

COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA F009

C.C.T. 15AOS2062B

TURNO MATUTINO

ENSAYO

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA
LÚDICA

PROFESOR: FERNANDO SÁNCHEZ ALVARADO

Introducción

Como docentes al inicio de cada ciclo escolar nos planteamos objetivos para lograr que nuestros alumnos alcancen los aprendizajes esperados, para ello nos damos a la tarea de crear estrategias con las cuales pretendemos captar la atención y mantener el interés de los estudiantes, de tal forma que el aprendizaje no se vuelva memorístico, pero sin darnos cuenta caemos nuevamente en lo repetitivo y monótono, pues el objetivo de un inicio cambió, y ahora la única finalidad es la de pasar una prueba.

Cabe mencionar que los niños aprenden a lo largo de su desarrollo a través del juego y la convivencia con otras personas, es por ello que deberíamos retomar en la escuela estos aspectos tan importantes para lograr un mejor aprendizaje de nuestros alumnos.

Un ejemplo claro de aprendizaje a través de la convivencia con las personas que le rodean, ya sea en su contexto familiar o social es cuando el niño aprende a hablar o caminar, todo ello se da por medio de la observación, imitación y convivencia.

En el presente ensayo se pretende retomar algunas consideraciones necesarias para lograr que el aprendizaje sea significativo en nuestros alumnos utilizando como medio el juego. Este último si se logra retomar para desarrollar en los alumnos sus capacidades y habilidades, ayudaría a tener una mejor labor educativa, porque no tocarías los temas como tradicionalmente se hace; sino que, se bordarían desde un enfoque de mayor interés de los alumnos; como dice Sigmond Freud; así como todos en todo el mundo sueñan, los niños en todo el mundo juegan. Es decir el jugo es el lenguaje universal de los niños, y es a través de este que todos vamos aprendiendo y desarrollandonos en un contexto social.

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A TRAVÉS DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE PRIMARIA.

Que nuestros alumnos lleguen al aprendizaje de los contenidos de las diferentes asignaturas no es nada fácil; muchas veces escuchamos acerca de teorías y estrategias que nos motivan a regresar a lo que buscábamos en un inicio, pero es tanta la información que nos volvemos a perder, ahora bien, entonces hablaremos específicamente de cómo lograr un “aprendizaje significativo” a través del juego.

Al mencionar este término hacemos referencia directamente a la teoría de David Ausubel, psicólogo y pedagogo estadounidense, quien fue influenciado por los aspectos cognitivos de la teoría de Jean Piaget, y planteó su Teoría del Aprendizaje Significativo, pero ¿qué tanto conocemos acerca de esta teoría y de cómo aplicarla para conseguir que nuestros alumnos consigan el aprendizaje que buscamos sin caer en lo memorístico? Ausubel señala que “el aprendizaje ocurre cuando el material se presenta en su forma final y se relaciona con los conocimientos previos de los estudiantes”,

Como primer punto definiremos el término “aprendizaje significativo”.

Se fundamenta en el término de estructura cognitiva, que se define como el conjunto de saberes que un individuo posee en un determinado campo de conocimiento. Cuando estos saberes ya existentes se relacionan con la nueva información, no en una suma de conceptos, sino en una vinculación interactiva, que genera el aprendizaje.

En esta corriente, las teorías y prácticas se focalizan en el modo en el cual el ser humano crea sistemas de significado para dar sentido al mundo y a sus experiencias construyendo así su personalidad. Entienden al individuo no como un ser pasivo de experiencias y aprendizajes sino como constructor activo de su propia realidad, aquí nos detendremos un momento para dar lugar al constructivismo, ya que también es parte fundamental de la teoría del aprendizaje significativo.

El constructivismo es el fundamento teórico metodológico que sustenta la educación contemporánea (La pedagogía moderna) y el aprendizaje significativo es un complemento a este enfoque, ambos están estrechamente relacionados. En el ámbito educativo, estos apartados sugieren que los aprendizajes se den de manera significativa y que el conocimiento se construya con un sustento crítico, de reflexión, de análisis.

