comprometer tú.

Esta misma visión es la que Makarenko plantea en sus escritos, ya que sus pedagogos participaban activamente en las tareas diarias de la colonia y posteriormente en la comuna. Creo que para que los educandos te consideren parte de su colectividad, estos tienen que sentir que eres cercano a ellos viviendo su realidad. Considero que uno de los problemas que tiene, no sólo nuestra educación, sino nuestra sociedad, es que nuestros líderes cuando llegan al poder se convierten inmediatamente en: “altezas serenísimas”, en personajes intocables, a los que no se les puede molestar con pequeñeces, en la práctica he tenido la oportunidad de observar la lejanía de los directivos con sus estudiantes, esto es un fenómeno común en nuestra educación.

Aunque la teoría de Makarenko es muy afín a mis ideales pedagógicos, no comparto en su totalidad todos sus postulados, algunos de estos son los siguientes:

- Este autor pone a la colectividad sobre el individuo, algo natural en un escritor socialista,
- El rechazo por las teorías psicológicas, y las de otros escritores, a los que consideraba parte de una pedagogía burguesa.
- La poca importancia que Makarenko da a la metodología que se aplica, dentro del salón de clases, dirigiendo toda su atención en la organización de la comunidad escolar.
- La desvinculación que hace del trabajo de la enseñanza escolar.

Es evidente las aportaciones pedagógicas que Makarenko dejó en su práctica como director de diversas instituciones educativas, sin embargo en su propio poema pedagógico, expone dos situaciones difíciles, que le marcaron, como educador, el primer caso, es el de Raisa, una joven a la cual Makarenko y el soviet de jefes, enviaron a estudiar a una escuela superior en la capital de Ucrania, y que debido a su indisciplina, regresó meses después a la colonia embarazada. Esta situación la ocultó a todos los miembros de la comunidad, sin embargo, su estado evidente la delató. Respecto al caso hubo dos corrientes, la primera decía que se tendría que llevar al médico a Raisa, para saber la situación médica de la estudiante. La segunda corriente proponía

esperar a que Raisa tuviera a su bebé, el nacimiento de un niño es algo que no se puede ocultar. Makarenko decidió optar por la segunda propuesta, pensando en no humillar a la educanda con sus interrogatorios y que con el nacimiento del niño las cosas tomarían su cauce normal. Sin embargo la joven realizó algo terrible, un día mientras Makarenko junto a parte de su equipo de pedagogos estaban fuera dando una conferencia en una ciudad cercana, sus estudiantes le llamaron y le informaron lo que Raisa había hecho en la noche anterior Raisa había asfixiado al recién nacido, tenía el cadáver bajo la cama en una canasta que había preparado previamente. Este hecho perturbó mucho a este autor, en su libro comenta que algunos de sus pedagogos argumentaban que la reacción de esta educanda se debía a una crisis resultado del parto, sus educandos opinaban algo distinto, estos argumentaban que Raisa había cometido el homicidio con premeditación, y en general que la chica era mala por naturaleza, Makarenko se reserva su opinión.

El segundo caso es el de Chóbot, estudiante que se enamoró de una educanda de nombre Natasha, y a la cual solicitó matrimonio. Chóbot solicitó la opinión de Makarenko al respecto. Makarenko trató de persuadir a Chóbot de que tomara las cosas con calma, sin embargo Chóbot estaba desesperado porque Natasha no aceptaba su propuesta, llegó hasta el punto de pedirle a Makarenko su intervención para que esté convenciera a esta educanda para que aceptara irse con él. Makarenko aceptó hablar con la joven, al respecto Makarenko escribe:

A la noche siguiente llamé a Natasha. Escucho mi breve pregunta estremeciendo tan sólo las pestañas, después alzó los ojos hasta mí y dijo con una voz nada cohibida, que parecía brillante de tan pura:

-Chóbot me ha salvado... Pero yo ahora quiero estudiar.

-Entonces ¿no quieres casarte y marcharte con él?

-Quiero estudiar... Pero si usted me dice que me vaya me iré.

-Bueno ve a dormir tranquila.

-Entonces ¿puedo no irme? –me preguntó infantilmente ladeando la cabeza.

-No, no te iras; seguirás estudiando –contesté yo sombrío y pensativo, y ni siquiera me di cuenta de cómo salió Natasha del despacho. (Makarenko, 1980, p. 362)

A partir de ahí pasaron algunos días, sin inconvenientes, y una mañana, tocaron a la ventana de Makarenko, Chóbot se había suicidado.

En estos casos tenemos dos ejemplos en donde el estudio de la personalidad del educando pudo ser de ayuda para prevenir desenlaces tan trágicos.

Por esa razón considero que debe de haber un equilibrio entre los aspectos individuales y colectivos, sé que Makarenko sostiene la idea de que la colectividad puede ayudar a resolver situaciones individuales por medio de la influencia que la colectividad ejerce sobre el individuo, pero como podemos observar en ocasiones es importante abordar a ciertas personas desde un enfoque individual.

Y es precisamente en estos casos donde entra el estudio de la personalidad, identificando comportamientos destructivos entre los educandos, con la finalidad de brindar una ayuda especializada e individual.

Por otra parte, para los docentes que laboramos en escuelas comunes (Makarenko trabajaba en colonias donde atendía a huérfanos y niños la mayoría sin familia). El basar las acciones pedagógicas en la colectividad, no es una acción que nos asegure los mismos resultados de éxito. Makarenko tenía la posibilidad no sólo de enseñar contenidos, sino de brindar a los niños y jóvenes enseñanzas de la vida, tal es el caso de hábitos de limpieza, comida, vestido, economía y trabajo, por mencionar sólo algunos. En la escuela el contacto que se tiene con los alumnos es dentro del salón de clases. Por esta razón es de suma importancia los fenómenos

educativos que se gestan dentro del aula, por eso los métodos en el salón de clases determinan hacia dónde queremos dirigir nuestra labor pedagógica.

Por otro lado creo que el eje de las competencias a desarrollar en los planes y programas de estudio se tiene que contextualizar a la vida real, Makarenko rechazó y diferenció entre la escuela y el trabajo, decía que no necesariamente la elaboración de una silla tenía que relacionarse con la geografía u otra materia.

Pienso que al momento de socializar los conocimientos y bajarlos a la práctica (desarrollo de habilidades) se tiene que contextualizar a la vida real del estudiante, esto no quiere decir que la educación tenga que perseguir un fin utilitario, porque existen materias que no persiguen un fin pragmático ni productivo, sin embargo es importante que lo que el estudiante aprenda lo pueda relacionar con su contexto, hablemos del teorema de Pitágoras o de la lectura del Principito, haciendo una ecuación o inventando un poema. El educando tiene que relacionar los contenidos abordados con sus propias experiencias (reales o imaginarias).

Respecto al juego Makarenko nos dice que el juego es tan importante para el niño, como el trabajo lo es para el adulto, dice: “La actuación del hombre en sus distintas actividades refleja mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante la infancia. De ahí que la educación del futuro ciudadano se desarrolle ante todo en el juego.” (Makarenko, 1980, p. 63).

La transición del juego al trabajo es lenta y gradual. Muchas de las actividades de trabajo inicial (de autoservicio, cambiarse, lavarse, taparse con una manta) las hace jugando, poco a poco las actividades se van haciendo más complejas hasta que se acercan más al trabajo.

Makarenko comenta que cuando el juego y el trabajo entran en conflicto en el niño o en el joven, es debido a una mala educación. Afirma: “De ahí se hace evidente la gran importancia de dirigir con acierto el juego infantil.” (Makarenko, 1980, p. 64).

El juego tiene que ser parte del desarrollo del niño, y contribuir al desarrollo de las cualidades del hombre. Para poder sacarle el mejor provecho al juego los padres tienen que poder saber cuáles son las diferencias entre el juego y el trabajo. Nos recalca: “la diferencia entre el juego y el trabajo no es tan grande... Un buen juego se parece a un buen trabajo, y viceversa.” (Makarenko, 1980, p.65).

Makarenko sostiene que en todo buen juego existe el esfuerzo físico y mental, en el juego el niño tiene que crear y vencer dificultades: “El juego proporciona al niño alegría, la alegría de la creación, del triunfo o del placer estético.” (Makarenko, 1980, p. 65).

La diferencia esencial del juego y el trabajo radica en que el juego no persigue ningún fin productivo, mientras el trabajo sí. Por esta razón los padres tienen que direccionar el juego, para que no se desvincule en juego del trabajo y el niño pueda adquirir los hábitos requeridos por el trabajo.

Para lograr esto Makarenko define dos objetivos:

1. La introducción del niño de forma gradual al trabajo.
2. La elección acertada del juego su correcta conducción y la colaboración con el niño.

Algunos de los errores que cometen los padres al encaminar mal el juego del niño son los siguientes:

- Se despreocupan del niño. El niño juega cuando y como quiere,
- Les presta una atención excesiva. Se entrometen, explican, muestran, plantean problemas y se anticipan a resolverlos, sin dar intervención al niño, al que olvidan,
- Abarrotan a sus hijos de juguetes. El niño no valora, pasa sin el menor interés de un juguete a otro, los estropea y rompe sin sentir la menor atracción por ninguno. Al respecto nos dice:

“Para que el juego sea educativo es menester que los padres lo dirijan de forma cuidadosa y meditada.” (Makarenko, 1980, p.67).

Tabla 8
Estadios del juego según Makarenko.

Estadio	Duración	Características
El juego en la habitación (La etapa del juguete).	0-5 o 6 años	El niño prefiere jugar solo, se encariña con sus juguetes y juega con desgana con juguetes ajenos. Esta tendencia de jugar sólo no implica riesgo alguno de que se convierta en egoísta. Es la etapa de la ejercitación sensorial y del desarrollo de las aptitudes personales. De suerte que es necesario brindarle la posibilidad de que lo haga, cuidando al mismo tiempo que esta etapa no se prolongue demasiado.
El juego social en la escuela en los niveles básicos	6-11 o 12 años	El niño actúa como miembro de una sociedad, pero de una sociedad infantil, que carece de una disciplina severa y de control social. La escuela brinda mayor compañía, un círculo de intereses más amplio y un escenario de acción más difícil, en particular para la actividad lúdica pero, en cambio aporta una organización ya preparada y un régimen más definido. Existe en ella una disciplina severamente configurada y control social.

El juego social en la escuela en los niveles intermedios.

En este último el niño actúa como miembro de una colectividad, no limitada ya solamente al juego, sino de una colectividad de trabajo y de estudio. De ahí que en esta edad el juego adquiera formas colectivas más acentuadas y gradualmente se convierta en deporte, es decir, se vincula con determinados fines de cultura física, con normas y –con lo que es más esencial- con conceptos de interés y disciplina colectivos

Tabla elaborada por Luis Gerardo con información textual en algunos de sus elementos de: (Makarenko, 1980).

“La influencia paterna tiene un gran valor en los tres estadios, pero es fundamental en el primero, ya que en su transcurso el niño actúa casi exclusivamente en la órbita familiar, está al margen de las influencias exteriores y no tiene otros conductores que los padres.” (Makarenko, 1980, p. 68).

Otro punto importante que Makarenko destaca en su teoría del juego es el juguete, sobre esto nos dice: “El centro material del juego es el juguetes” (Makarenko, 1980, p.69).

Tabla 9
Tipos de juguetes según Makarenko:

Clasificación de juguetes según Makarenko

Tipo	Juguetes	Ventajas y desventajas
Juguete terminado (mecánico o simple)	Automóviles, barcos, caballitos, muñecas, ratones, polichinelas, etc.	<p>El juguete terminado es provechoso porque relaciona al niño con ideas y cosas compuestas, lo coloca frente a problemas de técnica y de economía y provoca una amplia actividad de la imaginación.</p> <p>Los juguetes mecánicos son útiles sólo cuando el niño juega realmente con ellos y no se limita a mirar simplemente a sus movimientos.</p> <p>Estos juguetes brindan un amplio campo para la fantasía infantil. Si se traslada al osito de un lugar a otro sin ninguna finalidad, no es un juego útil. Pero si se traslada de un lugar a otro especialmente arreglado para él, o mantiene amistad con otro, será un juego provechoso.</p>

Juguete no terminado	Estampas con preguntas, rompecabezas, cubos, cajas de construcción, modelos de desarme.	Es útil porque plantea al niño un problema cuya solución requiere cierto esfuerzo, sin el cual aquél no se le plantearía. En este caso ya se requiere cierta disciplina mental, lógica; un concepto sobre la relación entre las partes y no una simple fantasía libre. El inconveniente de estos juguetes consiste en que los problemas que plantean son siempre los mismos, cuya repetición es fastidiosa.
Juguete material	Arcilla, arena, cartón, mica, madera, papel, plantas, alambre, claves.	Son los más baratos y útiles. El juego con ellos se asemeja más a la actividad humana normal. (El hombre crea valores y cultura con materiales). Si el niño sabe valerse de ellos, revela que ya posee una capacidad de juego elevada y que está engendrando una capacidad de trabajo. Al mismo tiempo de poseer mucho realismo el juguete-material brinda un amplio campo para la imaginación creadora, que es la que impulsa el trabajo creador, a diferencia de la simple fantasía, que se limita a reproducir modelos.

Tabla elaborada por: Luis Gerardo con información textual en algunos de sus elementos de: (Makarenko, 1980).

Para Makarenko la mejor manera de sacarle provecho a este recurso, es combinar los tres tipos de juguetes, sin llegar a saturar al niño con muchos juguetes, lo importante es que el niño pueda ejercitar la imaginación creadora, y pueda resolver problemas, y alcanzar objetivos dentro del juego por sí mismo:

“Sí se le da un caballito y este le surgió el problema del transporte, será natural que sienta la falta de un carrito. En este caso hay que tratar de que él mismo lo confeccione con algunas cajitas, carretes o cartón.” (Makarenko, 1980, p.70).

Puntos importantes sobre el juego con juguetes:

- 1.- Que el niño juegue realmente; que componga, construya, combine.
- 2.- Que no empiece una tarea hasta no terminar con la anterior; que lleve su actividad hasta el fin.

3.- Que cada juguete vea un valor definido, necesario para el futuro; que lo cuide y lo guarde. En el reino de los juguetes debe imperar siempre un orden completo...No se debe destruir el juguete en caso de deterioro, sino repararlo.

Makarenko concibe al juego en tres estadios, cada uno con sus propias particularidades, desde el juego individual, hasta el juego social, el habla de una transición lenta, desde lo individual, hasta lo colectivo, en cada uno de los estadios, el acompañamiento de los padres es algo importante, en el primer estadio es fundamental porque es dentro de casa donde se desarrolla la acción del juego. Conforme va creciendo esta acción se traslada paulatinamente a la escuela, y es en esta donde intervienen otros factores, como lo son los profesores y otros compañeros de su edad, además de integrarse a comunidades con reglas y normas establecidas, a las cuales el niño tiene que adaptarse. Makarenko invita al padre de familia a integrarse al mundo del niño, a conocer a sus compañeros, sus inclinaciones y gustos, a formar una colectividad con los padres de sus hijos, a enseñar a los hijos a resolver sus conflictos, no poniéndose del lado del hijo, sino reconstruyendo los hechos y motivar al niño a buscar una solución pacífica al conflicto. Al respecto menciona lo siguiente:

“Procurese entonces reconciliarlo con su rival, al que se le invitará a la casa, entablando una relación con los padres para aclarar la situación.” (Makarenko, 1980, p. 73).

Para concluir este tema Makarenko hace un resumen de sus ideas sobre el juego:

El juego tiene gran importancia educativa, por cuanto prepara al hombre para el trabajo, que va sustituyendo aquel en forma gradual.

Muchos padres no dedican suficiente atención a este problema y dejan al niño librado a su propia suerte, o lo rodean de excesivos juguetes y cuidados.

Los métodos son distintos en las diversas etapas, pero siempre se debe dar al niño la posibilidad de un desarrollo correcto y espontáneo de sus capacidades, sin negarle ayuda en los casos difíciles.

Durante el segundo y tercer estadio, más que el juego, se deben dirigir las relaciones del niño con los demás y con la colectividad. (Makarenko, 1980, p.74).

4.6.- Michelet, la confrontación de teorías opuestas sobre el juego en la escuela y la importancia de una propuesta conciliadora

André Michelet, pedagogo francés, es el presidente del International Council for Children's Play. Es director de una fundación para la educación y la investigación sobre las deficiencias mentales. Director de la revista *L'éducation par le jeu et l'environnement*. Este autor nos da su punto de vista sobre el juego en un contexto educativo reciente, en su texto: "El maestro y el juego" nos expone un campo de debate de la pedagogía, dos posiciones ideológicas que se encuentran y confrontan entre sí. La primera expone un movimiento que está a favor de incorporar al juego en todos los niveles educativos.

La segunda se opone al juego y hace una crítica a los que creen que el juego tiene que incorporarse a la escuela. Michelet sostiene que ambas posiciones son subjetivas y no cuentan con argumentos científicos que las respalden.

Ante este tipo de situaciones el docente entra a un limbo teórico: "... El desconocimiento del juego no es culpa del maestro. En efecto las teorías del juego que se le han presentado cuando ha querido informarse, son insuficientes, inadecuadas y, con frecuencia contradictorias..."

En este sentido Michelet cita a Caillois(1958): “... las innumerables obras sobre la naturaleza del juego, sobre la psicología del juego y sobre la clasificación de los juegos no tratan del mismo tema”(Michelet. 1986, p.117).

Se tiene entonces que las investigaciones que se han realizado sobre el tema, no lo abordan desde un lenguaje homogéneo, y cuando los autores se refieren a este parece que hablan de un fenómeno diferente.

Existen en la historia de la pedagogía un número importante de detractores del juego algunos de estos son mencionados por este autor en su artículo, este cita a Alain (1932): “No creo en esas lecciones demasiado divertidas que son una especie de continuación de los juegos; son ilusiones de personas que jamás aprendieron su profesión.” (Michelet, 1986, p. 118). En el prefacio del libro *Le jeu de L´enfant de Château*(1961), Guillaume dice sobre el niño: “...Se contenta con jugar sólo por impotencia...” María Montessori al igual que otros autores le quito valor a las aportaciones del juego dentro de su método conocido y aplicado en todo el mundo consideraba al juego como: “...actividad ociosa...” y al juguete como: “...algo sin duda, inferior en la vida del niño.” (André Michelet, 1986, p. 118).

Sin embargo el maestro de Montessori Séguin (1895) escribió: “...Los libros no pueden enseñar a los niños lo que los juguetes les inculcan. Las naciones que tienen más juguetes son también las que tienen más individualidad, idealismo y heroísmo...” Este mismo autor citado en el trabajo de Michelet dice del juego: “...es el acto más espontáneo de la infancia... es algo sagrado.”(Michelet. 1986, p. 119).

En otra cita resalta las ideas de Claparède (1922) y Decroly (1978), de los que reconoce como los creadores de una de las pedagogías que integran al juego en la enseñanza, y lo entienden como: “...el puente que une al niño a la vida más allá del muro del recinto escolar...” él propone como alternativa integradora los: “...juegos educativos.” (Michelet. 1986, p. 119).

Michelet afirma que este término ha sido degradado por profesores que piensan que juego y educación son dos términos antinómicos.

Michelet se cuestiona ¿Puede la pedagogía prescindir del juego?

