SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 25-B

SUBSEDE CONCORDIA

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE TRABAJO EN LOS ALUMNOS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA"

TESIS

PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

IVETTE YADIRA BUSTILLOS ZAMUDIO
MARÍA ISABEL FRANCO TIRADO
ANA LAURA TIRADO OSUNA

MAZATLÁN, SINALOA, FEBRERO DE 2005

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

JUSTIFICACIÓN

OBJETIVOS

METODOLOGÍA

I. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

1.1. El juego
1.2. El juego en el niño
1.3. Funciones particulares del juego

II. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS QUE INVOLUCREN ACTIVIDADES LÚDICAS

2.1. Orientaciones para la inclusión del juego en el aula
2.2. Los materiales, el espacio y el tiempo del juego
2.2.1. Los materiales
2.2.2. El tiempo
2.2.3. El espacio

III. CARACTERÍSTICAS DE LA HIPERACTIVIDAD E INTEGRACIÓN EDUCATIVA

3.1. Hiperactividad

3.2. Integración educativa

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

La presente tesis tiene la finalidad de destacar el juego en la intervención del niño por medio de actividades didácticas en los niños hiperactivos para favorecer de esta manera la socialización del grupo en general. El juego no tiene vir1udes mágicas, su valor está sobre todo en aquellas actividades de tipo hábito en que es necesaria la repetición, misma que a través del juego resulta amena e interesante.

Es por eso que el juego puede ser una actividad de grupo o una actividad personal; puede destinarse a mejorar la socialización de todo alumno hiperactivo y lograr un mayor conocimiento de la naturaleza de este trastorno que permitiera mantener y seguir el curso de la intervención hasta lograr mejora de la función en el ámbito educacional, personal y social, en beneficio del niño, la familia y la escuela.

El contenido de este trabajo consta de introducción, planteamiento del problema donde damos a conocer por qué elegimos este problema, la justificación, el interés de esta problemática, los objetivos que son el sustento de esta tesis.

Así mismo está estructurado en tres capítulos: el primero trata sobre lo que es el juego, cómo influye en el niño y las funciones par1iculares del juego.

El capítulo dos trata de las orientaciones para la inclusión del juego en el aula, así como de los materiales, el espacio y el tiempo del juego.

El capítulo tres contiene las características de la hiperactividad, así como de la integración educativa. Por último tenemos las conclusiones donde damos un pormenor de lo que pretendemos alcanzar y lograr, asimismo la bibliografía que el sustento teórico para esta tesis documental.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desconocimiento sobre el proceso del desarrollo del niño, hace que el docente no observe que los alumnos dan un rendimiento infinitamente mejor a partir del momento en que se apela a sus intereses, y que los conocimientos propuestos corresponden a sus necesidades.

La mejor situación para aprender resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable para el aprendiz que éste no la puede diferenciar del juego o la considera como actividad integrada juego trabajo.

Los trabajos que tratan del desarrollo son innumerables, sin embargo, limitan su propósito a talo cual aspecto sobre todo, no existen apenas según nuestro conocimiento obras que traten del desarrollo bajo ángulo cognoscitivo y social, y con la influencia que el juego ejerce en él.

El juego no tiene virtudes mágicas, su valor está sobre todo en aquellas actividades de tipo hábito en que es necesaria la repetición, misma que a través del juego resulta amena e interesante.

Es por eso que el juego puede ser una actividad de grupo o una actividad personal; puede destinarse a mejorar la socialización de todo alumno hiperactivo y seguir el curso de la intervención hasta lograr mejora de la función en el ámbito educacional, personal y social en beneficio del niño, la familia y la escuela.

Una de las causas que nos llevaron a realizar esta tesis del juego como estrategia didáctica fue que observamos los comportamientos dE grupo de tercer grado de la escuela "Gral. Pablo E. Macías Valenzuela de Zavala, Concordia y estos alumnos no lograban asimilar lo conocimientos que eran valiosos para su aprendizaje.

Por ello nos llevó a plantearnos la siguiente interrogante:

¿Cómo desarrollar los elementos de una estrategia de enseñanza que implique actividades lúdicas dentro del salón de clases, con niños d 8 y 9 años de la escuela "Gral. Pablo E. Macías Valenzuela", de Zavala, Concordia perteneciente al sistema estatal de la zona 044?

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación documental fue motivo de interés por considerarse el juego como estrategia de trabajo en niños hiperactivos un problema común detectado en muchas escuelas y considerado importante dentro de la labor educativa, ya que el proceso de desarrollo del niño puede estar influido por una serie de agentes que determinan niveles de trastornos que dificultan esta integración, entre ellos se tienen las conductas disruptivas, ansiedad, agresividad e hiperactividad.

La hiperactividad es precisamente el trastorno que dentro del aula causa más conflicto entre los profesores, ya que es muy frecuente que lo confundan con otro trastorno como la hiperquinesia y decidan segregar al niño del aula regular y mandarlo al aula especial, sin tener conciencia que pueden existir alternativas, una de ellas, el juego; que les puede ayudar a los profesores a hacer más enriquecedor el trabajo realizado con los niños y lograr un buen proceso de enseñanza-aprendizaje.

El juego, actividad que el niño desarrolla con una espontaneidad, una energía y un interés vitalmente asombroso que inunda su atmósfera y lo nutre.

Estas características con mucha frecuencia pasan desapercibidas en las escuelas como fuente de información, y aún más, como motivo de investigación que ayude a conocer al ser humano.

Comúnmente se ignora que el niño cuando juega desarrolla, afianza y perfila aspectos de su personalidad que le proporcionan mayor integración en toda su estructura bio-psico-social, pues agranda su espontaneidad, asume diferentes roles según los propósitos del juego sin perder la conciencia de sí mismo y de los que lo rodean, crece su socialización, perfecciona su psicomotricidad, aumenta su confianza e incluso puede llegar a hacer propios conceptos que en el contexto de una clase normal no se le posibilitan. Por ello, ignorar todas las dimensiones del desarrollo que se le presentan al niño cuando juega,

orilla a pensar de manera reduccionista una actividad fundamental en la vida del infante.

Reconocer la importancia fundamental del juego implica dejar de lado las concepciones funcionales y pragmáticas del mismo que vinculan el juego con el proceso de desarrollo del sujeto.

Algunos de los elementos del juego podrían ser útiles para que el maestro al aplicarlos se dé cuenta que puede involucrar al niño hiperactivo y enriquecer el trabajo de los demás alumnos, promoviendo una respuesta favorable en cuanto a su proceso de aprendizaje.

Los motivos que inducen al estudio de esta problemática son que el o los niños deben ser apoyados tan pronto como sea posible, en el largo y difícil camino que tendrá que recorrer para tratar de alcanzar su potencial máximo en todos los niveles. Mejorar la socialización de todo alumno hiperactivo teniendo un mayor conocimiento de este trastorno permitirá mantener y seguir el curso de la intervención hasta lograr mejoría de la función en el ámbito educacional, personal y social en beneficio del niño, la familia y la escuela.

OBJETIVOS

- Explicar las implicaciones teóricas que promuevan la utilización de estrategias del juego en el aula.

- Destacar el juego como un factor que favorece la integración de los niños con hiperactividad al aula regular.

- Las estrategias de enseñanza-aprendizaje que utilizan elementos lúdicos, promueven el desarrollo como conocimiento significativo, dentro y fuera del aula.

METODOLOGÍA

Toda investigación necesita la implementación de una metodología, ésta debe ser acorde al objeto de estudio para la realización de nuestro trabajo, implementamos un mecanismo que nos permitiera hacerlo de la mejor manera posible.

Primeramente nos propusimos recabar teoría para que la sustentara, para ello procedimos a la búsqueda de todo material bibliográfico que nos permitiera hacerlo, recurrimos a la elaboración de fichas bibliográficas de trabajo, textuales y de paráfrasis que nos permitieran poseer los argumentos y las herramientas necesarias para llevarlo acabo.

Asimismo este material que encontramos es de libros, revistas, programa de educación primaria, etc., todo lo que recopilamos es material nuevo y novedoso.

Conforme llevábamos a cabo nuestro trabajo dándole lectura a cada tema que encontrábamos interesante para nuestra tesis la íbamos archivando y la que no nos resultaba interesante la dejábamos de lado, así fue como poco a poco fuimos seleccionando el material para ello.

También llevamos a cabo resúmenes, esquemas, cuadros sin ópticos, mapas conceptuales, etc.

Realizamos un cronograma con todas las actividades que llevamos a cabo desde el momento que elegimos el problema hasta las conclusiones.

CAPITULO I

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

1.1. El juego

La actividad lúdica es una de las características más importantes en la vida del niño para que se desarrollen integralmente, siendo a través de esta actividad que ejercita sus facultades físicas, intelectuales y afectivas, que le ayudarán a modificar o establecer conceptos que posteriormente podrá poner en práctica.

"El juego es considerado como un factor socializador, puesto que ayuda a identificarse, representar papeles sociales, lo que hará que él mismo logre un crecimiento en desarrollo y madurez. El desarrollo social del niño se estimula por medio del juego, el cual es un medio para descubrir su propia identidad individual, para relacionarse con los demás, para comprender estos puntos de vista, para aprender a usar símbolos en el pensamiento y para internalizar las normas de la sociedad mediante la imitación de los roles y las situaciones de los adultos".[1]

Solana resalta la importancia del juego dentro del salón de clases y la interacción que se tiene, menciona que "los niños dan una enorme importancia ala interacción con sus compañeros y desean tener a alguien a quien considerar su mejor amigo".[2] A pesar del instinto de competir y el de luchar, confiesan que prefieren hablar antes de pelearse para solucionar sus problemas e incluso compar1ir los juegos con el fin de aprender.

Por lo tanto, el profesor debe reflexionar sobre las preferencias de los niños y recoger experiencias para ver cuáles son las condiciones que hacen capaz al niño jugar y aprender, debe comprobar qué organización, qué tranquilidad e incitación necesita el niño

---

[1] WEISZ, G. El juego viviente. p. 17.
[2] SOLANA, J. Pino B. El juego dentro del salón de clases. p. 20.

para lograr resultados positivos.

El papel del educador según Osorio "ya no es el de transmitir conocimientos, sino de estimular y propiciar que el niño construya su propio conocimiento y hacer más significativo su aprendizaje a través de lecto-juegos, cantos e historietas y fomentar, de manera permanente, los valores".[3] Al desarrollar estas actividades, el niño logra mejorar en el proceso de aprendizaje e influye de manera positiva en su conducta.

En los escolares "el juego es una de tas funciones más llamativas e interesantes para emprender el desarrollo de toda gestión, de antemano se sabe que la actividad lúdica no es la única que se manifiesta en el desarrollo infantil, pero sí es la más indicada y esencial para utilizarse como instrumento didáctico, incluido de forma relevante en ta educación preescolar y paradójicamente excluido de las actividades escolares de los niveles educativos posteriores".[4]

Al ejecutar este tipo de actividades, el niño muestra interés, adquiere mayor seguridad en sí mismo, se integra con mayor facilidad en las actividades grupales y evita tener una actitud pasiva, ya que se le permite construir su propio conocimiento y que interactúe sus respuestas con las de sus compañeros.

Martínez recopila algunas definiciones de juego en el ámbito educativo: lo describe como "una actividad con reglas, una meta y un elemento de recreo".[5] Para Lee, los juegos tienen un inicio y un término definido gobernado por reglas, lo interpreta como aquellas simulaciones que funcionan completamente o parcialmente sobre las bases de las decisiones de los jugadores. En estas estimulaciones-juegos, el ambiente y las actividades de los participantes tienen las características de juegos: los jugadores tienen roles que jugar, metas que lograr, actividades que realizar, coacciones en lo que debe hacerse y resultados producto de sus acciones y las acciones de otros elementos en el sistema.

---

[3] OSORIO, D. Juegos y valores. p. 50.

[4] ALCANTAR Gutiérrez, A. El juego como recurso didáctico. p. 20.

[5] MARTINEZ, F. Los juegos como una estrategia instruccional y factor motivacional. p. 15.

También lo define como "una actividad llevada a cabo por tomadores de decisiones cooperando o compitiendo, para lograr, dentro de un juego de reglas sus objetivos".[6] Tomando en cuenta estas conceptualizaciones, podemos aseverar que los juegos pueden ser usados por los docentes durante sus clases no sólo para lograr los objetivos de aprendizaje propuestos en el plan de estudio, sino también para fomentar una comunicación exitosa entre los jugadores en vista de que éstos proveen una carga de práctica de las funciones del lenguaje para desarrollar habilidades o destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectura y escritura.

En el estudio realizado por Marcia y colaboradores acerca de la utilidad de la teoría de juegos, se consideró una muestra en términos experimentales de 133 estudiantes, a esta muestra inicial se les aplicaron las pruebas correspondientes con el fin de seleccionar las puntuaciones más altas en los dos factores relevantes, además del extremo inferior del total de puntuaciones. Finalmente, se trabajó con una muestra compuesta por 47 estudiantes (34 mujeres y 13 varones), distribuidos en dos grupos: sujetos competitivos, y sujetos hostiles. Las puntuaciones de los sujetos en la variable competitividad son las que más influyen en su grado de cooperación.

Así se llega a la conclusión que el nivel de competitividad de una persona influye en la percepción que ésta tiene de situaciones como lo que se ha planteado, interviniendo de forma importante en la resolución efectiva del dilema.

Por lo tanto, el juego es el medio más apropiado a través del cual el niño puede expresar todo lo que observa, piensa y siente, manifestándolo de diferentes formas, lo que le permite que se desarrolle integralmente.

La falta de socialización en el niño origina que juegue aislado de sus otros compañeros, no comparte los juguetes, ideas, etc., características muy apropiadas de la edad escolar que son derivadas del egocentrismo, ya que el infante es egocéntrico por naturaleza, pero al momento de ingresar a la escuela, esto se trata de disminuir, puesto que

[6] Ibid. p.16.

uno de los objetivos principales es:

"El de lograr la socialización en el educando, lo que se considera que mediante la utilización del juego se puede lograr de una manera más sencilla ya su vez disfrutable, ya que el niño realiza actividades no sólo en forma individual, sino que trabaja en grupo, ya sea con sus compañeros de clases ya veces hasta con sus papás y otras personas de la comunidad en donde tiene que desenvolverse y convivir, desarrollando así su socialización a través del intercambio de ideas y de la interrelación".[7]

Ortega menciona que "el juego permite a los niños/as dominar el mundo que les rodea, ajustando la representación mental a la acción práctica, los medios a los fines, la comunicación alas necesidades de comprensión entre los jugadores".[8] En los juegos, las iniciativas surgen directamente de las necesidades de la actividad misma, las metas se eligen sobre la marcha y los medios se buscan espontáneamente, en el juego se combina también la actividad y el pensamiento que es difícil diferenciar una de otra, y esto es un importante ejemplo de que la inteligencia infantil funciona de manera global.

Por su parte, menciona que el juego es una forma particular de usar la mente, el lenguaje y el comportamiento. El juego acontece bajo un estado de ánimo que permite tomarse las cosas como si no fueran en sí mismas tan importantes como para ponerse serios, lo que no significa que no se tome con interés lo que sucede, sino que pueden comprender de forma más subjetiva, si así se desea.

Al respecto se dice que el juego supone un hacer sin obligación, un hacer porque sí, lo que no significa que el juego no tenga una dinámica interna que demande exigencias, normas y control de las mismas, se trata de una libertad de posición, no de un sentido.

Lescaille dirigió su investigación a exponer algunas consideraciones sobre la influencia del juego de rol en el pensamiento de los niños.

---

[7] VYGOTSKY. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. p. 18.
[8] ORTEGA Ruiz; R. Crecer y aprender. p. 12.

El trabajo fue desarrollado en dos escuelas primarais y un círculo infantil en el municipio de Guantánamo, Cuba. La muestra tomada fue de 118 niños del grado preescolar distribuidos de la forma siguiente: 35 niños del círculo infantil, 56 y 27 niños de escuelas diferentes, se aplicaron tres métodos diagnósticos:

1 .Diagnóstico del nivel del dominio de acciones del pensamiento lógico.

2. Diagnóstico del nivel del dominio de acciones del pensamiento representativo.

3. Diagnóstico del dominio de acciones perceptibles de modelación, adaptadas para niños del sexto año de vida.

Se llegó a tres conclusiones en esta investigación:

1. Se comprobó la efectividad de la metodología utilizada para valorar la influencia del juego de rol, en el pensamiento de niños del sexto año de vida del grado preescolar.

2. Se constató la influencia favorable de las condiciones experimentales del juego de rol en el desarrollo del pensamiento infantil, puesto que en la medida en que disminuya la presencia de objetos-juguetes, juguetes y objetos sustitutos, aumenta la utilización de sustitutos imaginarios. Ello estimula y favorece en los niños el desarrollo de su pensamiento.

3. "Se evidenció que el juego de rol estimula más al pensamiento representativo que al pensamiento lógico".[9]

1.2. El juego en el niño

Jugar es importante para los niños porque sienta los cimientos para la lectura, razonamiento matemático y la creatividad, el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades motoras finas adelantan al manipular, tos objetos del juego, las habilidades mentales se agudizan cuando el juego pide solución de problema y demuestra la causa y el efecto. Los niños aprenden acerca de las formas, colores, tamaños y otros conceptos a través del juego, el lenguaje brota en cuanto el niño

[9] LASCAILLE, J. Influencia del juego de rol en el pensamiento de los niños. p. 9.

interacciona con otros y emplea palabras para sus objetos y actividades favoritas de entrenamiento. El aprendizaje de seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y de compartir, son habilidades sociales importantes que se dominan a través del juego.

En este sentido, Martínez menciona que "el aprendizaje de idiomas se lleva a cabo dentro del aprendiz, ya que se operacionalizan los procesos cuando los estudiantes están involucrados en el uso de la lengua para comunicarse. Por eso, los juegos crean un contexto de soporte al aprendizaje".[10]

Las actividades comunicativas tales como los juegos proveen oportunidades de relación positiva las cuales humanizan el salón de clase y crean un ambiente que fortalece al individuo en su esfuerzo por aprender.

