



LA PSICOLOGÍA EN EL DÍA A DÍA DEL AULA



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada 3.0 España de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciadore:

Coordinadora: Verónica Martínez López, (2020). "La Psicología en el día a día del aula". Ediciones Universidad de Oviedo.
La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.



No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© 2020 Universidad de Oviedo

© Los autores

Coordina:

Verónica Martínez López

Textos:

David Álvarez-García | Marina Álvarez Hernández | María Ángel Campo Mon | Luis Castejón Fernández | Pilar Castro Piñeda |

Soledad González-Pumariega | Verónica Martínez López | José Carlos Núñez | Cristina Roces Montero | Celestino Rodríguez Pérez | Natalia Suárez
Departamento de Psicología de la Universidad de Oviedo

Bibiana Regueiro | Antonio Valle

Facultade de Ciencias da Educación

Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad de A Coruña

Universidad de Oviedo

Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+i)

Plaza del Riego, 4. Entresuelo | 33003, Oviedo/Uviéu (Asturias)

Teléfonos: 985 10 27 62 | 985 10 40 61

<https://ucc.uniovi.es/> | ucc@uniovi.es

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Campus de Humanidades. Edificio de Servicios. | 33011 Oviedo/Uviéu (Asturias)

Teléfono: 985 10 95 03 | Fax: 985 10 95 07

<http://www.uniovi.es/publicaciones> | servipub@uniovi.es

ISBN: 978-84-17445-81-2

Índice

El desarrollo del lenguaje oral en Educación Infantil: seis propuestas para enriquecer el aula como ambiente lingüístico

Luis Castejón Fernández y
Soledad González-Pumariega
.....4

La importancia del juego en el desarrollo: “¿Profe, podemos jugar un poco más?”

Verónica Martínez López
.....11

¡Ya sé leer!

Soledad González-Pumariega y
Luis Castejón Fernández
.....18

Claves para comprender y prevenir el acoso escolar

David Álvarez-García
.....24

Los deberes escolares.

Un tema objeto de polémica

Natalia Suárez, José Carlos Núñez,
Bibiana Regueiro y Antonio Valle
.....30

No te oigo y no te atiende

Cristina Rocés Montero
.....36

Los problemas visuales en el aula

Pilar Castro Piñeda
.....42

¿Discapacidad intelectual? ¿No era deficiencia mental o retraso mental?

Marina Álvarez Hernández
.....50

El papel clave del profesorado en el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad

Celestino Rodríguez Pérez
.....61

iiiVamos a tratar de aclararnos con las altas capacidades!!!

Marina Álvarez Hernández
.....70

Ayúdame a relacionarme.

Trastorno del espectro del autismo

María Ángel Campo Mon
.....80

La importancia del juego en el desarrollo: “¿Profe, podemos jugar un poco más?”

VERÓNICA MARTÍNEZ LÓPEZ

Universidad de Oviedo

Dentro de la realidad educativa diaria, el juego es un auténtico instrumento de conocimiento para las y los maestros porque proporciona información sobre cuál es el nivel cognitivo y lingüístico de los niños y niñas de su aula y cómo estos se relacionan entre sí. A su vez, es un medio de aprendizaje fundamental e indispensable para los menores, puesto que, a través de él desarrollan su dimensión física y cognitiva y aprenden a manejar las relaciones afectivas-sociales, tanto dentro como fuera del aula. Así, tomamos como ejemplo el juego de meter canasta en una clase de 2º de Educación Infantil. Los pequeños no solo están trabajando la dimensión física intentando meter el balón en la canasta de baloncesto, sino que también ejercitan la coordinación óculo-manual, la dimensión cognitiva cuando tienen que ir contando los puntos que van sumando cada uno y controlando quién está en primer lugar y quien en segundo, y el nivel lingüístico a través de las argumentaciones y justificaciones que realizan. Pero este juego da para más porque también se está trabajando las relaciones entre iguales, la espera del turno y, si en el grupo hubiese algún alumno con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), la inclusión.