Al respecto se interpreta que. en el mundo son pocas las culturas que rechazan el aprendizaje a través de la ficción: “El primer diálogo del niño con el adulto es a través de los juegos” (Michelet. 1986, p.119).

Los símbolos se asimilan en un primer momento a partir del juego, pero hay resistencia de institucionalizar al juego en la educación formal.

Hay experiencias docentes favorables en donde se demuestra que el juego se puede conjugar armoniosamente con el trabajo (Por ejemplo el juego trabajo que se utiliza como estrategia en la educación infantil dentro de los espacios escolares).

Michelet menciona: “No hay sólo una buena pedagogía, Se acepte o no el juego, hay buenos y malos maestros, buenos y malos ambientes. Y la enseñanza sólo puede producirse en armonía con el ambiente del niño.”(Michelet. 1986, p. 120).

La pedagogía tiene la necesidad de evolucionar no sólo de adaptarse, es decir estar dispuesta a cambiar sus principios para asimilar los avances de la sociedad. No sólo absorber estos avances a su estructura: “Debe armonizarse con las transformaciones de la sociedad y tomar conciencia que no posee ningún valor por sus principios, sino únicamente por sus resultados”. (Michelet. 1986, p. 120).

Michelet menciona:

“Puede concebirse al juego como el vínculo entre las operaciones formales y las representaciones mentales, pero ¿Cómo armonizar sus procesos con los procedimientos de una pedagogía tradicional?” (Michelet. 1986, p. 120).

Ante este dilema Michelet (1986) afirma: “Las pedagogías activas no existen sin el juego.”

“...En la labor de educar no se puede prescindir de las reglas estipuladas en la carta de la escuela activa: ser un entrenador, y no un enseñador.” (Michelet, 1986, p. 120).

El centro de esta pedagogía ya no es la teoría sino el niño y de sus necesidades que son: juego, actividad y libertad.

La pedagogía actual ha avanzado mucho, pero sus aportaciones siguen diluidas en técnicas del pasado. Existen muchas tendencias pedagógicas en donde se aceptado la idea del juego es en la enseñanza sobre todo la de nivel preescolar.

Michelet (1986) escribe: “...Paradójicamente se dan casos en los que para proteger la idea que se tiene del juego infantil, se llega a prohibirlo en la escuela...” Y cita a la Sra Rabecq-Maillard (1969): “...A partir del momento en que se vuelve educativo, el juego, actividad gratuita por excelencia, sin otro fin que el juego mismo.” (Michelet, 1986, p. 121).

Entonces tenemos que: “el juego no es trabajo puesto que el trabajo no es libertad” (Michelet. 1986, p.121).

Incluso hay quienes han afirmado: “inmiscuirse en el juego del niño constituye una violación de su personalidad...” esta tendencia pedagógica sostiene que: “...jugando libremente aprende sólo, aprende todo y que la única verdadera educación consiste en reivindicar su derecho al juego.”(Michelet. 1986, p. 121).

Michelet concluye: “Los extremos se juntan para crear un abismo entre el juego y la enseñanza.” (Michelet. 1986, p. 121).

En la escuela se da otro dilema entre el juego libre o el juego dirigido, según Michelet hay quien interpreta que el juego libre es igual a juego abandonado, y que el juego dirigido ya no es juego, la opción que surge para mediar esta problemática es el juego acompañado. Al respecto se cita a Kamenov (1985): “Afirmamos que el maestro no debe de controlar el juego.”(Michelet. 1986, p. 122).

En estas líneas se observa la idea general de la interacción lateral entre el maestro y el alumno, Y la propuesta de una nueva pedagogía que integre al juego en su estructura.

De acuerdo a Michelet (1986) el maestro tiene la misión de: “enseñar al niño disciplinas precisas, transmitirle nuestra cultura y lograr determinados objetivos.”(Michelet. 1986, p. 122).

El problema con las teorías del juego es que los conceptos que se manejan no hablan de lo mismo: “Las múltiples obras sobre el juego no tratan del mismo tema. Lo que se denomina juego es un fenómeno que implica un gran número de actos de la existencia, que se refiere al campo de lo consciente y de lo inconsciente.”(Michelet. 1986, p. 122).

Los juguetes educativos, ¿promueven el juego o el trabajo?. La confusión puede ser más una cuestión de vocabulario. El juego es una herramienta que ayuda al docente a que el estudiante asimile y se apropie de la cultura, técnicas y conocimientos del mundo que los rodea. Más allá de las propuestas tradicionales, que no toman en cuenta, aspectos vivenciales: “es esencialmente mediante el juego como hasta ese momento el niño, el adolescente e incluso el adulto dominan y asimilan lo que el educador les presenta hasta vivirlo realmente, superar la memorización, el reflejo, lo convencional e integrarlo de manera vivida, intensa y generalizable en su pensamiento y en sus actos.”(Michelet. 1986, p. 122).

Una de las aportaciones que destaco de este autor es la inclusión del juego más allá de la niñez, y la conciliación teórica entre las posiciones opuestas entre los detractores y los entusiastas del juego, no trata de simplificar el fenómeno, sino ampliarlo a otros aspectos, tanto sociales como psicológicos. No es como afirma convertir el aula en un centro de diversiones, más bien es retomar las pasiones del estudiante y acompañarlas hacia propósitos de aprendizaje.

Michelet dice: “Sostengo que el juego contribuye a la instrucción del niño y a la estructuración de su pensamiento.”(Michelet. 1986, p. 123).

La formación de profesores en un nuevo paradigma es el reto a vencer, la oposición a esta simbiosis juego-enseñanza es evidente en Michelet (1986) donde cita a Leif y Brunelle: “Nos parece que la fusión que se observa hoy en día en la escuela entre el juego y el trabajo sólo ha sido posible mediante una perversión del juego y una aberración del trabajo.”(Michelet, 1986, p 124).

En esta época en donde los cambios tecnológicos traen consigo nuevas formas de concebir todos los aspectos de la vida, la educación es un rubro donde se tiene que evolucionar, es evidente que la escuela se descontextualiza a las necesidades, que se requieren en esta nueva sociedad, la formas en las que la juventud de hoy se entretiene son distintas a las de hace 20 años, muchos jóvenes en la actualidad adquieren competencias laborales, a través de juegos en línea, en la red se pueden ver: blogs, juegos, imágenes, canales de videos, hechos por adolescentes. Que han adquirido conocimientos especializados, a partir de su experiencia, a través del juego. Las herramientas con las que los jóvenes están aprendiendo hoy están fuera de la escuela.

Michelet dice: “No hay que olvidar que la psicología ha demostrado que antes de los 12 años el pensamiento no es capaz de elaborar un razonamiento totalmente abstracto y se refiere todavía a experiencias concretas.” (Michelet, 1986, p. 125).

Y entonces nos habla de los juguetes, parte esencial del juego: “Los juguetes para los niños evolucionan con la misma rapidez que la técnica y, desde hace algunos años, los juegos se han abierto a campos que les eran totalmente ajenos...”(Michelet. 1986, p. 125).

Algunos otros conceptos clave que maneja este autor son:

“Siempre habrá maestros que rechacen el juego...” y continúa más adelante: “...el juego es humanista” (Michelet. 1986, p. 126).

En la actualidad es muy importante la función del profesor en el desarrollo de esta nueva pedagogía: “La nueva función de la enseñanza ya no puede ser únicamente enseñar, sino, cómo se ha afirmado con frecuencia, enseñar a aprender, a elegir, a organizarse.”(Michelet. 1986, p.126).

Es importante que los profesores vuelvan a enseñar a los estudiantes a jugar.

4.7.- Paulo Freire y la educación como medio de liberación del hombre

Pedagogo Brasileño nació en la ciudad de Recife Brasil en el año de 1921. Estudió Filosofía en la universidad de de Recife, fue director del Departamento de Educación y Cultura del Servicio Social de la Industria. Estudió letras y se doctoró en 1959 en Filosofía e Historia de la Educación con la tesis “Educación y actualidad brasileña”, en la que se sientan las bases de su método, según el cual todo proceso educativo debe partir de la realidad que rodea a cada individuo.

La propuesta de Freire es muy importante para los fundamentos de la educación de adultos ya que sus propuestas están encaminadas a brindar herramientas de liberación a la población más desfavorecida: “los desarrapados del mundo” (Freire, 1974, p.169). Los oprimidos, que casualmente son aquellos que no tienen estudios o desconocen el significado de la palabra escrita.

Su propuesta pedagógica es revolucionaria y busca la emancipación de la clase trabajadora, por medio de la praxis educativa: “esta sólo es posible a través de la reflexión y la acción” (Freire, 1974, p. 158).

Paulo Freire retoma la idea Marxista de un mundo polarizado en donde existe el opresor y el oprimido, por lo cual los hombres viven en constante opresión, inmersos en un contexto social en donde el ideal del oprimido es llegar a ser opresor, quedando encarcelado en un ciclo de opresión. Por lo cual el hombre queda atado en un mundo cerrado, Freire afirma que el ser humano tiene miedo a la libertad: “Por esto, la liberación es un parto. Es un parto doloroso...”. (Freire, 1974, p. 39). El producto de la superación de esta: “...contradicción es el parto que trae al mundo un a este hombre nuevo: ni opresor ni oprimido, sino un hombre liberándose” (Freire, 1974, p. 39).

Freire concibe a la educación tradicional como un instrumento de opresión que es utilizado por los opresores para domesticar a las masas oprimidas, este tipo de educación Freire la nombra como educación bancaria.

El hombre a diferencia de los animales es un ser con conciencia histórica por lo cual es capaz de transformar su realidad a partir de su trabajo.

Al respecto Freire escribe: “El animal no puede comprometerse. Su condición de ahistórico no le permite asumir la vida. Y dado que no la asume no puede construirla...” Sobre este tema Freire afirma: “...los hombres contrariamente del animal, no solamente viven sino que existen y su existencia es histórica” (Freire, 1974, p.115).

“En efecto, en cuanto la actividad animal, realizada sin praxis, no implica una creación, la transformación ejercida por los hombres si la implica” (Freire, 1974, p. 115).

Estas afirmaciones llevan a Freire a la idea general de que el ser humano moldea su realidad, por lo que la opresión que sufre el ser humano es producto del hambre de dominación del hombre por el hombre, por lo cual el hombre puede liberarse a partir de una praxis humanista, que no objetive al sujeto, que le de su lugar como sujeto capaz de transformar su realidad social, un sujeto libre y no un objeto inmerso a los intereses de los opresores.

Al igual que los oprimidos los opresores están encerrados dentro de este círculo de opresión, pues en una revolución por ejemplo los opresores pueden llegar a ocupar el lugar de los oprimidos estableciéndose un ciclo de opresión: “sólo los oprimidos, liberándose, pueden liberar a los opresores”(Freire, 1974, p. 50).

Por esa razón el educador no puede ser ajeno a las cuestiones políticas: “Para el educador humanista o el revolucionario auténtico, la incidencia de la acción es la realidad que debe ser transformada por ellos con los otros hombres y no los hombres en sí”(Freire, 1974, p.109).

De ahí las afirmaciones de Freire de que: “Nadie libera a nadie, ni nadie se libera solo. Los hombres se liberan en comunión”(Freire, 1974, p.29).

Esta afirmación es retomada como una guía en el campo de la educación, ya que si la opresión es una cuestión cultural, el hombre puede llegar a la liberación a través de esta. Su propuesta pedagógica está encaminada a cambiar el rol del educador y el rol del educando de una educación: “bancaria” donde el docente es el que tienen los conocimientos, y el estudiante es quien recibe estos conocimientos, bajo el supuesto que este es un ignorante y tienen que ser educado, a una educación problematizadora en donde el rol pasa a ser distinto: “no ya educador del educando; no ya educando del educador, sino educador-educando con educando-educador” (Freire, 1974, p. 86).

“De este modo, el educador ya no es sólo el que educa sino aquel que, en tanto educa, es educado a través del diálogo con el educando, quien, al ser educado, también educa. Así, ambos se transforman en sujetos del proceso en que crecen juntos”(Freire, 1974, p. 86).

La anterior afirmación transforma el rol del educador pues el educando ya no es el objeto al que se tiene que dar forma, sino un sujeto del cual se tiene que aprender en conjunto a través del diálogo: “Ahora ya nadie educa a nadie, así como nadie se educa así mismo, los hombres se educan en comunión, y el mundo es el mediador”(Freire, 1974, p. 86).

La propuesta pedagógica de Freire es, partir del propio contexto del educando, (del campesino, del obrero) para abordar la realidad que a este le rodea y a partir de esta realidad, conocida por el educando se pueda establecer una ruta educativa que atienda las necesidades del educando, necesidades que no son impuestas por el educador, sino que son dialogadas entre las partes involucradas en el proceso educativo: “La práctica problematizadora... propone a los hombres su situación como problema. Les propone su situación como incidencia de su acto cognoscente, a través del cual será posible la superación de la percepción mágica o ingenua que de ella tengan.” (Freire, 1974, p. 93).

Para Freire tiene que existir una relación dialéctica entre educando y educador que permita la transformación mutua, esto se realiza a través del diálogo, el diálogo lleva consigo dos dimensiones acción y reflexión: “No hay palabra verdadera que no sea una unión inquebrantable entre acción y reflexión y, por ende que no sea praxis.” (Freire, 1974, p. 99).

Como principio de esta acción-reflexión, partimos de los intereses o inquietudes de las masas, de lo que ellos conocen y por consiguiente de lo que pueden trabajar y reflexionar, no de cosas que no tienen significado para ellos, se tiene que dialogar para generar en el pueblo la curiosidad de crear sus propios conocimientos, en esta labor el educador sólo es un participante más que a partir de sus propios conocimientos, aporta a los educandos sus ideas, mismas que no son impuestas sino dialogadas con los participantes del proceso educativo:

“Nuestro papel no es hablar al pueblo sobre nuestra visión del mundo, o intentar imponerla a él, sino dialogar con él sobre su visión y la nuestra.” (Freire, 1974, p. 111).

La importancia de los temas generadores va más allá de ser unidades mínimas temáticas, sino porque envuelven la realidad del educando, sobre esta importancia Freire escribe: “Estos temas se llaman generadores porque, cualquiera que sea la naturaleza de su comprensión como

de la acción por ellos provocada, contienen en sí la posibilidad de desdoblarse en otros temas que, a su vez, provocan nuevas tareas que deben ser cumplidas.” (Freire, 1974, p. 120).

La aportación de Freire para con la educación de adultos es la de transformar las relaciones verticales dentro del aula, por relaciones transversales que permitan que el educando sea escuchado y sea partícipe de su educación. En otras palabras la metodología que Freire propone, le da la oportunidad al educando de transformar su realidad a partir de la dialéctica, que parte del contexto de cada educando, el educador por su parte es un promotor del diálogo, del debate y está abierto a discutir sus ideas con sus educandos, siendo la opinión de todos importante, rompiendo con el paradigma del dominador-dominado, opresor-oprimido.

En el modelo educativo implementado por el INEA, es decir la metodología que sustenta al MEVyT es una adaptación del modelo que Freire describió y aplicó con éxito en sudamérica (Brasil, Chile) , en donde terminologías como: la palabra generadora, círculo de estudio, educando, tema generador, son parte inseparable del modelo que el INEA pone en práctica para abatir el rezago educativo en los adultos. Sin embargo el MEVyT sólo retoma algunos de los conceptos que Freire propuso en su pedagogía de la liberación, haciendo un modelo híbrido que se ha transformado con el paso del tiempo, sobre todo en los niveles posteriores a la alfabetización, la importancia de este autor radica en su vigencia y trascendencia para con la educación de adultos de nuestro país, ya que su modelo de alfabetización ha sobrevivido a las múltiples reformas que cada sexenio se imponen a nuestro sistema educativo nacional.

Freire es uno de los autores que mejor ha descrito las necesidades del adulto trabajador latinoamericano, le ha dado voz a los que nunca habían tenido voz, reconociendo y retomando sus conocimientos vivenciales, como punto de partida para una educación democrática y liberadora.

En mi propuesta pedagógica expuesta dentro de este trabajo, es importante el resaltar el trabajo de este autor, porque su visión pedagógica es parte viva del modelo educativo que se pretende complementar con mi propuesta basada en el juego, ya que esta retoma los valores de la propuesta pedagógica de Freire, como la participación, el diálogo, el debate, la colaboración y la libertad de expresión, retomando la idea de lograr una praxis que permita lograr en el educando la acción y la reflexión, necesarias para la transformación del entorno social, así en conjunto con la promoción de valores se mantiene vivo el ideal de Freire de construir una sociedad libre de la opresión.

4.8.- Johan Huizinga y su Homo ludens

Filósofo e historiador holandés, este autor realizó estudios interesantes sobre diferentes fenómenos históricos, sobre todo de la edad media, teniendo como tesis la gesta y potencialización de fuerzas creadoras que eclosionan posteriormente en el renacimiento, dando un significado distinto a la imagen de oscurantismo que se ciñe sobre esta época histórica.

Para este trabajo se retoman algunas de las ideas que este autor tiene sobre el juego y de la importancia de este para el nacimiento de la cultura. pues Huizinga tiene como base de la cultura el acto lúdico.

Durante este trabajo profesional se propone como uno de los ejes para el desarrollo de estrategias didácticas, el uso del juego, teniendo como idea principal; el poder generar una pedagogía del adulto basada en esta teoría. Teoría que se utiliza en niveles de educación básica pero que es gradualmente abandonada en los niveles superiores.

La idea de este proyecto es darle una resignificación al juego y que este se pueda integrar de forma natural al currículum que se trabaja en la educación de adultos.

Pues como se menciona en este proyecto profesional, los adultos suelen rechazar la escuela por considerarla algo dirigido a jóvenes y niños, así como las actividades que se realizan dentro de ésta.

Por lo cual muchos adultos se niegan a participar activamente dentro de las actividades escolares por considerarlas cosas de niños y en consecuencia se refuerza la creencia que es algo que no les aportará nada a su desarrollo personal. Lo anterior sumado a la presión social, producto de los comentarios hechos por sus pares, comentarios en su mayoría desalentadores, que se generan regularmente por considerar inferiores a los que estudian en la adultez, sobre todo cuando el adulto rebasa la edad de la juventud (mayor a 29 años de acuerdo a la secretaria general del Consejo Nacional de Población), y por ende éste tendría que preocuparse por atender las necesidades básicas de su familia y dejar el estudio para las nuevas generaciones.

En mi experiencia de más de 10 años de trabajo con adultos, esta situación se presenta como una constante y obstáculo al momento de invitar y convencer a los estudiantes para integrarse a algún círculo de estudios. Predisponiendo al adulto para rechazar al juego como una ruta hacia el aprendizaje, pues se le considera una actividad para niños y por ende carente del elemento de seriedad que la educación debe de poseer.

Es precisamente dentro de este contexto, donde se consideró relevante incluir la visión que Johan Huizinga plasma en su *Homo Ludens*.

En su obra Huizinga afirma “El juego es más viejo que la cultura: pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar.” (Huizinga, 2007, p. 11).

Esta afirmación manifiesta la naturaleza primigenia del juego, nos hace ver la naturaleza lúdica del ser humano y que esta naturaleza traspasa a las percepciones culturales que nos hemos forjado como leyes no escritas sobre las que debemos de cimentar nuestro comportamiento.

