

El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje y la inclusión de los alumnos dentro del salón de clases

Lic. Frohebel González-Martínez

Maestrante en la Universidad Pedagógica Nacional, Toluca, México.

Lic. Ahideé González-Hernández

Maestrante en la Universidad Pedagógica Nacional, Toluca, México.

ahidee.gonzalez@seiem.edu.mx

Lic. Nohemí De Jesús-Esquivel

Maestrante en la Universidad Pedagógica Nacional, Toluca, México.

Recepción: 04 de abril del 2022

Aprobación: 27 de abril del 2022

Publicación: 01 de junio del 2022

Resumen: En el presente se enuncian características del juego y su importancia en el desarrollo integral de los niños, la flexibilidad de su naturaleza da pie a que se trabaje en múltiples actividades, trastocando temas de suma importancia, uno de ellos es la inclusión educativa que es punta de lanza de la nueva política mexicana, misma que refiere a no dejar a nadie atrás, ni fuera del proceso educativo.

Las actividades lúdicas abren un abanico de posibilidades dentro del aula, el que los niños aprendan sin si quiera saberlo, hace que los aprendizajes adquiridos sean significativos y de relevancia para el infante. El juego usado como herramienta educativa representa uno de los cambios a utilizar para concebir y entablar relaciones sanas y de cooperación entre iguales.

Palabras clave: Juego, inclusión, estrategia, creatividad, ambientes de aprendizaje, innovación.

The game as a didactic strategy to promote learning and the inclusion of students within the classroom

Abstract: In the present document it is found some characteristics of the game and its importance in the integral development of children, such as the flexibility of its nature which lets to work in multiple activities, disrupting issues of great importance, one of them is the educational inclusion that is the spearhead of the new Mexican policy, which refers to not leaving anyone behind, or out of the educational process.

Playful activities open up a range of possibilities within the classroom, the fact that children learn without even knowing it, makes the acquired learning significant and relevant for the infant. The game used as an educational tool represents one of the changes to be used to conceive and establish healthy relationships and cooperation between equals.

Keywords: Game, inclusion, strategy, creativity, learning environments, innovation.

Introducción

La crisis de salud que hoy aqueja al mundo, sin duda alguna, ha venido a develar las grandes problemáticas que aún padecemos como sociedad, es triste que se tenga que pasar por situaciones tan lamentables para comenzar a realizar algo, con el afán de contrarrestar las deficiencias padecidas, el ámbito educativo no está ajeno a esta nueva realidad.

En México, uno de los problemas más añejos en materia educativa hace remembranza a la inclusión, en 1921, cuando Vasconcelos queda al frente de la SEP se inicia con un programa educativo que busca erradicar este mal, hasta la fecha sin éxito; la gran brecha que existe en cuanto a cobertura e inclusión refleja las condiciones verdaderas del sistema educativo mexicano, mismo que se ha enfocado en los últimos años a cuantificar a estudiantes y maestros como dígitos en una estadística.

Lo lineal y la poca flexibilidad de planes y programas de estudio implementados en sexenios pasados, aunado a la gran diversidad contextual del país, ha provocado que muchos de los niños, niñas y adolescentes queden fuera de los alcances y fines de la educación mexicana, contrariedad gigantesca, debido a que esos fines son creados con el propósito de acercar educación a la población vulnerable del país.

La inclusión educativa tiene gran relevancia debido a los contextos tan variados donde se desenvuelven miles de alumnos; de acuerdo con Arnaiz (1996) se ha llegado a pensar que hablar de inclusión, solo es hacer referencia a la integración de alumnos con alguna discapacidad, sin embargo no solo se limita a ello. Si bien esta ideología es pionera en la ejecución de inclusión educativa, hoy en día este concepto engloba a más estudiantes.

Ante esta dinámica de cambios, es el maestro quien debe de erigirse como figura y pieza fundamental, para propiciar cambios sustanciales en la realidad de sus estudiantes, tal como lo menciona Arnaiz (2002) en su texto hacia una educación eficaz para todos. La práctica docente realizada día con día, debe dar muestra y cátedra del compromiso de maestros,

quienes toman a la innovación como bandera de lucha, a fin de que el conocimiento llegue a los alumnos.

El salón de clases representa el espacio físico donde docentes y alumnos interactúan, gracias a ello se forjan relaciones humanas que funcionan como vínculos educativo-afectivos, para desarrollar la noble tarea de enseñar y aprender; no obstante, la práctica del profesor será el eje rector para determinar si estos vínculos son funcionales. Dichas acciones deben estar orientadas a la inclusión total del alumnado mediante estrategias lúdicas (el juego), en ellas se debe sentir gozo y deseo de aprender, sin que se den cuenta de que lo están haciendo, tal como lo menciona Córdoba, Lara & García (2017).