A través de la seguridad que proporciona el juego, los niños pueden someter a prueba y experimentar nuevas formas de ser. Es mucho más que sólo la actividad frívola, despreocupada y placentera que los adultos en general consideran, el juego sirve también como lenguaje simbólico, los niños experimentan mucho de lo que aún se les dificulta expresar en lenguaje y, por ello, utilizan el juego para formular y asimilar sus experiencias, las experiencias del juego, las más de las veces son renovadoras, sanas y constructivas en la vida del niño.

Para Piaget, "los niños deberían ser capaces de hacer sus propios experimentos y su propia investigación, esto se apoya en cierta condición lúdica y en una interacción de los recursos interiores del niño con la naturaleza de la tarea y de la sugestividad de otras personas".[11] Para que un niño entienda algo, debe construirlo él mismo, debe reinventarlo. Los procedimientos de juego pueden facilitar en un niño la pulsión de recapitular y de reinventar su propia experiencia con el fin de averiguar a dónde podrá llevarle. Por lo tanto, alguno de tales procedimientos de juego se convierte en adjunto de la primera educación en

---

[10] MARTÍNEZ, F. Los juegos como una estrategia instruccional y factor motivacional. p. 20.
[11] PIAGET, J, La formación del símbolo en el niño, imitación, juego y sueño, imagen y representación. p. 8.

lugar de quedarse en método al servicio exclusivo de la clínica o la investigación.

El juego es más divertido cuando es espontáneo, cuando surge de una integración de impulso e ideas y proporciona expresión, liberación, a veces clímax, a menudo dominio y en cierto grado es vigorizador y refrescante. El buen juego deja una sensación de bienestar, de felicidad, de estar vivo. En el caso de los niños "el juego es psíquicamente activo si el niño es libre de disfrutar y de imponer algo, alguna estructura, alguna pauta al medio ambiente, estas pautas pueden revelar desconcierto, preguntas, la necesidad de clarificar la experiencia, de trazar un mapa cognoscitivo o de mejorar la naturaleza".[12]

Las estructuras del desarrollo de la inteligencia están fundamentalmente ligadas al tipo de juego que el niño desarrolla en diversos momentos de su vida; no es el mismo tipo de actividad lúdica en un niño de 10 ó 12 meses, que en un niño de 24 ó 30 meses o en un niño de seis años, pues sus respectivos estadios de desarrollo determinan de manera directa la maduración en el juego.

En este sentido Sánchez Ramírez, A. menciona que "la espontánea capacidad y el gozo de todo niño siente en el juego, es el más importante pilar del cálculo dentro del aprendizaje escolar y del trabajo del profesor".[13] Todos los esfuerzos del profesor giran en torno a ese cálculo y sólo pueden obtener algún resultado ahí donde el profesor colabora con esa energía infantil, construye sobre ella, la conserva, la robustece, la complementa.

Tomando como base las actividades para la investigación realizada sobre los juegos en las escuelas, a partir de la observación de que la interacción de niños en grupo requiere cierto apoyo del ambiente, se investigó el papel de soporte que tiene la presencia de zonas circunscritas y la división de la unidad espacial por divisiones altas que impiden que los niños visualicen a los adultos, sobre el comportamiento de niños en centros franceses de educación primaria. En la disposición abierta los niños se agruparon alrededor del profesor disminuyendo así las interacciones infantiles, también en el ambiente cerrado los niños en

---

[12] RUSSEL, A. El juego de los niños: fundamentos de una teoría psicológica. p. 12.
[13] SANCHEZ Ramírez, A. Juego y aprendizaje. p. 25.

fase de relación de dependencia muy intensa prefirieron ocupar la parte de la sala donde permanecían los adultos, ya en el ambiente semiabierto los niños ocuparon preferentemente las zonas circunscritas y fueron observados en ellas más agrupamientos y actividades dirigidas a los compañeros, especialmente de afiliación.

El desarrollo ocurre a través y por la interacción social y los juegos de acuerdo con teorías sociointeraccionistas. Los niños, especialmente durante los primeros años de vida, necesitan un soporte del ambiente que favorezca su envolvimiento en actividades lúdicas e interacciones sociales. Proveerlos de un ambiente de socialización constituye un desafío para las escuelas donde los compañeros disponibles para la interacción son de la misma edad.

Las actividades identificadas fueron clasificadas en cuatro grupos:

1. Actividades recreativas o juegos: secuencias con características de "haz de cuenta", afecto positivo, flexibilidad y/o más atención a los medios que a los fines.
2. Actividades relacionadas con el otro: secuencias de acciones dirigidas a otras personas, independientemente de haber reciprocidad, como: ser especulador de las actividades del otro, llamar su atención, responder a un contacto social amistoso o no, solicitar y recibir cuidados del profesor.
3. Actividades de exploración: secuencias en las que los niños manipulaban atentamente objetos o su propio cuerpo, reunían y/o organizaban objetos.
4. Actividades no identificadas: comportamientos aislados como correr, subir en el estante, soltar el objeto, quedarse parado, los cuales no parecían relacionados con las acciones, antecedentes o consecuencias.

"A este proceso de interacción con el medio del que se extraer vivencias para construir modelos del mundo exterior es a lo que Piaget le da el nombre de asimilación".[14]

[14] PIAGET, J. Juego y desarrollo. p. 12.

En el acto del juego, este proceso de asimilación del mundo exterior es predominante en el niño, que está poniendo en práctica experiencias de su mundo interno para apropiarse objetos que le presenta su contexto. El niño en el acto del juego, toca, manipula, se imagina situaciones, personifica objetos y adopta diferentes roles, mecanismos por los cuales el niño asimila hechos o incluso conceptos, que mediante una situación formal de aprendizaje, en muchos casos es más difícil de entender. Por ello, el juego responde a la naturaleza psíquica del niño y como actividad lúdica encuentra su base funcional en el proceso de asimilación. Por ello, se puede decir que "el juego es una actividad vital, no sólo para que el niño crezca de manera física, sino también, para que crezca su intelecto".[15]

Como afirman Sánchez y Ramírez incorporando el juego ala escuela podemos perseguir una serie de aptitudes parciales, a saber:

- "La capacidad sensomotórica, comprensión y habilidad.
- Dominio interior del juego y de sus reglas.
- Capacidad expresiva e inventiva mantenedora del juego.
- Captación de tareas y elementos cognoscitivos.
- Dominio de las exigencias sociales del juego".[16]

Con esto se menciona la importancia del juego en el niño, perfilando conductas como la socialización y la seguridad en sí mismo, que en el ambiente del juego se ponen en práctica y son aprendidas y vivenciadas dentro de la misma práctica, sin necesidad de recurrir a mecanismos artificiales que la mayoría de las veces no tienen sentido para el niño.

De esta manera, ambientes que posibiliten situaciones de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje proporcionan momentos de mayor calidad de riqueza vivencial para el niño, que aquellos procesos de sometimiento en donde el niño sólo se debe concretar a

[15] URUCHURTU. El juego: un fenómeno primordial de la vida. p. 19.
[16] Ibid. p. 20.

escuchar al maestro, sin la posibilidad de experimentar por él mismo la elaboración de conocimiento, restándole situaciones de aprendizaje directo acordes con la maduración de las estructuras mentales. Estas situaciones escolares poco significativas para el aprendizaje, en el niño hiperactivo resultan detonadores de su distractibilidad, ya que como ya se mencionó tiene dificultad en la discriminación de estímulos.

Resulta interesante mencionar lo estudiado por respecto a que "los procesos de enseñanza-aprendizaje en esta etapa se articulan en formas diferentes que responden de manera apropiada al tratamiento de los distintos contenidos que configuran el currículum".[17] Estas formas se organizan por un lado, a través de actividades periódicas en el tiempo, como rincones de juego, rutinas, hábitos, la hora de la música, actividades de lenguaje y por otro, en actividades que tienen un tiempo determinado, como las unidades didácticas.

Los rincones de juego constituyen una forma de organización donde cada niño puede actuar con autonomía y elegir la actividad en función de sus intereses y necesidades. El tiempo de duración de las actividades en cada rincón suele ser corto, pero se ve retornado día a día a lo largo del curso y los contenidos que tienen una secuencia a lo largo del tiempo. La progresión de la dificultad de materiales de actividades seleccionados en cada rincón, permite el avance de cada niño en función de sus capacidades y de su propio ritmo.

Son también actividades para desarrollar la autonomía, y en las cuales cada uno puede progresar a su ritmo y donde se puede dar un tratamiento diferenciado a cada niño y niña. Cada escuela, cada equipo tiene su propia manera de enfocar el quehacer educativo con los más pequeños. Sin embargo, la escolarización de los niños y niñas menores de seis años exige que se respeten algunos principios y algunas condiciones.

Lo anterior nos lleva al análisis encaminado hacia una consideración central en la psicogenética: la categoría del sujeto activo, que concibe al sujeto como procesador y

[17] Ibid. p. 21.

constructor de su propio conocimiento a partir de sus experiencias con el mundo. "Un sujeto que actúa, interactúa, se interroga y contesta, opera sobre el objeto no sólo de manera manual sino también de forma interna a través de sus esquemas de pensamiento".[18]

Efectivamente, el sujeto es activo porque construye sus propias nociones al participar de la experiencia y al actuar de manera sensible o de forma hipotética sobre los objetos de su mundo inmediato. No obstante, la educación comúnmente impartida en las escuelas posee una elevada dosis de tradicionalismo, que reduce al niño a la inanición en el campo de la auto estructuración del conocimiento.

Por medio del juego se puede dar cabida a situaciones reales que para el niño habrán sido traumáticas, o bien, que le han proporcionado satisfacción; es decir, que el niño a través del juego reproduce su subjetividad.

Resulta fundamental señalar que el desarrollo de las actividades comunicativas sólo puede llevarse a cabo con los aprendices que tienen motivación y oportunidad de expresar su propia identidad y relacionarlo con la gente a su alrededor. Por lo tanto, requiere de una atmósfera de aprendizaje que le dé sentido de seguridad y valor como individuo. En suma, esta atmósfera depende en gran parte de la existencia de relaciones interpersonales que no crean inhibiciones, pero son sustentadoras y aceptables.

De esta manera, se entiende que el juego es un recurso que habilita al sujeto para el conocimiento de sí mismo y de su realidad. Sin embargo, con mucha frecuencia esta actividad pasa desapercibida en las escuelas como fuente de reflexión que derive cuestionamientos científicos que ahonden en el conocimiento de la subjetividad del hombre.

En cambio, "es común la actitud docente de tomar sólo en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje hechos o fenómenos fácilmente medibles o cuantificables que proporcionan información sobre el proceso académico y optan por ignorar aquellos otros

[18] Ibid. p. 22.

procesos que sólo pueden ser interpretados con una actitud teórica fundamental para interpretar el nivel cualitativo de los mismos, y en este caso se encuentra el juego".[19]

En el mismo sentido, Martínez menciona las ventajas del juego en este proceso educativo; entre los autores que hacen mención de estas ventajas se encuentra Lerson destaca que:

1. Estimulan la participación de los estudiantes.
2. Aumentan la motivación e interacción de los estudiantes.
3. Proporcionan oportunidades para aprender de sus compañeros.
4. Dan retroalimentación inmediata al considerar la corrección del error de una respuesta.
5. Permiten terminar una actividad cuando el interés se atrasa.
6. Permiten el paso individual, tanto para el dominio de la habilidad como para el desarrollo de conceptos.
7. Proveen salidas constructivas debido ala competitividad natural.
8. Permiten guiar hacia la adquisición de conocimientos.

Es por eso que las ventajas del juego conducen a mejorar en el niño hiperactivo la atención necesaria para la realización de cualquier actividad encaminada al proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3. Funciones particulares del juego

El juego tiene varias funciones, una de ellas es la de enseñar a los niños a hacer algo cuando no hay nada más que lo enseñe; lo hace investigando, experimentando al estar en contacto con los materiales de placer, así como también observando a otras personas como la manejan. De esta manera va aprendiendo y construyendo su propio conocimiento.

---

[19] MARTINEZ, F. Op. Cit. p. 18.

Una de las funciones particulares del juego es la función física, que es la esencia del juego, el niño también expresa lo que siente, por eso se dice que tiene una función emocional, que le ayuda porque en ocasiones no puede o no se atreve a decir abiertamente lo que siente; en cambio en sus juegos, sí los expresa libremente. Piaget define el juego como "...un medio para que el niño responda a situaciones de la vida".[20]

Un niño al representar cienos personajes en sus juegos, lo hace con la finalidad de aparentar o representar a otras personas que no puede ser en la vida real, se enfrenta a sí mismo en juego con situaciones que le es difícil asumir en su vida diaria y por medio de esta actividad logra salir adelante, lo que le ayudará a que poco a poco adquiera confianza en sí mismo.

Es aquí donde el profesor desempeña un papel sumamente importante al estar de responsable frente al grupo, tiene que ser muy cauteloso y observador en la conducta que presenta cada uno de los educandos, con la finalidad de detectar y conocer la problemática que expresan mediante sus juegos, lo que serviría para saber cómo tratar al niño o de dónde partir en el trabajo cotidiano, tratando de favorecer de alguna manera la problemática que presente. A decir de Sánchez Ramírez, A las formas del juego y los juegos organizados encierran un gran número de posibilidades en las relaciones sociales y en el aprendizaje, la idea del juego consiste frecuentemente en estructurar, transformar y afinar esas relaciones. Se coloca al niño en el centro, se declara en guía ilimitado del juego o en una madre que lo permite o prohíbe todo.

Al respecto Martínez señala que como la actividad no está centrada en el profesor, "él actúa en el entorno de los grupos ayudando con preguntas que pueden surgir, monitoreando sus fortalezas y debilidades durante el desarrollo de la actividad".[21] Al mismo tiempo, el docente estimula a los aprendices a interactuar con el propósito de que utilicen con fluidez la lengua extranjera en proceso de aprendizaje, permitiendo apoyar la estructuración del niño hiperactivo.

---

[20] PIAGET, J. Op. Cit. p. 15.

[21] MARTÍNEZ, F" Op. Cit. p. 19.

Otra de las funciones es lo social, el niño puede relacionarse con otras personas, cooperar con ellos en sus recreos, además de jugar lo hace con un grupo de tres o cuatro integrantes, aunque entre ellos sean muy estables los lazos de amistad, se darán constantemente los cambios de equipo, teniendo como ventaja el enseñarse a compartir o tomar los objetos; también al realizarlo limpiamente, donde aceptaré ser un buen ganador o un buen perdedor sin que esto último llegue a ser frustrante para él.

Martínez dentro del estudio que realizó al respecto, menciona que "cuando se utiliza el juego, los estudiantes desempeñan tales en forma amena, lo cual contribuye a que la actividad se realice con una alta motivación, debido a la recompensa positiva que resulta de la efectividad del aprendizaje y de la interacción del grupo".[22] Es por ello que podemos decir que el juego representa un poderoso incentivo para generar aprendizajes de manera natural, creativa, auténtica y espontánea por parte de los aprendices. Por esta razón, al ejecutar un juego, se promueven competencias comunicativas que a su vez facilitan el aprendizaje de un segundo idioma inconscientemente.

Dentro del desarrollo del niño se dan ciertas tendencias, tales como: socialización, autonomía y lenguaje; las cuales surgen por necesidad, ya que al encontrarse en una sociedad activa debe de aprender a vivir en ella por naturaleza, tomándose el juego como un medio valioso para el desenvolvimiento de esta tendencia, encauzándolo a cooperar, participar y crear en él una actitud optimista hacia la vida que sea de paso son aspectos que se le dificultan al niño hiperactivo, quien frecuentemente tiene fricciones con sus compañeros por no seguir las reglas, y por su impulsividad.

Desde este punto de vista resulta evidente que el placer del juego está regido por motivos distintos de la simple succión del chupete. No obstante, ello no quiere decir que el juego surja siempre como resultado de todo deseo insatisfecho; sin embargo, raramente suceden las cosas de esta manera. Por otra parte, la presencia de estas emociones generalizadas en el juego no significa que el niño comprenda los motivos que facilitan la aparición del mismo, en este aspecto, el juego difiere sustancialmente del trabajo y otras

[22] Ibid. p. 20.

formas de actividad.

Así pues, al establecer criterios para distinguir el juego infantil de otras formas de actividad didáctica se dirá que en aquél el niño crea una situación imaginaria. Esta idea no es nueva, en el sentido de que las situaciones imaginarias en el juego han sido siempre aceptadas; sin embargo, al principio se les consideraba únicamente como un ejemplo de las actividades lúdicas, la situación imaginaria no constituía una característica definitoria del juego en general, sino que era tratada como un atributo de las subcategorías específicas de aquél.

El juego no es exactamente una acción simbólica en el sentido estricto de la palabra, de modo que es imprescindible averiguar el papel de la motivación en el juego, por lo que las aproximaciones realizadas hasta ahora no nos ayudan en absoluto a comprender el papel que desempeña el juego en el posterior desarrollo.

Si cualquier tipo de juego representa la realización en forma lúdica de tendencias que no reciben inmediatamente gratificación, los elementos de las situaciones imaginarias se convertirán automáticamente en parte del tono emocional del juego. La situación imaginaria de cualquier tipo de juego contiene ya en sí ciertas reglas de conducta, aunque éstas no se formulen explícitamente no por adelantado.

El juego dentro de la función social también permite al niño conocer cuál es el sexo al que pertenece y qué conducta o actitud debe asumir, lo que es verificado dentro del aula, pues mientras los niños juegan a construir aviones, carros, edificios, etc., las niñas se inclinan hacia el área de la dramatización, donde representan acciones o actitudes cotidianas sobre todo doméstico, ya sea imitar a la mamá cocinando, limpiando la casa o cuidando al bebé.

Cuando un niño juega asume el papel de un investigador, como consecuencia de una de las características que presente, la curiosidad; por eso siempre está preguntando o inspeccionando todo lo que se encuentra, lo que le llama más la atención.

El juego no implica un fin consciente o en todo caso no se practica por éste exclusivamente, el trabajo implica un fin consciente y se efectúa para alcanzar el mismo. Parece que hay juegos cuyo fin es consciente y en lo que la consecución de este fin es causa de placer a veces importante, añadiéndose a la de la propia actividad lúdica.

En un principio gracias a la imitación ya los materiales de los que dispone el niño y una vez pasadas las fases en que dominan los juegos exclusivamente funcionales, los juegos experimentales con objetos y los juegos de fantasía comienza a asociar todas las experiencias que ya ha adquirido para combinar juegos más inteligentes copiados de los actos de los mayores.

