

## **La lúdica como elemento indispensable del quehacer didáctico.**

Claudia Teresa Domínguez Chavira

UACJ

[claudiadominguezch@gmail.com](mailto:claudiadominguezch@gmail.com)

“En la gran mesa de juego que es la vida,  
el incómodo no es el tramposo  
—que se limita a jugar de una determinada  
manera, pero participa—  
sino el que rompe la baraja”.

[Johan Huizinga](#)

### **Introducción**

La aportación del juego para el desarrollo infantil armónico es un tema ya bastante discutido y aceptado por las diversas comunidades científicas. Existen cada vez más investigación donde de manera seria se evidencia la correlación tan significativa que existe entre el juego y el aprendizaje, los procesos del pensamiento, la sociabilidad y el equilibrio emocional, por lo que se infiere que el desatender esta habilidad superior, repercute en un lento y poco fortalecido potencial de desarrollo <sup>(1)</sup>.

Sin embargo, la calidad con que se aborda y el nivel de análisis en el estudio del desarrollo evolutivo del juego de las personas que presentan discapacidad por parte de los estudiantes de la pedagogía especializada, provoca que las estrategias didácticas que se elaboran para la prevención, corrección y atención, de las personas con Necesidades Educativas Especiales, descuiden las carencias y desfases que los alumnos presentan en este componente fundamental para el desarrollo integral, equilibrado y auto sostenido del ser humano.

Actualmente todos los maestros, y en particular aquellos que se desempeñan dentro de la educación especial requieren adquirir los conocimientos y las habilidades lúdico-pedagógicas necesarias para reinterpretar, analizar, argumentar y debatir los principales fenómenos que inciden en la inclusión escolar, debido a que la noción de juego desempeña un papel importante en varias teorías, ya sean psicológicas, antropológicas, filosóficas, pedagógicas e incluso económicas y políticas. Al relacionar juego y cultura como dispositivos de control éticos para ordenar al cuerpo social, debido a que en todas las culturas el juego ha fungido con un doble rol, como un factor socializante y como fundamento agonal que evidencia el instinto gregario del ser humano<sup>(2)</sup>.

Estudios sobre el desarrollo evolutivo del juego en personas que presentan discapacidad, muestran la existencia de carencias altamente significativas en sus diferentes etapas lúdicas, las cuales se encuentran no solamente inconclusas, sino con ausencias totales en etapas completas.<sup>(3)</sup>

Por lo tanto el incluir de manera intencionada actividades lúdicas como parte del quehacer pedagógico especializado es una responsabilidad latente para cada uno de los maestros en educación especial<sup>(4)</sup>. Motivo por el cual, en la Maestría de Educación Especial de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, a partir del 2010 se lleva a cabo una investigación acción respecto a identificar en los aspirantes a Maestros en Educación Especial que tanta capacidad per se, presentan cada uno de ellos para realizar una trasposición didáctica de la actividad lúdica como herramienta pedagógica especializada.

La presente propuesta surge como producto de dicha investigación y pretende incidir en la conceptualización de los formadores de docentes, de cómo llevar al discente a alcanzar los objetivos de la educación de manera innovadora, al preponderar como foco atencional el desarrollo integral del ser humano a través del juego. Siendo una propuesta de intervención didáctica basada en la teoría lúdica, pretende preponderarla adquisición de los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores necesarios para analizar, argumentar, debatir y reinterpretar en torno a los factores que influyen en

el aprendizaje, igual mente sobre las acciones que como docente se deban ejercer para lograr las competencias escolares óptimas en los alumno. Por ello se plantea la siguiente interrogante de investigación:

¿El valor socio-psico-pedagógico del juego se encuentra desvalorado por parte docente de educación especial, al considerarlo con baja utilidad didáctica?

### **OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACION**

Establecer criterios de capacitación para los estudiantes de la Maestría en Educación Especial con un enfoque comunitario de la UACJ que aborden la importancia que reviste el juego respecto al desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico como aporte al conocimiento.

### **OBJETIVO ESPECIFICO DE LA INVESTIGACION**

Determinar si el valor social de juego se encuentra desvalorado por parte del adulto al considerarlo con baja utilidad educativa.

### **META DE LA INVESTIGACIÓN**

Incidir en el campo de acción profesional del egresado en la Maestría de Educación Especial con un enfoque comunitario de la UACJ, al dirigir su foco atencional hacia el juego, visto éste como mecanismo potencializador del desarrollo humano.