En este orden de ideas, los autores también señalan como el juego dentro del salón de clases, busca la inclusión de alumnos de distintos contextos, describiendo la importancia del trato como iguales y así generar un impacto positivo que repercuta en el aprendizaje de los estudiantes, pero sobre todo en la creación de climas y ritmos de aprendizaje inclusivo, que ante esta contingencia será vital para recuperar relaciones humanas sanas.

Objetivos:

- Exponer el juego como una herramienta que impacta en el aprendizaje de los estudiantes.
- Explicar la importancia de trabajar con actividades lúdicas, para favorecer la inclusión del aula.

Planteamiento del problema

Una de las principales razones por las cuales es importante el uso del juego dentro de los salones de clases, radica en que son actividades que generan satisfacción y diversión para los estudiantes, basta con echar una mirada a las actividades lúdicas que como adultos se efectúan, para darse cuenta del entretenimiento y aprendizaje que se genera en las personas involucradas, tal y como se asevera en el artículo, el juego en los adultos (2017), de la revista en línea Magisterio de Colombia.

En esta actividad los individuos exteriorizan sus vivencias diarias e imaginan grandes hazañas, encontrando en la corporeidad, la manera de comunicar sus emociones y necesidades; así mismo reflejar intereses e inclusive sus miedos, González (2015). Gracias a

este acto se expresa la visión que se tiene de uno mismo, pero también del entorno. Se podría decir que cada cabeza es un mundo y con ayuda del juego, esos mundos chocan en un universo de grandes posibilidades.

La inclusión no debería ser un tema ajeno de nuestra realidad, es común observar cómo influye en las personas el no pertenecer a algún estrato social, cultural o contar con alguna discapacidad, aquí nos preguntamos por qué razón ellos no pueden disfrutar de las actividades como los demás, Arnaiz (1996).

Al hablar de inclusión es importante referenciar que se trata de un apartado que abarca grandes dimensiones como lo menciona Pilar Arnaiz, enfocado principalmente a salvaguardar a todos los individuos, procurando que tengan las mismas oportunidades de educarse, pero sobre todo enfatizando en aquellos que estén en riesgo de ser excluidos.

Por lo anterior surge la interrogante **¿Cómo el juego, utilizado como estrategia didáctica dentro de las aulas, fortalece la inclusión de los alumnos?**

Alcances de la investigación: Documental y exploratoria

El juego, actividad lúdica donde aprendes sin darte cuenta

El juego ayuda a los individuos a exteriorizarse con sus semejantes. En la actualidad se menciona que representa una actividad lúdica, que debe manifestarse de manera libre y espontánea, gracias a él los estudiantes evolucionan y perfeccionan conductas innatas, que posteriormente los asisten al enfrentar los retos que la vida les presente.

Desde una perspectiva constructivista Piaget (1986) en su obra la formación del símbolo en el niño, percibe al juego como una herramienta poderosa en la vida social y la actividad constructiva del menor. Menciona a la imitación, haciendo énfasis en la importancia de esta en conjunción con el juego, para la formación de la imaginación del individuo impactando, inclusive, en actividades vitales como el sueño.

La flexibilidad de esta actividad favorece la creación de mundos imaginarios en los alumnos; generar asombro en los estudiantes construye oportunidades valiosas para apropiarse conocimientos, actitudes y valores en los individuos; sin embargo, el aspecto cultural es determinante al convertirse en arma de doble filo, al actuar como un detonante o bien como una limitante, Córdoba, Lara & García (2017).

*Frohebel González-Martínez, Ahideé González-Hernández y Nohemí De Jesús-Esquivel
El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje y la inclusión de los alumnos dentro del salón de clases*

Los niños juegan y al hacerlo generan una representación del mundo que les rodea, asociando situaciones emocionales agradables o desagradables por las que estén atravesando. Hacer uso de esta actividad como mecanismo para aprender, lejos de generar aburrimiento dentro de las aulas, detona el interés del infante; el alumno siente comodidad al desarrollar las actividades, de igual forma su naturaleza no exige la elaboración de un producto aburrido, Martínez (2008).