Con la socialización del niño, el juego adquiere reglas o adapta la imaginación a los requerimientos de la realidad bajo las construcciones aún espontáneas pero que imitan lo real. La imitación y el juego se conjugan solamente en el nivel de la representación y constituyen un conjunto del cual se podrían extraer las adaptaciones inactuales, por la oposición a la inteligencia en acto; por lo tanto, la imitación no se relaciona con el objeto presente sino con el objeto ausente que se trata de evocar, y así, la acomodación imitativa sigue a la asimilación.

En el juego simbólico, el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante. El simbolismo comienza por las conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación, el juego simbólico frecuentemente incluye un conjunto de elementos sensoriomotores, el juego de reglas puede tener el mismo contenido de los juegos precedentes.

Las necesidades del niño se manifiestan por medio del juego, en el desarrollo de la actividad lúdica el niño integra los aspectos de la realidad que le son incomprensibles, al manipular y combinar diferentes objetos descubre cualidades y posibilidades que aumentan

su conocimiento; asimismo, durante el juego pone en práctica las normas y reglas sociales, siendo a través de estas experiencias que el niño alcanza los componentes de la autonomía, elemento fundamental para la convivencia humana.

Es conveniente retomar lo realizado por Martínez, quien pone de manifiesto que parte de las tareas del profesor va a consistir en proporcionar situaciones de juego libre y dirigido, en las que se intente atender al mayor número de necesidades de aprendizaje de los niños y parte de la tarea es evaluar, fundamentalmente a partir de la observación, que es lo que han aprendido los niños.

Hay que tener en cuenta que para jugar de un modo eficaz desde el punto de vista educativo los niños y niñas necesitan:

- Oportunidades lúdicas, espontáneas y planificadas.
- Compañeros, espacios y materiales de juego.
- Tiempo para actuar y para terminar lo comenzado.
- Oportunidad para jugar solos, en pareja, en pequeños grupos, junto y con el profesor.
- Juegos que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que pueden hacer.
- Estímulo y aliento para hacer.
- Tiempo para explotar, a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.

El juego, en cualquiera de sus formas, puede impulsar a los niños hiperactivos en su aprendizaje a partir del punto de partida en el que se hallan mediante un proceso de ensayo-error, donde se trae el error como un proceso de aprendizaje vital en sí mismo, en donde lo que buscan los niños hiperactivos es el reconocimiento.

En esta etapa es preciso partir de situaciones y objetos concretos, para que los niños adquieran las primeras nociones que les servirán para desarrollar la capacidad de ir aprendiendo, y para empezar a comprender el mundo que les rodea.

El juego es un elemento necesario mediante el cual los niños construyen nuevos conocimientos; además de considerarla como una actividad placentera, también se le denomina como un medio favorecedor del desarrollo integral del niño.

En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él produce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de las actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

En el trabajo cotidiano con los niños, las actividades que se realizan dentro' o fuera del aula, por lo general están encaminadas al juego donde ellos tienen la libertad de elegirlos y las actividades que deseen realizar, seleccionando todas aquellas que respondan a sus necesidades e intereses, por lo cual se le da la importancia alas experiencias vividas de los pequeños.

De esta manera, el juego por ser una expresión natural del niño, se debe utilizar como herramienta en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que jugando va aprendiendo, y por medio de éste se relaciona socialmente. Por tal motivo, el juego se puede realizar en cualquier momento, en cualquier nivel, porque a esta denominación se le puede dar diferente enfoque, dado el tiempo y el espacio en que se presente.

Martínez menciona que "los juegos constituyen un puente entre el salón de clases y el mundo vital tal como se les presenta".[23] Por ello, deberían formar parte del currículum, pues producen una alta motivación, al darse ésta, se logran los objetivos instruccionales, resultando en aprendizajes significativos.

Ausubel, quien se ha ocupado del aprendizaje que alude a cuerpos organizados de material significativo, explica que el aprendizaje ya sea por recepción o por descubrimiento, se opone al aprendizaje mecánico, repetitivo o memorístico. Puntualizar que la esencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas

[23] Ibid. p. 24.

simbólicamente relacionadas de modo no arbitrario, sino substancial con lo que el alumno ya sabe.

Por lo tanto, cada una de estas concepciones son de gran utilidad para el profesor por lo siguiente:

1. El juego es una acción utilizada para desarrollar actividades orientadas a alcanzar el objetivo educativo que se propone.
2. En el juego se tiene la libertad de expresarse en forma libre o reglada según sean las circunstancias de la enseñanza.
3. El niño tiene la oportunidad de adquirir el conocimiento en una forma agradable, sin presiones, puesto que en el juego tiene centrado su interés, no tendrá objeción de excederse en utilizar energías.
4. En el desarrollo de la actividad lúdica se da la oportunidad de tener una gran variedad de experiencias que le permite al niño explorar sobre sí mismo, sobre los otros y sobre el mundo que le rodea, desarrollando capacidades que le ayudarán a subsistir.
5. El utilizar el juego es con el fin de complementar y ampliar los conocimientos que ya se han adquirido, construyendo a que el niño se prepare con una mentalidad creativa y natural.

Estos elementos hacen considerar la importancia que tiene el profesor al tener el juego como una actividad predominante en el niño, que son ellos quienes juegan más que los adultos, las manifestaciones de comportamiento ofrecen al profesor el mejor medio para conocer al niño, que a través del juego esa espontaneidad le ofrece la oportunidad de orientar su labor educativa, le permite desarrollarse y moldear su personalidad, por lo tanto, "el juego es una actividad que tiene el fin en sí mismo, el sujeto no trata de adaptarse a la realidad, sino de recrearla con un predominio de la asimilación sobre la acomodación".[24]

Por otro lado, en una investigación documental realizada por Martínez, menciona que las estrategias de enseñanza-aprendizaje constituyen los elementos de acción didáctica,

[24] DELVAL, Juan. El sujeto en el desarrollo humano. p. 12.

son los medios de realización ordenada, metódica y adecuada, con procedimientos que se traducen en materiales, situaciones y actividades y se aplican con la finalidad de lograr en el estudiante conocimientos, habilidades y destrezas en función de objetos establecidos. En este mismo orden de ideas, define la estrategia instruccional como la disposición de todos los procedimientos de enseñanza, incluyendo métodos, técnicas de motivación, maneras y momentos en usar recursos audiovisuales, así como las etapas de desarrollo de las tareas. Este mismo autor clasificó las estrategias de enseñanza en cuatro grupos, los cuales son:

1. Estrategias centradas en el docente.
2. Estrategias centradas en el alumno.
3. Estrategias centradas en los materiales.
4. Estrategias bidireccionales y pluridimensionales.

Los juegos pertenecen al contexto de la estrategia bidireccional por sus características en donde se promueve la participación activa del estudiante, producto de la interacción entre ellos. Además, favorece la actividad del educando ya que la acción y la experiencia son el principal motor del aprendizaje.

Desde el punto de vista de Piaget, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño(a) durante la etapa que transcurre de los dos a los seis-siete años, en los que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad. Los símbolos que los niños y niñas realizan son construidos por ellos y cobran significado dentro de una situación determinada y en relación con la actividad que se desarrolla, es decir, el objeto independiente de su calidad como tal, puede ser fácilmente compartido con otros niños y adquiere significado dicha situación.

Actualmente en el nivel preescolar se está utilizando el juego como instrumento didáctico mediante el cual se puede favorecer el desarrollo integral del niño. La socialización es uno de los aspectos del desarrollo del niño, la cual se pretende alcanzar en la edad preescolar, cuando el niño ingresa a la escuela es un ser inseguro, porque es la primera separación que tiene del seno materno lo cual le afecta, y esto lo manifiesta

aislándose de los demás, por lo tanto, el profesor deberá tratar de que el niño poco a poco se vaya acercando a los demás, que los conozca, para que así adopte una actitud positiva en sus relaciones con sus compañeros del grupo.

Del juego colectivo espontáneo el niño avanza al juego de reglas, determinante en la adquisición de las normas más elementales que le permiten su integración a la sociedad infantil y le facilita a largo plazo su entrada a la sociedad adulta.

Con todo lo anterior, si el profesor lleva a cabo el juego dándole oportunidad a los escolares de proponer y organizar ellos mismos los juegos, se socializa mejor, ya que disfrutan, crean y recrean a la vez que adquieren hábitos de responsabilidad, orden, respeto a la labor propia y a sus semejantes, aprenden que al realizar una actividad en grupo, el esfuerzo es menor y la labor se vuelve más sencilla y divertida evitando así el aislamiento.

Las actividades de enseñanza-aprendizaje son aquellas propuestas que permiten al niño ya la niña implicarse globalmente, que tienen algún sentido y en las que pueden atribuir significado a lo que hacen.

Para que las propuestas sean realmente constructivas y faciliten al niño un avance, es necesario, en primer lugar, que los pequeños se sientan a gusto con la tarea y, por otro lado, que esa tarea suponga un reto, una conquista, es decir, que el niño tenga que poner en marcha mecanismos de acción que supongan no sólo actividades físicas sino también internas y constructivas.

Cualquier actividad en la que está implicado el niño debe colocarse en una situación adecuada a sus capacidades, si la tarea es difícil e implica mecanismos que el niño no tiene, el aprendizaje se bloquea, si por el contrario es tan fácil que no implica actividad interna constructiva, se produce aburrimiento y falta de interés y de un contexto adecuado para rehacer su propia estructura mental.

La motivación y el interés de los niños es el elemento fundamental para planificar actividades de enseñanza-aprendizaje, que permitan a los pequeños conocer lo que no saben o lo que saben de manera deformada o parcialmente. Este principio fundamental y básico no significa que el profesor tenga que estar sometido a todo de intereses, que en muchas ocasiones y sobre todo en esta etapa son momentáneos y no responden a una necesidad real de los niños, ni va a suponer enfrentarse a nuevos problemas, ni realizar conquistas.

Las actividades sólo son útiles en la medida en que se convierten para el niño y la niña en instrumentos nuevos que les permitan conocer más ajustadamente o ampliar el medio que les rodea. Las actividades sirven para trabajar unos contenidos cuya principal característica es que sean abordables y coherentes para el niño.

Las actividades tienen que potenciar que los niños y niñas pongan en marcha los primeros mecanismos de análisis de la realidad, que les permita actuar sobre ella con confianza, seguridad, autonomía y sobre todo de una manera constructiva y crítica.

Por otra parte, en todas las formas del juego existe la tendencia configurativa y la tendencia ala entrega a la obra, puede predominar una de ellas, siendo la otra cooperadora de la primera o predominar alternadamente. El juego resulta esencialmente de la relación entre la tendencia configurativa y la tendencia de la entrega. La participación de estas dos tendencias es el equilibrio que puede ser una forma estructural duradera y predominante o un estado transitorio. Es un estado de relajación que puede instaurarse espontáneamente o seguida de un gran esfuerzo o buscarse y cultivarse conscientemente.

El juego es un modo de actuar conocido, que puede repetirse en una forma análoga, porque está sometido a reglas; el concepto del juego no se limita al juego que se desarrolla en formas determinadas, sino que abarca todas las formas de actividad lúdica. La característica del curso del juego en el niño se manifiesta en la apertura de su dinamismo, que hace posible una progresión casi ilimitada del proceso o una continuada repetición del curso.

Destacan cuatro principios en el diseño de ambientes de aprendizajes para la enseñanza efectiva de juegos. Para ellos, el ambiente debe ser adecuado a la actividad del aprendiz a quien se le debe dar retroalimentación y ayudarlo a ser reflexivo evaluando sus propios ingresos. Sugieren, que el aprendiz se le debe dar la oportunidad de operar desde varias perspectivas, él no sólo debe ser recipiente de información, sino también agente, árbitro y recíproco. De igual forma, las actividades deben contener sus propias metas y fuentes de motivación a fin de que el aprendiz sea liberado de toda dependencia y autoridad, para que pueda razonar, por lo tanto, se aumenta la productividad en el proceso de aprendizaje.

A través del juego se promueve la ejecución de las acciones corporales que incrementen el desarrollo de las habilidades motoras que no sólo tienen un enlace biológico, funcional y físico, sino permite al niño adquirir seguridad emocional y encontrar diversas modalidades de expresión e interacción con el medio. Esta es una de las áreas donde el niño hiperactivo presenta alteración en su desarrollo a causa de los movimientos impulsivos que limitan su coordinación fina e incluso la gruesa en algunos casos.

El niño desarrolla su autonomía al ser quien elabora sus propios esquemas de aprendizaje, lo que le permitirá consolidar su función simbólica, estructurando progresivamente el tiempo, el espacio que en forma consecutiva le permita alcanzar bases de aprendizaje.

"El juego es un tipo de actividad y como tal, es afín al trabajo no a la ociosidad y además es natural, espontáneo y tiene carácter agradable".[25] En este sentido permitirá al niño hiperactivo la concentración en las tareas escolares y la conclusión de las mismas, siempre y cuando exista un trabajo consistente de inclusión al juego y las actividades lúdicas.

Al juego se le considera el mejor medio para que en él, el niño realice acciones, aprenda, interactúe y forme su propio conocimiento, porque la actividad lúdica cumple con

[25] Ibid. p. 15.

la función educativa dentro del contexto social en que nos desenvolvemos.

El juego es como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que permiten entender la realidad de la manera más exacta.

El juego es algo más que una preparación para las actividades del adulto, ya que el niño reproduce situaciones que más le han impresionado, evocando hechos agradables o desagradables de su realidad. Para el niño, según Piaget el juego es un medio de adaptación tanto intelectual como afectiva.

Dentro de los trabajos de Vigotsky, ubicado en el campo de la psicología evolutiva de la escuela rusa, se considera el juego como una actividad que completa necesidades que no reciben inmediata gratificación, invirtiendo la estructura básica que determina la relación del niño con la realidad; es decir, que en el juego el niño cambia la estructura de sus percepciones acerca de los objetos, subordinando al significado de una cosa la cosa misma, a través de la creación de situaciones imaginarias que manifiestan la emancipación del niño ante la realidad. En este proceso se dan dos paradojas: la primera está relacionada con el hecho de que él niño opera con un significado delimitado por un contexto real, la segunda se relaciona con el hecho de que el niño en el juego elige la línea de menor resistencia aceptando las reglas que guiarán el camino hacia el máximo placer en el juego.

Es por eso importante decir que respecto a que la organización ambiental constituye una intensa influencia tanto en la conducta de los niños como en la de los adultos. A veces el tipo de conducta que ocurre en el aula, puede dar la pista de que la organización del espacio, la disposición de los materiales, la distribución no es la adecuada.

Esto significa que los niños en la medida de sus posibilidades participen en la distribución yen la organización del ambiente clase, de tal manera que se ve reflejada la vida del grupo, sus experiencias, vivencia, acontecimientos, actividades, es decir, su identidad y características, sus intereses y necesidades.

El juego es como una actividad placentera para el niño resulta inadecuada por dos razones: primero, porque existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, por ejemplo, el succionar un chupete aunque esto no lo sacie, segundo porque hay juegos en los que la actividad no es placentera en sí misma, por ejemplo, juegos que únicamente producen placer si el niño encuentra interesante el resultado; éstos suelen predominar al final de la edad preescolar y al principio de la etapa escolar .

En términos del desarrollo del niño se ha especulado erróneamente las necesidades del pequeño, a manudo describimos el desarrollo del hiño como el desarrollo de sus funciones intelectuales; todo niño se presenta ente nosotros como un teórico que, caracterizado por un nivel más alto o más bajo de desarrollo intelectual, pasa de un estadio a otro. Pero si ignoramos las necesidades del niño, así como los incentivos que lo mueven a actuar, nunca podremos llegar a comprender su progreso de un estadio evolutivo a otro, porque todo avance está relacionado con un profundo cambio respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos. Aquello que antes constituía el mayor interés para el niño, carece ahora de toda importancia para él que comienza a dar sus primeros pasos. La sucesiva maduración de las necesidades es un tema central, ya que no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego, si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podremos entender la singularidad del juego como forma de actividad.

En los comienzos de la edad escolar hacen aparición, deseos que no pueden ser inmediatamente gratificados u olvidados y se retiene todavía la tendencia a la inmediata satisfacción de los mismos, (característica del estadio precedente), la conducta del pequeño sufre un cambio. Para resolver esta tensión, el niño en edad escolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseo irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. Por lo tanto, la imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño; ésta no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajena a los animales. Representa una forma específicamente humana de actividad consciente, al igual que todas las funciones del conocimiento, surge

originariamente de la acción. El viejo proverbio que dice que el juego del niño es la imaginación en acción, ha de ser invertido: para los adolescentes y niños en edad escolar la imaginación es un juego sin acción.

Desde este punto de vista resulta evidente que el placer derivado del juego preescolar está regido por motivos distintos de la simple succión del chupete. No obstante, ello no quiere decir que el juego surja siempre como resultado de todo deseo insatisfecho, sin embargo, raramente suceden las cosas de esta manera. Por otra parte, la presencia de estas emociones generalizadas en el juego no significa que el niño comprenda los motivos que facilitan la aparición del mismo, en este aspecto, el juego difiere sustancialmente del trabajo y otras formas de actividad.

Así pues, al establecer criterios para distinguir el juego infantil de otras formas de actividad didáctica se dirá que en aquél el niño crea una situación imaginaria; esta idea no es nueva, en el sentido de que las situaciones imaginarias en el juego han sido siempre aceptadas; sin embargo, al principio se les consideraba únicamente como un ejemplo de las actividades lúdicas, la situación imaginaria no constituía una característica definitoria del juego en general, sino que era tratada como un atributo de las subcategorías específicas de aquél.

El juego no es exactamente una acción simbólica en el sentido estricto de la palabra, de modo que es imprescindible averiguar el papel de la motivación en el juego, por lo que las aproximaciones realizadas hasta ahora no nos ayudan en absoluto a comprender el papel que desempeña el juego en el posterior desarrollo.

Si cualquier tipo de juego representa la realización en forma lúdica de tendencias que no reciben inmediatamente gratificación, los elementos de las situaciones imaginarias se convertirán automáticamente en parte del todo emocional del juego. La situación imaginaria de cualquier tipo de juego contiene ya en sí ciertas reglas de conducta, aunque éstas no se formulen explícitamente ni por adelantado.