En la introducción de su este documento, Huzinga afirma: “Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego.” (Huizinga, 2007, p. 7).

Esta idea es fundamental para justificar el desarrollo lúdico dentro del aula, pues se estaría volviendo a los principios creadores de nuestra cultura y no sólo representando actividades propias de los infantes, si no buscando nuevas formas de representar significados a los estudiantes adultos, significados que pueden traspasar la línea de lo no serio (Pues se suele creer que las actividades lúdicas en los procesos de aprendizaje son sólo un espacio para relajar la mente y el cuerpo y no algo que deba poseer seriedad).

Sobre la seriedad del juego Huizinga escribe: “En nuestra conciencia el juego se opone a lo serio. Esta oposición permanece, al pronto, tan inderivable como el mismo concepto de juego. Pero mirada más al pormenor, esta oposición no se presenta ni unívoca ni fija.” (Huizinga, 2007, p. 17).

El juego puede llegar a ser cosa seria aunque en nuestro inconsciente parezca no serlo. “Podemos decir: el juego es lo no serio. Pero, prescindiendo de esta proposición nada dice acerca de las propiedades positivas del juego, es muy fácil rebatirla. En cuanto, en lugar de decir —el juego es lo no serio— decimos —el juego no es cosa seria—...porque el juego puede ser muy bien algo serio.”(Huizinga, 2007, p. 17).

A partir de esta reflexión y análisis podemos justificar una propuesta educativa con base lúdica en la educación de adultos, ya que se busca la reconstrucción de significados en este, tal es el caso de la idea de que el estudio es una parte de la vida, que no está sujeto a edades ni géneros, así como las formas en las que un adulto puede aprender, pues este proceso no tiene que ser tedioso, complejo o desagradable.

Respecto a la importancia del juego en la cultura Huizinga escribe: “La cultura, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo del juego.”(Huizinga, 2007, p. 67).

Aunque la cultura no es propiamente un juego sí tiene rasgos de este, pues se establecen sus orígenes en actividades lúdicas, esto lo aprecia en las páginas del Homo Ludens, donde el autor relaciona al juego con una serie de ámbitos culturales, que trascienden en importancia para el ser humano y que nadie dudaría de su importancia y seriedad. Tal es el caso de: el derecho, la guerra, el saber, la poesía, la filosofía, el arte, la religión, entre otros aspectos de la vida cultural actual.

Razón por la cual no debemos descartar al juego como un elemento fundamental en el desarrollo cultural e individual del ser humano, aunque este sobreviva sólo dentro del subconsciente individual y colectivo. Pues “la cultura surge en forma de juego. la cultura, al principio, se juega.”(Huizinga, 2007, p. 67).

El juego aporta elementos esenciales para el desarrollo del ser humano pues: “El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.” (Huizinga, 2007, p. 24).

Huizinga (2007) escribe que las características del juego formal son:

- 1.- El juego es una actividad libre (el juego por mandato no es no es juego),
- 2.- El juego no es la vida corriente, consiste en escaparse de ella (ejecutada -como si-),
- 3.- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio.

Huizinga comenta que el juego es una representación de la realidad, una figuración, donde “Se copia algo, se representa algo en más bello, sublime o peligroso de lo que generalmente es.” (Huizinga, 2007, p. 28).

Con estas afirmaciones podemos sostener que aunque las actividades sociales propias del ser humano, a las que denominamos como cultura en general, no son propiamente un juego, pero podemos concluir que tienen en su origen, características de este. Por lo cual el juego tiene raíces profundas en el que hacer humano. y aunque no somos del todo conscientes de esto, pues solemos asociar el juego como una actividad meramente recreativa o pueril. Estas características pueden encontrarse en actividades tan serias para el hombre contemporáneo como lo puede ser la religión, la política o el derecho. estas actividades desarrollan para sí, sus propias reglas y se desarrollan en espacios muy específicos.

Al respecto Huizinga escribe “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligadas, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.”(Huizinga, 2007, p. 45).

Esta última característica del juego es muy interesante, ya que solamente al ser humano a representarse de otra forma a la real, en contextos muy específicos.

Lo anterior es muy representativo en nuestra cultura, pues solemos vivir con un apego cercano a la imaginación. Esto se puede ver reflejado sobre todo en nuestras festividades, como: Día de muertos, 12 de diciembre, fiestas patronales, quince años, bautizos, etc.

Situaciones donde se abandona por un momento el rol social que se tiene y se pretende ser algo distinto.

Otro concepto fundamental que desarrolla Huizinga a lo largo de su trabajo es “**el agon**”

al respecto Huizinga escribe “Es imposible separar la competición, como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra.” en donde se deriva la función conciliadora del

juego, pues esta representación simbólica lleva directamente al elemento de competición. “El juego es lucha y la lucha es juego.” (Huizinga, 2007, p. 61).

Representa la necesidad de demostrar ser mejor que el que está frente a nosotros, “Qué quiere decir —ganar— ? ¿Qué es lo que se gana? Ganar quiere decir: mostrarse superior, en el desenlace de un juego, superior a otro.”(Huizinga, 2007, p. 72).

Lo anterior lleva al ser humano a un estatus superior, a ser un héroe frente a los suyos. “Y con esto vemos, que se ha ganado algo más que el juego mismo. Se ha ganado prestigio, honor, y este prestigio y honor beneficia a todo el grupo a que pertenece el ganador” (Huizinga, 2007, p. 72)

Por lo cual el juego puede tornarse un aspecto serio que históricamente puede beneficiar o perjudicar no solamente al individuo, si no a la comunidad.

“La tensión determina la conciencia de la importancia y valor del juego, y cuando crece, hace que el jugador olvide que está jugando.”(Huizinga, 2007, p. 74). Tornándose el juego algo muy serio, algo competitivo, algo lleno de significado social. “Virtud, honor, nobleza y gloria se hallan, desde un principio, en el círculo de la competición, es decir, del juego.” (Huizinga, 2007, p.89).

En la historia del hombre se puede apreciar la idea agonal ya en Roma se puede observar “Pan y juegos era lo que el público pedía al estado.”(Huizinga, 2007, pp. 225).

Es indudable el pensar sobre la importancia que el juego tiene para el desarrollo de nuestra cultura, y la relevancia del concepto **agonal**, pues ha impulsado el espíritu competitivo en el hombre, compitiendo contra sí mismo, sus semejantes y la propia naturaleza.

Este principio está inmerso en nuestra cultura y es algo tan habitual, que dejamos de percibirlo.

Los elementos lúdicos están presentes en cada aspecto de nuestra cultura, sin ser

necesariamente un juego, pero proviniendo de él o tomando prestadas algunas de sus características.

Otro concepto que Huizinga desarrolla en su libro es, sobre el tramposo, aquel que rompe las reglas para tomar ventaja, y poder conseguir el triunfo dentro del juego, sin embargo no hay que confundir al tramposo con el aguafiestas, que es aquel que se sale por completo del juego, y este es peor, porque termina con el juego. Al respecto Huizinga escribe “El tramposo, como dijimos antes, no es un aguafiestas que estropea el juego. Se presenta como si cumpliera con las reglas del juego y sigue jugando hasta que es descubierto.”(Huizinga, 2007, p. 75).

Lo anterior puede ser socialmente aceptado, Huizinga menciona “Muchos héroes del mito ganan con trampa o con ayuda extraña.”(Huizinga, 2007, p. 75).

El pensamiento que Huizinga plasma en su libro del Homo Ludens nos manifiesta la importancia del juego, como eje en la construcción de la cultura, y por ende de los entornos sociales.

Esto me lleva a reflexionar sobre la necesidad de analizar los modelos educativos dirigidos a los adultos, y buscar alternativas más amigables que permitan a estos incorporar aprendizajes significativos para su desarrollo personal. que logren que el estudiante supere los malos sabores de la educación tradicionalista, misma que han dejado secuelas negativas en algunos de mis estudiantes.

Considerando lo expuesto en su libro del Homo Ludens de Huizinga, así como las transformaciones propias del siglo en el que vivimos, hacen necesario que se adopten nuevos enfoques pedagógicos para con la educación de adultos, pues en esta sociedad tan cambiante, es de suma importancia que los individuos desarrollemos la capacidad de adaptación. Esta capacidad viene implícita en la educación permanente y esta tiene que ser parte de la vida del ser humano contemporáneo. Pero, ¿cómo promovemos la educación permanente? En un

contexto donde no se ha podido vencer el rezago educativo en el que se mantiene inmerso nuestro país desde hace siglos. Donde la resistencia al cambio viene directamente de los posibles beneficiarios. ante esto ¿Cómo responder a las necesidades educativas que se han manifestado desde el génesis de nuestra nación ? Las necesidades del mundo contemporáneo hacen necesario que nos eduquemos con perspectiva de cambio e innovación, considero que para poder abrazar una formación permanente, tenemos la responsabilidad de formar: en lo agradable, en lo deseable, en donde podamos transmitir la pasión por seguir aprendiendo durante el transcurso de nuestra vida. Considero que esto lo podemos lograr con la ayuda del juego. Ya que este apasiona, e hipnotiza, y es fuente primaria de la cultura.

“La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego.” (Huizinga, 2007, p. 101).

Tenemos que reconocer la importancia de los elementos lúdicos para el desarrollo de la cultura, y sobre todo para la educación. El juego nos ayuda a adaptarnos a nuevos entornos. en contextos donde la tecnología transforma drásticamente nuestro estilo de vida, reduciendo las oportunidades para los que no estén al día tecnológicamente hablando y abriendo paradigmas que sólo podrán ser resueltos bajo una lógica diferente a la del pensamiento tradicional. “El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda la cultura.” (Huizinga, 2007, p. 101).

Considero relevante dar una resignificación a la actividad lúdica que nos permita sentar las bases de una pedagogía que se acerque a las necesidades que el adulto tiene al día de hoy, necesidades que no sólo solicitan que el estudiante adulto concluya o certifique algún grado escolar, sino que la educación se logre imponer como una constante para su vida, es ahí donde el pensamiento de Huizinga puede hacer eco, pues considero que es este el factor agonal que darán forma a las reglas del juego que ya estamos jugando, y como buenos jugadores tenemos

que conocer estas reglas para poder ganar. “La cultura exige siempre, en cierto sentido, —ser jugada— en un convenio recíproco sobre las reglas.”(Huizinga, 2007, p.268). Y dominaremos estas reglas si logramos una transformación profunda de nuestro pensamiento, abrazando la formación continua como parte de nuestra vida, y eso lo podremos conseguir perdiendo el miedo, repulsión o simplemente desinterés que causa el aprender. Porque el aprender es algo serio exclusivo de los estudiosos, o es lo que nos han venido inculcando la sociedad tradicional. Pero como seres humanos, seres mortales, de efímera existencia, no podemos dejar de tomar las cosas en serio, más bien tendríamos que ponerle seriedad a nuestras actividades. La seriedad que podría tener nuestro juego favorito. Al respecto Huizinga cita a Platón. “No vale la pena tomar con demasiada seriedad los asuntos humanos; sin embargo, es necesario ponerse serio, aunque esto no sea una dicha.”(Huizinga, 2007, p.269).

Destacando la dualidad que podemos encontrar en el acto lúdico, Huizinga continúa escribiendo “Dios es, por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser un juguete de Dios y esto es lo mejor en él.”(Huizinga, 2007, p.269).

Finalmente considero que Huizinga nos aporta un punto de vista interesante sobre la importancia y trascendencia del acto lúdico, para el desarrollo social del ser humano y que este no debe de ser relegado a un acto pueril con significados individuales y de poca trascendencia, sino como un acto generador de cultura y que sus rasgos trascienden a los aspectos más valorados e importantes de las expresiones sociales del ser humano contemporáneo.

4.9.- Reflexión sobre el sustento teórico y las aportaciones de estas teorías al desarrollo del trabajo profesional

La pedagogía como disciplina es muy extensa pues su objeto de estudio es muy amplio, cada cuanto surgen nuevas ideas sobre ¿Cómo enseñar?. ¿Qué enseñar?, ¿Qué estrategias didácticas favorecen el aprendizaje? o la utilidad de la educación para la sociedad en donde se practica,

¿Si es utilitaria? o ¿Esta tiene que transmitir valores?, ¿Formar obreros calificados? o ¿Personas críticas y reflexivas?, o desarrollar ambos buscando un ideal de hombre que responda a las problemáticas propias del contexto.

Los paradigmas educativos toman como base el ideal de hombre de cada tiempo, y los ideales muchas veces son utopías que no rebasan los argumentos de una idea, de la tinta y el papel. Sin embargo muchas de estas ideas han transformado nuestra realidad, viene a mi mente la ilustración, el marxismo o la idea de libertad e igualdad que dio pie a la lucha por los derechos civiles en E.U.A. Las ideas transforman realidades y la educación es el medio por el cual se gesta esta transformación.

En este trabajo se retoman las ideas sobre el juego de diversos autores, que desde mi perspectiva aportan fundamentos teóricos sobre los que puedo sustentar mi praxis, retomando al juego como una estrategia que coadyuve en la educación dirigida a adultos.

En primer lugar hago referencia a Karl Groos porque este autor es uno de los primeros que mencionan la utilidad del juego, en el ámbito educativo, es decir nos aporta las bases del juego, su teoría se basa en la psicología evolutiva. Por otra parte se hace referencia a Jean Piaget, por sus aportaciones en la teoría del desarrollo en la infancia, y el papel del juego en el desarrollo del niño. Su teoría aporta las bases de la psicología genética y se retoma en este trabajo porque sus aportaciones se relacionan con jóvenes adolescentes que pueden ser atendidos en INEA desde los 10 años, en el programa 10-14 que atiende a jóvenes que rondan estas edades, y no han concluido con su educación básica. Por lo cual la educación que INEA imparte cubre los rangos de edad sobre los que Piaget basa su teoría y que estas edades son la génesis de todo adulto.

En tercer lugar se expone a Vigotsky con su teoría sociocultural en donde se destaca la importancia del medio ambiente o entorno social, como fundamento del desarrollo cognitivo.

Dentro de su teoría destaca la importancia del arte como una herramienta que promueve la zona de desarrollo próximo, por lo que el juego puede ser una herramienta del docente para socializar el conocimiento.

En cuarto lugar destacó las aportaciones teóricas-metodológicas de Makarenko con su pedagogía socialista basada en: disciplina, comunidad, y autorregulación. Considero que las ideas que Makarenko expone en sus textos, están basadas en sus experiencias educativas en una colonia de jóvenes infractores, este autor destaca la importancia del juego como una forma de fomentar la autorregulación a partir de las reglas que se establecen en estos juegos, así como la creatividad a partir de juegos en donde el niño o joven tenga que crear o construir sus propios juguetes, de todos los autores revisados este es del que rescato más aspectos pedagógicos y por tal motivo es al que le dedico más espacio dentro de este trabajo, pues su teoría no nace de la cavilación profunda, sino de la práctica en situ, producto directo de la resolución de conflictos, lo cual refleja claramente mi sentir pedagógico particular. Pues en el mundo laboral es irreal la cavilación profunda sobre temas como, ¿En qué teorías basas tus prácticas? En la práctica tienes que actuar y resolver conflictos de forma inmediata, en donde el sentido común es tu mejor herramienta. Desde mi propia experiencia puedo afirmar que sólo con el tiempo y con la experiencia profesional puedes ir relacionando tu práctica con la teoría, y así mejorar tu intervención pedagógica. Pero siendo un recién egresado de licenciatura, muchas de las lecturas pedagógicas son carentes de significado, para abordar las problemáticas laborales, esto producto de la falta de experiencia del pedagogo novato, es justo aquí donde Makarenko nos auxilia con sus experiencias tan bien reseñadas en su poema pedagógico. Algunas de sus experiencias se relacionan con el juego y su utilidad para el desarrollo de sentimiento de comunidad en los estudiantes, sentimiento fundamental para el buen funcionamiento de los círculos de estudio donde se realizó mi práctica profesional.

El quinto autor que se incluyó dentro de este trabajo es Michelet del que se revisó un artículo de revista de nombre: “el maestro y el juego”, en donde hace una recapitulación de distintos autores que dan sus argumentos en favor y en contra del juego como estrategia de aprendizaje en todos los niveles educativos, incluí a este autor porque considero pertinente la reflexión que hace en este artículo, abordando un debate que se ha tenido en la historia reciente sobre este tema en particular.

El sexto autor que se incluyó es Paulo Freire y su pedagogía de la liberación. Este autor es relevante por su relación en la construcción de modelos de educación de adultos en los países latinoamericanos. Y como este trabajo es una propuesta para desarrollar un producto educativo dirigido a este segmento poblacional, el cual pretende hacer del juego una herramienta didáctica funcional para la educación de adultos, se incluyó como base teórica del presente trabajo por su estrecha relación con el tema, el cual se complementa de forma natural ya que muchos de los autores revisados en este trabajo comulgan con ideologías afines al socialismo.

En séptimo lugar tenemos a Johan Huizinga y sus reflexiones plasmadas en su Homo Ludens, autor que nos hace una gran aportación al sustento teórico, pues distingue al juego como un acto creador de cultura, y la génesis de esta. Mostrándonos en su trabajo, los vestigios del juego dentro las actividades más serias que la sociedad puede tener. Con lo cual nos invita a reconsiderar el papel del juego, regresando a los inicios en donde el juego o características de este son parte de las prácticas culturales de las sociedades. Con lo cual podemos sustentar una propuesta lúdica para los adultos, pues para los detractores del juego su principal argumento es la falta de seriedad de este, lo cual no siempre es así, pues el juego puede ser la cosa más seria del mundo.

Por último existen otros autores que sin ser incluidos dentro de este trabajo sus ideas están presentes implícitamente en el producto a desarrollar, y que no se incluyeron por cuestión de

hacer este documento más fluido y ágil, tratando de rescatar sólo las ideas más representativas para los propósitos del trabajo. Destacando las ideas relevantes sobre estas estrategias que se abordan, sin embargo quiero mencionar a Gardner y su teoría de las inteligencias múltiples, así como algunas ideas de Dewey con su pedagogía activa, como parte del marco teórico de esta propuesta pedagógica, pues sus aportaciones son importantes para entender los objetivos que este documento tiene, para la fundamentación teórica de mi praxis profesional.

V.- Elaboración del juego de mesa

5.1.- Antecedentes

Dentro de la práctica profesional del día a día, un profesionista de la educación se encuentra constantemente con el desafío de identificar estrategias y material didáctico que se adapte a las necesidades del aula, y fuera de ella, es decir encontrar herramientas que coadyuven a mejorar su trabajo, estas necesidades son las que marcan las pautas para una búsqueda constante de recursos, que le permitan resolver problemas relacionados a las variantes que se presentan dentro de un contexto profesional determinado.

Esta búsqueda parte de los principios pedagógicos vistos en su formación y se extienden a las experiencias profesionales adquiridas dentro del trabajo, así como a la reflexión y el análisis que este genera al enfrentarse a nuevos desafíos.