La infancia es la etapa del desarrollo humano donde se disfruta más del juego, durante este periodo es de valía la expresión de emociones de forma libre y autónoma; al fungir como una actividad placentera, la interacción con sus semejantes es bajo un clima de paz y tranquilidad; es durante la infancia, donde por medio del juego, se potencializa el desarrollo de aspectos afectivos, cognitivos y lingüísticos, Piaget (1986).

Una de las clasificaciones contemporáneas del juego la realiza Cáceres, Granada y Pomes (2018), donde destaca cinco categorías:

Tabla 1 Categorías contemporáneas del juego.

Categoría	Descripción
Juego sensorio motor	Exploración del mundo a través del tacto.
Juego relacional	Exploración entre las propiedades de los objetos.
Juego funcional	Placer de usar objetos.
Juego simbólico	Sustitución de objetos asignando propiedades fantásticas en ocasiones.
Temática de fantasía	Altamente imaginativo dentro de una narrativa dinámica.

Fuente: Recuperado de Cáceres, Granada y Pomes (2018)

Hoy en día se hace énfasis en cómo evaluar el juego, qué mecanismos seguir para poder realizar este proceso; algunas de las propuestas están encaminadas en hacerlo mediante la observación, debido a que, como es una actividad lúdica donde en la mayoría de las ocasiones se incluye movilidad, permite observar las conductas e interacciones entre los participantes, dando oportunidad a que las actividades se desarrollen con naturalidad.

Retomando a Perrenoud (2004) del libro diez nuevas competencias para enseñar, se hace alusión a los docentes como seres capaces de organizar y animar situaciones de aprendizaje, mismas que deben ser óptimas para que los alumnos no aprendan con solo escuchar lecciones,

enfaticando en actividades lúdicas, de ahí la importancia de implementarlo y por ende evaluarlo.

Inclusión, no dejar a nadie fuera

Es importante hacer alusión a la inclusión como un concepto ideológico, que aspira a que todos los habitantes de un país puedan ejercer sus derechos y gozar de una vida con calidad, accediendo equitativamente al espacio de las oportunidades, tal como lo menciona Meléndez (2005).

La educación inclusiva, es la educación que propicia la integración de personas con discapacidad a los planteles de educación básica regular, mediante la aplicación de métodos, técnicas y materiales específicos, Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad, (2011).

La inclusión se construye en ambientes escolares abiertos y flexibles a la comunidad y el entorno, en ambientes donde la diversidad es vista como una oportunidad para mejorar la calidad del quehacer educativo. Los espacios con estas características promueven el desarrollo de sociedades más justas y democráticas, al procurar la existencia de políticas, culturas y prácticas escolares respetuosas e interesadas en la promoción de actitudes, valores y creencias afines a las distintas condiciones sociales, culturales, lingüísticas y personales, Taller Diversidad en el aula: Inclusión de alumnos y alumnas con discapacidad (2018).

La inclusión de los alumnos dentro de las actividades escolares y dentro del aula debe ser propiciada por el docente, quien tendrá la noble labor de diseñar actividades, sin dejar a nadie fuera, procurando que todos sus alumnos estén motivados y aprendan a su ritmo, superando sus propias expectativas.

Como se hizo mención con anterioridad, hablar de inclusión educativa no se debe enfocar únicamente al hecho de tratar de incluir dentro de las actividades a alumnos que presenten alguna discapacidad, puesto que, aunque muchas escuelas se han dado a la tarea de hacerlo, este movimiento no ha alterado los sistemas educativos de manera significativa, siguiendo con la sectorización de alumnos.

Lo señalado anteriormente, solo da cuenta de cómo el discurso diplomático de las autoridades educativas dista demasiado de la realidad que nos aqueja, mientras se siga manteniendo la visión individualista de las dificultades por las que atraviesan los alumnos, acuñándose

únicamente a los rasgos del individuo (sus habilidades, su origen o su estabilidad económica), se seguirá obviando la influencia de los entornos educativos, familiar y social, en el desarrollo y aprendizaje de las personas, tal cual lo asevera Castillo (2012).

Por ende, el enfoque que maneja la inclusión no culpa al estudiante de la situación, por el contrario, se buscan nuevas oportunidades y el único propósito es el progreso del alumno, confirmando que su crecimiento no depende únicamente de sus características personales, por el contrario influyen los apoyos y oportunidades que se les brindan y también las que no, Muntaner (2000).

Hoy en día, nos enfrentamos a un reto gigantesco como profesionales de la educación y eso es, trabajar a distancia; las relaciones se han visto coartadas y es más sencillo buscar culpables que soluciones; la precariedad de los recursos con los que contamos, aunado a la poca pertinencia y flexibilidad de los currículos, son factores determinantes en el acceso, la permanencia y el aprendizaje de los alumnos, Álvarez (2020). Ante esta nueva realidad surge la pregunta: ¿Qué tan inclusivos somos?