La evolución a partir de juegos con una evidente situación y ciertas reglas ocultas a juegos con reglas manifiestas y situaciones imaginarias poco evidentes señala el desarrollo del juego del niño en la etapa escolar.

La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme; el jugar resulta totalmente imposible para un niño de menos de tres años, puesto que es una nueva forma de conducta que libera al pequeño de las coacciones a que se ve sometido. La conducta de un niño muy pequeño está determinada en gran medida por las condiciones en las que se desarrolla la actividad.

En el juego el niño aprende a actuar en un terreno cognoscitivo, más que en un mundo externamente visual, confiando en las tendencias internas e impulsos en lugar de hacerlo en los incentivos que proporcionan las cosas externas.

En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante, el niño ve una cosa pero actúa siguiendo lo que ve, así, alcanza una condición en la que el niño empieza a actuar independientemente de lo que ve.

En el juego el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas; la acción de acuerdo con las reglas, está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismos, ello supone en cambio tan radical de la relación del niño con la situación real, concreta e inmediata, que es difícil subestimar su total significación.

Resulta fundamental señalar lo encontrado por Martínez acerca de que el juego proporciona el contexto adecuado en el que se pueden atender las necesidades básicas de aprendizaje infantil. Las actividades lúdicas dan al niño la oportunidad de:

- Practicar, elegir, imitar, imaginar, dominarse.
- Adquirir nuevos conocimientos.
- Explotar, observar, experimentar, moverse, sentir, pensar.

- Comunicarse, interactuar con los otros.
- Conocerse y comprender sus posibilidades y limitaciones.

A través del juego el niño accede a una definición de los conceptos u objetos, y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa. El juego plantea demandas al niño constantemente para evitar el impulso inmediato, a cada paso el niño se enfrenta aun conflicto entre las reglas del juego y aquello que le gustaría hacer si de improviso pudiera actuar espontáneamente, en el juego actúa de modo contrario al que le gustaría actuar, el mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego, alcanza el mayor despliegue de poder cuando renuncia a una atracción inmediata en el juego.

El juego brinda al niño una nueva forma de deseos, le enseña a desear relacionando sus deseos aun yo ficticio, a su papel en el juego y sus reglas, de este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad.

Las situaciones cotidianas de la conducta de un niño son contrarias a su conducta en el juego; en el curso de éste, la acción se subordina al significado, pero, como es lógico, en la vida real la acción domina al significado. Por ello, es totalmente incorrecto considerar al juego como el prototipo de la actividad cotidiana de un niño, así como su forma predominante.

La conducta de juego en la vida real únicamente se considera normal en aquel tipo de juego en que los niños empiezan a jugar a lo que están haciendo en realidad, creando asociaciones que facilitan la ejecución de una acción desagradable.

Por lo tanto, el juego resulta factible, ya que crea una zona de desarrollo próximo en el niño durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria, en el juego es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es, al igual que en foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo un considerable agente de

desarrollo.

Aunque la relación juego-desarrollo pueda compararse ala relación instrucción - desarrollo, el juego proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a las necesidades y conciencia. La acción es la esfera imaginativa, en una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales e impulsos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo preescolar. El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica, sólo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño.

A medida que el juego va desarrollándose, se ve un avance hacia la realización consciente de un propósito, es erróneo pensar que el juego constituye una actividad sin objetivos.

A lo largo del segundo año de vida, las capacidades manipulativas de los niños se desarrollan intensamente a través del juego con los objetos. En el juego manipulativo hay dos dimensiones: una es la que afecta al progreso sensoriomotor, la otra es que las actividades manipulativas adquieren un perfil reconocible porque se acomodan a los modelos culturales de uso de objetos reales. Este último presupone la influencia social de los adultos con quienes los niños comparten sus juegos, el propósito fundamental es que el núcleo de lo que se conoce por significado se constituye sobre esos esquemas de uso aprendido de objetos culturales. Además yen la línea con los postulados de Vygotsky, sostenemos que el progresivo desarrollo de las acciones manipulativas en el juego, particularmente materno-filial, pone en marcha un complejo de capacidades de naturaleza intermedia, sobre las que se construyen los primeros significados de los que el niño se apropiará internalizándolos.

Dentro de la misma investigación se utilizaron las siguientes categorías que son aplicables tanto al niño como al adulto:

- Manipulación: esta variable se refiere al tipo de manipulación que efectúa el sujeto con los objetos a su alcance.
- Novedad: una de las cuestiones que parecen importantes en el estudio del desarrollo del juego es si éste goza de las propiedades de productividad y flexibilidad.
- Material: con esta variable se pretende analizar aquel aspecto de la conducta interactiva que hace referencia al respecto de cada interlocutor hacia el material presentado por el otro.
- Tema: un tema podría ser definido como el conjunto de esquemas que se suceden dentro de un plan u objetivo a conseguir.
- Lenguaje: esta última variable recoge las intervenciones verbales, gestuales y vocalizaciones, se entiende a la función que cumplen en el curso de la interacción.

Desde el punto de vista del desarrollo, el hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un medio de desarrollar el pensamiento abstracto, el desarrollo correspondiente de las reglas conduce a acciones en cuya base la división entre el trabajo y el juego resulta factible, una división con la que todo niño se encuentra cuando accede a la etapa escolar.

El papel de la escuela no es únicamente de transmisión de contenidos, sino desarrollar todas y cada una de las potencialidades del individuo. Se debe pensar en el niño como una persona de evolución y tomar en cuenta sus necesidades y características propias de su edad.

El niño es un ser único y la escuela debe responder aun desarrollo íntegro en los distintos campos (afectivo, motriz y cognoscitivo), y de ninguna manera proporcionar aprendizajes con aspectos desarticulados, separados y sin ninguna relación entre sí.

Es importante retomar lo mencionado por Martínez, quien sugiere que uno de los

factores del éxito o el fracaso es la colaboración que se establezca entre la familia y la escuela. En esta etapa educativa la interacción entre el centro y la familia es particularmente necesaria.

Familia y escuela son los dos primeros ambientes en los que el niño y la niña toman contacto con la sociedad y por tanto van a ser fundamentales para el desarrollo de su personalidad y para el crecimiento lo más óptimo posible, entendiendo éste en su más amplio significado.

Una buena interrelación entre familia y escuela consigue dos objetivos fundamentales: 1) los educadores conocerán mejor a los niños con los que trabajan; y 2) las familias a través de la escuela pueden aprender nuevos planteamientos educativos y mejorar las posibilidades que ofrece la educación familiar. En educación infantil es imprescindible establecer el modo de participación de los padres.

A través del juego se promueve la realización de las acciones corporales que incrementan el desarrollo de las habilidades motrices que no sólo no tienen un enlace biológico, funcional y físico, sino permite al niño adquirir seguridad emocional y encontrar diversas formas de expresión e interacción con el medio. Por lo tanto, el niño y el juego se encuentran estrechamente relacionados con su vida escolar y social, porque el juego representa una forma importante de familiarizarse con los demás.

Por lo tanto, los profesores durante el desempeño de su trabajo se enfrentan a situaciones desalentadoras y no cuentan con bases sólidas sobre la manera más adecuada de enfrentarlas, continuamente se desaprovechan oportunidades de desarrollar el trabajo en una forma armónica y utilizando todos los recursos que están al alcance, principalmente el juego.

El juego como medio de socialización, permite una mejor adaptación a situaciones nuevas y la convivencia entre otros beneficios anteriormente mencionados. La actividad lúdica es la base del desarrollo integral y armónico del niño.

De esta manera, se ha observado que en la escuela se le asigna al juego un tiempo muy breve, el desarrollo de éste se limita a veinte o treinta minutos, al tiempo que está destinado dentro del horario escolar para el recreo: podemos decir que en la escuela primaria solamente ala hora del recreo se le da al niño la oportunidad de jugar.

Si el juego modela la personalidad infantil no debe quedarse en el nivel preescolar. Debe transponer esos linderos que le han señalado los adultos y llegar e instalarse en la escuela primaria, porque en ella el niño sigue siendo niño, porque su personalidad no ha terminado de formarse yen ta escuela primaria debe continuar ese proceso de formación.

La necesidad de que en el conocimiento escolar se incluya la actividad lúdica aún cuando ésta no se encuentre indicada en el programa escotar es básica, pues sólo de esta manera se estará atendiendo una de las necesidades vitales en el área del desarrollo biopsico-social del niño, convirtiéndolo al mismo tiempo al grupo escolar en una comunidad activa y feliz donde la construcción del conocimiento se hace posible a través de una forma atractiva; más dinámica y placentera.

El desarrollo del juego como estrategia en el trabajo del niño hiperactivo requiere de una cuidadosa atención por la responsabilidad que trae consigo. Se deberá tomar en cuenta las características individuales del niño en el momento de realizar juegos educativos y mostrar flexibilidad para poder ayudar a los niños a lograr sus metas y con esto obtenga entre otros logros mayor seguridad y autonomía en su comportamiento.

CAPÍTULO II

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS QUE INVOLUCREN ACTIVIDADES LÚDICAS

2.1. Orientaciones para la inclusión del juego en el aula

Para diseñar estrategias didácticas basadas en los juegos no basta con conocer los fundamentos psicológicos que siempre son teóricos, hay que indagar y descubrir cuáles son las formas concretas que adquieren las actividades lúdicas entre los niños y las niñas a los cuales se educan.

Durante la edad preescolar y los primeros años de la escolaridad los niños despliegan de forma espontánea diversos tipos de juego, continúan desarrollando el juego de contacto físico y toda clase de divertidas y estimulantes acciones psicomotrices que no sólo compensan la necesidad de movimiento e interacción física, sino que aportan el perfeccionismo de pautas de aprendizaje psicomotor imprescindible para continuar la maduración neurofisiológica.

Además del juego psicomotor que adquiere múltiples formas y que resulta de gran valor educativo cuando se reorienta hacia la correcta educación psicomotriz, el juego simbólico llega a su máximo exponente convirtiéndose en fuete de estímulos para el desarrollo del pensamiento, el lenguaje y en general la comprensión del mundo.

Por ser una actividad primordial en la niñez, el juego está profundamente involucrado en el proceso de socialización; existe, por lo tanto, una relación estrecha entre juego y desarrollo social. El entorno influye de manera importante en lo que se refiere al desarrollo del juego en los niños, efecto que a su vez repercute en la construcción e incorporación de comportamientos sociales. Los niños aprenden actitudes y habilidades requeridas para el juego gracias a sus padres, hermanos o de otros niños con los que tienen

contacto, pero los progenitores y compañeros pueden igualmente desalentar algunos juegos y reforzar otros.

Es necesario señalar que aun cuando el juego es una actividad básica en la educación preescolar, ha recibido por lo general un tratamiento superficial; o por el contrario, ha ido motivo de exhaustivo trabajo, pero sin articular en forma adecuada el campo teórico con sus posibilidades de aplicación psicopedagógica, ni tener claro cómo puede intervenir el docente en ese proceso lúdico a fin de potenciar los conocimientos sociales y cognoscitivos de los pequeños.

Entre los diversos tipos de juego simbólico, destaca uno al que se le ha concedido poca importancia como fuente de desarrollo y de aprendizaje en nuestro entorno cultural occidental, sobre todo como consecuencia de los trabajos investigadores de Vigotsky, se trata del juego de representación de roles o sociodramático.

Al involucrar a los niños en juegos sociodramáticos, se mejoran sensiblemente sus destrezas sociales, se estimula el desarrollo del lenguaje y se acrecienta la habilidad para usar signos y símbolos. El juego sociodramático viene a ser una forma avanzada de jugar actuando en el que el grupo de niños adoptan papeles y realizan dramatizaciones en forma cooperativa; de ahí que este tipo de juegos esté más asociado al desarrollo cognoscitivo y social del menor.

El estudio detallado del tipo de comunicación y de acciones que ocurren dentro del juego sociodramático revela detalles extraordinariamente sutiles del tipo de dramatización que los niños y niñas poseen sobre lo que hacen las personas en su vida cotidiana: cómo piensan, qué actitudes exhiben en determinadas situaciones, sus cambios de humor y en definitiva los conocimientos que poseen sobre cómo se comportan las personas en situaciones de relación social cotidiana y de desempeño de sus tareas habituales.

Es precisamente en el juego simbólico donde se presenta el pensamiento egocéntrico en su máxima expresión, aunque cabe aclarar que mucho antes de la aparición

del lenguaje se da un juego de las funciones sensoriomotoras, sin intervención del pensamiento ni de la vida social, ya que no pone en acción más que movimientos y percepciones. A diferencia de éste, en el juego simbólico interviene el pensamiento, pero individual, casi puro, debido a que su función está centrada en el niño mismo.

De acuerdo con Piaget, "el juego constituye un peldaño indispensable en el desarrollo cognoscitivo del niño, es el puente que salva el vacío existente entre la experiencia y la emergencia del pensamiento representativo o simbólico".[26]

Se considera que este tipo de actividades lúdicas son marcos naturales de aprendizaje, a través de ellas se produce el aprendizaje espontáneo, hay aprendizaje espontáneo cuando sin una intención formal de modificar esquemas de pensamiento o conductas concretas, se producen cambios como consecuencia de situaciones de comunicación e intercambio social no preparados para esta finalidad. En el juego sociodramático, niños de distinto nivel cognitivo ponen en común sus ideas sobre el tema que desarrollan, de tal manera, que unos aprenden de otros a interpretar de forma más correcta, compleja o precisa la realidad que representan en el juego.

"Los juegos se producen en el entramado de unos marcos interactivos y de comunicación social que les proporcionan las condiciones necesarias para convertirse en verdaderas zonas de desarrollo próximo y por tanto en ámbitos de aprendizaje natural".[27]

Para intervenir didácticamente desde el juego hay que partir del principio de considerar al profesor no como un técnico que aplica ciegamente un instrumento, sino como un ser humano creativo, cargado de intencionalidad y dispuesto a comprender una situación humana compleja, a jugar dentro de ella, mejorando la comprensión y el desarrollo del pensamiento en general y las ideas que en ella circulen en particular.

---

[26] PIAGET, Jean. Op. Cit. p. 18.
[27] ORTEGA Ruiz, R. Op. Cit. p. 20.

La intervención del profesor debe estar basada en el diagnóstico de las situaciones de juego y en la comprensión de éste, tanto respecto de los aspectos de contenido, como de los aspectos externos o formales del juego. Por lo tanto, el profesor debe construir su propio conocimiento sobre el quehacer cotidiano, en coherencia con la investigación sobre lo que sucede en el aula, sobre cómo piensan sus alumnos y lo que saben hacer, están camino de aprender o ya dominan de forma segura.

En este contexto, el papel del profesor según Osorio "ya no es el de transmitir conocimientos, sino de estimular y proporcionar que el niño construya su propio conocimiento y de hacer más significativo su aprendizaje a través de lecto-juegos, cantos e historietas y fomentar de manera permanente los valores".[28] Al desarrollar estas actividades, el niño logra mejorar en el proceso de aprendizaje e influye de manera positiva en su conducta.

Cuando los maestros se involucran en el juego educativo, efectivamente se incrementa la cantidad y calidad del juego sociodramático en los niños. Por lo cual la intervención en el ámbito educativo puede ser a través de:

- Intervención exterior, en la que el adulto permanece fuera del episodio de juego, pero hace comentarios y sugerencias.

- Participación en el juego, donde el adulto toma parte activa y modela las conductas deseadas.

El juego educativo no sólo significa avances en la creatividad, sino también en la asunción de otras perspectivas, en el desarrollo y riqueza del lenguaje, así como en el logro de la conversación, la cooperación y el control de los impulsos.

Una de las cosas que distingue el juego de lo que no es, es el espacio y el tiempo, el escenario, ese espacio real y simbólico tendrá un papel muy relevante, porque actúa de

[28] OSORIO, D. Op. Cit. p. 8.

soporte; los niños deben saber dónde empieza y dónde acaba el dominio físico de la actividad que se va a desarrollar. Si el espacio es uno de los pilares de los juegos, la utilización educativa de los mismos debe conceder gran importancia a su estudio y comprensión. Se tratará entonces de pensar en el aula como un ámbito de convivencia en el cual los juegos tendrán que someterse a las normas de organización educativa, pero ocuparán un lugar preferente en la misma.

El rincón del juego debe decorarse con la colaboración de los niños y las niñas y estar bien delimitado para que permita montar pequeños escenarios, más o menos íntimos, donde los objetos puedan tener un valor representativo y se puedan desarrollar escenas y sucesos imaginarios.

A partir de la observación, la interacción de niños en grupo requiere cierto apoyo del ambiente. El papel de soporte que tiene la presencia de zonas circunscritas y la división de la unidad espacial por divisiones altas, sobre el comportamiento de niños en centros franceses de educación primaria. En la disposición abierta los niños se agruparon alrededor del profesor disminuyendo así las interacciones infantiles, también en el ambiente cerrado los niños en fase de relación de dependencia muy intensa prefirieron ocupar la parte de la sala donde permanecían los adultos, ya en el ambiente semiabierto los niños ocuparon preferentemente las zonas circunscritas y fueron observadas en ellas más agrupamientos y actividades dirigidas a los compañeros, especialmente dé afiliación.

Por otro lado, los materiales para el juego deben estar en este rincón y su uso suficiente flexible para que estén al servicio del juego y no al contrario.

Los productos desechables constituyen recursos que pueden ser empleados en los juegos, pero convendría saber que para los niños lo viejo es poco atractivo, no deberíamos consentir que el rincón de juego se convierta en un basurero, es importante que lo que llamamos material desechable sea reciclado de alguna forma.

Sobre la forma de conseguir estos materiales hay que tener en cuenta que para los niños el derecho a la propiedad privada se relaciona mucho con el propio concepto de sí mismos; así pues, se debería ser prudentes con la socialización de objetos a los cuales los niños se sientan muy apegados, porque con frecuencia les evocan recuerdos de situaciones afectivas y esto puede crear conflictos difíciles de resolver a lo largo de un juego.