Es así como se comprende la necesidad de buscar estrategias y material didáctico que se ajuste al contexto donde se lleva a cabo la praxis pedagógica, tomando siempre como punto de referencia las características propias del estudiante, el contexto y las competencias eje dentro del marco curricular propuesto por el INEA para el MEVyT. Esta búsqueda me llevó por distintos caminos trabajando con enfoques y materiales diversos, algunos muy útiles, otros no tan efectivos; y es precisamente en este proceso de búsqueda, donde se puede reflexionar sobre la necesidad de generar estrategias y materiales propios, adaptando y construyendo una

propuesta pedagógica orientada a resolver problemáticas específicas y que respondan al contexto laboral, propuestas sustentada en mi praxis y autores afines a mi ideal pedagógico.

Considero que en algunas ocasiones es común que el asesor educativo tenga dificultades con el material didáctico proporcionado y estandarizado por INEA, ya que en ciertos contextos las necesidades educativas de los estudiantes son muy específicas, o por distintas razones no corresponden al nivel que se pretende certificar.

A partir de identificar las dificultades de mis estudiantes, decidí orientar mi propuesta de intervención pedagógica al desarrollo de estrategias sustentadas en los siguientes ejes:

- El juego,
- El desarrollo del sentido de pertenencia,
- El aprendizaje basado en problemas(ABP).

Estrategias que pretenden ser un complemento al MEVyT y no una contra corriente, ya que el propósito de generar estrategias y material propio, es obtener un abanico amplio de materiales y estrategias que puedan ayudar al asesor y fortalecer las competencias requeridas para el nivel educativo que se está certificando.

Es así como se implementaron juegos que ayudarán a repasar los contenidos temáticos establecidos en los planes y programas de estudios del INEA, con la finalidad de romper con el miedo que muchos estudiantes experimentan al retomar sus estudios en la edad adulta, porque de acuerdo a mis experiencias, es común que el estudiante no esté convencido de continuar sus estudios debido a un miedo instintivo, producto de sus experiencias educativas previas, las cuales no fueron satisfactorias (Se afirma lo anterior debido a que los educandos no han concluido con su educación básica y la mayoría duda de continuar con su educación) y frecuentemente el estudiante sufre de un bloqueo mental, que dificulta cualquier proceso de aprendizaje formal. Una de las estrategias que más me ha ayudado a trabajar con este tipo de

dificultades es: realizar las actividades educativas a partir de juegos que conlleven la participación, la colaboración y la motivación del estudiante, por ser mejor al momento de participar en las actividades dentro del contexto del juego. Con el paso del tiempo se utilizan estas estrategias para que el estudiante o educando asimile como algo propio el aprendizaje, que se familiarice con este y pueda vencer el miedo a fracasar en sus estudios.

Por esta razón se decidió darse a la tarea de investigar juegos y actividades lúdicas que sirvieran como apoyo a mi práctica educativa, estos materiales en algunas ocasiones son: adaptados, en otras se utilizan tal cual fueron diseñados, o se han elaborado a partir de las ideas obtenidas al hacer el ejercicio de investigación educativa.

Es así cómo se llegó a la conclusión de desarrollar un juego de mesa, basado en la idea del popular juego conocido como maratón, con un tablero como parte principal del juego, con la finalidad de repasar los temas más relevantes del MEVyT, al mismo tiempo que se busca la socialización de los conocimientos y se trabaja en fortalecer la confianza de cada estudiante participante dentro de los círculos de estudio donde se tiene la intervención educativa.

Aunque la finalidad de desarrollar un tablero de juego es: tenerlo como herramienta de repaso. Este juego de mesa es flexible y a partir del tablero se pueden implementar y ejecutar otros juegos similares, que pueden ser herramientas ideales para fortalecer cualquiera de las áreas de las que se compone el plan de estudios del MEVyT o cualquier otro programa de estudio de educación básica o medio superior.

5.2.- Sobre los temas que se trabajarán en el maratón MEVyT

El maratón MEVyT es un juego que se construye sobre el programa del MEVyT y sus ejes temáticos, los cuales son: Lengua y comunicación, ciencias y matemáticas, en su modalidad básica, y una serie de seis ejes temáticos más, a los que se les denomina módulos

diversificados, con los que se integra un eje temático complementario, dando un total de 4 ejes temáticos.

Para que una persona pueda certificar su educación secundaria, este debe de aprobar 8 módulos básicos y 4 diversificados, los módulos diversificados, el educando los puede escoger libremente de un total de 44 módulos que se agrupan en seis ejes temáticos los cuales son: Jóvenes, Familia, Trabajo, Cultura ciudadana, Salud y ambiente y Alfabetización tecnológica.

Para esta primera fase del proyecto profesional se abordaron para la elaboración del juego los 8 ejes temáticos básicos de la secundaria y 4 de los módulos más comunes de los 44 módulos totales que puede elegir el educando, conocidos como diversificados.

Los módulos que se abordaron como eje para la elaboración de la fase beta del juego son:

1. - Fracciones y porcentajes.
2. - Información y gráficas.
3. - Operaciones avanzadas.
4. - ¡Vamos a escribir!
5. - Hablando se entiende la gente
6. - Para seguir aprendiendo
7. - Nuestro planeta la tierra
8. - México nuestro hogar
9. - Como módulos diversificados.
10. - Sexualidad juvenil
11. - Un hogar sin violencia
12. - ¡Aguas con las adicciones!
13. - Nuestros documentos

El juego del maratón MEVyT, se basa en poner en práctica las competencias requeridas para acreditar la educación secundaria.

La idea general de la elaboración de este material es; acercar los ejes temáticos a los educandos, y poder fortalecer sus competencias a partir de un ejercicio lúdico y socializador.

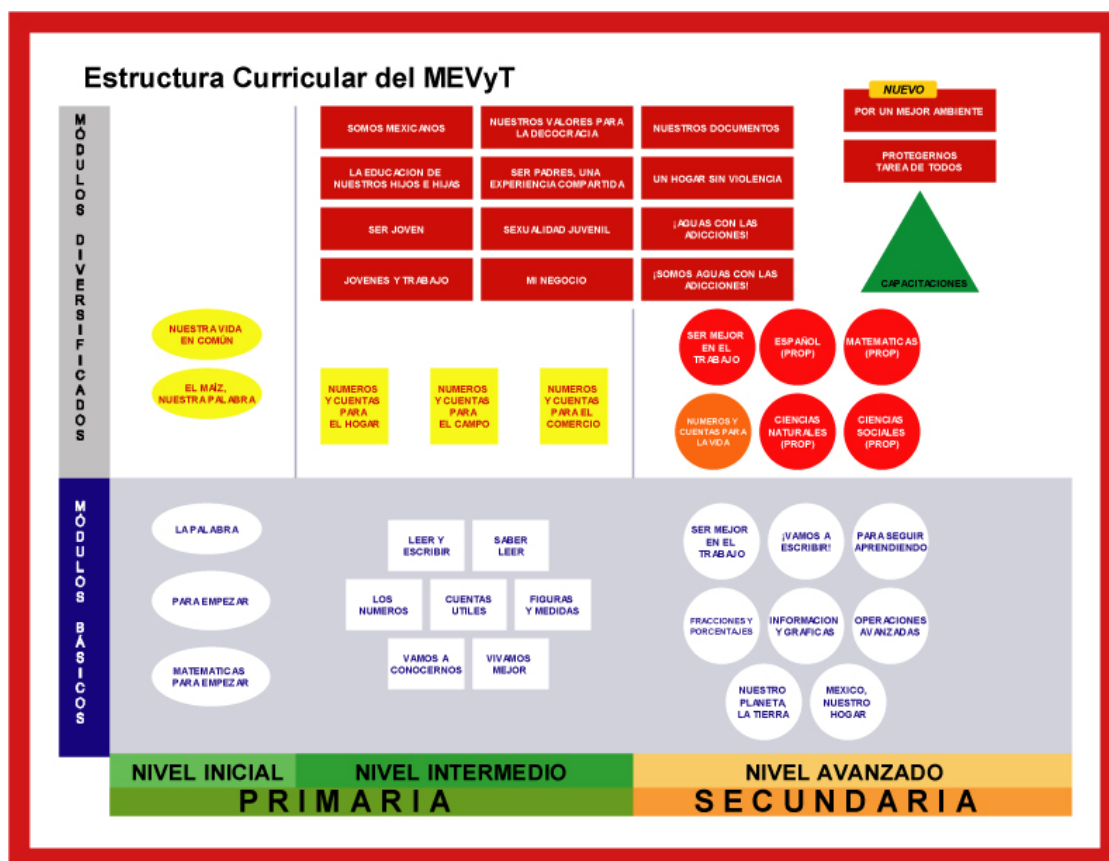


Figura 3. Estructura curricular del MEVyT, 2017.
 Fuente: foto tomada del sitio web: <http://www.conevyt.org.mx>

El juego del maratón MEVyT es un juego inspirado en los juegos de mesa tradicionales, bajo la idea de poner a prueba los conocimientos y la capacidad de análisis de los educandos, no se trata de preguntar sólo contenidos, sino hacer reflexionar al educando con preguntas similares a las que tendrán que resolver dentro de un examen de INEA estándar, es decir cada vez que el educando participe dentro de este maratón, pondrá en práctica habilidades como; la capacidad de análisis, comprensión lectora, pensamiento lógico matemático, entre otras.

Dentro del diseño del juego es importante destacar la idea de acercar la estructura de los exámenes a los educandos, que estos se acostumbren al tipo de reactivos que se manejan dentro de estos instrumentos de evaluación, así como de discutir y reflexionar sobre cómo se llega a la respuesta correcta.

El juego del maratón MEVyT es una propuesta pedagógica que busca coadyuvar con los materiales que el INEA trabaja normalmente dentro de su modelo pedagógico para adultos, y este se puede utilizar como un diagnóstico antes de empezar con el proceso de certificación o como ejercicio de repaso, después de haber abordado los temas del MEVyT.

5.3.-Descripción del Maratón MEVyT

El maratón MEVyT es un juego de mesa, una adaptación de los juegos tradicionales, en donde el jugador tiene que avanzar por un tablero con la finalidad de llegar a la línea de meta. Tirando por turnos un dado y de acuerdo al número de puntos que el jugador obtenga al tirar el dado, serán las casillas que avanzará, el avance está condicionado a contestar acertadamente la pregunta que le toque responder de acuerdo al color de casilla en donde este haya caído, la tarjeta elegida corresponderá a uno de los ejes temáticos designados por el color, en caso de no contestar en el tiempo designado previamente por los jugadores, este regresará a la casilla inicial antes de haber tirado el dado.

El tablero consta de 45 casillas de distintos colores, cada casilla representa un tipo de pregunta, las cuatro primeras casillas representan a los cuatro ejes temáticos, sobre los que se sustenta el maratón MEVyT, los cuales son: lengua y comunicación, matemáticas, ciencias, y los módulos diversificados, la quinta casilla corresponde a un tipo de pregunta reto, el cual el educando tiene la opción de realizar o no, si realiza el reto el educando avanza, si no este se queda donde estaba inicialmente, la finalidad de incluir esta quinta casilla es hacer del juego algo dinámico, y hacer que los educandos; ríen, se levanten de su lugar, e interactúen entre sí.

Para cada casilla existe un tipo de pregunta, cada pregunta tiene cuatro posibles respuestas, lo ideal es que cuando se juegue el maratón, por cada ficha participante, existan varios educandos con la finalidad de que se formen equipos y que cada equipo pueda discutir la pregunta y su posible respuesta, y se fomente así el trabajo colaborativo.

El asesor es el moderador del juego el cual leerá las preguntas en voz alta, las veces que sean requeridas y de ser necesario reproducirá los gráficos que vengan dentro de cada tarjeta, así como manejará los tiempos para contestar la pregunta el cual puede variar dependiendo del eje temático a abordar.

Si el o los educandos no contestan a la pregunta realizada, el moderador podrá dar la palabra a otra persona o equipo que pueda contestar, en caso de que nadie conteste la pregunta el asesor contesta dando la respuesta correcta, pero no sólo se dará la respuesta correcta si no se expondrá los: ¿cómo? y los ¿porqué? de la respuesta, profundizando en los temas dentro del juego.

Si alguno de los educandos da la respuesta correcta, se le solicitará que comparta el porqué de la respuesta y si fuera necesario el asesor complementará esta respuesta.

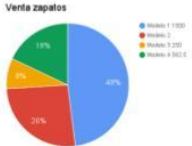
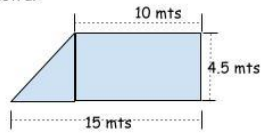
<p>Módulo: Información y gráficas . Eje temático: matemáticas.</p> <p>Andrea tiene un negocio de zapatos, en la semana vendió 50 pares de 4 modelos diferentes, Ella colocó sus ingresos en la siguiente gráfica de pastel, pero olvidó colocar las ganancias que obtuvo en uno de los modelos. ¿Cuál es la cantidad faltante?</p> <p>A) 812 B) 812.5 C) 81.25 D) 712.5</p>  <p>R: La respuesta correcta es inciso B.</p>	<p>Módulo: Información y gráficas . Eje temático: matemáticas.</p> <p>Alejandro vende quesos, y quiere saber cuánto obtiene de ingresos mensualmente, para calcular sus ganancias elaboró una gráfica pero olvidó poner algunos datos. ¿Cuánto vendió en la semana?</p> <p>A)2440 B)2040 C)1600 D)2060</p> <table border="1" data-bbox="853 358 1101 526"> <thead> <tr> <th colspan="3">Venta de la semana</th> </tr> <tr> <th>Día</th> <th>Kilos</th> <th>Ganancia</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lunes</td> <td>5</td> <td>150</td> </tr> <tr> <td>Martes</td> <td>9</td> <td>270</td> </tr> <tr> <td>Miércoles</td> <td>16</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jueves</td> <td>11</td> <td>330</td> </tr> <tr> <td>Viernes</td> <td></td> <td>240</td> </tr> <tr> <td>Sábado</td> <td>19</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Total:</td> <td></td> <td>?</td> </tr> </tbody> </table> <p>R: La respuesta correcta es inciso B.</p>	Venta de la semana			Día	Kilos	Ganancia	Lunes	5	150	Martes	9	270	Miércoles	16		Jueves	11	330	Viernes		240	Sábado	19		Total:		?
Venta de la semana																												
Día	Kilos	Ganancia																										
Lunes	5	150																										
Martes	9	270																										
Miércoles	16																											
Jueves	11	330																										
Viernes		240																										
Sábado	19																											
Total:		?																										
<p>Módulo: Información y gráficas . Eje temático: matemáticas.</p> <p>Julia fue a comer a un restaurant con su familia y ordenaron 3 platos de sopa, 2 platos bistec en jitomate y 1 plato del especial de la casa, 1 jarra de agua, 1 una soda de cola, y de postre 2 malteadas. ¿De acuerdo a los costos del menú cuánto pagó en total si dejó 10% de propina?</p> <p>A) 306 B)286 C) 314.6 D) 296</p> <table border="1" data-bbox="391 728 694 862"> <thead> <tr> <th colspan="3">Menú "Los Arrayanes"</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sopa del día</td> <td>\$18</td> <td>Vaso de Agua \$8</td> </tr> <tr> <td>Arroz</td> <td>\$20</td> <td>Jarra de Agua \$30</td> </tr> <tr> <td>Enchiladas</td> <td>\$30</td> <td>Vaso de Jugo \$15</td> </tr> <tr> <td>Bistec en jitomate</td> <td>\$35</td> <td>Soda \$12</td> </tr> <tr> <td>Especial de la casa</td> <td>\$50</td> <td>Malteada \$35</td> </tr> </tbody> </table> <p>R: La respuesta correcta es inciso c.</p>	Menú "Los Arrayanes"			Sopa del día	\$18	Vaso de Agua \$8	Arroz	\$20	Jarra de Agua \$30	Enchiladas	\$30	Vaso de Jugo \$15	Bistec en jitomate	\$35	Soda \$12	Especial de la casa	\$50	Malteada \$35	<p>Módulo: Información y gráficas . Eje temático: matemáticas.</p> <p>Ernesto tiene que calcular el área de su terreno para construir su casa pero este tiene una forma irregular. ¿Cuál es el área de su terreno si tiene la forma que a continuación se muestra?</p> <p>A) 67.5 mts B) 45 mts C) 62.5 mts D) 56.25 mts</p>  <p>R: La respuesta correcta es inciso D.</p>									
Menú "Los Arrayanes"																												
Sopa del día	\$18	Vaso de Agua \$8																										
Arroz	\$20	Jarra de Agua \$30																										
Enchiladas	\$30	Vaso de Jugo \$15																										
Bistec en jitomate	\$35	Soda \$12																										
Especial de la casa	\$50	Malteada \$35																										

Figura 4. Tarjeta no 23 eje temático: matemáticas, información y gráficas, 2016, Martón MEVyT.
Fuente: elaborado por Luis G. Sánchez, a partir del temario MEVyT.

Para poder jugar este maratón el educando tendrá que participar con una ficha, las cuales serán de uno de los colores del tablero, el juego está diseñado para que jueguen 4 personas o equipos, y en un principio cuenta con un mazo de 140 cartas, las cuales seguirán aumentando con la colaboración de los propios educandos.

5.4.- Idea para la construcción del juego

El asesor educativo se enfrenta a la necesidad de poder adaptar actividades a su contexto de trabajo y está en una búsqueda constante de material didáctico, que le permitan mejorar su desempeño laboral, es así dentro de esta búsqueda cuando se destaca al juego como: una herramienta de reforzamiento para enseñar ciertas temáticas relacionadas con la educación financiera y la capacitación, es así cómo se decide emprender la idea de adaptar un juego de mesa, a los contenidos del INEA, con la finalidad de tener una herramienta que permita abordar

los temas bajo un enfoque más amigable, que ayude a superar las barreras mentales que muchos adultos traen al momento de iniciar sus estudios en esta etapa de su vida.

Para la fabricación del juego, primero se ideó el tablero y se decidió tomar como referencia las imágenes de varios juegos de mesa, con la finalidad de elegir una forma sencilla y que se pudiera adaptar a las necesidades de la actividad, por lo que se eligió hacer un tablero con 45 casillas.

Los materiales para la construcción de este tablero fueron: un medio de cartón ilustración escolar, un lápiz, una goma, un estilógrafo, una caja de colores y finalmente una mica para proteger el tablero.

Para poder jugar se reciclaron los siguientes materiales:

- Cuatro cubos de lego de distintos colores,
- Un reloj de arena,
- Un dado,
- Cuatro mazos de cartas de cada uno de los ejes temáticos,
- Un mazo de cartas de castigos,
- Hojas de papel y lápices,
- Una hoja (formato) para redactar los acuerdos que funcionarán como reglas.

Los cubos legos serán usados como fichas, en las tarjetas están las preguntas, el reloj de arena sirve para medir el tiempo para contestar las preguntas, el dado es para poder posicionarse dentro del tablero, las hojas de papel son usadas para resolver los problemas o preguntas que se exponen dentro del juego.

A continuación se muestran imágenes del juego maratón MEVyT ya concluido.



Figura 5. Foto 1, maratón MEVyT juego de mesa concluido y elaborado por Luis G. Sánchez.
Fuente: Foto tomada por Luis G. Sánchez.