El juego y la inclusión

Es notoria la relación que existe entre inclusión, ambientes de aprendizaje y actividades lúdicas (juego); la fusión que se da entre estos conceptos ayuda a que los alumnos mantengan relaciones de armonía y sana convivencia, sin que estas resulten tediosas, por el contrario, se favorezca la autorregulación y fluya de manera natural y satisfactoria la interacción con sus semejantes.

Es momento de hablar sobre cómo enfocar las actividades de aprendizaje para trabajar la inclusión dentro del aula, una de las grandes ventajas de aplicar esta herramienta es tener la fortuna de trabajar con niños, libres de prejuicios; por ende, este referente debe ser el eje rector, para lograr como docentes la creación de espacios inclusivos y libres de cualquier tipo de violencia.

El emprender actividades lúdicas, propicia poder echar mano de los recursos que estén a nuestro alrededor; trabajar inclusión mediante el juego, es dar rienda suelta al abanico de posibilidades que se tienen y poder nutrir a los alumnos de herramientas benévolas, para la interacción con su entorno inmediato.

Los juegos inclusivos, se enfocan en tratar de erradicar la creencia, que van dirigidos a un pequeño grupo de estudiantes; contrario a esto, dichas actividades buscan ser accesibles para todos, sin importar sus cualidades o diferencias. Se pretende que en la interacción que se propicia todos aprendan de todos, Córdoba, Lara & García (2017). Ante ello, es importante que este tipo de actividades comiencen a poblar las escuelas, para que en un futuro se cuente con la posibilidad de trabajar fuera de los muros escolares.

Se puede inferir que el juego como estrategia inclusiva tiene potencial para contribuir en el progreso humano, al fomentar el desarrollo psicosocial del individuo, potenciar la adquisición de saberes, fortalecer la participación social, incentivar el aprendizaje y la creatividad y sobre todo a valorar la diversidad de individuos a nuestro alrededor, UNICEF (2018).

¿Qué tipo de juegos implementar?

Sin duda alguna, hay una gran tipología de juegos con distintas clasificaciones y finalidades, sin embargo, la pretensión de este documento es enumerar aquellos que por su carácter inclusivo tienen posibilidades de ser implementados dentro de las aulas y de igual forma impactar en el desarrollo del alumno.

Algunas de las clasificaciones de juegos con enfoque en la inclusión son: juegos sociales, sensoriales, de construcción, de agrupamiento o representación del entorno, cooperativos, libres o espontáneos, de reglas o estructurados, de estrategia y de simulación; todos ellos fomentan y fortalecen el proceso de comunicación y cooperación de las personas involucradas. La tutela del docente es vital para entender la importancia de la actividad desarrollada y los beneficios que esta acarrea.

El nuevo paradigma al que nos enfrentamos alude a las emociones de los sujetos, situación nada ajena a lo que hoy en día vivimos en el mundo, para resolver este reto tan complejo los docentes tienen el compromiso de actuar con inclusión, permitiendo que su práctica haga hincapié en el desarrollo colaborativo y trabajo en equipo con sus alumnos; todo esto en apego a la legalidad y la moralidad, a fin de evitar realidades excluyentes, tal y como lo refiere Delgado (2020) en su capítulo de libro, igualdad educativa y postpandemia.

¿Cómo trabajar con el juego inclusivo dentro del aula?

Uno de los grandes bloques de cuestionamientos, se inclina a la forma en cómo usar el juego en el aula, derivado de ello a continuación aparecen una serie de características propuestas por Cáceres, Granada y Pomes (2018), mismas que pudieran orientar este acto dentro de los salones.

- Propuesta basada en la evidencia: inclinada en experiencias exitosas, puesto que permitirá fundamentar la propuesta, así mismo brinda un panorama sobre los alcances y avances que se pudieran tener.
- Propuesta integral: misma que debe procurar fortalecer habilidades, conocimientos, actitudes, desarrollo cognitivo y motor y a la vez le genere libertad de acción pero cuidando de si y de los que le rodean.
- Propuesta flexible-inclusiva: contempla la totalidad de los alumnos del grupo no importando sus características físicas por el contrario siendo motivadora.
- Propuesta en unidad: encaminada a que no solo se trabaje dentro del salón de clases, por el contrario se busquen los mecanismos para poderlo hacer fuera de las aulas e incluir a los padres de familia o tutores.