Es importante que el rincón de juego tenga un aspecto agradable, sin que su decoración adquiera una configuración fija y cerrada; a veces un escenario, cuando se ha construido con materiales más o menos representativos, puede permanecer formando parte de la decoración del aula, sin embargo, una norma general debe ser la de guardar lo que se haya utilizado y arreglar el rincón para otros niños y otra ocasión. El juego es de alguna forma efímero y la excesiva permanencia de escenarios, coartan la libertad para empezar una situación lúdica nueva.

Por lo tanto, el espacio. Lúdico, los tiempos de juego y los materiales que 'se utilizan, sean en la propia aula o de forma más globalizada en la ludoteca, debe ser objeto de reflexión y de planificación cuidadosa porque serán la plataforma básica sobre la que acontecerán los juegos educativos.

Lo más característico del juego es la actitud psicológica hacia el mismo, las actitudes que se exhiben en las aulas por parte del profesor son, con frecuencia poco lúdicas, de ahí que insistamos una y otra vez en que la participación en un juego supone entrar en un marco de ficción dentro del cual la conciencia de estar jugando y el estado emocional de flexibilidad, aceptación de los otros y disponibilidad para el cambio, es imprescindible; si no podemos o no sabemos jugar, no debemos intentarlo irreflexiblemente, porque sin querer seremos normativos, exigentes o simplemente no interesados. Los niños notan muy rápidamente el desinterés o el fastidio de los adultos hacia el juego en el que dicen estar participando yeso les molesta y termina arruinando la potencialidad educativa que la intervención del profesor podría tener.

Dentro de la investigación de Ortega, se menciona que "el juego permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustando la representación mental ala acción práctica, los medios a los fines, la comunicación a las necesidades de comprensión entre los jugadores".[29] En los juegos, las iniciativas surgen directamente de las necesidades de la actividad misma, las metas se eligen sobre la marcha y los medios se buscan espontáneamente. En el juego se combina también la actividad y el pensamiento que es difícil diferenciar una de otra, y esto es un importante ejemplo de que la inteligencia infantil funciona de forma global.

La incorporación del profesor a los juegos debe hacerse con el consentimiento de los niños y las niñas que se disponen a jugar en un rincón determinado. Igual que un niño pregunta a otro si quiere jugar y le sugiere el tema, sin imponer ni una ni otra cosa, los adultos deben saber que el juego no es de nadie y es de todos, así pues, hay que solicitar jugar, saber jugar y ser deseado como jugador, más allá de esta regla democrática no habrá juego, o éste no será en principio, interpretado por los niños como un verdadero juego.

Ortega ha descrito que cuando un adulto participa con sinceridad en el juego éste funciona satisfactoriamente para los niños que lo aceptan y esperan de él un comportamiento competente y divertido. Si juega con esa actitud podrá conocer la estructura de la comunicación, las normas implícitas, los matices afectivos que aparecen, los conceptos que se despliegan entre los niños y otros muchos aspectos de sutil comprensión.

Los juegos tienen una función expresiva de mostrarnos aspectos de la personalidad de los niños y de su situación social que tiene un gran valor como forma de acceder al mundo interno y social de los alumnos.

Se ha demostrado en investigaciones que el juego en la escuela no sólo permite potenciar niveles más elaborados, sino que como consecuencia también tiende a aumentar el desarrollo cognoscitivo y social en el niño. Los procedimientos de juego educativo que

[29] ORTEGA Ruiz, R. Op. Cit. p. 23.

involucran la participación directa del adulto, tienden a arrojar beneficios para la creatividad, inteligencia, asunción de perspectivas, cooperación y otras destrezas. Un conjunto cada vez mayor de evidencias sugiere que el contacto del adulto con el niño durante el juego, es la causa principal de estos avances.

Cuando se observen los juegos infantiles surge la duda sobre por qué un niño elige unas u otras acciones o verbalizaciones para simular un determinado contenido, disponer de los esquemas que los niños manejan cuando piensan en tales o cuales contenidos facilita la comprensión de los juegos, porque podemos contrastar lo que se dice y se hace dentro de los mismos con los esquemas previos de los jugadores.

Sin embargo, la exploración sobre las ideas infantiles referidas a los juegos que practican no es algo que nos pueda ofrecer total seguridad en el dominio de los esquemas cognitivos que de hecho movilizan los niños, pero disponer de aproximaciones a las mismas es ya en sí mismo un apoyo a la investigación sobre el papel de los juegos como estimuladores del desarrollo cognitivo, especialmente si la información obtenida se contrasta con la exploración sobre conceptos referidos a los temas más frecuentemente simulados.

El área de desarrollo próximo no se refiere sólo a lo que el niño puede hacer con la ayuda de un adulto o de un niño mayor que él, sino también a lo que es capaz de preguntarse ya la capacidad de ser sensible a preguntas nuevas, también se refiere ala capacidad de adelantar respuestas más o menos precisas y de hacer hipótesis sobre asuntos nuevos, de hacer planteamientos heurísticos y de aventurar intuiciones.

Se retorna la investigación realizada por Ortega acerca de la importancia del juego dentro del salón de clases y la interacción que se tiene, quien menciona que los niños dan una enorme importancia a la interacción con sus compañeros y desean tener a alguien a quien considerar su mejor amigo. El profesor debe reflexionar sobre las preferencias de los niños y recoger experiencias para ver cuáles son las condiciones que hacen capaz al niño jugar y aprender, debe comprobar qué organización, qué tranquilidad e incitación necesita

el niño para lograr resultados positivos.

El juego es una situación donde el niño puede aventurar una idea, como propuesta y tratar de comprobar si es o no aceptada por los compañeros, y así obtener una cierta retroalimentación sobre la validez de su idea; porque si es interesante o no, hay otra mejor, va a ser considerada válida por los compañeros con gran satisfacción para el futuro investigador, y si es mala o hay otra mejor, va a ser rechazada con naturalidad y poca saña.

En definitiva, conocer los conceptos sobre temas que los niños juegan y la forma en que los desarrollan en el juego, permite deducir qué zonas del conocimiento del niño están asentadas como creencias más o menos seguras, qué zonas se saben pero no se consideran significativas y qué zonas simplemente no se conocen y por tanto no despiertan ningún interés. Cuando se indaga el pensamiento de los niños, en general y en relación con el juego en particular, los profesores amplían sus posibilidades de intervención educativa.

En gran medida, el aprendizaje es la búsqueda de soluciones nuevas a problemas en parte nuevos; esto vale también para el aprendizaje que tiene lugar en los juegos pero de forma espontánea.

Vygotsky señala que la práctica de la educación escolar y las investigaciones que él realizó demuestran que "la importancia del juego no se reduce a la ejercitación de procesos psíquicos aislados".[30] Su significado para el desarrollo del pequeño está determinado al afectar los aspectos más sustantivos del desenvolvimiento de su personalidad en conjunto, el desarrollo de su conciencia.

El juego es el tipo de actividad con que el niño escolar realiza de manera práctica la individualización de las reglas de conducta de uno u otro adulto. Sería más correcto decir que esta tarea está incluida en las aspiraciones del niño a ser en el juego alguna otra persona.

---

[30] VYGOTSKY, L. 9. Op. Cit. p. 20.

El juego no sólo incorpora los acontecimientos infantiles sobre la realidad social, sino que los eleva aun nivel superior, les trasmite un carácter consciente y generalizado. A través del juego el mundo de las relaciones sociales, mucho más complejas que las accesibles al niño en su actividad no lúdica, se introduce a su visa y la eleva aun nivel significativamente más alto. En ello se basa uno de los rasgos esenciales del juego, ahí radica una de sus significaciones más importantes para el desarrollo de la personalidad infantil.

Vygotsky señala que en "el juego los niños mantienen relaciones de dos tipos: lúdicas y reales".[31] Las lúdicas son las que se establecen según el argumento y el papel que desempeña cada uno. Las relaciones reales entre los niños son las que surgen como compañeros que realizan una cosa en común: ello les permite ponerse de acuerdo sobre el argumento, la distribución de los papeles y discutir las cuestiones y equívocos que puedan surgir, en dichas actividades lúdicas se produce entre los niños una forma determinada de comunicación, requieren del niño, iniciativa y coordinación de sus actos con lo de los demás para establecer y mantener una comunicación durante los episodios de las mismas.

Cuando los niños juegan por separado los elementos de la comunicación se manifiestan muy temprano, porque no saben aún desplegar un juego con argumento, en este periodo el niño se centra en sus propias acciones y presta poca atención a lo que hacen los demás.

Por otro lado, Vygotsky encontró además que el juego ejerce gran influencia en el lenguaje, ya que la situación lúdica exige de los participantes un determinado desarrollo de la comunicación. El niño que durante el juego no puede expresar claramente sus deseos, que no es capaz de comprender las instrucciones verbales de los demás, será una carga para sus compañeros, la necesidad de comunicarse con los otros estimula el lenguaje coherente.

En definitiva, si comparamos los esquemas cognitivos lúdicos con los esquemas de conocimiento sobre el mismo tema se obtendrá la zona de duda e imprecisión que es la

[31] Ibid. p. 21.

franja de conocimiento, la pauta socioafectiva o emocional que se debe cubrir con el comportamiento educativo. Por lo mencionado anteriormente se considera que el juego es una estrategia útil para el trabajo con niños, común en muchas escuelas, siendo frecuente en las mismas encontrar a niños con problemas de conducta, que se caracterizan por ser demasiado inquietos, presentan escasa atención y tienen bajo rendimiento escolar. Sin embargo, en la mayoría de las ocasiones los profesores consideran a estos niños como un problema difícil de resolver, un estorbo para el buen desempeño de la clase e incluso llegan a segregarlo de las actividades cotidianas del aula, todo ello puede considerarse producto del desconocimiento que los profesores tienen acerca de la hiperactividad.

Dado el comportamiento de los niños los profesores tratan de referirlo a un aula especial para que ahí pueda ser apoyado y que no interfiera en el trabajo de los demás, alumnos, siendo esta una alternativa que puede conseguir logros parciales. Ya que si bien el apoyo en aula especial puede ofrecer respuestas positivas a las necesidades específicas del niño, será fundamental que haya continuidad de estos apoyos en el aula regular, de manera tal que la intervención de los equipos especiales se constituye en una respuesta educativa integral en colaboración estrecha con el profesor.

Es conveniente que al niño hiperactivo se le preste atención un poco más directa, ya que de esta manera es como va a mejorar de manera significativa el comportamiento; pero el profesor debe de tomar en cuenta a los demás niños, no dejarlos de lado por dedicarle más tiempo al niño hiperactivo, es recomendable realizar actividades que contribuyan a crear ambientes escolares favorables al proceso enseñanza-aprendizaje y al mismo tiempo ofrecer ayudas específicas a aquellos alumnos que lo requieran.

Con relación al juego, los niños se ven envueltos en el tipo de experiencia lúdica que corresponde a su nivel de desarrollo cognoscitivo. Señala Piaget que los niños menores de dos años se ven envueltos sólo en juegos de práctica, no siéndoles posible participar en juegos de simulación o dramatización porque no tienen aún las habilidades cognoscitivas necesarias para las representaciones simbólicas.

Piaget considera el juego como un estado de desequilibrio en el que la asimilación domina sobre la acomodación, puesto que el juego no es adaptativo. Los niños no aprenden nuevas habilidades cuando juegan, ellos hacen prácticas y consolidan las habilidades recién adquiridas. Asimismo, considera muy importante esta práctica de consolidación, porque sin ella muchas habilidades apenas aprehendidas se perderían rápidamente.

Por su parte Vygotsky considera que "el juego tiene un rol más directo de di que se pensaba en el desarrollo cognoscitivo".[32] De acuerdo con Vygotsky, los niños pequeños son incapaces de abstraer pensamientos porque para ellos significado y objeto están fundidos en un solo elemento.

Otros teóricos cognoscitivos como Bruner enfatizan que "el juego promueve la creatividad y flexibilidad, afirmando que en el momento de esparcimiento los significados son más importantes que los fines".[33]

Puntualiza que cuando el niño juega no se preocupa por conseguir sus metas y, por lo tanto, puede experimentar nuevas o inusuales combinaciones de comportamientos que nunca habrá intentado si estuviera bajo la presión de alcanzar una meta. Para que se pueda llevar a cabo este trabajo es necesario que los profesores conozcan cuáles son las características del niño hiperactivo y cómo poder trabajar con él, algunas de ellas son: excesiva actividad motora, sobreactividad, déficit de atención, carácter impulsivo, conducta agresiva, ansiedad, problemas de aprendizaje, etc. Es esencial que se conozcan las características del medio ambiente en donde se desarrollan los niños, para tener una base del por qué de su comportamiento, siendo el juego un puente medular del trabajo diario con los niños, ya que por medio de él ayudamos a despertar su creatividad, fortalecer su autonomía y desarrollar sus actividades tanto físicas como mentales.

En el caso específico de los niños hiperactivos, un rasgo común es la dificultad para concentrar su atención en las tareas escolares, acentuándose sobre todo en las tareas de

---

[32] Ibid. p. 22.
[33] BRUNER, Jerome. Juego, pensamiento y lenguaje". En UPN, antología: El juego. p. 20.

repetición y ejercitación, mismas que resultan poco atractivas y significativas para el común de los alumnos. El diseño de actividades escolares que promuevan aprendizajes deberán establecer el vínculo entre la cotidianeidad del alumno y los contenidos escolares en aras de que los alumnos encuentren la utilidad de lo que aprenden.

Otro aspecto a destacar en los niños hiperactivos son los síntomas de desajuste emocional y en ocasiones constituyen mecanismos de compensación o huidas de vivencias angustiosas. Al respecto Brozone y Rosemberg señalan que el estilo del profesor y las estrategias que implementan en el aula pueden compensar las vivencias angustiosas del niño, convirtiendo el espacio escolar en un lugar de encuentro con sus capacidades y de apoyos educativos.

El juego tiene un papel muy importante en el desarrollo emocional del niño, permite que el niño exteriorice sentimientos negativos asociados a eventos traumáticos. Así, posibilita suspender la realidad y hacer un intercambio de roles, es decir, pasar de una posición de receptor pasivo de una desagradable experiencia, al manejo simbólico de la misma a través de la actividad lúdica. El juego compulsivo es otro mecanismo por medio del cual el niño desecha eventos no gratos de su vida social o emocional.

Otro de los aspectos a los que se enfrentan los niños hiperactivos es que los padres los juzgan de cómo latosos, desobedientes y los tratan con violencia y los castigan sin saber qué es lo que está pasando. También cuando los profesores ignoran este tipo de conducta dicen que el niño tiene problemas de aprendizaje y conducta pésima, sin saber que pueden tener un buen nivel de inteligencia, sin embargo, a consecuencia de su falta de concentración en las actividades escolares el niño no cumple con los estándares mínimos de acreditación, esto puede afectar en la personalidad del niño llegando a la confusión e incluso influyendo en su autoconcepto.

Es relevante tomar en cuenta la relación que se pueda tener entre escuela y familia, ya que son complementarios en la educación del niño y mejorarían aún más el buen desarrollo del niño hiperactivo. Por lo tanto, es fundamental esta colaboración y decisión

para ayudar, sabiendo aún las características especiales que se pueden obtener tanto para el niño como para la familia.

Los niños hiperactivos tienen una inteligencia normal ya veces superior, pero esto no lo pueden demostrar porque no se pueden centrar en las tareas escolares, ya que no se pueden mantener quietos y dan respuestas impulsivas sin saber si son las adecuadas o no. Sin embargo, esta situación puede tener mejoras en la medida de que implementen estrategias de enseñanza capaz de mantener la atención del niño e ir potenciando las capacidades con las que cuenta.

Para estos niños es relevante el concepto de sí mismo y la imagen corporal, cuando se detecta el problema es más fácil manejar un programa educativo para no desatender las habilidades de los niños y de esa manera aprovechar e1 aspecto educativo.

El niño hiperactivo tiene escasa atención y concentración en el desarrollo de las tareas, a pesar de tener una inteligencia o alta sus habilidades de éxito escolar se ven limitadas a consecuencia de estas conductas y posiblemente que no han alcanzado suficiente maduración psicomotriz. El niño se enfrenta constantemente al fracaso escolar, ala segregación ya las constantes llamadas de atención del profesor, entonces es posible interferir que las necesidades educativas de este tipo de niños tendrá un grado de especificidad diferente al resto del grupo. En este contexto resulta una alternativa incluir en las formas de trabajo escolar el juego como recurso didáctico, ya que posibilitará el desarrollo en el niño de los aspectos que destacan Sánchez y Ramírez; reconociendo por otro lado que esta forma de trabajo, no sólo beneficiará a los niños con NEE sino también al grupo clase en general.

Otra cuestión a considerar es que el niño hiperactivo tiene dificultades para continuar con su vida cotidiana, ya que al no concluir las tareas encomendadas y su escasa concentración, no logra desarrollar hábitos conductuales y sociales que le permitan explotar el potencial cognitivo con el que cuenta y desde luego desarrollar habilidades de pensamiento que le permitan acceder a los contenidos escolares. Es fundamental entonces,

incorporar tareas escolares atractivas para el niño que logren ir aumentando su capacidad de atención y concentración, que se le brinden los apoyos educativos necesarios para que concluya las actividades y logre conformar una estructura personal que lo posibilite a tener experiencias exitosas en la escuela. Uno de los beneficios del juego es que además de que permite expresar interés, gustos, espontaneidad, creatividad, entre otras, es un elemento mediante el cual los niños construyen conocimientos y favorece el desarrollo integral del niño. Esto lo debe tomar en cuenta el profesor para aprovechar más el proceso enseñanza-aprendizaje y articular las actividades que ya tiene programadas, de ahí que uno de los objetivos del juego sea lograr una buena socialización en los niños, compartiendo ideas, experiencias y todo lo que les permita desarrollarse adecuadamente.

Ortega propone "la inclusión de procesos de aprendizaje logrando la optimización del desarrollo, proponiendo un modelo de intervención educativa; incluyendo el juego en el aula para que de esta manera facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo, concluyendo que el juego es una de las actividades más cargadas de sentido".[34]

De esta manera proporciona satisfacción y felicidad al realizar las tareas jugando, convirtiéndolas en experiencias automotivadas e interesantes.