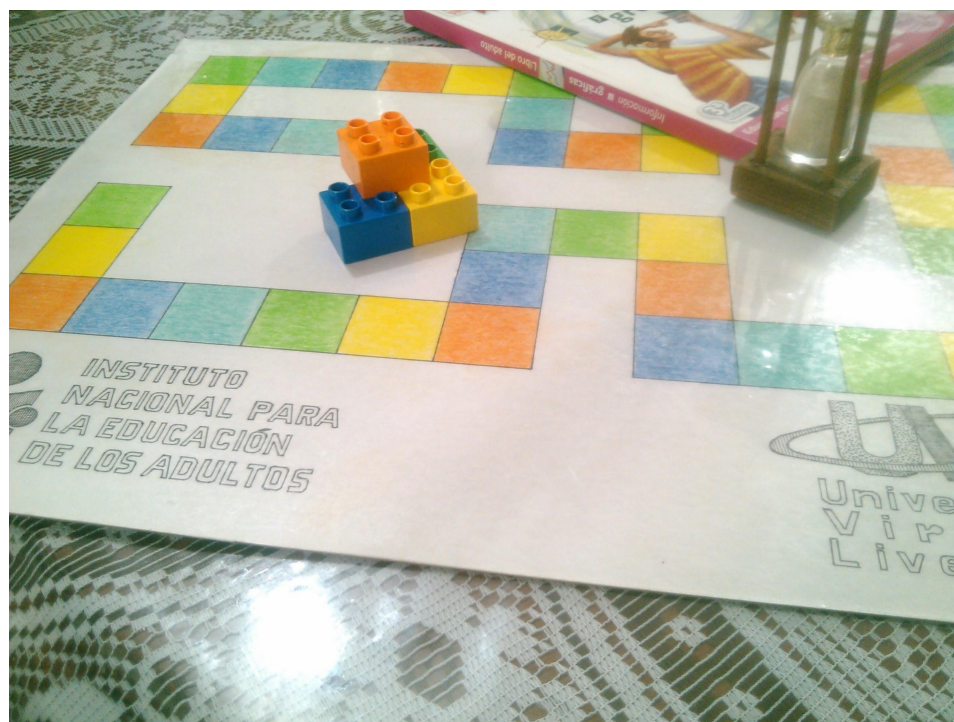


Figura 6. Foto 2, maratón MEVyT juego de mesa concluido y elaborado por Luis G. Sánchez.
Fuente: Foto tomada por Luis G. Sánchez.

Como se puede observar en las imágenes, el tablero es parte fundamental sobre la que se sustenta el juego y una de las virtudes de este proyecto es la flexibilidad de este para poder adaptarse a diferentes ejes temáticos, desde ser una herramienta de repaso hasta ser un juego más sencillo que permita a los educandos practicar sus habilidades matemáticas (sumas, restas, multiplicación, división), por esta razón el maratón MEVyT es: una herramienta que se puede adaptar al trabajo desde distintos enfoques pedagógicos y este puede ser la base de una metodología pedagógica, basada en el juego y en el desarrollo activo del educando.

VI.- Implementación del juego de mesa

6.1.-Introducción

El juego de mesa tiene como objetivo principal el ser una estrategia que coadyuve al desarrollo de competencias requeridas para la certificación de la educación básica, dentro del modelo educativo para adultos promovido por el INEA (MEVyT), y que permita dentro de un mismo instrumento el desarrollo de un abanico de estrategias que nos proporcionen múltiples formas de acercarnos a un mismo problema educativo, que se desarrolla en contextos diversos.

Tener dentro del aula una buena variedad de recursos didácticos, es algo que nos puede ayudar y ser de gran utilidad para atender las necesidades que surgen dentro de los ambientes de aprendizaje propios de los círculos de estudio donde se imparte educación para adultos.

Y aunque existen una variedad importante de recursos didácticos para la praxis educativa enfocada en adultos, el generar o mejorar materiales es una labor que el pedagogo tiene que realizar de manera constante ya que las necesidades en muchas ocasiones son específicas y los contextos sociales requieren que el estudiante no sólo se certifique y aprenda, si no que se motive y vea en la educación: un proceso continuo, un estilo de vida. Una forma de motivar es trabajar desde el lado más amable de la educación, sin que este lado implique regresar a la infancia al alumno, más bien el establecer procesos que reconcilien al estudiante adulto con la educación y descubra o redescubra en la educación una forma de crecimiento personal en todas sus dimensiones.

Por esa razón la implementación de estrategias pedagógicas, tienen que ser flexibles, amigables y adaptables al contexto educativo. características que se pretenden resaltar dentro de esta actividad y otras actividades desarrolladas sobre este mismo eje lúdico sobre el que se trabaja la educación para adultos.

Por otra parte, este juego de mesa se pretende aplicar como una estrategia de aprendizaje y repaso de contenidos dentro de los círculos de estudio de educación para adultos INEA y en su praxis se le ha encontrado variantes importantes en su forma de aplicación.

6.2.- Reglas y momentos dentro de la implementación

Antes de comenzar a jugar es importante establecer las reglas del juego con la finalidad de mantener un orden y un respeto entre los estudiantes que participan dentro de estas actividades.

Respecto a esta primera temática relacionada con la implementación del juego se busca que los estudiantes se involucren activamente en todos los aspectos del juego, así como en sus dinámicas de aplicación, por esa razón se les invita a que participen en establecer las reglas de este juego en plenaria.

Para establecer estas reglas se retoman como base, las reglas generales del maratón de conocimientos las cuales son retomadas de Wikipedia:

- Se coloca un tablero en la mesa y cada jugador toma una ficha de color,
- Por turnos se tira el dado y se lee la pregunta correspondiente al número que caiga,
- Cada número corresponde a un tema que varía según la versión del juego,
- Los temas son conocimientos básicos,
- Si el jugador del turno no conoce la respuesta entonces los demás jugadores en orden de juego pueden contestar la pregunta y avanzar el número de casillas que indica la pregunta,
- El objetivo del juego es vencer a la ignorancia. (Wikipedia, 2019).

Como se puede observar dentro de este esqueque ma de reglas sobre las que se construyen las de este juego tipo maratón, en sus objetivos difieren ya las propuestas del juego comercial

tiene una finalidad distinta a la que se plantea dentro del maratón MEVyT, sin embargo sirven de base para poder generar reglas que se adapten al contexto de cada aula.

Primer momento:

Se establecen las reglas a partir de un borrador (elaborado con anterioridad), con la finalidad de tener previamente un esquema general de la estructura de las reglas que se seguirán al momento de implementar el juego, por ejemplo: el tiempo que tendrá cada jugador para poder contestar las preguntas.

Segundo momento:

Se reparten las fichas entre los participantes (en caso de que los participantes sean más de 4 estudiantes, se forman equipos), cada integrante o equipo contará con una ficha que lo identificará dentro del juego, antes de comenzar se repasan las reglas del juego, aclarando dudas y resolviéndolas en el momento.

Tercer momento:

El juego comienza cuando el primer jugador tira el dado, cada punto del dado corresponde a una casilla del tablero, y al tirar el dado este tendrá que contestar la pregunta de acuerdo a la correspondencia; puntos obtenidos, color de casilla dónde se posiciona la ficha al avanzar. El participante contesta un tipo de pregunta o ejercicio de acuerdo al color de la tarjeta, esto dentro de los tiempos previamente establecidos en las reglas de juego, el moderador lee la pregunta en voz alta y explica en detalle la acción a realizar por parte del estudiante, si el estudiante contesta correctamente avanza si no es así, regresa a línea de inicio previo a haber tirado los dados.

Cuarto momento:

La intervención del asesor dentro de la dinámica del juego es de suma importancia ya que este es el responsable de que el juego, cumpla con los objetivos planteados para esta estrategia.

Dentro del juego el asesor tiene distintas funciones las cuales pueden ser diferentes de partida a partida, si así lo decidieron los educandos en plenaria, la cuales pueden ser:

- Sugerir las reglas del juego y moderar el debate sobre estas,
- Leer las preguntas en voz alta e ilustrar con gráficas las que así lo requieran,
- Explicar las preguntas y el contexto de estas al participante,
- Regular el tiempo de respuesta,
- Complementar la respuesta,
- Dar por buena la respuestas,
- El asesor es el mediador que vigila que el juego se lleve a cabo de acuerdo a las reglas establecidas previamente,
- Moderar controversias,
- Animar a los educandos a participar activamente dentro del juego,
- Mantener en los educandos un ambiente de cordialidad y compañerismo,
- Aclarar en todo momento las dudas que puedan surgir respecto a los contenidos temáticos del juego,
- Validar la victoria del jugador o jugadores que lleguen a la meta,
- Resolver cualquier otro inconveniente que se presentase durante la duración del juego de mesa.

Quinto momento:

Después que el primer jugador realice su primera tirada, será el turno del estudiante que se ubique de lado derecho al jugador que abrió el juego y así sucesivamente. Cuando cada jugador participante, tira el dado, este tiene que contestar la pregunta contra reloj, por lo cual es importante el contestar dentro del tiempo establecido para cada turno, cada jugador avanza

conforme vaya contestando las preguntas que al azar le dan el número de casillas que puede avanzar.

Dinámica del juego:

El juego se vuelve dinámico conforme avanza, ya que promueve la competitividad en los estudiantes, pues estos tienen que contestar las preguntas dentro de un tiempo determinado, esto hace que los estudiantes se esfuercen por contestar correctamente a cada una de las interrogantes, mezclando la habilidad con la suerte para poder avanzar dentro del juego, así como la picardía que se hace presente dentro de la casilla de castigos.

Reglas de convivencia

Es importante que el asesor promueva las reglas de convivencia en todo momento ya que la dinámica del juego puede provocar conductas hostiles dentro del juego, mismas que se presentan dentro de cualquier juego, donde se compite por llegar a la meta, por esa razón es importante que se promuevan en todo momento valores como: la solidaridad, empatía, tolerancia, apoyo, etc.

Considero que este juego es una oportunidad para motivar a los estudiantes para aprender más sobre diferentes temáticas relacionadas con las materias que se estudian dentro del aula, sin embargo, se corre el riesgo que algún estudiante se desmotive al perder el juego, por esa razón es importante la mediación del asesor para promover e integrar a los estudiantes con la ayuda de estas actividades lúdicas. Y que estas experiencias sean parte de un proceso integrador del estudiante con su comunidad, que reflejen aspectos sociales que se relacionen directamente con vivencias cotidianas,

Por esa razón el juego del maratón MEVyT es una oportunidad de promover valores y competencias sociales que ayuden al estudiante a insertarse dentro de su comunidad, el maratón se proyecta como una actividad que desarrolla competencias disciplinares y transversales que

dentro de su propio ejercicio lúdico-pedagógico, coadyuvan a la certificación de estudiantes que cursan su educación bajo el modelo educativo para adultos del INEA.

6.3.- Plan de sesión para implementar el juego Maratón MEVyT

Para poder implementar el juego es importante considerar las formas en las que este se desarrollará dentro del aula, y para este propósito se tiene que realizar una planeación la cual nos ayuda a establecer las actividades a implementar al momento de poner en práctica esta estrategia.

A continuación se presenta el plan de sesión diseñado para esta actividad.

Tabla 10

Plan de sesión juego MEVyT-Liverpool

Plan de Sesión				
Asesor: Luis Gerardo Sánchez García.		Asignatura: Modelo Educativo para la Vida y el Trabajo (MEVyT)		
Sesión(s) libre Práctica sesiones de 60 a 80 minutos	Educación secundaria abierta	Grupo: Galerías Perinorte	Ciclo Escolar: 2016	Fecha:
Actividad: Repasando nuestros aprendizajes, Jugando maratón		Nivel de asimilación: El nivel de asimilación va en función del nivel de cada estudiante y el juego puede servir como andamiaje cognitivo, para lograr una evolución gradual desde nivel 1 de comprensión o conocimiento, pasando por el nivel 2. Saber o reproducir, hasta el nivel 3. Saber hacer o aplicación		

Propósito Actividad: El juego tiene como propósito general, que el educando ponga en práctica las competencias generales establecidas en el acuerdo número 363 por el que se establece el modelo de educación para la vida y el trabajo.

Las cuales son:

-Comunicación: Reconocimiento, comprensión uso y aplicación de diferentes lenguajes en diferentes contextos.

-Razonamiento: Habilidades y recursos del pensamiento que permiten al sujeto comprender la realidad, emitir juicios y proposiciones sobre fenómenos concretos y construir su propio conocimiento.

-Solución de problemas: Capacidad de enfrentar y solucionar situaciones en diferentes contextos aplicando diversas estrategias.

-Participación: Potencialidad de interacción e intervención en diferentes ámbitos.

Título: Maratón

Estrategia: Juego tipo maratón

Método: Exposición

MEVyT-LIVERPOOL

Problemática

Recursos: Tablero, mazo de cartas con preguntas de los cuatro ejes temáticos del MEVyT (Lengua y comunicación, matemáticas, ciencias, y diversificados)

Reloj de arena, dado, 4 fichas de diferentes colores, hojas blancas, lápiz.

Este método descubre ante los estudiantes la forma de razonamiento, lo cual permite ponerlos en contacto con los métodos de las ciencias, Podemos conceptualizar la exposición problemática como el diálogo mental entre el profesor y los estudiantes.

Objetivo de la actividad :

-Los educandos asimilarán la estructura de las preguntas que se formulan en los exámenes de certificación del INEA.

-Los educandos practicarán sus conocimientos y habilidades al momento de poder resolver problemas relacionados con las materias del plan de estudios del MEVyT

-Los educandos asimilarán y perderán el temor a contestar preguntas de opción múltiple y resolver problemas en situación de examen

Reactivación de los conocimientos previos
Tiempo: 5 a 10 minutos.

¿Qué es un juego de mesa?

¿Han jugado alguno?

¿Identifican qué es el juego del maratón?

¿Saben las reglas del maratón?

Recordemos las reglas del maratón

Se le solicitará a uno de los educandos que lea en voz alta las reglas del juego del maratón

En particular las del juego de mesa maratón MEVyT – Liverpool.

Situación problemática. Tiempo: 5 a 10 minutos

Se inicia con el juego, y se reparten las fichas, dependiendo del número de asistentes a la sesión se juega individualmente o en parejas. Pueden jugar hasta cuatro jugadores o parejas

Cada jugador o pareja recibirá una ficha de un color particular, hojas con un lápiz y el dado el jugador o pareja que comience el juego.

Tendrá que haber un moderador que leerá las preguntas en voz alta planteará los problemas y dará fe de las respuesta correctas, así cómo podrá dar pistas para poder llegar a las respuestas y explicara cómo es que se llegó a esa respuesta. Dichas explicaciones vendrán resumidas en las tarjetas.

Se acomoda el tablero y se ponen las cartas en cuatro mazos uno por cada eje temático.

El tablero está conformado por cinco cuadros de colores los primeros 4 cuadros corresponden a los colores de los mazos que corresponden a los ejes temáticos, el quinto cuadro corresponde a un cuadro color lila el cual te manda a la ruleta de la suerte, la cual te puede hacer avanzar o retroceder.

Se comienza el juego tirando el dado cada participante/pareja el que obtenga el número más grande es el que empieza el juego.

Construcción de significados: 40 a 60 minutos.

Esta parte es la correspondiente al acto del juego en donde los educandos contestarán las preguntas conforme a los 4 ejes temáticos:

Ejemplos:

Módulo: nuestro planeta la tierra, Eje temático: ciencias
Pregunta.

¿Cuál de los siguientes fenómenos naturales no ocurriría si nuestro planeta no contara con su satélite natural?Días Noches

Eclipses Estaciones del año.Módulo: fracciones y porcentajes. Eje temático: Matemáticas

2.- Don Guillermo compró un automóvil que cuesta \$93,580 si dio un enganche del 15%

¿Cuánto le falta por pagar?
\$13,930 \$14,037 \$79,543
79,667

Organización del conocimiento:

El educando contestará las preguntas que vienen en las tarjetas del juego, de acuerdo al color que le toque según los puntos obtenidos al tirar el dado, la tarjeta se leerá en voz alta por el moderador las veces que sean necesarios, con la finalidad de que la pregunta sea entendida por el educando que contestará de acuerdo a sus conocimientos.

Las respuestas serán leídas en voz alta, y el moderador dará fe de las respuestas correctas.

Al final de la tarjeta tendrá una breve explicación sobre la respuesta correcta:

1.- La respuesta correcta es C, los eclipses son el fenómeno natural que no existiría si la tierra no tuviera satélite.

A veces, el Sol, la Luna y la tierra se sitúan formando una línea recta, se producen sombras, de forma que la de la Tierra cae sobre la Luna o al revés.

2.- La respuesta correcta es C, 79,543. Para obtener el resultado se emplea la regla de tres simple, en donde se multiplica el 15% por el valor del auto, 93,580, el resultado es 1,403,700 este se divide entre 100 que representa el porcentaje, lo cual da 14,037 este resultado se resta a el valor del auto, el resultado es el correspondiente al inciso C

Aplicación de los conocimientos::

El conocimiento se aplica al momento en que el educando responde a las preguntas realizadas en el juego, independientemente si se tenga la respuesta correcta o no, la intención del ejercicio es poder socializar el conocimiento de una manera lúdica.

Con la finalidad de construir nuevos significados, favoreciendo la socialización, el trabajo colaborativo, el pensamiento estratégico, y habilidades de interpretación y resolución de problemas.

Todo esto en el maratón MEMYT-LIVERPOOL

Evaluación del proceso:

Al finalizar la sesión se realizará una reflexión en plenaria en donde se recupera.

-Lo que aprendí.

-Para que me sirve

-Cómo lo puedo aplicar en mi cotidianidad.

El ejercicio puede servir como diagnóstico o como evaluación formativa.

Tarea:

Realizar una lista de las dudas que me surgieron sobre los temas tratados. Sobre ¿qué quiero saber más?

Tabla elaborada por: Luis Gerardo con información del plan sesión elaborado para abordar las temáticas de la teoría del juego expuestas en el presente trabajo.

Este plan de sesión, es un ejemplo de cómo se puede desarrollar una temática a partir del juego, dentro de la educación dirigida a los adultos, sin ser esta planeación un formato rígido que el docente no pueda cambiar, al contrario es una propuesta para que el asesor adapte el juego a un contexto más cercano a su realidad.

6.4.-Formas de implementación

Una de las ventajas de utilizar el juego como una estrategia para abordar temáticas dentro de la educación de adultos, es la flexibilidad de este tipo de herramientas al momento de la praxis. Dentro de mi experiencia como diseñador e implementador de este tipo de juegos educativos, he podido constatar su utilidad para abordar casi cualquier tema, y con estos dar un giro pedagógico a las asesorías que tradicionalmente se dan dentro de los círculos de estudio para adultos,

Maratón MEVyT para la enseñanza de matemáticas

Es así cómo se adaptaron las temáticas que originalmente se abordarán dentro de este juego a otras temáticas más específicas por ejemplo: se utilizó el juego para practicar en estudiantes de nuevo ingreso las operaciones básicas; suma, resta división, multiplicación.

Cada color del tablero representaba cada una de estas operaciones y el estudiante tiene que resolver una operación contra reloj, actividad que estimula la práctica en la resolución de estos problemas.



Figura 7. Foto 3 Educandos practicando operaciones matemáticas con el maratón MEVyT.
Fuente: Foto tomada por Luis G. Sánchez.