### **METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION**

La presente investigación se fundamenta en la Metodología Mixta. Es un estudio Explicativo ya que busca el por qué de los hechos, estableciendo relaciones de causa-efecto, utilizando para el proceso de análisis el Método Deductivo, por partir de una premisa general para obtener las conclusiones de un caso particular. Por el grado de abstracción se le ubica como Aplicada, porque su principal objetivo se basa en resolver problemas prácticos, con un margen de generalización limitado. Por el grado de generalización se le considera como tipo Investigación Acción, pues se centra en

generar cambios en una realidad. Pretende unir la investigación con la práctica a través de la aplicación, y se orienta en la toma de decisiones al ser de carácter ideográfico. Por el tipo de orientación es una investigación orientada a la toma de decisiones, así como al buscar soluciones a los problemas. Por el tiempo en que se efectúa, se le considera sincrónica y transversal, debido a que los fenómenos que son estudiados se dan en un período relativamente corto.

El instrumento utilizado consiste en un cuestionario de sesenta ítems donde para la presente ponencia abordare tan solo tres de las variables involucradas:

1. Nivel de importancia del juego para el estudiante, futuro docente.
2. Nivel de interés para utilizar actividades lúdicas como una estrategia metodológica
3. Nivel de temor existe por parte del docente al implementar rutinas de juego durante el tiempo de clase, de que no se cumplan los propósitos académicos.

La encuesta ha arrojado la siguiente información respecto a la primera interrogante:

¿Qué tanta importancia reviste la actividad lúdica para el ser humano? La respuesta nos arroja un porcentaje del **9.55**, lo que se traduce como alta mente importante.

A cerca de la senda interrogante ¿Qué tanto interés existe en el maestro frente a grupo de utilizar actividades lúdicas como una estrategia metodológica para acceder a conocimientos formales en el salón de clases? se obtiene un **4.23**, es decir relativamente poco interés.

Finalmente respecto a la tercer interrogante: ¿Qué tanto temor existe por parte del docente al implementar rutinas de juego durante el tiempo de clase, de que no se cumplan los propósitos académicos?, arroja una puntuación del **7.57**, que se traduce como bastante temor.



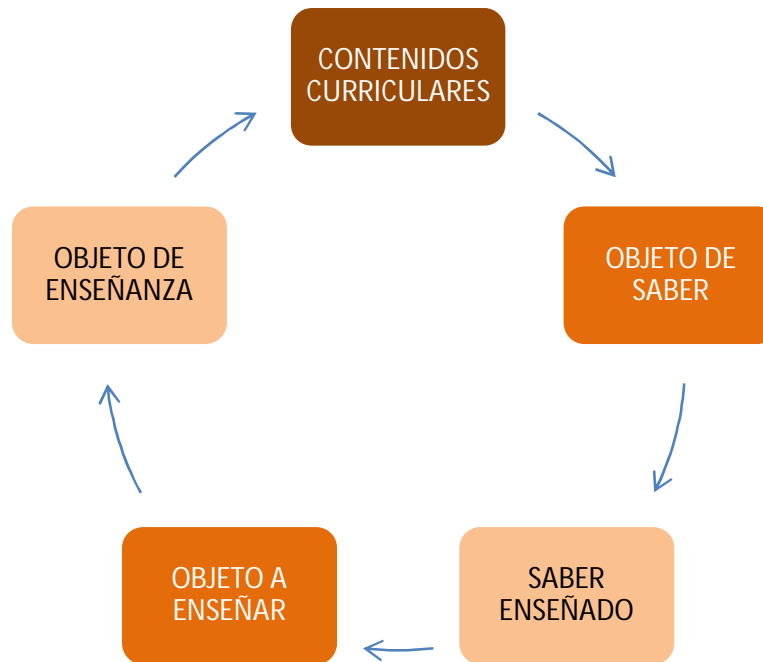
Tabla 1. Respuestas arrojadas por alumnos y ex-alumnos de la Maestría en Educación Especial de la UACJ respecto a tres variables: Nivel de importancia que reviste la actividad lúdica para el ser humano, Nivel de interés que existe en el maestro frente a grupo para utilizar actividades lúdicas como una estrategia metodológica para acceder a conocimientos formales y temor existe por parte del docente al implementar rutinas de juego durante el tiempo de clase, de que no se cumplan los propósitos académicos.