Con la base en ello, Ortega llegó a las siguientes conclusiones respecto a la investigación:

1. El profesor debe incluir en sus actividades formatos en donde se hablen de experiencias que cumplan con los objetivos que plantea el currículum, teniendo de esta manera actividades lúdicas y serias que articulen secuencias de las tareas logrando un buen proceso de aprendizaje.

2. Esta posición presupone que el aprendizaje por medio del juego activa el desarrollo a través de las propias pautas madurativas de los niños.

---

[34] ORTEGA Ruiz, R. Op. Cit. p. 25.

3. Los aprendizajes que se logran a través de actividades lúdicas suponen la práctica consciente de ejercicios cognitivos, de representación mental y de habilidad específicas.

Es importante colaborar en su apoyo para el trabajo educativo con estos niños; los estudios referentes a la educación del niño hiperactivo han demostrado la confianza de los diferentes recursos a los que el maestro puede recurrir, por lo que la educación utiliza el juego como estrategia para darle confianza al niño. Ya que cuando él está familiarizado se establecen pequeñas reglas de disciplina en donde radica la importancia del juego durante las actividades cotidianas como fuente de experiencias diversas para el aprendizaje y desarrollo integral del alumno.

Tratar de proponer una estrategia de intervención educativa a través del juego para niños hiperactivos, requiere por una parte una sistematización teórica, contar con sugerencias para la organización de escenarios de juego, conocer las diversas intervenciones que los adultos pueden realizar durante la experiencia lúdica, además de tener en consideración los materiales que motivan la representación de sucesos en los diversos tipos y formas del juego y reconocer las acciones lúdicas que son características de cada etapa de desarrollo del niño: todo ello, buscando potenciar tanto los aspectos cognoscitivos como los socioafectivos.

El juego és un buen modelo para ser incorporado al proyecto educativo como actividad al servicio del desarrollo cognoscitivo y socioafectivo de los niños hiperactivos; a través del juego, el niño une el conocimiento de los otros con la adquisición de habilidades para comprenderlos, por medio de la práctica de comunicarse, de aprender y de hacer cosas divertidas con ellos.

2.2. Los materiales, el espacio y el tiempo del juego

2.2.1. Los materiales

- Los juguetes que representan objetos reales de la vida cotidiana son los más

apropiados para el juego.

- Se pueden fabricar, y sobre todo, los niños deben participar en su elección y ordenación.

- Los productos de desecho son útiles, si se transforman adecuadamente.

- Los materiales como las telas, las pinturas de manos, los vestidos, zapatos, etc., pueden ser muy útiles.

- La estética y la funcionalidad son importantes; no todo se vale.

2.2.2. El tiempo

- El tiempo de juego se debe delimitar de manera clara, pero flexible, en unidades en las que sea posible desarrollar una trama de ficción dramática.

- Un marco temporal imaginario se incluye en un tiempo real, lo que exige flexibilidad para el ajuste entre el tiempo real y fingido.

- Las normas de compol1amiento delimitan el tiempo imaginario de juego, por lo que tienen que ser pocas, claras y flexibles

- El tiempo de juego no debe dar la recompensa al trabajo rápido, ni siquiera al trabajo bien hecho, pero la decisión de jugar debe ser autoelegida y deseada.

2.2.3. El espacio

- La ludoteca es el lugar adecuado; pero debe ser bien diseñada, amueblada y funcionalmente organizada.

- El espacio lúdico debe decorarse con la pal1icipación de los alumnos y alumnas.
- El escenario del juego se corresponde con la escena simulada, lo que exige que los rincones no tengan un contenido cerrado, para que puedan ser utilizados en diversos juegos y tramas dramáticas.
- Ciertos elementos espaciales actúan de claves que delimitan el escenario lúdico; tampoco deben ser cerrados, dejando espacio a la improvisación de cada grupo de jugadores.

CAPITULO III

CARACTERÍSTICAS DE LA HIPERACTIVIDAD E INTEGRACIÓN EDUCA TIVA

3.1. Hiperactividad

Al definir la hiperactividad nos encontramos con una gran diversidad de términos que se utilizan para referirse a ella. El estudio sobre la hiperactividad se ha venido investigando desde épocas antiguas, donde el objetivo principal se ha centrado en elaborar una definición de lo que se entiende por dicho término. Existe una terminología muy extensa con lo que se ha clasificado a este trastorno, entre las que se pueden mencionar definiciones tales como:

- Disfunción cerebral mínima.
- Hiperquinesia infantil.
- Trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad.
- Niño hiperactivo.
- Síndrome hiperquinético.

Recientemente, diversos autores han tratado de explicar el concepto de hiperactividad, sin embargo, en la mayoría de las ocasiones se ha caído en controversia al tratar de dar una definición que englobe las manifestaciones y características de dicho término.

Dentro de las características más comunes en la que coinciden la mayoría de los autores que se han dedicado a estudiar dicho término se encuentran:

- Excesiva actividad motora.
- Sobreactividad

- Déficit de atención.
- Carácter impulsivo.
- Conducta agresiva.
- Ansiedad
- Problemas de aprendizaje.

La confusión en la definición se explica no sólo por la multiplicidad de los que han descrito el trastorno, sino también porque lo analizan a diferentes niveles. El término hiperactividad puede ser utilizado para referirse a:

1. Una conducta o síntoma específico.
2. Una serie compleja de conductas que tienden a variar.
3. Un síndrome clínico o trastorno en el sentido médico, con un origen, una sintomatología, una historia natural y una evolución determinada.

Algunos profesionales utilizan el término hiperactividad exclusivamente y de forma categórica para referirse al niño sin ningún otro problema importante que "la excesiva actividad motora, otros utilizan el término de forma no específica, incluyendo en él a todos los niños que obtengan puntuaciones elevadas en hiperactividad".[35]

Un estudio realizado en Madrid en el año de 1994 por el psicólogo Orjales Villar Polaino, menciona cuáles son los criterios para el diagnóstico de niños hiperactivos y asocia este trastorno con los niveles de autoestima que tienen los niños con hiperactividad.

En este contexto, el diagnóstico de desorden por déficit de atenci6n con hiperactividad se realizó en función de los siguientes criterios:

1. Cumplir los criterios establecidos por el Manual de Diagnóstico Estadístico para el desorden de atención con hiperactividad.

[35] PARDO de Araujo, C. Acerca del niño hiperactivo. p. 6.

2. Obtener un CI mayor de 90 en la escala de inteligencia de Weschsler para niños.

3. Obtener una puntuación típica mayor de 70 en el cuestionario de Conners para profesores en su versión abreviada.

4. No estar recibiendo medicación durante la investigación o haberla recibido durante un periodo de 6 meses antes del inicio de esta investigación.

5. Ausencia de diagnóstico asociado de disfunción cerebral mínima o cualquier otro trastorno de índole orgánica o psicológica.

6. Obtener un índice de depresión infantil inferior al percentil 75 en el cuestionario de depresión para niños.

La hiperactividad ha sido usada también para designar conductas caracterizadas por un exceso de actividad, inquietud e impulsividad en niños a los que se suponía afectados por algún daño cerebral orgánico. Es importante señalar que en el aula el niño hiperactivo en la mayoría de los casos es reconocido como indisciplinado, flojo, sucio y desorganizado, sin reconocer estos indicadores como señales de necesidades educativas especiales. De ahí que se hace necesaria por un lado la información al profesor sobre las características de la hiperactividad y por otro, algunas estrategias sensibles de utilizarse en el aula para dar respuesta a las necesidades educativas específicas de la hiperactividad.

"La hiperactividad es entendida como el exceso de actividad física o muscular que se producen en sujetos que no han alcanzado una suficiente maduración psicomotriz".[36]

Entre las formas físicas de manifestarse están los cambios constantes de lugar, la afición a tocar todo, la presencia de un movimiento muscular continuo y la falta de coordinación psicomotriz. La característica común a todas las formas es la falta de capacidad para inhibir las respuestas motoras.

La hiperactividad constituye "un fenómeno natural en niños pequeños, hasta los siete años, pero a partir de tal edad la manifestación frecuente de hiperactividad no

[36] DOMEENA, C. El niño hiperactivo. p. 5.

controlada por el propio sujeto suele constituir un síntoma que conviene analizar".[37]

Los fenómenos de la hiperactividad suelen producirse como síntomas de desajuste emocional y en muchas ocasiones constituyen mecanismos de compensación o huidas de vivencias angustiosas. En este sentido, el estilo del profesor y las estrategias que implemente en el aula pueden compensar las vivencias angustiosas del niño, propiciando un clima de aceptación de las diferencias y las limitaciones de los niños con NEE, el tipo de competencia lingüística de los niños hiperactivos se ve favorecida o desfavorecida según el tipo de intervención del adulto. Lo anterior apoya la hipótesis de investigación por ellos manejada sobre la incidencia del estilo docente sobre las intervenciones de los niños hiperactivos, el estilo docente se caracteriza por las formas o estrategias de trabajo con el cuento, cómo propicia la participación lingüística de los niños o bien cómo los dota de un papel receptivo o pasivo, limitando así la participación verbal del niño.

Wall, D. menciona que los niños con este tipo de problemas manifiesta cambios de conducta como son:

- "Se distraen fácilmente.
- Se muestran inquietos, en continuo movimiento.
- Cambian de actividad sin terminar la anterior.
- Molestan a los demás niños.
- Hacen el payaso para llamar la atención".[38]

También menciona que los padres cuando observan a sus hijos los juzgan de flojos, desobedientes, los tratan con violencia y hasta los castigan sin saber el fondo del problema. Por otro lado, el maestro juzga al niño con problemas de hiperactividad como un niño con problemas de aprendizaje y representa una conducta pésima, incluso llega a etiquetarlo como deficiente mental, cuando en realidad puede ser un niño con mucha inteligencia. Esta forma como juzgan los padres y los maestros afecta considerablemente la personalidad de

[37] BARCLAY, M. Déficit de atención con o sin hiperactividad. p. 15.
[38] WALL, D. Hiperactividad y desarrollo. p. 30.

estos niños.

La hiperactividad se ha definido como la incapacidad de fijar la atención durante un periodo prolongado, por la intranquilidad y la impulsividad en los niños. El problema hiperactivo presupone un problema sanitario, sin embargo, este complejo síndrome es motivo de problema de incapacidad en la escuela, en la familia y aún en la sociedad. Existen estudios que demuestran que con intervenciones adecuadas al aula, se puede lograr que los periodos de atención y concentración de la tarea, mejoren de forma considerable en estos niños.

En este sentido incluyeron en su investigación una serie de rutinas de trabajo para crear contextos altamente predecibles en los que los niños hiperactivos pueden utilizar la estrategia de decir o hacer lo que han escuchado, destacando la relevancia de las rutinas para la adquisición del lenguaje, ya que en situaciones recurrentes actúan como andamiaje para la actividad impulsiva del niño hiperactivo que le posibilita realizar una tarea que está más allá de sus capacidades individuales. El andamiaje consiste en aceptar lo que el niño con hiperactividad es capaz de hacer, completando el resto de la tarea con la intervención del adulto.

La hiperactividad es un trastorno que se caracteriza por inquietud, distractibilidad y poca capacidad de atención, alcanzando considerable mejora en la adolescencia. Las dificultades que presentan los niños hiperactivos en el desarrollo de las tareas escolares ocasionado por un posible déficit en la capacidad de atención selectiva. No sólo reconocen este déficit, sino que afirman que la progresiva automatización de las operaciones cognitivas que se producen con la edad y las ayudas educativas, favorecerían posteriormente la aplicación de estrategias selectivas.

Si esta conducta de distracción o atención dispersa, está causada por lesión orgánica, será diagnosticada bajo el nombre de síndrome cerebral orgánico. Sin embargo, el origen de la hiperactividad puede ser a causa de una situación familiar alterada, con cambios drásticos y pérdidas emocionales importantes para el niño. En cualquiera de los

dos casos, la escuela puede echar mano de estrategias educativas que apoyen la situación escolar del niño y que contribuyan a su integración escolar. En el entendido de que por desconocimiento en la escuela sobre la hiperactividad, la tendencia es a segregarlos.

Según Straus, C. "el niño hiperactivo tiene trastornos tanto físicos como mentales porque el daño en la estructura cerebral ha producido como consecuencia una dificultad para el aprendizaje. Cuando el maestro no toma en cuenta estas dificultades específicas, sus progresos son escasos, su ejecución inadecuada y su conducta problemática".[39]

Dependerá mucho de la preparación que tengan los maestros para atender en el nivel y necesidades de cada niño, debe ser un maestro que muestre confianza de aceptar y apoyar a los niños con problemas de hiperactividad. En un ambiente escolar excluyente el niño hiperactivo se enfrentará al fracaso escolar con mayor frecuencia, lo cual puede influir en su autoconcepto o su autoestima, es decir, el riesgo es que el niño hiperactivo cada vez juzgue menos sus posibilidades de éxito dadas sus características personales constantemente señaladas en un ambiente descalificador. Se requiere propiciar situaciones en el aula donde al niño se le posibiliten logros escolares mediante estrategias encaminadas al seguimiento de reglas, concentración de la atención en las actividades, respeto de turnos, entre otros, con el fin de que el niño hiperactivo desarrolle herramientas cognoscitivas para su autorregulación.

Los niños con hiperactividad representan un aspecto de tiempo de personalidad, son más activos que los niños sin hiperactividad especialmente al presentarse ante situaciones en el salón de clases, donde se realizan diversas actividades. Son más impulsivos, excitables, impacientes y con mucha facilidad se distraen, características que le traen problemas en la vida diaria, especialmente en la escuela.

Los niños hiperactivos tienen una inteligencia normal o superior a la normal, pero no se centra al realizar sus tareas escolares, por lo tanto no pueden demostrar de que saben. Para estos niños es difícil mantenerse quietos y oír una lección completa o terminar una

[39] STRAUS, C. El niño hiperactivo. p. 20.

tarea; cuando se presenta una actividad nueva sólo dan respuestas ala ligera sin saber si es lo correcto o adecuado al tema que se trata.

Afirma que el niño con daño cerebral manifiesta ciertas características, entre las que se encuentran: la distractibilidad, la desinhibición motora, la disociación, la perturbación de las relaciones figura fondo, la perseverancia, la falta de un concepto de sí mismo y una imagen corporal bien desarrollada. Las primeras cuatro características son una variante de la distractibilidad y que la perseverancia y la imagen corporal son entendidas de una forma distinta.

Explica que la distractibilidad se describe como falta de control, lo cual no permite prolongar la atención en una tarea. La distractibilidad es una característica esencial de los niños hiperactivos y comprende dentro de ella la desinhibición motora, ésta la describe como la incapacidad del niño para responder a estímulos que produzcan actividad motora. La separación o incapacidad de separar las cosas en su totalidad supone que es parte de la distractibilidad, que la perturbación de figura fondo está estrechamente relacionada con la distractibilidad y que la perseverancia impide el aprendizaje y la describe como incapacidad para pensar.

Finalmente, considera como importantes en estos niños los conceptos de sí mismo y la imagen corporal, si estos niños carecen de un concepto adecuado es muy difícil que lleguen a comprender. Opina que después de detectar el problema en un niño, es fácil enfocar un programa educativo según la dificultad específica de cada niño, facilitándole así su aprovechamiento educativo. Al respecto, el National Information System, señala que un estudiante de cada clase padece trastorno de déficit de atención con hiperactividad, de estos niños un porcentaje cercano al 15% son expulsados del colegio, a pesar de que su inteligencia es media o incluso superior. Por otro lado el departamento de psicología de Valencia, afirma que en los primeros cursos estos niños superan las dificultades, pero a partir de quinto o sexto, cuando suben las exigencias académicas, comienza el fracaso escolar.

Los niños con hiperactividad se comportan de manera impulsiva y actúan antes de pensar lo que puede conducir tanto a conflictos sociales como al fracaso escolar. Tienen dificultad para concentrarse en una sola actividad ya menudo cambian de una tarea a otra de forma que no se tiene dirección ni sentido y sin terminar los proyectos que empiezan.

Muchos de estos niños no permanecen durante más de unos minutos haciendo lo que se les ha indicado, si ello requiere mantener la atención en una tarea O juego paciencia para esperar un acontecimiento deseado, o modulación de las conductas verbales y motoras espontáneas. Parecen tener un nivel de energía extraordinariamente elevado y una actividad emprendedora de una intensidad notable ya veces sorprendente, tampoco parecen tener ningún déficit o trastorno de base en la esfera intelectual ni en la interpersonal. Parece normal en todos los sentidos, y sin embargo, tienen grandes dificultades en seguir adelante con su vida cotidiana.

En esta misma línea se puede mencionar cuales son las condiciones que existen entre las diferentes posiciones que se mencionan y las características tomadas para clasificar y definir a los niños hiperactivos.

En cuanto a las definiciones que nos hablan acerca de una excesiva actividad motora, Domeena, menciona que ésta es una característica de los niños hiperactivos que no les permite terminar alguna actividad que se esté realizando. Siguiendo en este contexto Renshaw y Papalia, coinciden en la sobreactividad y la poca atención que presentan estos niños. Borzone y Rosemberg hablan de la ansiedad que tienen; y finalmente, las repercusiones en los problemas de aprendizaje. Con base en lo anterior, surge la necesidad de considerar estrategias como el juego para poder llegar aun aprendizaje significativo ya un desarrollo pleno.

De esta manera, una investigación realizada en 1997 por Ortega, profesora de psicología en la Universidad de Sevilla, presenta la inclusión del concepto de contenidos para describir los procesos de aprendizajes destinados ala optimización del desarrollo, proponiendo un modelo práctico de intervención educativa que parte de los conceptos de

experiencia y actividad. Este modelo permite incluir el juego en las aulas, ya que es, en sí mismo, una experiencia que tiene formato de actividad y, por tanto, es susceptible de ser utilizado como facilitador de los procesos de aprendizaje y desarrollo.

Algunas conclusiones de la investigación, son que el juego es una de las actividades más cargadas de sentido, tanto para los niños y niñas, como para la cultura. Los niños y niñas son felices jugando, ya que jugar supone hacer algo que proporciona satisfacción, lo que se convierte en una experiencia automotivada e interesante por sí misma.