Al trabajar esta actividad para repasar ejercicios matemáticos, se observaron resultados positivos, ya que los estudiantes se motivaron a participar y a promover el trabajo colaborativo, para resolver problemas matemáticos sin ayuda del asesor, actitud que se pretende desarrollar dentro de los objetivos del modelo educativo para adultos, pues dentro de este se desea que el estudiante sea el gestor de su aprendizaje.

Este juego no se limita al repaso de temáticas particulares, es un juego que en la práctica se ha podido adaptar a contextos diversos y trabajar habilidades específicas.

Maratón MEVyT para repasar alfabetización

En este caso se adaptó el maratón para reforzar procesos de alfabetización en los adultos, que se encuentran este nivel educativo, tomando como referencia la dinámica del juego en general y adaptando algunos aspectos a las características específicas necesarias para la alfabetización.

Para adaptar el juego se realizaron algunas modificaciones a la dinámica de este y se empató con otras actividades lúdicas.

Por ejemplo, para los retos de cada casilla se adaptaron actividades sencillas pero significativas para el estudiante. Se decidió utilizar para este fin una lotería, crucigramas con imágenes y adivinanzas, así es como:

- En la primera casilla se decidió poner como reto el escribir el nombre de una de las tarjetas de la lotería, por ejemplo, si el estudiante selecciona la tarjeta del Valiente, el estudiante asocia la imagen con la escritura de la palabra.
- Para la segunda casilla se les invita a escribir un enunciado relacionado con la tarjeta de la misma lotería, por ejemplo: Luis es valiente.
- Para la tercera casilla se les pide resolver una de las columnas del crucigrama
- Para la cuarta casilla tendrán que contestar una de las adivinanzas,

- La quinta casilla está reservada para que el estudiante realice un reto a consideración del propio estudiante,

Este reto puede ser; cantar una canción, contar una historia, o un chiste, la intención es romper con la parte rígida de la actividad y esta pueda fluir para mejorar la convivencia entre los participantes.



Figura 8. Foto 4 Educando pensando, practicando maratón MEVyT.
Fuente: Foto tomada por Luis G. Sánchez.

6.5.- Flexibilidad del juego

Como pude constatar al trabajar con una metodología donde los juegos sean una estrategia recurrente, ha sido un punto a favor ya que se ha podido constatar su utilidad, pues ayudan a romper con ciertos estigmas, que los adultos cargan al momento de retomar sus estudios, por ejemplo:

- El temor a aprender, por la rigidez del sistema educativo tradicional.
- La rigidez del estudiante para abrirse a salir de su zona de confort.
- Ayudar a la convivencia entre estudiantes.
- Motivar a los estudiantes a continuar con sus estudios.
- Mostrar al adulto otra cara dentro de los procesos de aprendizaje.

Para lograr lo anterior mencionado es muy importante que el juego dé la posibilidad de maleabilidad en estructura y modos de aplicación, para facilitar el uso de estrategias lúdicas dentro de una variedad de contextos educativos. En mi experiencia he utilizado este juego en tres momentos distintos, y los resultados han sido positivos, dando la oportunidad al estudiante de redescubrir esta actividad lúdica cada vez que lo juega.

Por lo anterior se recomienda dirigir el juego bajo un enfoque de flexibilidad y de orientación al cambio, lo cual permite utilizar el tablero y las reglas para distintos propósitos y atender niveles educativos mixtos, por ejemplo: dentro de esta praxis educativa, se utilizó el juego para atender necesidades de repaso de educación secundaria, repasar operaciones de matemáticas básicas, y ejercicios de escritura para coadyuvar a los procesos de alfabetización de los adultos.

Esta flexibilidad nos da la posibilidad de utilizar una misma estrategia educativa en distintos momentos y con objetivos particulares, lo cual nos permitiría crear una serie de juegos que puedan ser aprovechados en distintos niveles educativos.

Por esa razón considero que el desarrollar estrategias pedagógicas basadas en juegos, son una oportunidad de establecer nuevos enfoques educativos que den dinamismo a las asesorías así como ampliar nuestro banco de estrategias pedagógicas lo que nos permitirá tener variantes para trabajar dentro de nuestras clases.

6.6.- Aspectos generales sobre la implementación del juego

En los años que llevo ejerciendo como profesionalista en el campo de la educación, he tenido la oportunidad de trabajar con diversas metodologías y estrategias pedagógicas, lo cual me permite tener un punto de comparación respecto a la utilidad de cada una de estas. Por esa razón me permití elegir este juego como una estrategia a exponer dentro de este trabajo, ya que dentro de mi praxis, he podido comprobar la utilidad de actividades lúdicas dentro del aula de

clases, sobre todo en la educación de adultos, ya que por sus propias características, la educación de adultos se trabaja mejor en un modelo educativo alternativo a un modelo educativo tradicional.

Lo anterior se afirma debido a que la educación que se trabaja con adultos es abierta y dirigida principalmente a personas que laboran y son la fuente del sustento familiar, de ahí el nombre; Modelo Educativo Para La Vida y el Trabajo (MEVyT), lo cual reduce a pocas horas semanales la atención que se les puede dar a este tipo de estudiantes, lo anterior aunado a los años que regularmente tienen sin estudiar y a la constitución mixta de estos grupos, complica el tener una dinámica grupal tradicional, pues los círculos de estudios se trabajan mediante módulos individuales y en un esquema de atención multi-nivel. Lo anterior se determina por la cantidad de alumnos que se tenga en cada asesoría, lo cual puede variar de manera significativa de lugar a lugar, e incluso de temporada anual a temporada anual.

Por ejemplo el tener grupos numerosos reduce el tiempo de atención destinado a cada estudiante, ya que por lo general cada alumno revisa un módulo distinto, razón por la cual se trabajan temas diversos dentro del tiempo y espacio de una misma asesoría, en consecuencia una asesoría de educación de adultos dirigida a trabajadores, no se puede estructurar bajo un esquema tradicional, pues los tiempos los establece cada estudiante.

Es aquí cuando las actividades lúdicas surgen como una propuesta integradora dentro del círculo de estudio INEA, una propuesta que permite unificar el trabajo de un grupo, que por sus propias características es diverso.

Reflexionando sobre las ventajas que este juego tiene dentro de las asesorías donde se ha aplicado, se puede observar que las estrategias de este, coadyuvan al involucramiento del estudiante en la dinámica escolar de una forma natural y consigue que los estudiantes alcancen uno de los objetivos más importantes para la educación abierta y que estos puedan retomar sus

estudios satisfactoriamente, consiguiendo motivar al adulto. Dentro de los comentarios que se han escuchado, destacan los siguientes:

- Los relacionados con lo bien que se sienten al momento del juego,
- Lo dinámico de los juegos para mejorar la asesoría,
- Lo fácil que es aprender bajo un esquema lúdico,
- Son una forma de convivir con sus compañeros de clase,
- Una forma nueva de aprender jugando.

Otro aspecto a destacar, es que dentro de la población atendida en los círculos de estudio de INEA, sobresale la población vulnerable, por lo cual muchas de sus historias de vida están marcadas por las carencias tanto materiales como afectivas, por lo cual no sorprende que muchos de ellos desconozcan juegos populares como: las sopas de letras, la lotería, memorama, jenga, crucigramas, y más aún el maratón de conocimientos. Por lo que muchos de ellos desconocen este tipo de juegos y el entorno que se desarrolla a partir de este tipo de actividades, por esa razón cuando el estudiante se encuentra por primera vez con el juego, se ve motivado a participar, jugar bromas y ponerle un gran interés por descifrar la dinámica para poder ganar el juego.

El papel del juego se vuelve importante ya que es una estrategia que motiva al estudiante a integrarse en el aula, así como una herramienta que se suma a otras para coadyuvar en los procesos de enseñanza-aprendizaje.



Figura 9. Foto 5 Educando jugando jenga. El juego como herramienta de socialización.
Fuente: Foto tomada por Luis G. Sánchez..

VII.- Evaluación de la estrategia aplicada a alumnos en distintos círculos de estudio

7.1.- Reflexión de la práctica

El haber realizado este trabajo profesional me permitió reflexionar sobre la importancia sobre las pequeñas acciones dentro del aula, ya que son los pequeños esfuerzos los que le dan forma al trabajo que diariamente se realiza dentro de un contexto educativo determinado.

En esta experiencia educativa tuve la oportunidad de analizar el impacto que tienen las buenas prácticas al momento de trabajar cada aspecto del proceso enseñanza-aprendizaje y de cómo la diversificación de las estrategias pedagógicas basadas en teorías mixtas, nos pueden ser de gran utilidad al momento de enfrentarnos a retos específicos. De mi experiencia puedo destacar las dificultades a las que me tuve que enfrentar al momento de trabajar con adultos, pues como ya se ha mencionado previamente en este texto, los adultos responden a contextos sociales muy diversos, lo cual hace complicado el trabajo con estos, ya que la diferencia que existe entre cada alumno exige que el trabajo que se realiza con estos sea personalizado, las dificultades que se derivan de este tipo de situaciones y otras de carácter personal y contextual obligan al asesor a la elaboración constante de nuevos materiales.

Es importante destacar que el INEA cuenta con una serie de materiales diseñados para atender las necesidades educativas de los adultos, sin embargo estos materiales en ocasiones no responden al contexto del estudiante y a sus diferentes estilos de aprendizaje, lo cual obliga que el asesor busque alternativas didácticas y metodológicas a las problemáticas que se presentan al momento de atender este nivel educativo.

La intención de este trabajo fué, el dar a conocer las acciones educativas que se diseñaron y se adaptaron con la finalidad de mejorar las prácticas educativas dentro del aula y fué debido a esta necesidad de seguir construyendo opciones para el trabajo docente, que se inició con una investigación en dónde se trabajó bajo varios enfoques pedagógicos, de los cuales se consideró

a la teoría del juego como una oportunidad de profundizar en una estrategia que no es tomada muy en cuenta por los teóricos pedagógicos que abordan la educación de adultos.

La pedagogía del juego es una estrategia que es muy utilizada en los niños y conforme se va avanzando de nivel esta se deja de lado, por estrategias más tradicionales y para la educación de adultos se buscan o se aplican estrategias basadas en la andragogía o pedagogía de la liberación como la propone Freire, sin embargo no hay muchos teóricos que escriban o destaquen la teoría del juego como un eje, sobre el que se pueda construir una pedagogía para la educación de adultos; propuesta sobre la que se sustenta el presente proyecto profesional.

Reflexionando sobre los resultados obtenidos en estos tres años sobre los que se ha trabajado esta propuesta pedagógica puedo afirmar que: se han obtenido resultados interesantes, mismos que me han motivado a continuar estructurando nuevos materiales, que me brindan más herramientas para enfrentar las necesidades que se presentan en mi trabajo del día a día con los grupos a los que asesoro.

Los buenos resultados y la oportunidad de colaborar con distintas instituciones que brindan servicios educativos para adultos (Universidad Virtual Liverpool y Fundación Construyendo y Creciendo), me han permitido adaptar mis materiales para atender distintas necesidades educativas propias de los niveles educativos que se trabajan en INEA.

En estos tres años trabajando complementaria y alternadamente los materiales propios del MEVyT y los materiales diseñados por el que suscribe el presente documento. He podido observar y detectar las oportunidades y necesidades educativas de cada uno de los estudiantes, logrando establecer una ruta educativa personalizada para atender a los requerimientos educativos de cada uno de estos, lo anterior en combinación con otras actividades dentro del aula y la cantidad de certificados obtenidos en dos periodos de asesorías, fué una meta que se cumplió y sirvió como indicador, para obtener una certificación de empresa socialmente

responsable por el trabajo realizado dentro del centro donde se impartieron las asesorías. Dicha certificación fue gestionada por la coordinación de zona INEA Cuautitlán Izcalli.

Considero que más allá de las percepciones que pueda tener sobre el trabajo que realizo dentro del aula, los indicadores cuantitativos pueden ser un punto de referencia objetivo para proponer una evaluación que nos permita visualizar la efectividad de las estrategias empleadas, dentro de cada uno de los círculos de estudio que atiendo como asesor educativo.

7.2.- Conclusiones sobre la estrategia

La educación de adultos presenta muchos retos a vencer ya que desde mi experiencia profesional, no existe una estrategia sólida en la práctica pedagógica que nos garanticen los resultados, lo cual genera que estos se den a medias y aunque muchas personas se integran al INEA, un porcentaje importante de adultos que deciden retomar su educación no concluyen con sus estudios y dejan estos para un futuro indeterminado. La principal razón es la falta de significado que los estudios tienen para el adulto, ya que muchos adultos piensan que han hecho una vida sin la necesidad de haber cursado algún nivel educativo y bien que mal han aprendido a sobrevivir sin la necesidad de haber asistido a la escuela, lo cual hace que el estudiante no se motive a concluir con un proceso de certificación.

Por esa razón el asesor tiene la responsabilidad de construir herramientas pedagógicas que ayuden a que en el adulto se desarrolle el germen y la curiosidad por el aprendizaje; es aquí cuando el pedagogo a partir de las necesidades de su contexto educativo, tiene que proponer estrategias que ayuden al adulto a integrarse naturalmente a la educación abierta.

La estrategia que en este caso se ha utilizado, para este fin es la de trabajar a través de actividades lúdicas varias, entre otras. Lo cual se ejemplifica en el maratón MEVyT, y se pone de manifiesto en los avances obtenidos al utilizar este tipo de estrategias.

El Maratón MEVyT es una herramienta que poco a poco se ha incluido en las actividades académicas de los diferentes círculos de estudio en donde he tenido la oportunidad de participar, como asesor educativo. Esta estrategia se empezó a trabajar en el ciclo correspondiente al año 2016 y a través de estos últimos años he visto la evolución de esta actividad, poniéndola en práctica de manera constante, para la revisión de temáticas varias. A partir de estas experiencias he podido realizar un análisis detallado sobre las ventajas en el uso de este juego en mi praxis educativa.

Algunas de las características que destacó en la aplicación del juego son:

Tabla 11
Ventajas del juego de mesa “Maratón MEVyT” en la praxis, dentro del círculo de estudio.

Ventajas del juego en la praxis		
	Ventajas	Descripción
1	Pertinencia	El juego es oportuno, ya que se adapta a las temáticas a abordar dentro de las asesorías INEA
2	Flexibilidad	El juego es flexible al poder integrar dinámicas diversas a su estructura, no es rígido.
3	Transversalidad	A través del juego se pueden trabajar diversas áreas temáticas, como las matemáticas, ciencias, español.
4	Adaptabilidad	El juego se adapta a diversos contextos educativos, educación abierta, primaria, secundaria, etc.
5	Jugabilidad	El juego y sus reglas son sencillas lo cual permite que los participantes puedan integrarse con facilidad a la dinámica.
6	Socializador	El juego se utiliza como herramienta de socialización dentro del aula.

Tabla elaborada por: Luis Gerardo con información obtenida a través de las experiencias en el trabajo diario con adultos, dentro de los diferentes círculos de estudio.

Más allá de las virtudes inherentes a esta actividad lúdica, se destaca la utilidad práctica como herramientas para el trabajo con adultos, mismas que ayudan desarrollar competencias que podemos evaluar tanto aspectos, cualitativos, como cuantitativos. Aspectos o indicadores

que nos ayudan a saber el impacto de la estrategia en las asesorías, que se imparten en los círculos de estudio donde trabajo.

Considero que estas herramientas coadyuvaron a mejorar las prácticas dentro de mí trabajo y de poco a poco mejorar los resultados que al final de cada ciclo se obtienen, tanto resultados cuantitativos (números de graduados), como en los aprendizajes que cada estudiante desarrolla(cualitativos) al concluir un nivel,

Al realizar una reflexión sobre los alcances de esta estrategia, se puede destacar la relevancia de tener dentro de las herramientas de intervención pedagógica una variedad de estrategias de distinta naturaleza, con la finalidad de abordar problemáticas educativas particulares y diversas. Esto bajo un esquema de implementación que permita la articulación de cada acción en favor de fortalecer las competencias, en otras palabras; el trabajar con variantes, pero sobre una lógica previamente estructurada que te permita organizar acciones encaminada a lograr tus objetivos previamente establecidos. Teniendo en cuenta lo anterior, puedo afirmar lo siguiente:

- 1.- Se puede trabajar sobre una metodología basada en estrategias lúdicas.
- 2.- Estas estrategias deben articularse con estrategias de otra naturaleza, pudiendo intercalar las actividades de acuerdo a necesidades específicas de cada contexto.
- 3.- Se trabaja con una estructura base de acuerdo a las necesidades generales, pero estas tienen que ser flexibles, a las particularidades de cada estudiante.
- 4.- Las estrategias lúdicas permiten un punto de encuentro entre estudiantes multigrado, promoviendo la socialización de los educandos, dentro del círculo de estudio.
- 5.- El maratón MEVyT es una estrategia que promueve la participación activa de los estudiantes.

En general se puede afirmar que el trabajar sobre estrategias, basadas en las diferentes teorías del juego, pueden ayudar a que los estudiantes que cursan su educación en los modelos educativos sobre los que trabaja el INEA sean agentes activos que puedan redescubrir en la educación una oportunidad de superación personal y que el juego sea un puente hacia el desarrollo del gusto por aprender, gusto que muchas veces fue disuelto por la educación tradicional.

En conclusión, a partir de mis años de experiencia como profesionista de la educación, se puede afirmar que: a partir del juego se puede crear estrategias pedagógicas que respondan a las necesidades educativas específicas de los adultos.

7.3.- Evaluación de la práctica educativa

Para poder sustentar las afirmaciones descritas en el apartado anterior es fundamental el reflexionar sobre los indicadores que se han obtenido en los periodos de trabajo recientes, estos números brindan una perspectiva exacta sobre los avances obtenidos durante el ejercicio educativo.

Es importante distinguir los dos tipos de indicadores que se deben de tomar en cuenta, para poder hacer una evaluación objetiva, sobre los resultados obtenidos y a partir de estos, poder rescatar o descartar la utilidad de las estrategias usadas en la praxis.

En primer lugar se analizarán los indicadores cuantitativos y posteriormente se analizarán los cualitativos.

En los indicadores **cuantitativos** se rescataran los resultados obtenidos por los educandos en los periodos trabajados con los estudiantes del círculo de estudio, Galerías Perinorte, retomando algunos datos importantes para la evaluación como lo son: el número de alumnos atendidos, el número de certificados obtenidos, así como una comparación entre los empleados

censados que caen dentro el margen de colaboradores en situación de rezago educativo, en comparación con los que asisten y están inscritos dentro del programa cero rezago educativo.

Como se menciona en un capítulo previo, el trabajo se inició con un censo de 21 empleados que se encontraban en situación de rezago educativo.

Estos números fueron variando de acuerdo a las necesidades operativas de la ubicación,

Los periodos trabajados en el centro comercial Galerías Perinorte son:

Tabla 12
Resultados obtenidos en los periodos de trabajo en el círculo de estudio Galerías Perinorte.

Periodo educativo	Alumnos en rezago	Alumnos atendidos	certificados obtenidos
Julio-diciembre (2015)	21	8	2
Febrero-octubre (2016)	27	22	19
Enero-octubre (2017)	11	10	5

Tabla elaborada por: Luis Gerardo con información obtenida de los avances académicos del INEA, por periodo educativo.