En esta línea se encuadraría el objetivo principal de la Educación Psicomotriz en la Educación Infantil: a partir del movimiento, el desarrollo de vivencias corporales, el descubrimiento del mundo y del propio cuerpo, y la asimilación de la motricidad se llegará a la expresión simbólica gráfica y a la abstracción. Para lograr este objetivo la práctica psicomotriz se debe basar en el juego y en una actitud espontánea de los niños. Se trataría de dejar al grupo que lleve a cabo un juego libre y espontáneo, sin consignas y sin juicios de valor. Este planteamiento conlleva un cambio en la conducta del profesorado y del entorno porque la gran mayoría de los juegos están dirigidos y no permiten desarrollar la creatividad de los participantes, bien porque se piensa que el grupo se podría desmadrar o desencadenar conductas disruptivas o bien porque no se crea que sea el mejor contexto de aprendizaje. Esta concepción del juego conlleva a que el profesorado facilite e inicie el aprendizaje porque será quien proporcione los materiales y recursos apropiados para que las actividades lúdicas se realicen y con ellas el desarrollo global de los niños y niñas. ¿Esta forma de actuar no se encuadraría en el trabajo por proyectos? El juego estimula a que aprendan experimentando y manipulando los materiales en nuevas situaciones motivantes e interesantes para ellos, a la par que desarrollen nuevas estructuras cognoscitivas cada vez más elaboradas que les permitirán alcanzar un nivel mayor de abstracción.

Por lo tanto, el juego debe verse como un recurso ajustado a las sugerencias metodológicas de la etapa de Educación Infantil que permite los aprendizajes significativos de forma globalizada, la enseñanza activa y ajustada a la forma de aprender y a las posibilidades de cada individuo. En este sentido, el juego debe

ser considerado como un proceso, es decir, *“el juego constituye un enfoque de la acción, no una forma de actividad”* (Buner, 1977, p. 5), porque asegura simultáneamente la estimulación cerebral y física-corporal. Además, tanto en situaciones lúdicas familiares como desconocidas, este plantea una serie de retos en términos de procesamiento cognitivo (atención, codificación, comprensión y almacenamiento de la información) como la puesta en acción de destrezas y habilidades. Por ejemplo, los niños están jugando con la plastilina y su juego consiste en hacer churros y bolas para ir mejorando los movimientos globales necesarios para desarrollar las habilidades grafomotrices implicadas en la escritura. Durante esta misma situación, el docente les pide que hagan con plastilina un animal, un gato. Aquí tienen que comprender qué se les está pidiendo, recuperar de su memoria a largo plazo la representación de cómo es un “gato”, qué partes corporales lo definen y le distinguen de otros animales, y poner en juego su motricidad fina para moldear con plastilina ese “gato”. Esta actividad lúdica representa, por tanto, un excelente medio de aprendizaje.

¿CUÁNDO Y CÓMO SE INICIA EL JUEGO Y SE VINCULA AL DESARROLLO?

Durante los primeros años de vida, tanto la inteligencia como la afectividad se desarrollan a través del movimiento y de la percepción que se fundamentan principalmente en situaciones lúdicas. Este desarrollo psicomotor tiene una profunda influencia en el desarrollo general del menor, tanto en las etapas iniciales de su vida, donde el movimiento es la primera forma y la más básica de comunicación e interacción con el medio que le rodea, como en etapas posteriores, donde este sigue siendo un medio para el desarrollo de la inteligencia, así como el conocimiento del propio cuerpo y el de los demás. Piaget (1971) planteó que la inteligencia tiene su origen en la actividad motriz.

Los bebés desde que nacen juegan. Estos primeros juegos se pueden observar cuando está comiendo: la tetina del biberón o el pezón de la madre entra y sale de su boca, juega con su lengua, saca la lengua y toca la tetina, en definitiva, está explorando situaciones nuevas a través del movimiento orofacial. A partir de los 4 meses, cuando los niños incorporan los objetos a sus esquemas de acción (reacciones circulares secundarias) y empiezan a explorar su entorno, las situaciones de interacciones diádicas se convierten en triádicas (adulto-niño-objeto) y los juegos se hacen más complejos. Así, cuando se incluye un muñeco colorido y vistoso a la interacción, los ojos de los bebés pasan del muñeco al adulto y de este otra vez al muñeco, a la vez que emiten vocalizaciones consonánticas y vocálicas. Entonces, se puede decir que el juego como vehículo de aprendizaje surge muy tempranamente en los niños, porque ya desde antes de los seis meses buscan llamar la atención e iniciar la comunicación con los adultos a través de conductas como tocar, vocalizar,