Ortega menciona que "el juego constituye un marco de aprendizaje, un escenario en el cual, bajo un clima estimulante, los niños y niñas permiten la improvisación, la creación de conocimientos ya adquiridos, la experimentación de nociones o habilidades inestablemente adquiridas todavía y el reto de inventar otras nuevas; jugar supone ensayar bajo los benéficos efectos que aporta la relajación respecto alas metas".[40]

Resulta fundamental señalar que en comparación con los niños no hiperactivos, los niños hiperactivos parecen mostrar una menor capacidad para integrar los esquemas simbólicos manejados en el juego. Es decir, cuando una persona fuera del núcleo habitual del niño hiperactivo propone en el juego un tema del tipo "hacer como si", tiene menos probabilidades de llegar a acuerdos que permitan desarrollar tal tema en un plano simbólico.

Por otro lado, estos niños también parecen tener dificultades para integrar en su actividad las variaciones sobre un tema introducido por el adulto en el curso de la interacción. Así, si el niño desarrolla un argumento de juego y el adulto siguiendo el tema, introduce alguna novedad o variación, los niños hiperactivos tienden a pasarla por alto, su sistema de esquemas aparece como más rígidamente establecido.

Los niños hiperactivos por lo general y al contrario de los niños no hiperactivos, no mantienen su propio tema cuando el adulto interviene cambiándoselo o imponiendo un

[40] ORTEGA Ruiz, R. Op. Cit. p. 28.

material o un argumento diferente. En relación con esto, aparece en ellos una mayor tendencia alas acomodaciones imitativas.

Mientras que en los niños no hiperactivos, las actividades del tipo "como si", aparecen contemporáneamente al lenguaje orientado a regular la acción, en los niños hiperactivos las formas de juego simbólico aparecen mucho antes que los primeros enunciados lingüísticos. Este tipo de juego Piaget lo caracterizó como juego simbólico, se va complejizando hasta adquirir la forma de verdadero juego sociodramático. En él se reproducen escenas de fenómenos de intercambio social y de comunicación entre personas, los niños y niñas fingen papeles sociales que los adultos suelen desempeñar en su vida cotidiana, ya sea profesional o sencillamente de relación. Este tipo de juego pone de manifiesto el complejo entramado de ideas que los niños tienen sobre los temas que representan y refleja el estado natural en el que reposan los conocimientos sociales en su mente.

Es evidente que a pesar de la diversidad en las definiciones, en los métodos de evaluación y en las muestras, hay acuerdo en que la hiperactividad es un problema relativamente común, al menos entre los niños de nivel escolar primario o elemental.

Uno de los indicadores en torno al niño hiperactivo en el ambiente escolar es el comportamiento impulsivo y atolondrado del niño hiperactivo, que es un factor muy conocido de falta de aprovechamiento en el salón de clases, y con un grave impacto sobre muchas otras situaciones de la vida real. Las manifestaciones de impulsividad pueden clasificarse bajo cuatro encabezados: comportamiento motor, solución de problemas, interacciones sociales y estilo emocional. Los niños hiperactivos a menudo tienen un comportamiento motor desviado, cometen más errores al resolver problemas ya menudo son más desviados en sus interacciones sociales y emocionales. Estos cuatro aspectos del comportamiento hiperactivo no son igualmente impor1antes en todas las edades, cada niño manifiesta su temperamento impulsivo de una manera individual.

La tendencia excesiva al movimiento de un niño hiperactivo se manifiesta desde la edad preescolar y el jardín de niños. En el ambiente más formalmente académico de la escuela primaria ordinaria, la constante de cambio de posición del niño, sus disputas con los compañeros y su tendencia a salirse corriendo del salón de clases atrae desfavorablemente la atención de los maestros. En esta etapa es difícil determinar cuándo los movimientos de un niño son excesivos.

Podría ser más bien el tipo y espaciamiento de sus movimientos mo que hace al niño hiperactivo diferente de los demás, su constante cambio de posición del cuerpo pueden revelar una reorientación de sus pensamientos. En el campo del juego, sin embargo, donde un alto nivel de actividades es aceptable, los movimientos de los niños hiperactivos son difíciles de distinguir de los demás.

Por otra parte, no todos los niños demasiado activos son hiperactivos, resulta en extrema importancia la distinción entre la actividad excesiva basada neurológicamente y la de cualquier otro tipo.

Un niño puede ser demasiado activo por varias razones, la causa más común de dicha conducta es la ansiedad, todos nosotros somos más inquietos cuando estamos perturbados y ansiosos por algo. Los niños en especial frecuentemente alivian su ansiedad mediante una actividad muscular acrecentada; aunque la depresión a menudo se muestra en la inquietud, el alejamiento de la gente y el aislamiento, también pueden aparecer como irritabilidad, hablar bruscamente y arranques de cólera, los niños que expresan su depresión de esta última manera pueden parecer hiperactivos.

La causa más común de la conducta demasiado activa parece tener por origen cierta dificultad específica en el sistema nervioso, caracterizada por un desequilibrio entre la parte del cerebro que estimula la actividad muscular y aquella que la disminuye. Esta hiperactividad con base neurológica es el tipo que se muestra en algunos niños que tiene incapacidad para el aprendizaje.

Al igual que con la conducta hiperactiva, la historia del niño debe indicar la causa probable de la conducta distraíble. Si el problema de atención ocurre solamente en ciertos lugares u ocasiones, o en conjunción sólo en ciertos eventos se considera la ansiedad, si ocurre después de una experiencia llena de tensiones, se considera la depresión. Sin embargo, la distractibilidad y el corto lapso de atención se han presentado a lo largo de la vida del niño, probablemente tengan una base neurológica.

A medida que el niño se desarrolla, aprende a esperar durante periodos más prolongados entre el impulso para actuar o reaccionar, y la acción o reacción real. Esta demora concede al niño cierto tiempo para considerar todas las posibles respuestas que podrían efectuar, para recordar experiencias pasadas similares y para reflexionar sobre las consecuencias de una acción.

Los niños hiperactivos se desenvuelven muy diferente que los niños con exceso de energía. En un estudio se cuestionó a madres de niños hiperactivos, comparando sus respuestas con aquellas dadas por madres de niños "normales". En contraste con el grupo normal, la mayoría de los niños hiperactivos están casi continuamente activos, mientras que los niños normales se encuentran tranquilos durante las comidas. A diferencia de los hiperactivos, los niños normales terminan usualmente sus tareas o juegos, escuchan una historia hasta el final, siguen direcciones y responden a medidas disciplinarias. Los niños hiperactivos tienden a molestarse, a pelear y desafían a otros, frecuentemente son impopulares con otros niños. Durante el primer año de vida, los niños hiperactivos tienden a presentar problemas en su alimentación o trastornos del sueño, muchos se encuentran retrasados en su desarrollo del lenguaje o en su coordinación motora.

Para que el niño hiperactivo pueda manifestar poco a poco cambios de conducta favorables, es necesario tomar diversas estrategias que favorezcan su personalidad, para ello se resaltan algunas que se puedan orientar hacia el aprendizaje. Con esta perspectiva buena parte de los problemas escolares pueden ser solucionados, especialmente cuando los niños cuentan con el apoyo incondicional y continuo de los padres y maestros.

El desarrollo psicológico del niño es el resultado de los intercambios que él establece en ambientes organizados y modificados por los adultos de acuerdo con sus interpretaciones y expectativas en relación con el comportamiento, desarrollo y educación de este determinado niño, en un contexto socio-histórico específicos.

La interacción con el otro es considerada constitutiva del sujeto y de los juegos, particularmente cuando se juega al "haz de cuenta", una forma que el niño en edad escolar encuentra para alcanzar niveles más elevados de desarrollo.

La valoración de los juegos y de la interacción niño-niño para el desarrollo infantil lleva a los alumnos a reconocer el potencial de desarrollo de situaciones colectivas debido a los innumerables compañeros disponibles, los cuales, por la propia edad tienen necesidad de jugar.

Además de interactuar y darles a los niños una asistencia directa, debe organizar continuamente al ambiente de forma que les ofrezca condiciones para moverse en el espacio, aprovechándolo ampliamente para establecer interacciones con sus compañeros y envolverse en juegos.

Sin embargo, el ambiente o medio no puede ser visto como estático o definitivo, ya que se constituye en la interacción con el sujeto o con el grupo de sujetos, con determinadas capacidades, intereses, y objetos. Los aspectos del medio físico-social que son importantes para que algunos niños de determinada edad construyan habilidades o conjunto de significados al mismo tiempo que son modificados por ellos, dan lugar en otro momento a otros aspectos como nuevas fuentes privilegiadas de promoción en su desarrollo.

Se necesitan algunas condiciones para establecer y mantener las interacciones de los niños pequeños. Algunas están relacionadas con los propios compañeros, como la familiaridad entre los niños y de ellos con la situación, además de la propia capacidad social, comunicativa y cognitiva. Otras están relacionadas con el ambiente físico-social inmediato y comprenden desde el tamaño del grupo y la actitud del adulto responsable,

hasta la organización del ambiente en relación con la disposición del espacio y de los objetos o juguetes disponibles. De esta forma, el comportamiento de los niños en grupo es función de un conjunto históricamente integrado de variables interdependientes, entre las cuales merecerá más atención la organización del espacio en centros de educación primaria.

En la adolescencia este estilo impetuoso o inepto puede convertirse en una gran desventaja, incapaz de atraer la amistad de la manera acostumbrada; el niño hiperactivo puede reaccionar ya sea retrayéndose del grupo o tratando de llamar la atención mediante una conducta delincuente, sin embargo una intervención educativa temprana, será un factor preventivo a este tipo de conductas.

La educación debe animar, solicitar, atraer la atención de los demás sobre el descubrimiento de un juego que le parezca interesante, los niños aprenden pronto a observar a otros e imitarlos, también a utilizar sus ideas para hacer otras cosas. Así, de esta manera, las situaciones van evolucionando espontáneamente en su grupo que viven ya en interacción.

Aunque se cree que la causa de la hiperactividad puede estar en las desventajas sociales, una familia humilde o una enseñanza poco hábil, no hay datos empíricos de que las variables psicológicas, sociales o culturales constituyen agentes causales primarios. Los investigadores están dejando de lado el concepto de "deficiencia del niño" y se centran en una perspectiva más ecológica que contemple las interacciones entre el niño y la situación. Desde este planteamiento, lo importante es identificar si existe o no-correspondencia entre las características del niño y los de su entorno social y físico.

También se debe tener en cuenta el papel de los profesores, algunos maestros parecen tener "umbrales de detección" sorprendentemente elevados, es decir, tienen una relativa dificultad en detectar aun niño con dificultades y necesidad de ayuda especial. En el extremo opuesto, están los profesores con umbral bajo que ven gran cantidad de conductas como merecedoras de ser modificadas y remiten muchos alumnos a evaluación y tratamiento. Estas diferencias individuales no sólo tienen importancia para las relaciones

cotidianas en clase, sino que también influyen en las posibilidades de que un niño sea diagnosticado, e incluso en el tipo de apoyo que se pueda dar.

Ortega dentro del estudio que realizó al respecto, llegó a las siguientes conclusiones:

1. Es tarea de los maestros de educación infantil construir un formato, así como diseñar las experiencias de actividades necesarias y su correcta secuenciación, lo que supone cumplir los objetivos específicos que el currículum se plantea.

2. Les corresponde diseñar proyectos educativos cuyo resultado sea la realización de interesantes experiencias, tanto lúdicas como serias, que vayan articulando buenas secuencias de actividades, que logren objetivos en cualquiera de los dominios del desarrollo, en cualquiera de los planos del mismo o de sus intersecciones.

3. Esta posición presupone que el aprendizaje por medio del juego activa el desarrollo, especialmente si lo que se propone al sujeto no está muy alejado de sus habilidades, de ir más allá, en el aprendizaje están marcadas por las propias pautas madurativas del desarrollo.

4. Los aprendizajes que se logran participando en experiencias de actividad lúdica suponen la práctica consciente de ejercicios cognitivos, tanto de representación mental como de dominio de habilidades específicas y controladas.

5. En la diaria convivencia con los alumnos en el aula de clase, el maestro se da cuenta de que los niños son más inquietos en comparación con las generaciones recibidas en las escuelas en décadas anteriores. Ahora es más difícil para el profesor, que es tradicionalista, dictar su cátedra autoritaria al pretender imponer el silencio en el aula y el cese de movimientos distractores, que puedan impedirle recitar su casi siempre improvisada clase. Principalmente el niño de preescolar o de primero y segundo grado de primaria, ya no soporta estar pasivo recibiendo su lección, el niño es por naturaleza activo, preguntón,

platicador, juguetón, y así espera en ese ambiente la tarea de un aprendizaje dinámico.

A pesar de los apoyos que las autoridades educativas pretenden proporcionar al maestro por medio de diversos cursos de actualización, aún no se logra convencer a algunos empecinados profesores del cambio de rumbo en su práctica docente, porque los alumnos ya rebasaron ciertos recursos de disciplina impositivos que reducen la enseñanza a la mecanización de un aprendizaje receptivo.

La plataforma de la política educativa actual requiere de un cambio de actitud en el profesor hacia el proceso enseñanza-aprendizaje. Son deseables en el tratamiento didáctico las innovaciones que aportan la psicogenética, la psicolingüística y la sociolingüística.

El juego acompaña en mayor o menor media al ser humano, desde su más tierna infancia hasta la etapa adulta. Desde bebé, inicia un juego corpóreo en el que ejercita sus miembros por lapsos ininterrumpidos. En la etapa de preescolar, los ejercicios de maduración imprimen más precisión y seguridad a sus movimientos, el niño es arriesgado, le gusta intentar aquellas acciones que los adultos le niegan; juega hasta con el peligro buscando el dominio de situaciones diversas.

En la escuela primaria, durante el primer grado, destaca el juego egocéntrico, el programa educativo impulsa la ejercitación y maduración de la coordinación motora gruesa y fina. El aprendizaje de la lectoescritura encuentra un magnífico recurso didáctico en el juego. En los grados posteriores el niño establece normas para sus juegos, él mismo las inventa o las toma por acuerdo con sus amigos. El sistema de valores empieza a perfilarse cuando se da cuenta de que hay otros niños que también desean participar en el juego.

Si el juego es importante en el desarrollo del ser humano, ¿por qué el profesor no lo adopta cotidianamente en el aula de clase, como un valioso recurso para el aprendizaje de sus alumnos?

Este es el sentido que se ha dado a la propuesta para la inclusión del juego en el aula de educación infantil para un buen proceso de aprendizaje y desarrollo.

3.2. Integración educativa

La educción especial ha vivido y está viviendo cambios muy significativos y notablemente visibles desde un par de décadas, ese cambio se aprecia claramente en la forma de pensar y de actuar con relación a la educación de los sistemas con deficiencias.

Asimismo las necesidades educativas especiales (NEE) forman un proceso que la escuela debe ir ajustando paso a paso, para que de esta manera se logre que todos los alumnos tengan acceso a la educación. Un niño con NEE es el que en algún momento de su vida escolar presenta problemas mayores para aprender que el resto de sus compañeros y es necesario darle atención específica y poder adecuar los recursos con lo que se cuenta para su mejor desarrollo, único y general, que pueda contemplar las diferencias y características de cada alumno sin dejar de los espacios que comparten. Es importante mencionar que el contacto con otros niños beneficia el progreso del niño con dificultades, y no sólo se debe tomar en cuenta el contacto con el profesor.

La UNESCO en 1988 inició el proyecto de Necesidades Especiales en el Aula cuyo propósito era apoyar y estimular a todas las escuelas para que a su vez apoyen con estrategias de aprendizaje las necesidades demandadas por la sociedad y responder positivamente. Para poder satisfacer las necesidades de los alumnos dentro de la escuela común es necesario que se tome en cuenta el aprendizaje como un proceso que se va a construir para el individuo a través de las experiencias demandadas.

Por lo tanto la UNESCO busca motivar a todos los países para que la integración sea un punto importante a tratar en la educación especial, por lo que en el programa "Educación para todos" se pretende garantizar el derecho para que todas las personas reciban educación, sin importar las diferencias individuales; se trata de que los niños tengan una amplia gama de opciones para poder atender sus necesidades.

En 1989 se planteó el programa de Modernización Educativa en el cual se definió una política educativa para poder impulsar las acciones encaminadas a reestructurar el sistema educativo. Durante este programa se tomó en cuenta la necesidad de una reforma, por lo que, en 1992 se firmó el Acuerdo Nacional de la Educación Básica, el cual tiene como propósito elevar la calidad de la educación. Se presentan tres aspectos para tener una educación suficiente y con calidad adecuada.

- Reorganización del Sistema Educativo Nacional.
- Reformulación de contenidos y materiales educativos.
- Revaloración social de la función magisterial.

Por lo que respecta al Sistema Educativo Nacional, que comprende educación elemental, media y superior; se reconoce el derecho a la educación de aquellas personas que con limitaciones físicas o psíquicas necesitan educación especial, buscando que a través de su formación logren integrarse a la sociedad. La educación en México está regida por el artículo 3° Constitucional, en el cual se marca que todo mexicano tiene derecho y obligatoriedad a la educación, señala que la educación debe "desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentar en él el amor a la patria ya la conciencia de la solidaridad internacional en la independencia y en la justicia". (Artículo 3° Constitucional).

Lo que se intenta es que aquellas personas que requieren atención especial encuentren respuestas a sus necesidades sin perjudicar a los demás miembros del grupo, beneficiando con su participación y tomando en cuenta que es parte integrante de una sociedad que está en constante transformación. Esto implica cambiar estructuras, modificar actitudes, cambiar el estilo de trabajo de algunos profesores y que reconozcan que cada niño es distinto y que tiene necesidades diferentes, y que de acuerdo a esto va a ir progresando con relación a sus posibilidades. El niño considerado hiperactivo requiere atención distinta, capaz de apoyar sus necesidades educativas especiales, identificadas principalmente con insuficiente atención en las actividades escolares.

El profesor de la escuela común tiene un papel decisivo en la integración de los niños con necesidades educativas especiales, su influencia es muy grande para aquellos niños, ya que su papel implica una responsabilidad muy fuerte en la educación de los alumnos que requieren un tipo de atención especial, sin su participación no se lograría del todo la integración. El niño hiperactivo en muchos de los casos es segregado de las actividades del aula, debido a los problemas de conducta que presenta, y la dificultad que tiene para concentrarse en las tareas escolares. De ahí que se requiera incluir estrategias de trabajo diferentes que apoyen al niño hiperactivo con el fin de que se incorpore al ritmo de trabajo del grupo.