Como se puede observar en la tabla presentada, en el primer periodo julio-diciembre del 2017 el número de alumnos en situación de rezago es de 21 y en comparación con el número de estudiantes atendidos, el porcentaje es menor al 50% del total de alumnos en rezago que están en esta situación, por lo cual el impacto a la comunidad no responde a las necesidades que se pretenden cubrir con la implementación de este proyecto, lo anterior se puede explicar por la renuencia de los estudiantes a continuar con sus estudios, esto influido por factores varios, por ejemplo:

- En primer lugar: los pocos certificados obtenidos en ciclos anteriores y la falta de interés de estos alumnos para integrarse al programa.
- En segundo lugar: el periodo de trabajo fue reducido en el primer año, ya que este se comenzó a mediados de año, teniendo sólo 4 meses y medio de trabajo efectivo, lo cual

repercutió en los números finales, pues no existía un trabajo previo que fuera efectivo al cual se le pudiera dar seguimiento.

Para el segundo periodo, se logró aumentar los números de alumnos atendidos de manera considerable, lo anterior debido a un conjunto de acciones que permitieron extender el programa a otras personas en situación de rezago. Haciendo un recuento de estas acciones podemos mencionar las siguientes como parte del desarrollo del programa: primero el seguimiento que se le dió a los alumnos que asistieron a las asesorías, en segundo lugar los eventos de difusión que se realizaron a lo largo del año para promover el programa, en tercer lugar los certificados que obtuvieron los estudiantes sirvieron como un medio para fomentar la credibilidad del programa educativo, en cuarto lugar en el 2016 se promovió el **Programa Especial de Certificación** (PEC), lo cual ayudó a que un número importante de estudiantes certificarán su educación básica, en quinto lugar las estrategias pedagógicas utilizadas coadyuvaron en la preparación de los exámenes de certificación (PEC), lo cual permitió que más de un 80% de los estudiantes que presentaron el examen certificarán.

Para el tercer periodo el número de alumnos en rezago educativo se redujo drásticamente por las acciones antes mencionadas. Para este periodo el intermedio entre ciclos fue de más de dos meses, por lo cual se tuvieron algunas dificultades al incorporar a nuevos estudiantes a la dinámica del ciclo anterior, en segundo lugar algunos de los colaboradores que quedaron en situación de rezago, son los que no aprobaron el examen de certificación único PEC, situación que produjo en ellos un malestar anímico, que puso en duda la continuidad de estos dentro del programa educativo. Para este tercer periodo, se ajustó la forma de implementación del PEC, por lo cual este tipo de examen no se aplicó hasta el final del año, por otro lado muchos de los estudiantes que continuaron dentro del programa fueron los que certificaron su primaria y pasaron a cursar su educación secundaria. (Para este caso los estudiantes que aprueban su

primaria en examen único, ya no pueden acreditar la educación secundaria de la misma manera, a menos que tenga un avance académico por medio de módulos o a través de exámenes diagnósticos), lo anterior cambia un poco la estructura de las asesorías ya que se tienen que preparar una serie de exámenes para buscar la acreditación del siguiente nivel. Por lo tanto el proceso de certificación fue más largo ya que se tuvo que trabajar desde cero un nuevo nivel, sin embargo producto de los resultados obtenidos dentro de este tercer ciclo dio como consecuencia la disminución de estudiantes en situación de rezago educativo, quedando para principios del 2018 un total de 8 colaboradores en esta situación de los cuales 7 son de secundaria y sólo uno de primaria.

Realizando un análisis profundo sobre los números presentados en la tabla anterior, se pueden observar inconsistencias sobre los certificados obtenidos, respecto a los estudiantes que presentan un rezago educativo, lo anterior lo podemos explicar con los siguientes puntos:

- En primer lugar; por los movimientos del personal que aunque no son comunes suceden,
- En segundo lugar, se aprecia una inexactitud con el primer censo presentado pues se aprecia que no corresponde al nivel de rezago de ese año, se presume que estos números corresponden al censo de un año anterior.

Es debido a estas variables que los números no son constantes y pareciera que no existiera una correspondencia entre la información expuesta en el concentrado, aunado a estas dos inconsistencias se puede sumar el hecho de que algunos de los estudiantes que certificaron primaria, continúan en el programa estudiando el siguiente nivel, por lo tanto el rezago continúa debido a que algunos estudiantes han iniciado sus estudios desde un nivel inicial y para estos estudiantes el objetivo es obtener dos certificados, lo cual hace que el salir del

rezago educativo sea más prolongado en tiempo para estos estudiantes, pese a obtener una certificación.

Indicadores cualitativos:

Para analizar los indicadores cualitativos, analizaré el avance académico que los estudiantes han tenido en los diferentes ciclos, así como la deserción y la frecuencia con la que los estudiantes asisten al aula y aspectos particulares observados por el asesor educativo.

Para analizar el avance académico tomaremos como ejemplo tres casos particulares de alumnos que certificaron en distintos periodos su educación básica,

Los alumnos que analizaremos son:

Tabla 13

Relación de alumnos, muestra de los que se analizarán avances académicos.

Nombre	Registro federal del educando
Jaimes Gutiérrez Natividad	JAGN561225RU6
González Molgado Antioco	GOMA940407B40
Pérez Pozas Blanca Estela	PEPB750415RI3

Tabla elaborada por: Luis Gerardo con información obtenida de los avances académicos del INEA, del año 2016.

La primera estudiante que se analizó es: Jaime Gutiérrez Natividad, la cual es una estudiante que concluyó sus estudios con más de 60 años de edad, esta alumna se inscribió en julio del 2009 al MEVyT y durante el periodo de julio del 2009 a agosto del 2012, la estudiante aprobó los módulos correspondientes a la primaria.

Educando JAGN561225RU6 NATIVIDAD JAIMES GUTIERREZ
 Situación : Concluyó Nivel Fecha de Registro : 2009-07-09
 CURP JAGN561225MDFMTT03

Calificaciones		Certificado		Salir	
Modulo	Calificación	Acreditado	Forma de Acreditación	Fecha de Aplicación	
LA PALABRA	--	SI	Equivalencia	2009-07-09	
DIVERSIFICADO PARA DIAGNÓSTICO 1	7	SI	Diagnostica	2010-10-16	
VIVAMOS MEJOR	6	SI	Diagnostica	2010-10-16	
PARA EMPEZAR	6	SI	Diagnostica	2010-10-16	
MATEMÁTICAS PARA EMPEZAR	7	SI	Diagnostica	2010-10-16	
LEER Y ESCRIBIR	6	SI	Diagnostica	2010-10-16	
SABER LEER	8	SI	Diagnostica	2010-10-16	
LOS NUMEROS	9	SI	Final	2011-07-16	
CUENTAS UTILES	10	SI	Final	2011-11-26	
FIGURAS Y MEDIDAS	8	SI	Final	2012-06-15	
VAMOS A CONOCERNOS	9	SI	Final	2012-06-15	
UN HOGAR SIN VIOLENCIA	10	SI	Final	2012-08-24	
MATEMÁTICAS SEC	9	SI		2016-10-26	
LENGUA Y COMUNICACIÓN SEC	8	SI		2016-10-26	
CIENCIAS SEC	6	SI		2016-10-26	
AUTOEVALUACIÓN SEC	7	SI		2016-10-26	
RUBRICA SEC	6	SI		2016-10-26	

Figura 10. Avance académico educando Jaimes Gutierrez Natividad.

Fuente: Base datos MEVyT (http://www.inea.gob.mx/servicios_en_linea/Consulta_avance_academico.html)

En octubre del 2015 la estudiante se inscribió a la secundaria y se comenzó a preparar para realizar los exámenes correspondientes a este nivel, en un periodo de poco más de un año la estudiante completó sus estudios, en octubre del 2016.

Haciendo una comparación entre ambos periodos el tiempo de conclusión fué menor, en el nivel de educación secundaria, lo cual no suele suceder ya que los temas de secundaria tienen una complejidad mayor a los de primaria y en segundo lugar la estudiante aprobó los siete primeros módulos por una evaluación diagnóstica y por una equivalencia, por lo cual la estudiante comenzó sus estudios a partir del séptimo módulo, los cinco módulos restantes los aprobó en un periodo mayor a dos años.

En el periodo de 2015-2016 la estudiante presentó 10 módulos y presentó el examen único de certificación con el cual acreditó la secundaria.

Lo anterior se puede justificar al encarrilamiento que la estudiante tiene con varios años en el MEVyT, así como la efectividad de las estrategias utilizadas y la motivación de la estudiante que siempre se mostró interesada en aprender y realizaba sus actividades con regularidad, además de participar en las diferentes dinámicas que se realizaron dentro del círculo de estudio.

Platicando con Natividad sobre sus procesos de aprendizaje, está destacó lo aprendido dentro de las asesorías y sobre todo las formas en las cuales se abordaban los temas, destacando la atención del asesor, el seguimiento y las actividades que se realizan dentro del espacio educativo, actividades que se sustentaron siempre en la teoría del juego, por lo cual podemos inferir que estas estrategias fueron de utilidad en el proceso de certificación que se trabajó con esta estudiante.

El siguiente alumno a analizar es: González Molgado Antiocho

Situación : Concluyó Nivel
CURP : GOMA940407HPLN16
Fecha de Registro : 2010-06-01

Modulo	Calificación	Acreditado	Forma de Acreditación	Fecha de Aplicación
PARA SEGUIR APRENDIENDO	8	Si	Diagnostica	2010-07-09
DIVERSIFICADO 1 PARA DIAGNOSTICO	9	Si	Diagnostica	2010-07-09
DIVERSIFICADO 2 PARA DIAGNOSTICO	10	Si	Diagnostica	2010-07-09
AGUAS CON LAS ADICCIONES	10	Si	Final	2015-09-14
INFORMACION Y GRAFICAS	10	Si	Final	2015-10-20
HABLANDO SE ENTIENDE LA GENTE	10	Si	Final	2015-11-17
FRACCIONES Y PORCENTAJES	10	Si	Final	2016-03-08
NUUESTRO PLANETA, LA TIERRA	9	Si	Final	2016-03-08
UN HOGAR SIN VIOLENCIA	10	Si	Final	2016-05-09
MEXICO, NUESTRO HOGAR	10	Si	Final	2016-06-27
OPERACIONES AVANZADAS	8	Si	Final	2016-08-16
VAMOS A ESCRIBIR	8	Si	Final	2016-09-20

Figura 11. Avance académico educando González Molgado Antiocho..

Fuente: Base datos MEVyT(http://www.inea.gob.mx/servicios_en_linea/Consulta_avance_academico.html)

El estudiante se inscribió en el MEVyT en julio del 2010, aprobó 3 módulos en un examen diagnóstico, por lo que comenzó su proceso de certificación en la UVL en el módulo 4, el cual resolvió en un mes y medio y concluyó 8 libros más en un periodo de un año, un periodo corto en comparación a lo que regularmente se tarda un estudiante, ya que en promedio cada módulo consta de más de 200 páginas; en consecuencia los procesos en MEVyT son más largos. Finalmente en septiembre del 2016 el estudiante concluyó con su educación secundaria.

El estudiante presentó un buen desempeño en cada una de las evaluaciones y siempre se destacó como miembro participativo dentro del círculo de estudio, además de ser un estudiante que ayudaba a sus compañeros, resolvía dudas y explicaba a los participantes del círculo cómo resolver problemas matemáticos. Las actitudes que este estudiante demostraba dentro del círculo de estudios denotan el desarrollo de competencias que se plantean en el programa de MEVyT más otras relacionadas con la socialización. Platicando con el estudiante éste destaca de las asesorías: las actividades, los juegos y la atención que se le da a cada participante, así como las buenas relaciones que se han establecido dentro del grupo.

Reflexionando sobre la experiencia de este estudiante podemos destacar las estrategias trabajadas dentro del círculo de estudios, ayudaron a que el estudiante se sintiera motivado y desarrollará un gusto por: el aprender a aprender, aprender a ser, aprender a hacer y la convivencia con sus compañeros. Este estudiante se muestra interesado en continuar sus estudios a nivel medio superior y seguir preparándose para ser mejor en la vida. Ante los pensamientos que el estudiante manifiesta podemos inferir que las estrategias pedagógicas sustentadas en el juego pueden ser herramientas que coadyuven a mejorar la educación en los adultos.

Por último se analizará a la estudiante: Pérez Pozas Blanca Estela, la cual certifico primaria y secundaria dentro de este círculo de estudios, la estudiante se inscribió en el MEVyT en febrero del 2008 y acreditó siete módulos por diagnóstico, en noviembre del 2011 acreditó un módulo más y en septiembre del 2015 se dio de alta en el programa Cero Rezago Educativo y seis meses después certificó su educación primaria, en marzo del 2016.

Educando PEPB750415R13 BLANCA ESTELA PEREZ POZAS
 Situación : Concluyó Nivel Fecha de Registro : 2008-02-24
 CURP PEPB750415MMNRZL06

Modulo	Calificación	Acreditado	Forma de Acreditación	Fecha de Aplicación
PARA EMPEZAR	10	Si	?	2008-02-25
MATEMATICAS PARA EMPEZAR	10	Si	?	2008-02-25
VIVAMOS MEJOR	8	Si	?	2008-02-25
LA PALABRA	9	Si	?	2008-02-25
DIVERSIFICADO PARA DIAGNOSTICO 2	9	Si	?	2008-02-26
LOS NUMEROS	8	Si	?	2008-02-26
CUENTAS UTILES	9	Si	?	2008-02-26
VAMOS A CONOCERNOS	8	Si	Final	2011-11-23
LEER Y ESCRIBIR	8	Si	Final	2015-09-14
FIGURAS Y MEDIDAS	7	Si	Final	2015-10-20
UN HOGAR SIN VIOLENCIA	9	Si	Final	2016-03-08
SABER LEER	10	Si	Final	2016-03-08
MATEMATICAS SEC	6	Si		2016-10-26
LENGUA Y COMUNICACIÓN SEC	8	Si		2016-10-26
CIENCIAS SEC	7	Si		2016-10-26
AUTOEVALUACIÓN SEC	8	Si		2016-10-26
RUBRICA SEC	8	Si		2016-10-26

Consultas Realizadas 6324254

Figura 12. Avance académico educando Pérez Pozas Blanca Estela.

Fuente: Base datos MEVyT (http://www.inea.gob.mx/servicios_en_linea/Consulta_avance_academico.html)

Cuando concluyó su educación primaria y se le entregó el certificado del nivel básico, se le persuadió para que continuara sus estudios en el siguiente nivel, el cual comenzó con módulos diversificados, dos meses después de haber concluido sus módulos en el MEVyT, en el mes de agosto del 2016 se inscribió en el examen único de certificación(PEC), sobre el cual se prepararon las asesorías en las que participó activamente y se trabajó con guías y actividades de reforzamiento basadas en el juego, la estudiante certificó su educación secundaria en octubre del 2016.

Blanca Estela comenta que se sintió muy contenta con las asesorías y aunque no asistía con regularidad al aula en la primera certificación, durante el periodo de preparación para el examen único, la estudiante participó de manera activa, fue constante y se integró con naturalidad en el círculo de estudios. Para la estudiante fue muy significativo el haber obtenido su certificado de primaria, pues fue después de este acontecimiento que la estudiante aceptó continuar con sus estudios en el siguiente nivel, razón por la cual a la estudiante se le vio motivada y participativa en cada una de las actividades que se realizaron dentro del aula; logrando con esto certificar dos niveles en poco más de un año.

Desde mi perspectiva la estudiante se mostró interesada y logró vincular sus actividades laborales con sus actividades académicas sin ninguna dificultad, por lo cual su avance académico fue sostenido y ayudó a que otros alumnos se integran y participarán de igual manera en las actividades del aula, las cuales se sustentaban teóricamente en el juego.

7.4.- Reflexión sobre la evaluación

Como se mencionó anteriormente en este capítulo, el nivel de rezago educativo dentro del centro de trabajo era grande, pese a un periodo de trabajo previo de más de dos años, en el cual se habían conseguido pocos certificados.

Recapitulando sobre lo anterior; es importante destacar que el periodo de asesorías al que se hace referencia, es el correspondiente a partir de julio de 2015, periodo que se menciona en las descripciones del capítulo anterior. En este capítulo se hacen algunas comparaciones entre los periodos educativos previos a julio del 2015 y a los posteriores, en donde se contrasta el avance obtenido antes de dicha fecha y después de esta, donde se incorporan los estudiantes al círculo de estudios Galerías Perinorte.

Al analizar estas comparaciones podemos observar que los estudiantes tuvieron un avance más significativo dentro del círculo de estudios Galerías Perinorte; lo anterior se puede inferir a través del análisis de varios factores, por ejemplo; el estudiante Antíoco comenta que se inscribió al INEA por una invitación, esta inscripción fue en un círculo de estudio distinto al de Galerías, se dió de alta en el 2009, realizó su examen diagnóstico y no supo ni su calificación, ni cuál era el proceso a seguir después de haber presentado dicho examen, por lo que se puede considerar, que la falta de seguimiento es uno de los factores por los cuales los estudiantes no continuaron su proceso de certificación.

Lo mismo sucedió con Natividad, la cual comenta que un súbito cambio de asesora, en su círculo de estudios anterior, le dejó sin quien le asesorará, sin nadie que le diera el seguimiento

a los estudiantes de este círculo, los estudios de estos estudiantes quedaron a la deriva , razón por la cual no concluyó el nivel educativo en esta primera oportunidad que la estudiante tuvo para cursar su educación básica.

En una segunda oportunidad la estudiante se integró al círculo de estudio de Perinorte en julio del 2011, el cual atendía otra asesora distinta a un servidor y dependía de la coordinación de zona de Tlalnepantla, la cual tardó algunos meses para hacer los trámites administrativos correspondientes (el traslado de matrícula de una coordinación a otra pues, Natividad comenzó sus estudios en la coordinación de Tultitlán). Esta situación atrasó el proceso de certificación en el nivel de primaria, por lo que se puede afirmar que: el seguimiento administrativo es una parte fundamental para hacer óptimos los tiempos de trabajo.

Otro aspecto a destacar es la falta de motivación que tuvieron estos estudiantes, pues tanto: Natividad, Antíoco y Blanca. Comenzaron procesos educativos en círculos de estudio ajenos a los del proyecto Cero Rezago Educativo y estos coinciden en que no hubo un seguimiento puntual sobre sus procesos de formación, en el caso de Antíoco no le dieron a conocer sus resultados, Blanca presentó sus exámenes acreditó varios módulos y después dejó de asistir, el asesor no la contactó para concluir el proceso de certificación, faltando sólo 4 módulos para certificar el nivel que en curso, en el caso de Natividad hubo un cambio repentino de asesor en su círculo de estudio y al no tener certidumbre sobre su situación, esta dejó de asistir. Por lo cual su proceso tampoco se concluyó. Este tipo de situaciones tan comunes en los círculos de estudio son ejemplos de falta de seguimiento y motivación para con él estudiante, esto aunado a las dudas que el adulto presenta sobre si es conveniente comenzar un proceso educativo, dificulta la motivación del adulto por iniciar o concluir procesos educativos dentro del MEVyT, y precisamente es en este contexto donde el asesor tiene que buscar estrategias para motivar a cada uno de los estudiantes para iniciar un proceso educativo exitoso, por esta razón puedo

afirmar que otro aspecto fundamental para desarrollar dentro del círculo de estudio es: la motivación y el desarrollo del sentido de pertenencia del estudiante para con su círculo de estudio.