sonreír, ofrecer sus juguetes, etc. A partir de los 9 meses emerge la intencionalidad de las conductas comunicativas de los niños y niñas y con ello, el uso de objetos y juguetes que manipulan con un objetivo en sus interacciones con los adultos. Una de las características del juego en estas edades es que los niños juegan en solitario (en paralelo, no con otros) lo que puede originar conflictos cuando poseen un objeto concreto. Entorno a los 15-18 meses aparece el juego simbólico (utilizar un objeto o persona para representar algo que no es) y con ello el desarrollo de la capacidad simbólica. A partir de los 24 meses va disminuyendo el juego en solitario, siendo progresivamente reemplazado por el juego sociodramático o de ficción y cooperativo en pequeño grupo. El juego de ficción o también llamado juego de roles es el más complejo de todos porque el niño necesita haber desarrollado la capacidad de imitación y alcanzado el pensamiento descentralizado (Donaldson, 1978). Este tipo de juego se observa habitualmente en las aulas de Educación Infantil, cuando, por ejemplo, juegan a la cocinita: uno de los niños se pone a cocinar “salchichas” o “macarrones” de manera imaginaria y cuando ya están cocinados se los ofrecen a sus compañeros para que coman. En este caso no solo se reproducen los roles de los adultos con la consiguiente abstracción de la realidad, sino que también se estimula el lenguaje porque utilizan un vocabulario que no es el habitual entre ellos. Otro ejemplo típico de juego de ficción es el de jugar a los médicos: un niño hace de médico y otro de enfermo.

El último tipo de juego es el de reglas, que tiene carácter social porque las reglas del juego deben ser respetadas por todos los jugadores. Además, precisa de la cooperación, porque si no colaboran todos, el juego no se desarrolla, y de la competitividad, porque siempre hay un individuo o equipo que gana. Ambas estrategias precisan la capacidad de haber desarrollado la teoría de la mente, es decir, atribuir estados mentales a otras personas (ponerse en el punto de vista del otro) para intentar anticipar su respuesta y no dejarle ganar.

A partir de los 4 hasta los 8 años, el juego es una parte indisoluble del desarrollo y del aprendizaje social e intelectual en los niños y niñas. Les permite crear con plastilina o juegos de construcción, observar lo que hacen los otros, cooperar ayudando a un compañero a resolver una suma, pensar, aprender de memoria las canciones de los números, comunicar y expresar sus sentimientos. Por tanto, no deberíamos entender el juego como una actividad al margen del trabajo que se realiza en las aulas.

¿QUÉ VENTAJAS OFRECE EL JUEGO EN EL DESARROLLO DURANTE EL PERIODO ESCOLAR?

En muchas de las clases de Infantil y en los primeros cursos de Primaria, el juego tiende a utilizarse como una actividad reservada para cuando los niños terminen

las tareas pertinentes. Sin embargo, tendría que ser visto como una herramienta que posibilita el desarrollo global de las y los niños. En esta visión total del desarrollo, no podemos ni debemos olvidarnos que el menor está en interacción con sus iguales, máxime, cuando está fuertemente demostrado que los niños producen organizaciones cognoscitivas más elaboradas, así como un mayor desarrollo del lenguaje cuando interactúan unos con otros. Este beneficio ya fue planteado por Vygotsky (1965), *“a través de la actividad social compartida, el niño se desarrolla de forma adecuada”*. Dicho esto, se deberían diseñar más situaciones educativas en las que los niños descubran y vivencien el placer del juego por el juego, ya que con ello se sienten aceptados, comprendidos y seguros. Este planteamiento permite que conductas como la pasividad, el miedo a enfrentarse a situaciones nuevas y la falta de creatividad vayan desapareciendo. Además, el juego ayuda a elaborar el esquema corporal y la expresión, la motricidad gruesa y fina, la coordinación motriz y óculo-manual, el equilibrio estático y dinámico, la relación espacio y tiempo y a la definición y afianzamiento de la lateralidad. El esquema corporal debe ser entendido como el conocimiento de las partes del cuerpo tanto en sí mismo como en el otro y la representación mental del cuerpo. Un juego en el que se desarrolla el esquema corporal a la vez que la motricidad fina sería poner las manos en una parte de su cuerpo explicitada por el docente y cuando este dé la orden “escribid la palabra que está escrita en el encerado” todos los alumnos quitarán las manos de esa parte del cuerpo para coger el lápiz y ponerse a escribir.

EL JUEGO Y LAS ALTERACIONES EN EL DESARROLLO

Es bien conocido que dos elementos de la función simbólica que los niños y niñas desarrollan a partir de los 18 meses son la imitación y el juego simbólico, junto con el lenguaje, el dibujo y la representación mental. La mayoría de los niños con trastorno del espectro autista (TEA) muestran como debilidad asociada falta de capacidad de imitación, lo que les lleva a un inadecuado juego funcional. Además, manifiestan una falta de juego simbólico que constituye una parte de las tres alteraciones sociales definitorias del TEA. Un menor o una menor desarrolla el juego simbólico cuando es capaz de comprender las representaciones reales del mundo exterior y las claves sociales implícitas en el juego para poder entender y predecir la conducta de los demás. Aunque las y los niños con TEA jueguen con los mismos juguetes que los de otros niños y niñas no interactúan con ellos puesto que realizan juegos repetitivos y conductas estereotipas (dar vueltas a las ruedas de un coche una y otra vez), lo que conlleva a la pérdida de la finalidad del juego, el puro placer y disfrute. Sin embargo, hay propuestas que establecen una estructuración del juego dividida en tres pasos para trabajarlo en los niños y niñas con TEA (Cornago, 2010):