Cuando hablamos del maestro trabajando en la escuela común, tenemos que tener en cuenta que éste desempeña diferentes roles entre los que se encuentran: identificar y atender las necesidades educativas de sus alumnos, tener diferentes estrategias de enseñanza para la solución de respuestas educativas, reconocer los esfuerzos y logros de sus alumnos, permitir que los alumnos realicen intervenciones en clase según sus experiencias y crear un ambiente de trabajo agradable y estimulante. Por ello, es de suma importancia que dentro del salón de clases se forme el respeto y comprensión ante las diferencias.

De esta manera, lo que se busca con la Integración Educativa es dar respuesta a todos los niños con necesidades educativas especiales. Sin importar nacionalidad, sexo o edad, todos tienen el mismo derecho a una educación que les permita desarrollar todas sus capacidades.

Dentro de esta perspectiva, el término de integración consiste en unir diferentes partes que conforman un todo, se insiste en el principio de igualdad, de poder vivir en sociedad con los mismos derechos y privilegios que todos.

"La integración es el proceso de incorporar física y socialmente a las personas que están aisladas de nosotros, ser un miembro activo de la comunidad viviendo donde otros viven u como los demás viven, teniendo los mismos privilegios y derechos".[41] De esta

[41] VAN STEENLANDT, o. La integración de niños discapacitados a la escuela común. p. 30.

manera, tiende normalizar la vida del niño con necesidades educativas especiales permitiéndole condiciones de igualdad, sin dejar de lado las necesidades específicas. Para poder satisfacer las necesidades de los alumnos dentro de la escuela común es necesario que se tome en cuenta el aprendizaje como un proceso que se va a construir por el individuo a través de las experiencias cotidianas.

Para que la escuela integradora tenga resultados positivos se debe de estimular para que exista participación e involucramiento de todos los niños, esto tiene mucho que ver con la organización y el concepto que se tenga sobre integración y aprendizaje. Ante esto, existe temor de los padres de que sus hijos que asisten a la escuela regular tengan atrasos en su educación por la presencia de niños con necesidades educativas especiales y que existan cambios en su conducta y aprendizaje, teniendo marginaciones y burlas, sin saber que los niños deben enfrentarse a su realidad.

La integración se entiende como "un proceso social, dinámico y permanente, condicionado por la intervención de una serie de factores involucrados (familia, escuela, ambiente social, etc.) favoreciendo la participación del sujeto en su medio".[42] Así pues, la vida nos lleva siempre a tener experiencias a través de las cuales vamos a tomar ciertas actitudes ya tener un pensamiento que va a ir cambiando constantemente con relación ala interacción de factores psicosociales de cada individuo; estas manifestaciones de conducta se exteriorizan y van a depender de las experiencias pasadas, presentes y en las condiciones e interrelaciones que se tengan.

De esta manera, la integración educativa es una, y se da cuando el niño con necesidades educativas especiales que en algún momento de su vida escolar presenta problemas mayores para aprender que el resto de sus compañeros. Es necesario darle atención específica y poder adecuar los recursos con los que se cuenta para su mejor desarrollo y participación en un modelo educativo que sea único y general, que pueda contemplar las diferencias y características de cada alumno sin dejar de lado los espacios que comparten. Es importante mencionar "que el contacto con otros niños beneficia el

[42] Ibid. p. 31.

progreso del niño con dificultades, y no sólo se debe tomar en cuenta el contacto con el profesor".[43]

Por lo tanto, la integración va a permitir que los individuos con necesidades educativas especiales sean palie integrante de la comunidad escolar y no sólo en el salón de clases. De esta manera, el objetivo de la integración es que sea un proceso dinámico y participativo, aceptando sus limitaciones y reforzando sus capacidades teniendo la posibilidad de elegir su proyecto de vida.

La integración social es fundamental para el desarrollo de la lógica de los niños, ya que sin un buen trato de otros el niño siente la necesidad de entender a los demás; por ejemplo, si quiere que otros niños jueguen según una regla que él proponga tiene que esforzarse para que se entienda y el otro niño pueda entender, en tales situaciones el niño tiene que hacer frente a otros puntos de vista y coordinarlos con los suyos.

En este panorama se considera que los niños catalogados com hiperactivos y que hasta la fecha han sido segregados del aula regula puedan integrarse a ella a través de adaptaciones en el trabajo de docente que conlleven actividades lúdicas, ya que son éstas las que permiten desarrollar habilidades físicas y emocionales por medio de placer que experimentan los niños, el compañerismo con otros ya través de los sentimientos durante el juego de personajes imaginario; el juego estimula la creatividad y la imaginación, así como también permite que los niños amplíen los horizontes de su mundo.

El proceso de desarrollo del niño puede estar influido por una serie de agentes que determinan el grado de integración que éste alcanza en su vida escolar y social; sin embargo, estos agentes también pueden determinar niveles de dificultades para esta integración como las conductas disruptivas, ansiedad, agresividad e hiperactividad. De aquí la importancia de hablar de Integración Educativa, del cómo mejorar y conseguirla, y poder responder a las necesidades de los alumnos de manera tal que sean parte del grupo-clase.

---

[43] ídem.

Para poder realizar esta integración es necesario que se dé un cambio de actitud en los profesores con relación a los niños que presentan alguna dificultad, y hacerse desde los primeros años de vida escolar; de esta manera se pretende promover la eficacia educativa para que la educación pueda llegar con las mismas oportunidades a todos.

La integración hace referencia a cuatro puntos importantes a considerar:

1. Plantea educación para todos en cooperación con las organizaciones y gobierno.

2. Tener en cuenta que todos los niños tienen características diferentes, y por lo cual es necesario identificar cuáles son sus necesidades fundamentales y trabajar sobre las mismas a través de una pedagogía centrada en el niño.

3. Exhortar a los gobiernos para que se pueda mejorar el sistema educativo y no hacer distinción a las personas que tienen alguna dificultad, a no ser que existan otras razones para no poder asistir a las escuelas integradoras.

4. Hacer participar a las organizaciones internacionales para poder defender a las escuelas integradas y facilitar la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales y hacerla más eficaz.

La idea de la integración educativa se plantea desde el punto de vista del comportamiento social y poder llegar aun cambio de actitud educativa en los principales protagonistas de la misma: los maestros. Lo esencial es que sepan en qué consiste ese cambio y entender que éste se tiene que lograr también en el aparato administrativo que lo guía.

Por otro lado, hay que tener presente que la integración educativa no es un programa aislado; se requiere de la participación de la sociedad para que en un momento dado esos alumnos que fueron integrados sean parte de las oportunidades de empleo y poder ser seres productivos.

Es muy importante que se realicen adaptaciones curriculares que son fundamentales para poder llevar a cabo este programa de integración educativa, estos currículos deben ser abiertos y flexibles para poder desarrollarlos de acuerdo a las necesidades de los alumnos, para asegurar la igualdad de oportunidades. Es de suma importancia de a los alumnos con necesidades educativas especiales un currículum que esté en equilibrio con sus requerimientos pero al mismo tiempo, no si separen del grupo y dejar de lado los objetivos que se persiguen.

En las adaptaciones curriculares se pude tomar en cuenta modificaciones en la metodología o en las actividades que están contempladas para el grupo, hacer cambios en el tiempo que se requiere para cumplir con los objetivos deseados.

El currículum debe ser la referencia para poder identificar y valorar cuáles son los aspectos que en un momento dado el niño con alguna dificultad requiere; es por ello que el profesor debe de identificarlo mediante la observación continua, el poder recoger datos relevantes y algo muy importante no etiquetar al niño, y de esta manera en conjunto con el equipo interdisciplinario poder realizar conclusiones adecuadas.

Es importante resaltar que en la escuela para todos, el eje central es el profesor que no debe desligarse de algún problema que se le presente y dejar toda la responsabilidad a otros profesionales, aunque es indispensable tener asesoramiento.

Esta modalidad de escuela integradora intenta que los alumnos con dificultades encuentren una respuesta a sus necesidades sin llegar a modificar la conducta de los demás compañeros, y es aquí en donde el maestro puede cambiar su estilo de trabajar y reconocer que cada niño es distinto, que necesita progresar de acuerdo a sus posibilidades, y dentro de su ambiente natural tener el apoyo de todos los servicios que aún no han podido ser modificados, siguiendo la idea de que la Integración Educativa es un proceso que pretende unificar a la educación ordinaria y especial de acuerdo a las necesidades de aprendizaje.

No tiene sentido hablar de diferentes categorías de alumnos, sino tomar en cuenta que todos presentan necesidades educativas, las cuales pueden ser compartidas o individuales. No se trata de dar ayuda especializada a determinados niños, sino de poder cambiar de manera conjunta independientemente de sus condiciones personales, sociales o culturales.

En el devenir histórico la educación institucionalizada se ha ido incorporando en las sociedades por las necesidades de las mismas. Se han establecido dos modalidades o vertientes de la educación: la educación regular, que da cabida a los niños normales y la educación especial que atiende a los niños que por sus características (físicas, orgánicas o cognitivas) son considerados como discapacitados.

En México las primeras instituciones que se registran con el carácter de atención especial, surgen a mediados del siglo pasado, durante la presidencia de Benito Juárez; y es hasta 1990 que se crea la dirección de educación especiar con la encomienda de la regulación y expansión de la misma. Por ende, la educación especial ha sufrido una evolución trascendental que de acuerdo con la Secretaría de Educación Pública se ha tenido que orientar en un primer momento como asistencial, posteriormente como terapéutica y actualmente se pretende crear un modelo de educación, teniendo como principal fuente de atención a USAER que atiende todas las necesidades que los alumnos y la escuela requieren. Sin embargo, este proceso evolutivo no se ha presentado exclusivamente en nuestro país, se ha visto influenciado por los cambios originados en países como Italia donde fue promovido por la administración en un contexto renovador por la atención psiquiátrica, en Estados Unidos impulsaron el movimiento integrador asociaciones tales como: los Pro-ciudadanos Retrasados, Federación de Asociaciones de Parálisis Cerebral y Council Exception Children; en España promovido por la promulgación de la Ley de Integración Social del Minusválido en 1982 y por el Decreto de integración escolar dictado en 1985.

La educación especial también se apoya en derechos que están expresados en diferentes documentos internacionales emitidos principalmente por las Naciones Unidas

para contar con una base que asegure a las personas con discapacidad, la dignidad humana, la salud, la rehabilitación para el trabajo, la participación social y política, así como todas las condiciones para facilitar una vida plena.

La educación en México no queda excluida de estos principios y debido a esto, se han dado diferentes transformaciones en épocas recientes ya que el artículo tercero constitucional norma la educación y marca que ésta es un derecho y una obligación, evitando privilegios de razas, religión, grupos, sexo o individuos. La educación debe ser para todos los individuos, independientemente de sus características personales. En un esfuerzo por lograr una mayor calidad educativa, se ha destacado la necesidad de una escuela que dé respuesta a la diversidad, a través del acuerdo nacional para la modernización de la educación básica que tiene como propósito fundamental la elevación de la calidad de la educación pública, y de manera más específica con la sustitución de la Ley Federal de Educación de 1973 por la Ley General de Educación, donde en el artículo 41 introduce por primera vez en la historia de la educación mexicana, la obligación del estado para atender a las personas con NEE y se pone de manifiesto el derecho a la igualdad de oportunidades y de atención de calidad para los menores discapacitados dentro del marco de la filosofía de la integración educativa.

El término de Integración Educativa (I. E.) ha sido concebido de acuerdo a Van Steenlandt como "la unificación entre la educación regular y la especial, el proceso mediante el cual se funden dos tipos de educación para ofrecer opor1unidades de una forma más amplia con mejores posibilidades y beneficios en el desarrollo y aprendizaje de los niños".[44]

Siguiendo la misma línea pero con un enfoque más social menciona a la integración como "el proceso de incorporación ala sociedad de las personas que han estado segregados permitiendo que desarrollen una vida como la de todos los ciudadanos no deficientes".[45]

---

[44] Ibid. p. 33.
[45] ídem.

Frente a las concepciones rescatadas se puede señalar entonces que la Integración Educativa va a fungir como el medio que permita la incorporación del individuo con NEE a la educación regular, no como un sujeto pasivo sino como miembro activo y par1ícipe del grupo-clase al que fue integrado.

La unificación entre educación regular y especial, es necesaria en un país como México, ya que actúa como una estrategia para atender a la diversidad y lograr la educación dirigida a todos sin excepción, esto es, no sólo se trata de atender niños diferentes, sino más bien cambiar ciertas condiciones (prácticas y modos de hacer cotidiano). Así pues, la integración y adaptación del sujeto dependerá en gran medida del apoyo que le brinden todos los que lo rodean, profesores, padres, compañeros e incluso los padres de los niños que no tienen requerimientos de educación especial. La Integración Educativa supone entonces auténticos cambios tanto en condiciones y desarrollo didáctico como en la propia organización y en la sociedad, intentando lograr esto con grupos integrados.

CONCLUSIONES

Por lo anteriormente planteado en esta tesis concluimos que el juego permite que los niños experimenten nuevas formas de ser, sirve y también como forma de lenguaje simbólico, ya que en algunos niños es un poco difícil la expresión de manera verbal y es así como el juego tiene un papel importante, les permite formular y asimilar experiencias que le son constructivas en su vida.

Es por esto que el niño es inquieto y superactivo, por lo que se despliega su actividad en el juego, para él su único interés es participar en este tipo de actividades y no le interesa el lugar en el que se encuentre, siempre busca la mejor oportunidad de jugar, ya solo o acompañado. El juego es la actividad en donde el niño experimenta su vida, el puente donde se une la realidad interna y externa, el espacio en donde el niño manifiesta de un modo diferente a los que le provoca sufrimiento, miedo o placer, existiendo algo de flexibilidad en la forma de educar; pues hay libertad de expresión y pocos límites establecidos y por medio del juego el niño aprende, se relaciona, madura, etc.

El desarrollo del juego como estrategia en el trabajo del niño hiperactivo requiere pues de una cuidadosa atención por la responsabilidad que trae consigo. Se deberá tomar en cuenta las características individuales del niño en el momento de realizar educativos y mostrar flexibilidad para poder ayudar a los niños a lograr sus metas y con esto obtenga entre otros logros mayor seguridad y autonomía en su comportamiento.

Entendemos que el juego es un recurso que habilita al niño hiperactivo para el conocimiento de sí mismo y su realidad, pero desgraciadamente esta actividad pasa desapercibida en muchas escuelas sin tener conciencia que más allá del simple juego se tiene la posibilidad de aprender y que los niños tengan la oportunidad de aprender el mismo ritmo.

Todo lo que se ha mencionado es de gran utilidad para profesores, ya que el juego está encaminado a alcanzar el objetivo educativo que se ha propuesto, se tiene la libertad de expresarse, de adquirir de una forma agradable el conocimiento de tener una gran variedad de experiencias que le van a permitir al niño crear una mente creativa, natural, por eso es importante que el profesor confiera al juego como parte del proceso, el profesor se puede dar cuenta del comportamiento del niño y de esta manera conocerlos mejor .

Por lo tanto, lo que proponemos con esta estrategia es realizar actividades que guíen el contenido del aprendizaje en función de lograr que sea de interés para el niño hiperactivo, ya que el profesor parte de lo que el niño conoce, relacionándolo con los conocimientos nuevos, llegando de esta manera aun aprendizaje significativo; propiciando la autonomía dentro de los lineamientos de respeto, favoreciendo el pensamiento creativo, logrando de esa manera acciones encaminadas a la madurez del desarrollo del niño, permitiendo que se manejen de forma adecuada los límites que dentro del sujeto existen.

BIBLIOGRAFÍA

ALCANTAR Gutiérrez, A. El juego como recurso didáctico. En Plexos. No.12. México, 1995. Ed. Calypso. 50 pp.

BARCLAY, M. Déficit de atención con o sin hiperactividad. México 1990. Ed. Calypso. 190 pp.

DELVAL, Juan. El juego en el desarrollo humano. Madrid, 1994. Ed. Siglo XXI. 160 pp.

DOMEENA, C. El niño hiperactivo. Barcelona, Ed. Grijalvo. 1991. 282 pp.

LESCAILLE, J. Influencia del juego de rol en el pensamiento de los niños. Barcelona, 1990. Ed. Seix Barral. 87 pp.

MARTÍNEZ, F, Los juegos como una estrategia instruccional y factor motivacional en perfiles. Revista de educación. Año 18. No.1. México, 1995 50 pp.

ORTEGA Ruiz, R. Crecer y aprender. El juego infantil. Un contexto de desarrollo y aprendizaje. Madrid, 1999. Ed. Aprendizaje Visor. 220 pp.

OSORIO, D. Juegos y valores. Sevilla, 2000. Ed. Diada. 315 pp.

PARDO de Araujo, C. Acerca del niño hiperactivo. Madrid, 1993. Ed. Aprendizaje Visor. 184 pp.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño, imagen y representación. México, 1991. Ed. Morata. 220 pp.

----------Juego y desarrollo. Barcelona, 1991. Ed. Grijalbo. 260 pp.

RUSSEL, A. El juego de los niños: fundamentos de una teoría psicológica. Barcelona, 1990. Ed. Herder. 240 pp.

SÁNCHEZ Ramírez, A. Juego y aprendizaje. Barcelona, 1994 Ed. Crítica. 150 pp.

SOLANA, J. El juego dentro del salón de clases. En revista Psiquis. Vol. 13. Num. 5. Madrid, 1993. 70 pp. STRAUS, C. El niño hiperactivo. Barcelona, 1991. Ed. Ariel. 172 pp.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL El juego. México 1995. Ed. SEP-UPN. 300 pp.

URUCHURTU, A. El juego: un fenómeno primordial de la vida. Barcelona, 1997. Ed. Ariel. 220 pp.

VAN STEENLANDT, D. La integración de niños discapacitados a la escuela común. España, 1991. Ed. Orelac. 230 pp.

VYGOTSKY, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, España 1988. Ed. Grijalvo. 245 pp.

WALL, D. Hiperactividad y desarrollo. México, 1992. Ed. Trillas. 218 pp.

WEISZ, G. El juego viviente. México, 1991. Ed. Siglo XXI. 184 pp.