Por otra parte las pausas que hay entre evaluación y evaluación, es una constante dentro los procesos que siguen los estudiantes, por ejemplo: Natividad presentó su primer examen en julio del 2009, su siguiente evaluación la presentó en octubre del 2010, más de un año después, en ese año presentó seis evaluaciones en examen diagnóstico, y nueve meses después, en el 2011 presentó dos módulos, posteriormente a partir de junio de 2012 presentó las últimas evaluaciones correspondientes a la educación primaria, y fue hasta septiembre de 2015 que se comenzó con la certificación de la educación secundaria. La cual concluyó en un periodo aproximado de año y meses, con este análisis podemos deducir que la falta de continuidad de los procesos, son un factor que retrasa la certificación o aleja definitivamente al estudiante de su intención de continuar sus estudios, por lo cual es de suma importancia el trabajo que el asesor hace al gestionar la continuidad en los procesos educativos.

Por lo que la gestión del asesor en los procesos educativos de cada estudiante es un factor determinante para el éxito de los procesos educativos que emprenden los estudiantes.

Por último el uso de estrategias innovadoras y personalizadas a las necesidades de cada estudiante, son un factor que determina una certificación exitosa, el uso adecuado de estas estrategias se ve reflejado en la percepción de los estudiantes y se pueden cuantificar en los resultados que periodo a periodo se obtienen en el círculo de estudios, con respecto al aspecto cualitativo; se pueden destacar los comentarios de los estudiantes sobre su experiencia al haber participado en el programa Cero Rezago Educativo. Estas experiencias destacan su agrado por las actividades realizadas dentro de las asesorías y el desarrollo de aprendizajes significativos

durante el periodo de estudios correspondientes, períodos en donde los estudiantes reconocen en sí mismos:

- La resignificación de conceptos,
- El desarrollo de habilidades,
- La revaloración de actitudes propias para la convivencia del individuo con la sociedad.

Aunque es difícil la medición y ponderación sobre el desarrollo cualitativo de estas estrategias para con cada estudiante, sus certificaciones y testimonios pueden servir como una prueba sobre el sustento de las afirmaciones que prueban la eficacia en cuanto al uso de estrategias pedagógicas basada en la teoría del juego.

Por lo cual se puede afirmar que el uso de estrategias pedagógicas (como el maratón MEVYT y otras, juegos de mesa, memoramas, crucigramas, etc.) basadas en la teoría del juego son un factor que coadyuva al desarrollo de competencias básicas en los estudiantes y en consecuencia los lleva a una certificación exitosa dentro del Modelo Educativo para la Vida y el Trabajo propio de la educación de adultos de nuestro país. .

VIII.- Reflexión sobre la praxis educativa y la relación con lo abordado en la carrera de pedagogía

8,1.- Sobre mi experiencia laboral

Como bien mencionó al inicio de este documento, he tenido la oportunidad de desempeñarme en varios empleos relacionados con el área educativa así como áreas ajenas a esta.

Razón por la cual considero que he desarrollado una visión global del fenómeno educativo, que me permite comparar las acciones que se emprenden en distintos sectores educativos, desde la educación básica hasta la media superior, desde la educación escolarizada hasta la no escolarizada, desde la educación formal hasta la no formal, y desde el ámbito público hasta el privado.

Todos mis años de experiencia me permiten analizar de forma general las metodologías usadas para trabajar los fenómenos educativos en distintos contextos y he sido partícipe de los resultados, así como de los retos a los que la educación se enfrenta en el día a día. He observado la ejecución de viejos modelos, así como la implementación de los que se venden como los nuevos paradigmas educativos. Ante estos contrastes teóricos, metodológicos y de implementación, me he dado cuenta que existen factores que influyen en el impacto que un paradigma pueda llegar a tener en su población objetivo, por ejemplo: el contexto social en el que se quiera implementar tal o cual programa, la capacitación que se tenga para la implementación de estos programas, el conocimiento que los profesores (facilitadores, capacitadores, asesores), tengan sobre su población a atender, los medios con los que se cuenten para la ejecución del programa, el compromiso que exista por parte del docente para abordar un nuevo o viejo paradigma.

Estas cavilaciones propias de mi experiencia me han permitido sugerir para mi praxis, el complementar mi actividad docente o administrativa con nuevas estrategias que no se contrapongan con los objetivos que se pretenden plantear para el desarrollo de un paradigma educativo, pero que sí puedan servir de complemento a lo que se pretende trabajar.

De esta forma he creado a partir de mi empiria una serie de estrategias pedagógicas, que me han ayudado a darle espíritu a mi práctica docente.

Algunas de estas ideas ya son mencionadas y desarrolladas dentro de este trabajo. Pero algo que me parece de suma importancia de rescatar es la relevancia de la formación continua del docente, ya que esta es la base para el desarrollo de nuevas alternativas dentro del aula.

Considero que la pedagogía es materia viva y esta demuestra su vitalidad al momento de ser ejercida, como todo ser vivo se adapta y evoluciona, pero sino se le alimenta se estanca y puede llegar a enfermarse.

En estos tiempos de cambios acelerados donde es más relevante cumplir con las promesas de campaña, donde la verdad se transforma en sofismos dirigidos a los sectores populares y en donde el destino de la educación se gesta en la política. Hace falta la intervención del pedagogo, que brinde oxígeno a las prácticas educativas. Prácticas sesgadas a intereses particulares, que no han resuelto de fondo el rezago educativo de nuestro país. Para ejemplos podemos mencionar el caso de enciclomedia o las tabletas que se entregaron en anteriores gobiernos. Y no es que a la educación no le sirvan el uso de estas tecnologías para su desarrollo y una implementación más actual y democrática; pero en la ejecución se olvidan de las carencias que nuestro sistema educativo tiene de fondo y que estas sólo pueden ser observadas por un especialista en educación que atienda directamente el fenómeno educativo en situ, es decir por el docente que está frente a grupo.

Desde mi opinión personal los políticos entienden poco de educación y los que teorizan están muy lejos del fenómeno educativo; pero para poder ejecutar una educación con miras a la transformación se requiere de la teoría y de la voluntad política.

Es ahí donde el docente puede buscar hacer diferencia, en la transformación de sus prácticas y del pequeño espacio al que tiene acceso, lejos de los vicios que se han generado a la sombra del desarrollo tecnológico. Estas tecnologías nos pueden servir para la creación de redes de aprendizaje, que nos permitan ser un apoyo para la transformación educativa de nuestra comunidad, región y porque no; sentar las bases para una pedagogía nacional, generada desde el pueblo en beneficio de éste.

Mis ideas pedagógicas que expongo en este documento surgen de una necesidad propia que nace del gusto por el aprender y me di cuenta que lo que más me gusta aprender, no fue causa de la imposición. Característica propia de los sistemas educativos tradicionales, sino del placer que da el conocer, el placer que te brinda el conocimiento. Por eso considero que aunque la

educación tiene que tener una dosis de seriedad, tiene que conservar en su esencia un carácter amigable, para quien la descubre. Ante este análisis de introspección consideré basar mis acciones como docente y facilitador en el lado más amigable de la educación, es decir en el lado lúdico. En principio con dudas y pasos inciertos, pero como todo arte se perfecciona y corrige con la práctica y perseverancia. Este trabajo surge como una necesidad de volver a la esencia del aprendizaje, cuando este aprendizaje era innato para el ser humano y no una imposición social. El quitarle un poco de formalidad a las actividades y abordar las temáticas de una manera un tanto informal, sin perder claro, la seriedad que tiene cualquier juego en el que se tienen que cumplir con las reglas y las normas propias del acto lúdico.

8.2.- Sobre lo aprendido en la carrera de Pedagogía

El cursar mi carrera en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, es algo que me ha llenado de orgullo y me ha dado muchas satisfacciones, personales y profesionales, pues ha generado en mí un fuerte sentido de pertenencia el cual me ha retado a seguir formándome durante todos estos años, realizando cursos y diplomados en otras instituciones, lo anterior con la finalidad de poder representar con orgullo el espíritu de mi alma mater.

Lo anterior parecería un aspecto irrelevante para la formación de un estudiante, sin embargo considero que uno de los puntos fuertes de la Universidad Nacional Autónoma de México, es su fuerte vínculo con sus estudiantes y sobre todo con sus egresados, que siente propios los colores de su universidad. Esto me ha permitido visualizar como un profesionista que tiene que desempeñar una labor loable ante la sociedad que lo rodea, porque esto es lo mínimo que se espera de un egresado de Acatlán, un profesionista capaz de afrontar adversidades, con los conocimientos necesarios para solucionar las dificultades propias de los proyectos educativos en los que se tenga que intervenir.

El sentirse parte de una comunidad fuerte, unida y con un férreo sentido de pertenencia, es una de las cualidades que se inculcan en la facultad desde el primer día de clases, pues los profesores, administrativos y de más académicos, te recalcan en todo momento que estás en la mejor universidad del país (cosa que se podría discutir), sin embargo proyectan en tí una seguridad que hace que salgas al mundo laboral con una mentalidad distinta a la de otros egresados.

Considero que el desarrollo del sentido de pertenencia es uno de los elementos fuertes que obtienes al estudiar en Acatlán.

Por otra parte considero que el programa de pedagogía que cursé fue pertinente y con un enfoque diverso, pues abordamos de manera teórica muchos enfoques educativos, aunque la libertad de cátedra (aspecto característico de la universidad) en ocasiones permitía el desvío de los contenidos curriculares de las asignaturas, hacia áreas de conocimiento muy singulares, a veces construcciones pedagógicas muy interesantes, en otros momentos estos desvíos se limitaban a ser redundancia académica. Por lo que considero que la carrera de pedagogía plan 1984 desarrollaba en el estudiante las bases teóricas metodológicas necesarias para el posterior desarrollo del profesionista.

Uno de los aspectos que considero más relevantes en la propuesta curricular de la carrera son: las prácticas profesionales ya que te acercan a la realidad laboral y te permiten hacer un primer acercamiento al campo laboral del pedagogo. La experiencia que estas prácticas me dejaron fueron muy significativas para mi desarrollo profesional, ya que me brindaron una perspectiva más amplia sobre la labor del pedagogo.

Los contenidos teóricos vistos en la carrera es un punto importante a destacar, sobre todo por el amplio abanico de teorías abordadas en el transcurso de la carrera, considero que muchas de estas no fueron vistas a profundidad y en consecuencia no se llegó a abordar la teoría a nivel de

instrumentalización de las propuestas vistas en clase. Un ejemplo que en su momento considere como una desventaja de mi formación fue: cuando trabajando como profesor de primer año, tenía que emprender procesos de alfabetización en niños de primer grado, para lo cual desconocía los procesos de instrumentalización para llevar con éxito estos procesos de alfabetización. Por un lado, si identificaba los métodos para realizar el proceso así como sus ventajas y desventajas, pero desconocía el ¿cómo llevar a la praxis estos conocimientos?. Con el tiempo comprendí que la carrera es sólo un punto de partida para posteriormente con bases teóricas sólidas, poder llegar a instrumentar lo que necesitemos, por esa razón en parte de este trabajo profesional se menciona con insistencia la importancia de la formación permanente en el pedagogo.

Otro aspecto que considero importante incluir en esta reflexión son; las asignaturas ligadas a la preespecialidad que en mi caso fue: **Planeación y administración educativa**, preespecialidad que influyó sobre el área educativa en la cual me ha interesado incursionar, y sobre la que sigo aprendiendo, creo que al tener la educación un objeto de estudio tan amplio, se vuelve de suma importancia perfilar al estudiante hacia una área más específica, con miras a desarrollar un especialista. Y si tuviera la oportunidad de sugerir alguna mejora curricular sobre el plan de estudios que curse, esta estaría orientada en aumentar las asignaturas relacionadas con la preespecialidad, esto con la finalidad de tener bases más sólidas al momento de egresar.

Para concluir con este último capítulo, me gustaría incluir como reflexión final para este trabajo, la importancia de la formación integral del pedagogo, una formación que tiene que contextualizarse a lo que vive el individuo en el día a día, y que nuestro trabajo pueda aportar soluciones a las necesidades de la sociedad. Muchos nos quedamos con la idea de que el pedagogo es el que está frente a grupo en una aula escolar, pero se olvidan que la sociedad se estructura sobre aprendizajes, y que el especialista en esta materia es el pedagogo. Por esa

razón tenemos que recuperar como profesionistas espacios dentro de las empresas, instituciones, ONGs, y sobre todo dentro de las escuelas, ya que las aportaciones que un pedagogo puede hacer hacia la mejora educativa son muy significativas. Debemos de creer en nuestra capacidad para transformar el rumbo de nuestro país, asumiendo como una oportunidad de evolución la crisis educativa en la que nuestro país se encuentra desde hace décadas.

8.3.- Sobre el Covid 19

Considero importante hacer una breve mención en este trabajo profesional, sobre la situación que atraviesa el mundo con el virus popularmente conocido como Covid-19, el cual ha afectado nuestro estilo de vida, en especial al aspecto educativo, pues la pandemia provocada por esta enfermedad reduce el contacto entre personas, lo cual restringe la reunión de individuos para la contención de la misma enfermedad, esto ha provocado el cierre total o parcial de los centros educativos, cambiando la forma de interacción en los procesos de enseñanza aprendizaje. Esto ha traído como consecuencia la adopción de la tecnología como medio de comunicación dentro de entornos virtuales de aprendizaje. Esta situación ha develado el profundo rezago educativo que tenemos en materia de uso de tecnologías, ya que debido a las limitaciones tecnológicas propias de nuestro contexto nacional. no se ha democratizado el uso de estas herramientas para la población en general, incluyendo alumnos y docentes.

Las consecuencias de este rezago educativo han sido evidentes al momento de querer adaptar los programas educativos a un contexto, sino desconocido sí poco explorado. Lo cual ha tenido serias consecuencias en el aprovechamiento de los estudiantes y en el desempeño docente.

Aunque por lo reciente de este fenómeno educativo, no se han cuantificado aún las consecuencias en la adopción tan prematura de estos nuevos modelos educativos, pero considero que son graves.

La razón por la cual decidí hacer una pequeña reflexión sobre esta situación responde a la pertinencia de mi propuesta educativa para responder ante esta contingencia, ya que las herramientas lúdicas están siendo un gran aliado para trabajar las actividades propias de la alfabetización digital, y en lo personal estas estrategias me han permitido solventar las necesidades que esta pandemia han ocasionado para con mi trabajo. Y es precisamente en estos contextos de incertidumbre donde las actividades lúdicas nos pueden auxiliar, pues el miedo innato, que el ser humano tiene hacia lo desconocido, muchas veces provocan frustración, desesperación y hasta rabia, al sentirse el individuo fuera de su zona de confort. Estas emociones bloquean al estudiante y en algunas ocasiones al propio docente, en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Por lo cual se acentúa el rezago educativo. Como reflexión final, quiero concluir este trabajo que refleja más de 10 años de experiencia pedagógica, mencionando la importancia de adoptar nuevas estrategias educativas, que no nos cerremos a lo que nos ha estado funcionando, pues lo único constante en este siglo naciente es el cambio, y en consecuencia tenemos que aprender a cambiar con nuestro entorno. Esta pandemia nos ha enseñado que es necesario abrir nuestra mente a nuevos paradigmas, de esta manera estaremos listos para afrontar los retos que nos depara el futuro. Como profesionistas de la educación tenemos que educar con el ejemplo, y así como formamos estudiantes con perspectiva de cambio tenemos ser artífices de nuestra propia formación teniendo como constante nuestra educación permanente.

Bibliografía:

- Berne, J (2005). La fuerza de la colectividad. *Pedagogías del siglo XX*, p. 10
- Biggs, J (2006). *Calidad del aprendizaje universitario*. Madrid España: Editorial Narcea
- Carpintero, H (2003). La influencia de la escuela de Ginebra en la psicología española. *Revista de historia de la psicología*, p.259
- CECYTEM (2010). *Concentrado de calificaciones*.

- Corona, C (2002). La escuela mexicana y el discreto encanto de su autoritarismo. En *Escuelas que matan*,. México: Editorial EDIMICH InterWriters, pp. 40-41
- Delors, J (1994). Los cuatro pilares de la educación, en *La Educación encierra un tesoro*. México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103.
- E. F. BORISOV, V. A. (2009). *Diccionario de economía política* .
- Fernández, D (2009). Universidad de Buenos Aires, *El juego en el niño* recuperado de : <http://www.psicogenetica.com.ar/RecursosAlumno.php>
- Freire, P (1974). *Pedagogía del oprimido*. México, Ciudad de México: Siglo XXI editores.
- Garrido, P & Cruz, M (2010) *El juego infantil y su metodología*, Madrid,, McGraw-Hill, pp. 33-40.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens* . España : Alianza.
- Kumarin. A (1975). *Antón Makarenko su vida y labor pedagógica*. México: Editorial Progreso.
- Makarenko, A (1980). *La educación infantil*. Madrid: Nuestra cultura.
- Makarenko, A (1980). *Poema pedagógico*. México: Ediciones de cultura popular.
- Maratón (juego de mesa). (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 10 de enero de 2020 de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Marat%C3%B3n_\(juego_de_mesa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Marat%C3%B3n_(juego_de_mesa))
- Martínez, E (2008) *El juego como escuela de vida: Karl Groos*, Magister revista Miscelánea de investigación, p. 22.
- Marta O.& Montealegre, R (1997). *La situación imaginaria, el rol y el simbolismo infantil*. *Revista colombiana de psicología*, (5), p. 83.
- MEVyT. (2018). *Sistema Automatizado de Seguimiento y Acreditación*. obtenido de: http://www.inea.gob.mx/servicios_en_linea/Consulta_avance_academico.html

- Michelet, A (1986). *El Maestro y el juego*. Perspectivas revista trimestral, (16), pp. 117.126.
- Piaget J. (1991). *La vida mental del niño en seis estudios de psicología*, (1ra ed) Barcelona: Ed. Labor.
- Piaget, J. (1990) *La formación del símbolo en el niño*, (4ta ed) Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, pp.151-221.
- Reeduca (2009). *Desarrollo cognitivo: Jean Piaget*, recuperado de:
<http://reeduca.com/desarrollo-cognitivo-piaget.aspx>
- SEP (2014). *Acuerdo 171214*. Diario oficial de la federación, recuperado de :
http://edomex.inea.gob.mx/reglas_operacion.php
- Tabernerero, S (1997) La Educación Funcional de E. Claparède. *Aula*, (9), pp. 45-72.
- Téllez, M , Díaz, M, Gómez. A, (2007). Piaget y L. S. Vigotsky en el análisis de la relación entre educación y desarrollo. *Revista iberoamericana de educación*, (42), p. 8.
- Tripero, A (2010). *Karl Groos y Stanley Hall: Las primeras interpretaciones evolucionistas del juego*, recuperado de:
<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/4/art357.php>
- Vigotsky, L (2000). *La imaginación y el arte en la infancia*. recuperado de:
https://docs.google.com/document/d/1Hlyoi_LRHY6eL5eCIGLtpXjet1ljuc6IsJFKoRFxp1s/edit?pli=1
- UVL. (2016). *Programas de UVL*, Recuperado de:
<http://uvl.liverpool.com.mx/home/index.html>