1. Aproximación: Conocer los intereses del niño o la niña.

2. Juego estructurado: Sesiones de actividades divididas en partes pequeñas y repetidas hasta que el niño las domine y se divierta con ellas en interacción con una persona adulta y con otro niño o niña

3. Generalización: Jugar al mismo juego en diversos ambientes.

http://www.arasaac.org/zona_descargas/materiales/297/Conformar%20la%20conducta%20de%20juego.pdf

En el caso de otras alteraciones del desarrollo relacionadas con síndromes genéticos (síndrome de Down, de Williams, de X Frágil, de Noonan, etc.), debido, entre otros, a sus problemas de hipotonía y postural, comienzan a explorar el entorno más tardíamente que los sujetos con desarrollo típico. Además, al inicio de su desarrollo, debido a una falta de iniciativa propia para iniciar un juego, necesitan de las personas adultas o de otros niños o niñas para aprender a jugar. Otra característica es que tardan más en desarrollar su esquema corporal con las consiguientes consecuencias en la adquisición de las nociones espaciales (arriba-abajo, izquierda-derecha, etc.) y temporales (mañana-tarde-noche, hoy-mañana etc.). Con el tiempo, aprenden a jugar, pero hay que seguir jugando con ellos porque es necesario que mejoren sus habilidades lingüísticas y de socialización, aumenten sus niveles de atención, percepción, memoria auditiva y memoria visual, e incrementen su capacidad de clasificación y manipulación. En las páginas que se presentan a continuación, se habla del juego y de los juguetes en el síndrome de Down y el síndrome de Williams.

<http://www.down21.org/554-revista-virtual/revista-virtual-2005/revista-virtual-diciembre-2005/articulo/1916-el-juego-y-los-juguetes-para-los-ninos-con-sindrome-de-down.html>

<http://bloghoptoys.es/sindrome-de-williams-beuren-ideas-de-actividad/>

Por otro lado, estas alteraciones en el desarrollo de tipo genético manifiestan dificultades en la motricidad fina debido a las características morfológicas de sus manos (pequeñas, dedos cortos, etc.) y a su retraso motor relacionado con el tono, la postura y la coordinación de los movimientos. Estos problemas se reflejarán en su destreza manual y coordinación motora que están implicadas en las actividades de escritura. De ahí, que haya que insistir en determinadas actividades y ejercicios que están relacionadas directamente con la escritura de letras y de palabras. Estos ejercicios serían jugar con la plastilina, realizar movimientos globales con los brazos y con las manos a través de canciones, unir líneas de puntos para descubrir una figura, etc.

EL JUEGO Y LAS TIC EN EL DESARROLLO

Últimamente se está introduciendo en las aulas la gamificación educativa que es una tendencia educativa que plantea diseñar las situaciones de aprendizaje desde el punto de vista de la mecánica de los juegos con la finalidad de, entre otras, asimilar mejor determinados conocimientos, desarrollar ciertas habilidades, potenciar la motivación y la concentración, aumentar la cohesión social y la creatividad, etc. La gamificación es una técnica de aprendizaje que anima al alumnado a realizar tareas que podrían definir como aburridas y que son recompensados (“insignias”) por sus desempeños.

Aunque se puede desarrollar una situación educativa gamificada sin utilizar TIC, lo cierto es que el uso de estas incorpora herramientas y factores más atractivos, motivantes y variados en el proceso de aprendizaje para los alumnos. Así, una página entre las muchas que hay, donde se encuentran juegos educativos para niños a partir de 5 años que trabaja música, memoria, lenguaje, matemáticas, habilidad, creatividad y observación, es:

<https://didactalia.net/comunidad/materialeducativo?proyectoID=-f22e757b-8116-4496-bec4-ae93a4792c28&comunidad=true>

Por último, en la siguiente página web se pueden encontrar diez herramientas de gamificación para incorporar a las aulas de los centros educativos.

<http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/33094.html>

Referencias bibliográficas

Cornago, A. (2010). *El libro del juego. Del cucutrás al juego simbólico: cómo conformar una conducta de juego paso a paso*. Psylicom: Valencia.