De tal manera el aprendizaje significativo, surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello.

Para que un aprendizaje sea significativo, el individuo necesita tener un conocimiento previo al cual se suma nueva información, esta nueva información viene a complementar la previa para enriquecer una visión global de un tema, un concepto, etc.

Una de las estrategias comúnmente utilizadas por los docentes para acceder al nivel de saberes de los alumnos es la indagación de los conocimientos previos, al mismo

tiempo que pasamos por alto los intereses de los niños; pues nos enfocamos en lo que saben y no en cómo lo desean aprender.

CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- El aprendizaje significativo se desarrolla a partir de dos ejes elementales: la actividad constructiva y la interacción con los otros.
- El proceso mediante el cual se produce el aprendizaje significativo requiere una intensa actividad por parte del alumno.
- Esta actividad consiste en establecer relaciones entre el nuevo contenido y sus esquemas de conocimiento.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.

Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

Para aprender de manera significativa necesitamos relacionar el aprendizaje con conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, algo que podemos recrear perfectamente a través del juego,

Definamos entonces qué es el juego.

Teniendo en cuenta lo propuesto por Vygotsky, Ausubel (1968) estudia los fenómenos que se originan a partir del juego dentro del ámbito pedagógico; afirma que los sujetos transfieren los conocimientos y actitudes previamente adquiridas en sus vidas cotidianas, al contexto educativo cuando participan de actividades lúdicas. Y es por ello que las perciben como operaciones “conocidas” y significativas, cimentando su aprendizaje en estructuras preliminares (conocimientos previos) y satisfaciendo sus necesidades socio-culturales en un espacio académico contextualizado.

En ambas propuestas, Vygotsky y Ausubel, aseguran que la interacción en el juego con personas con un conocimiento más elevado, como el profesor (u otros educandos con mayor experiencia), es lo que impulsa y origina la construcción de conocimientos significativos.

Mientras que Piaget (1971), asegura que, debido a factores biológicos, los estudiantes construyen mejor el conocimiento cuando participan en actividades lúdicas con compañeros coetáneos.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- El juego es libre: es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada. La mayoría de los juegos se definen por su carácter gratuito y no obligatorio.

- Produce placer: proporciona satisfacción inmediata ya que se realiza por placer. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar en una necesidad.
- Implica actividad física: algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionar y comunicarse con los demás.
- Es algo innato: muchos juegos no necesitan explicarse, se hacen de forma casi automática. En la etapa simbólica y hasta los diez años aproximadamente el juego es la ocupación más importante en la vida de los niños.
- Tiene una finalidad intrínseca: no se busca ningún otro objetivo que el mero hecho de disfrutar con la actividad lúdica, es decir, el placer del juego no se encuentra tanto en la meta como en el proceso.
- Es sobremotivador: el juego es una forma de hacer atractiva cualquier otra actividad, ya que se añade un interés, una emoción y una dimensión simbólica.
- Favorece la socialización: nos enseña a respetar las normas, entendernos y relacionarnos con los demás; mediante la comunicación, la cooperación y la competición. Los juegos pueden ser adaptables a diferentes edades, sexo, razas, culturas, etc.

- Los juegos están limitados en tiempo y espacio: el tiempo que dedicamos a jugar depende de la motivación y lo atractivo que resulte para el que juega, los espacios que se utilizan son variados, se puede jugar dentro de la casa, en la calle, en el campo, en el aula, etc.

Cuanto más participes se hagan los niños y niñas de una actividad, más se potencia que construyan su propio aprendizaje, desarrollen su espíritu crítico y se orienten hacia la autonomía.

Contreras Domingo (1991) define a la didáctica como la “disciplina que explica los procesos de enseñanza aprendizaje para proponer su realización consecuente con las finalidades educativas”. Los juegos, empleados como estrategias pedagógicas, conforman actividades áulicas benéficas y útiles puesto que constituyen una forma alternativa de suscitar el aprendizaje en los estudiantes; desde la recreación se estimula la creatividad y se incentiva la participación.

