

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL FAVORECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

Palabras Clave

- Juego
- Didactico
- Estrategia
- Intención educativa
- Papel del adulto
- Aprendizaje

Resumen

Si bien es cierto que el juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida por quienes en ella participan. Ya que el juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo. Aquí encontramos una propuesta específica de como lograr que esa actividad espontánea y voluntaria, logre favorecer el aprendizaje del alumno, desde una metodología que potencializa el aprendizaje.

A través de estrategias pensadas por el especialista de la enseñanza, se logra que el aprendizaje se favorezca

desde una propuesta orgánica y no arbitraria del curriculum formal.

El juego es la oportunidad de la educación para lograr generar aprendizaje significativo sin violentar los procesos de los alumnos.

1. Antecedentes

A lo largo del tiempo se ha reconocido al juego como una herramienta empleada en el trabajo diario dentro de las instituciones educativas, pero en todos los casos se reconocía su importancia e impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos. Esto suscitado por el hecho, de que los docentes veían al juego como la forma de entretener a los niños con el fin de ocuparlos y mantenerlos entretenidos. Pero esto no ha sido tarea fácil, esto generado debido a que:

Los educadores han considerado siempre el juego como un elemento básico en la primera infancia. Sin embargo, la creciente demanda de resultados mensurables para preescolares está llevando el juego a la periferia del currículo, dedicando más tiempo al contenido académico. Los maestros admiten que los beneficios del juego no son tan fáciles de entender y evaluar como, por ejemplo, la capacidad de los niños de reconocer las letras y escribir sus nombres (Bodrova & Leong, 2003).

Aun bajo esta idea, poco a poco ha cobrado gran relevancia en los últimos tiempos las implicaciones del juego didáctico atribuyéndole grandes dones que permiten potenciar en los alumnos de manera integral el fortalecimiento de las competencias.

Recuerda:

“El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no sólo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de descubrimiento, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones, a través de las cuales el niño descubre y se descubre a sí mismo. Es, además, un proceso de descubrimiento de la realidad exterior, a través del cual va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo”. (Bautista, 2002).

2. Qué es el Juego

No cabe duda que el juego es una actividad cotidiana en las instituciones educativas, pero para comprender su relevancia en el proceso de enseñanza aprendizaje es crucial determinar y comprender su alcance. Bajo este hecho según Moyles (1990) “El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza” es bajo esta concepción que debemos reconocer que el juego debe generar en el alumno satisfacción con el fin de propiciar satisfacción y entusiasmo por realizarlo. Logrando de este modo potencializar su participación en el desarrollo de este.

Por otro lado, es de crucial importancia reconocer que:

“El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo. Pero pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad presenta una paradoja: el hecho de comportar al niño restricciones internas porque se ha de ajustar a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal, acatar las reglas de juego. Estas características de la propia dinámica del juego son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permiten a las personas vivir en comunidad, en donde reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios de convivencia”. (Zabalza, 1996).

Es bajo esta idea que reconocemos que el juego debe poseer características peculiares que peritan en el alumno el aprendizaje. Tal es el caso, del sistema de reglas que permite al alumno adoptar diversos roles para la adopción de ellas y de esa manera posibilitar el buen resultado del trabajo de equipo. No cabe duda que el trabajo con el juego es un espacio donde conjugan tanto la libertad como las reglas, la autonomía y las responsabilidades. Ya que de este modo el alumno debe aprender a convivir y fortalecer sus relaciones interpersonales con las personas que participan de manera directa en el juego.

3. Aportaciones del juego

El juego como herramienta fundamental para potencializar el proceso de enseñanza aprendizaje debe contribuir al desarrollo del niño. Por esta cuestión es fundamental destacar las áreas en las que esta actividad lúdica influye en el desarrollo del niño de manera sustancial y ofrece posibilidades de crecimiento y apropiación de habilidades para su vida diaria.

Por ello, destacamos de manera específica las áreas en que el juego contribuye de manera privilegiada en el desarrollo del niño:

1.- El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor: permite al niño desarrollar sus movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.

2.- El juego contribuye al Desarrollo Sensorial ya que el/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc. A lo largo de las experiencias en las que sus sentidos tienen contacto con el mundo que le rodea y así descubre sus elementos y forma parte de él.

3.- El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas. El/la niño/a a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado...). Y con ello a su vez ensaya modos de resolver situaciones que se le presentan en el día a día y que de diversas maneras marcan su vida, al ser parte de su contexto inmediato, dotándolo de posibles soluciones para ellas.