## DISCUSION

La teoría lúdica pone en crisis a la creatividad docente, dejando en evidencia una circunstancia: la elección de estrategias pedagógicas poco compatibles entre el saber-tal-como-es-enseñado y el saber enseñado disminuye la habilidad del enseñante para realizar una transposición didáctica<sup>(5)</sup> porque clausura la posibilidad de responder subjetivamente con autonomía relativa del sistema de enseñanza socialmente aceptado, fortaleciendo así el prejuicio de la degradación pedagógica del acto lúdico.

A manera de conclusión y solicitando el permiso de los presentes recurriré al dicho coloquial que cita... "Del dicho al hecho, existe bastante trecho". Es decir, que el funcionamiento didáctico del saber dista del funcionamiento académico, donde la distinción la otorga la transposición didáctica.

La Transposición didáctica se da cuando un contenido de aprendizaje sufre un conjunto de transformaciones adaptativas para hacerlo apto como objeto de enseñanza.



Las transformaciones adaptativas implican una correcta difusión, producción social del conocimiento, reproducción y representación de cada saber., siendo el uso que le demos al saber, lo que le otorgara su fuerza explicativa o su valor epistemológico.

Las demandas didácticas de la sociedad, las practicas académicas y los errores pedagógicos<sup>(6)</sup> han venido a provocar cierto desequilibrio en el sistema de enseñanza especializado pues permanece una tendencia institucional de adoptar el punto de vista de los especialistas, el de los académicos, el de los padres, el de los enseñantes sin tomar en cuenta el de los aprendientes. Se plantea por lo tanto considerar con mayor formalidad el punto de vista de los alumnos. Así través de esta ponencia propongo a los formadores de docentes propiciar en el enseñante un nuevo un conflicto socio cognitivo: adoptar la forma de aprender de los alumnos hacia los cuales dirigen su perfil profesional. Reconociendo que si bien la fiabilidad del procedimiento puede ser insuficiente. A falta de poder modificar al tipo de alumno, se propone adecuar el objeto a enseñar.

NOTAS:

(1) DOMÍNGUEZ CHAVIRA, C. 2010. La actividad lúdica como potencializador del desarrollo humano. UAdeC.

- (2) HUIZINGA, J. *Homo ludens* Ed. Alianza (1938)
- (3) DOMÍNGUEZ CHAVIRA, C. 2010. La actividad lúdica como potencializador del desarrollo humano. UAdeC.
- (4) DOMÍNGUEZ CHAVIRA, C. 2012. El juego como factor de desarrollo docente en la Maestría de educación Especial de la UACJ. UACJ.
- (5) CHAVELLARD, Y. *La Transposición Didáctica, del saber sabio al saber enseñado*. Ed. AIQUE GROUP. 1997.  
[http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/profesorado/informacion\\_adicional/90\\_2\\_didactica\\_general/material/biblioteca\\_digital/chevallard.pdf](http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/profesorado/informacion_adicional/90_2_didactica_general/material/biblioteca_digital/chevallard.pdf)
- (6) PERRENOUD, P. *Diez Nuevas Competencias Para Enseñar*. Biblioteca para la Actualización del Maestro.  
<http://content.yudu.com/library/a1uail/diezcomptencias/resources/62.htm>

## REFERENCIAS

- ÁNGELES, María y GARCÍA, Miguel. *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos. 2000. Amsterdam.
- CHAVELLARD, Y. *La Transposición Didáctica, del saber sabio al saber enseñado*. Ed. AIQUE GROUP. 1997.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens* Ed. Alianza (1938)
- HUIZINGA, J. *El otoño en la Edad Media*. Madrid: Alianza Universidad, 1993.
- MILLER, G. y GILDEA, P. (1987): *Cómo aprenden las palabras las personas*. En: Investigación y Ciencia N° 134. Prensa Científica, S.A., Barcelona.
- MOOR, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder. MAUDIRE, P. (1988): *Los exilios de la infancia*. Barcelona: Paidotribo.
- ORTEGA, R. (1990). *Jugar y aprender*. Sevilla: Diadas.
- ORTEGA, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.

PERRENOUD, P. *Diez Nuevas Competencias Para Enseñar*. Biblioteca para la Actualización del Maestro.

<http://content.yudu.com/library/a1uail/diezcomptencias/resources/62.htm>

La Transposición Didáctica (Shubauer- Leoni 1986)