A su vez, el docente como mediador/facilitador tiene la posibilidad de emplear estrategias lúdicas que se acoplen a los intereses, necesidades, expectativas, edad y ritmo de aprendizaje de sus alumnos (Torres, 1999).

Desde la antigüedad el juego ha estado presente, esto se debe a que es una actividad tan común como la alimentación, o la propia supervivencia. Los juegos han cumplido una función de aprendizaje y socialización ya que transmiten costumbres, conductas o imágenes sociales, a través del juego el niño va aprendiendo aspectos del contexto cultural en que vive.

Cuando los niños juegan, no tienen generalmente la intención de aprender, de ahí que la labor de nosotros como docentes sea la de planificar los espacios para que los niños se capaciten, echar mano de nuestra imaginación y destrezas para crear actividades y tareas adecuadas para hacerlo con los recursos y materiales con que contemos.

Según Bruner, mediante el juego el niño aprende y experimenta conductas complejas sin la presión de tener que alcanzar un objetivo, puesto que la actividad lúdica es autotélica (vivirla es el principal objetivo). La tarea del educador es potenciar aquellos aspectos implícitos en el juego, que favorezcan el desarrollo libre y placentero del niño. De esta forma la experiencia puede adquirir una dimensión globalizadora y significativa.

Este método de intervención educativa que se basa en lo lúdico, consiste sobre todo en presentar y desarrollar actividades didácticas en forma de juego, sin embargo, debemos tener presente que dicha concepción es exclusiva del educador adulto, no del niño que juega.

Como docentes es necesario estar preparados para esta forma de trabajo, pero no quiere decir que no debemos disfrutar del juego, por el contrario, debemos creer firmemente que el juego está favoreciendo el desarrollo de los niños.

Para facilitar este tipo de aprendizaje el docente deberá tener en cuenta algunos pasos, como, por ejemplo: preocuparse de las cualidades del contenido a enseñar, identificar los conocimientos previos de sus alumnos para adquirir los nuevos que se pretende enseñar, procurar que la enseñanza se realice como una transferencia de conocimiento y no una imposición y enseñar al alumno a llevar a la práctica lo aprendido para asimilar el conocimiento.

Conclusión

En resumen, podemos decir, que la actividad lúdica ayuda al desarrollo de aspectos fundamentales de la personalidad del niño, tales como: el emocional, social, cultural, creativo, físico motor e intelectual. Para el niño, el juego es una necesidad vital que le ayuda en su proceso de desarrollo.

El juego como medio de aprendizaje facilita la comprensión de situaciones, la elaboración de estrategias, la anticipación de acontecimientos y la resolución de problemas; ya que todo ello ayuda a adquirir estructuras cognitivas básicas favoreciendo la construcción de un pensamiento lógico objetivo.

Para que el proceso de aprendizaje sea realmente significativo para el niño, la planificación de las actividades lúdicas tiene que conectar los aspectos del desarrollo infantil (físico-motor, intelectual, creativo, emocional, cultural y social) y promover la autonomía personal del niño a la hora de resolver las situaciones planteadas.

Entonces, para promover el aprendizaje significativo el docente deberá plantear actividades que despierten el interés y la curiosidad del alumno a través de un clima armónico e innovador, donde además de adquirir un conocimiento, el estudiante sienta que puede opinar e intercambiar ideas, siendo guiado en su proceso cognitivo.

Bibliografía

Ruiza, M., Fernández, T. Y Tamaro, E. (2004). *Biografía De David Ausubel*.

En Biografía Y Vidas. La Enciclopedia Biográfica En Línea. Barcelona (España).

Ausubel, D. P. (1973). *La educación y la estructura del conocimiento. Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum*. Ed. El Ateneo. Buenos Aires. Págs. 211-239.

Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Ed. Trillas. México.

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Ed. Paidós. Barcelona.

Moreira M. A. y Greca, I. M^a. (2003). *Cambio Conceptual: análisis crítico y propuestas a la luz de la Teoría del Aprendizaje Significativo*.

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Ed. Paidós. Barcelona.