4.- El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectual esto debido a que los niños mediante la manipulación previa de los objetos, logran relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz-papel, cuchara-plato, etc). Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones. Y además logra desarrollar la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.

5.- El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social, pues es a partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos. Aprende a través del compartir y competir. Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana) y aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales. Todo esto generado de manera activa por la posibilidad que le da el juego de entablar relaciones interpersonales con los demás.

6.- Permite a los niños desarrollar el lenguaje a través de las situaciones cotidianas, sobre todo en aquellos momentos en los que el niño este realizando juegos o actividades que le gustan será un buen momento para hacer uso del lenguaje y dado que éste se desarrolla y adquiere en los intercambios sociales del niño/a con los otros, las interacciones que se estableces con los niño/as en situaciones de juego constituyen experiencias de aprendizaje mediado donde el adulto facilita el acceso del niño a vocabulario, estructuras lingüísticas y formas cada vez más avanzadas de lenguaje.

4. Características del juego con intención didáctica

Al reconocer que es el juego y las aportaciones que este tiene en el desarrollo del niño es fundamental considerar que debe cumplir con diversos elementos para ser llamado juego didáctico y así potencializar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ahora bien, según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades”. Destacando nuevamente la idea de que el juego debe ser de interés para el niño con el fin de generar interés en ellos para ser parte de su desarrollo.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas y le da mayor prioridad al currículo que nos marcan los Planes y Programas vigentes; hecho por el cual no se observa de manera frecuente dentro de las aulas.

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad, presentado a través de diversas estrategias dentro del aula.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las

adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).

Es bajo esta conceptualización del juego didáctico que debemos visualizar el impacto que tiene nuestra intervención en el desarrollo de los alumnos. Si realmente están diseñadas, pensadas y analizadas con este fin, entonces podremos decir que han sido planificadas con la convicción de ser una herramienta útil para potencializar en los alumnos el aprendizaje.

5. Formato del juego didáctico

Al ser una investigación cuya tenencia se especifica de manera concreta en el marco metodológico, hace referencia a Investigación - Acción hecho por el cual se propone la estructura que desde nuestra postura debe poseer un juego desde el diseño para ser considerado un juego con intención didáctica.

Lo aspectos son:

Objetivos: Es fundamental dar un objetivo al juego didáctico considerando que es lo que se pretende lograr con la ejecución del juego. Todo esto en función de los Campos de Formación Académica o Áreas del Desarrollo Personal y Social; así como, Aprendizajes Esperados establecidos en los Planes y Programas vigentes. Estableciendo de manera clara que área del conocimiento pretende atenderse.

Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado

Actividades lúdicas: acciones planificadas para el logro del objetivo planteado al inicio del diseño del juego didáctico. Dentro de éstas es fundamental considerar:

Consignas: deben ser claras para los alumnos. Es fundamental verificar durante la ejecución que todos han logrado comprenderlas. Estas deberán ser las suficientes, claras y precisas.

Materiales: estos deberán ser los adecuados y suficientes. Es fundamental reconocer que hablar de innovación educativa no nos lleva a decir que debe ser el más costoso o colorido, simplemente debe ser útil y llevarnos al objetivo planeado.

Espacio: prever el lugar donde se desarrollar la sesión.

Tiempo: duración aproximada de la actividad. Debe oscilar entre los 30 a 40 minu-

tos.

Organización: forma en que están distribuidos los alumnos para la ejecución de la actividad.

Audiencia a la cual va dirigido: especificar la edad para la cual está diseñado el juego didáctico, con el fin de prever su nivel de desarrollo.

Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores. Encaminado a qué hacer en caso de que el número de participantes sea mayor o menor. O el espacio no esté disponible, plantear alternativas.

Evaluación: es fundamental especificar qué es lo que se pretende observar en los alumnos para verificar el logro de los objetivos planteados.

Estas son las características que un juego didáctico debe cumplir desde su diseño bajo nuestra perspectiva para convertirse en una herramienta potencial para el logro de los alumnos en las diversas áreas del conocimiento.

6. El papel del adulto en el uso del juego. Como diseñar un juego con intención didáctica.

Una vez identificado qué es el juego, cuáles son sus características y demás factores que intervienen para que se convierta en una actividad lúdica con intención didáctica, es hora de reconocer cuál es el papel del adulto en este uso del juego, su diseño y su implementación.

El docente al ser el encargado de diseñar las actividades implementadas del aula, debe reconocer que un juego didáctico debe contar con una serie de objetivos que le permitan establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos a desarrollar en algún trabajo específico. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2007). Si todo esto se logra, entonces el diseño que el docente ha hecho tendrá gran impacto en la clase con los alumnos.

Pero para que esto suceda, el docente debe pensar de manera clara en las acciones que condicionan la tarea docente. Ya que las acciones establecen la secuencia para desarrollar las acciones a desarrollar en el trabajo dentro del aula.

Y esto solo resultara si el docente repite varias veces las reglas del juego y logra llamar la atención de los pequeños acerca de que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, la asociación de palabras por sonido a su nombre, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades de lenguaje, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido. Ya que debemos recordar que estos son diseñados para fortalecer y atender las dificultades que se presentan dentro de las aulas en el trabajo áulico.

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo y sean seleccionados considerando todos los factores que pueden influir. Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar (García, 2007). Logrando con esto, que los alumnos logren de manera clara comprender la intención de las actividades y hacer uso de sus capacidades para involucrarse de manera activa en cada una de ellas.

Para que todo esto sea posible además de tener clara la intención de las actividades propuestas es fundamental reconocer que existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se pueden tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998). Por este hecho, es de crucial importancia identificar e manera clara que tipo de juego se empleara según los alcances que se busquen, para así lograr el objetivo o no.

También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de

las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998).

Y todo esto cobrara valor solo si el docente posee un mínimo de conocimiento sobre el tema que se busca favorecer, no debe olvidar el fin didáctico, debe dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños antes de iniciar la actividad, con el fin de verificar los logros alcanzados al termino del trabajo con el juego didáctico.

Hay que reconocer que la idea del juego didáctico, no precisamente es que todo sea juego (pues entonces no serían actividades separadas, se perdería la novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferen-

tes experiencias de aprendizaje, foros, debates, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales o actitudinales. Y así cuando se presente un juego didáctico luego atrapar la atención del alumno para involucrarse en su proceso de desarrollo.

Además, no debemos asumir a los juegos didácticos como una moda que resuelve todos los problemas. Debemos hacerlo con plena conciencia de la importancia que tienen las actividades lúdicas en la vida de nuestros alumnos de educación básica y media, pero sin olvidar que el juego es una actividad seria.

En fin, no hay excusas para no hacer un juego didáctico bonito, adecuado, resistente y llamativo para los alumnos.

7. Conclusiones

Como resultado del análisis de distintos enfoques y de la puesta en marcha en el trabajo áulico es que se plantean las siguientes conclusiones:

- ♦ El juego es aquella actividad en la que el niño se involucra de manera activa, haciendo uso capacidades. En él debe sentir satisfacción, agrado y entusiasmo al realizarlo.
- ♦ El juego debe ser reconocido como una herramienta que potencializa el aprendizaje al ser el escenario ideal para los niños, ya que es aquí donde hacen uso de sus habilidades, destrezas y conocimientos para ser parte de él.
- ♦ Para que el juego fortalezca el proceso de enseñanza aprendizaje debe estar diseñado con una intención educativa, que el docente debe analizar antes de proponerlo a los niños y llevarlo a la práctica considerando todos los aspectos que ha considerado desde su diseño.
- ♦ Los niños se involucran en las actividades de juego cuando estas les permiten expresarse y ser ellos mismos. Si se atiende esta característica entonces se cumplirá con la característica de actividad que potencialice el aprendizaje.

Recuerda:

“Ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, la formación de ciudadanos críticos y útiles a la sociedad... El anhelo de cualquier maestro con vocación...” (Sierra y Guédez, 2006).

- ♦ El docente es el responsable dentro de la escuela de diseñar juegos que permitan al alumno el aprendizaje, a través del diseño de estrategias lúdicas que atiendan a las características individuales de los niños, con el fin de considerar su nivel de desarrollo y con ello sus conocimientos y habilidades.
- ♦ El juego es la herramienta que lleva a alumno a consolidar sus aprendizajes de manera activa.

Bibliografía:

Bautista Vallejo, J.M. (Coord.) (2002): El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas. Granada, Adhara.

García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia.

López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.

Moyles, J.M. (1990): El juego en la educación infantil y primaria. Madrid, Morata - MEC.

Sanuy, C. (1998) Enseñar a jugar. España: Marsiega.

Sierra, D. y Guédez, C. (2006) Colección materiales educativos. Juego y aprendo a calcular. Caracas: Fe y Alegría.

Yvern, A. (1998) ¿A qué jugamos?. Buenos Aires: Bonum.

Zabalza, Miguel A. (1996). Calidad en la Educación Infantil. Narcea