Conclusiones

El juego sin duda es una de las actividades que forman parte de la vida del ser humano, al ser multifacético, devela una gama grande de usos, justamente hoy más que nunca se requiere de actividades lúdicas que promuevan la curiosidad del alumno y mientras las realicen sientan gozo y deseo de seguir desarrollándolas, así como incentivar la libertad y fortalecer la imaginación de los infantes.

Como se ha podido denotar en el presente, se trataron dos piezas clave en la formación de ambientes saludables dentro del aula, por un lado el juego como herramienta didáctica y por el otro la inclusión de los estudiantes; el desarrollo y ejecución de una propuesta integral fusionando estos dos temas será fundamental para tener individuos capaces de afrontar los nuevos retos del mundo cambiante.

Es importante cuestionar las practicas añejas que hay dentro de los salones de clase, estamos ante una nueva realidad que nos invita a modificar nuestra labor docente, con el estandarte de no dejar a nadie fuera, se deben trazar metas ambiciosas que no sean excluyentes y por el contrario reinen climas de empatía e inclusión. Atender la diversidad siempre será un gran reto, pero con frutos satisfactorios.

Ante este nuevo paradigma educativo la escuela se erige como el espacio capaz de fortalecer en gran medida la integridad de los alumnos, los docentes fungen como pieza esencial en este cambio, con la integración de prácticas lúdicas que rompan las barreras de comunicación e interacción que hay dentro de las aulas.

Los enfoques basados en la colaboración incluyen el desarrollo profesional y colaborativo de todos los actores educativos, para hacer extensivo el aprendizaje basado en el juego, empleando métodos para potenciar la participación, tal y como los enunciados en este documento, sin perder de vista los entornos socioculturales de los individuos.

Referencias

- Álvarez, G. (2012). *Covid-19, cambiar de paradigma educativo*. Consejo Mexicano de Investigación Educativa. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/v5/sitio/2020/04/16/covid-19-cambiar-de-paradigma-educativo/>
- Arnaiz, P. (1996). *Las escuelas son para todos*. *Siglo cero*, 27(2), 25-34. Recuperado de http://www.inclusioneducativa.org/content/documents/Escuelas_Para_Todos
- Arnaiz, P. (2002). *Hacia una educación eficaz para todos: La educación inclusiva*. *Educación en el 2000*. Recuperado de http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/1234%5D04inclusionpilararnaiz
- Cáceres, F. Granada M. & Pomes M. (2018). *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana*. *Rev. latinoam. educ. inclusiva* [online]. Vol.12, n.1, pp.181-198. ISSN 0718-5480. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>
- Castillo, A. (2012). *Cuarenta años después ¿la escuela ha muerto?*. Recuperado de <https://Dialnet-CuarentaAnosDespuesLaEscuelaHaMuerto-6202438%20>.

- Córdoba, E. , Lara, F. & García, A. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). Recuperado de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Delgado, G. (2020). *Igualdad educativa y postpandemia*. En J. Girón (Ed.), *Educación y Pandemia, una visión académica* (pp. 183-195). México, UNAM. Recuperado de <http://www.iisue.unam.mx/nosotros/covid/educacion-y-pandemia>
- González, C. (2015). *Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares*. Rev. Fac. Med., Volumen 63, Número 2, pp. 235-241. Doi <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v63n2.47983>
- LGIPD. (2011). *Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad*. Artículo 2, apartado XII, SEP.
- Martínez, E. (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos*. Rev. Mis. de Investigación, N° 22, pp. 7-22. Recuperado de Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20
- Meléndez, L. (2005). *La Educación Especial en Costa Rica. Fundamentos y Evolución*. Costa Rica: EUNED
- Muntaner, Joan J. *La igualdad de oportunidades en la escuela de la diversidad*. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado [en línea]. 2000, 4(1), 1-19[fecha de consulta 14 de septiembre de 2020]. ISSN: 1138-414X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56751266003>
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. México: GRAÓ de IRIF
- Piaget, J. (1986). *El juego como una parte fundamental en el niño en la formación del símbolo en el niño*, London,-Totowa, pp 34-46
- SEP. (2018). *Taller Diversidad en el aula: Inclusión de alumnos y alumnas con discapacidad*. Coordinación Nacional del Servicio Profesional Docente http://sega.tamaulipas.gob.mx/AppSEGA/uploads/136354_38.A.PROGRAMAS_SET_20180523.pdf
- UNICEF, (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego>