



El juego como estrategia de aprendizaje primordial para el desarrollo de aprendizajes esperados.

Informe de experiencias trabajo



JANETH BERNAL GUTIÉRREZ
8 DE JULIO DE 2020

Introducción

En el presente trabajo se comparten una serie de experiencias pedagógicas que he obtenido a lo largo de mi tiempo como docente frente a grupo. Estas experiencias están relacionadas a como el juego es una de las herramientas más importantes con que contamos los maestros para poder ampliar y fortalecer los aprendizajes esperados; sin olvidar que el objetivo final es que los niños puedan enfrentar los diversos retos que se presentan en la vida de manera óptima.

En varias ocasiones, como docentes perdemos de vista uno de los principios pedagógicos señalados por la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2017): conocer los intereses de los estudiantes. Partiendo de ello y aunado al interés nato de los niños por el juego, podemos decir que implementarlo dentro de las aulas ayuda en gran medida a alcanzar los objetivos que pretendemos.

Esto se ve en todos los niveles educativos, pero principalmente en preescolar y primaria debido a que la infancia, etapa primordial del desarrollo humano, transcurre en estos dos. En consonancia a ello, me permito señalar que esta importancia del juego dentro del ámbito educativo se va perdiendo en lo subsecuente; cosa que desde mi punto de vista no debería pasar, ya que las personas somos más abiertas al aprendizaje cuando se presenta de manera lúdica y se involucran emociones y sentimientos positivos.

Como docente frente a grupo he tenido la oportunidad de convivir con niños de diversos contextos y en cada uno de ellos he observado lo trascendental que es trabajar actividades que involucran el juego y cómo éstas contribuyen al logro de aprendizajes significativos encontrándole el sentido y funcionalidad.

En este documento se comparten algunas de estas experiencias de como el juego ayuda en el desarrollo de aprendizajes esperados ante algunas situaciones que como docente representan dificultad. Esto considerando la diversidad de áreas de desarrollo y campos de formación académica.

El juego como estrategia de aprendizaje

Durante los años de experiencia que tengo como docente frente a grupo, he tenido la oportunidad de trabajar con alumnos con distintas características familiares, socioeconómicas y psicosociales, lo cual me ha permitido diseñar e implementar una serie de estrategias que ayudan a desarrollar y potenciar los aprendizajes esperados que se pretenden favorecer.

No obstante, a través de esas experiencias se reconoce que el juego debe ser implementado de manera obligatoria en el nivel preescolar para lograr nuestros objetivos de aprendizaje en las actividades que diseñamos tanto dentro como fuera de la escuela. En el *Libro para las familias* de la SEP (2019), se señalan varias de las virtudes del juego en el aprendizaje infantil:

...el juego estimula funciones como la atención, la memoria, la observación, la imaginación y la curiosidad, todas ellas necesarias para el desarrollo intelectual y para el aprendizaje. A la vez, el juego mejora la comunicación y favorece el acercamiento entre niños y adultos, lo cual sienta las bases para una convivencia en armonía, además de que permite estrechar los vínculos de la familia. (p.39).

En este sentido, el juego pone en manifiesto las capacidades de los niños a través de una serie de retos y dificultades que permiten movilizar los conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Esta movilización de saberes permite potenciar y ampliar esas capacidades y conocimientos que ayudan al niño a enfrentar situaciones reales de su contexto.

Cabe señalar que es muy importante que como docentes se fomenten ambientes de aprendizaje óptimos donde los niños puedan sentir la confianza de expresar sus pensamientos, ideas y sentimientos, demostrando y explotando al máximo sus habilidades. En caso contrario, los niños se mostrarán temerosos de demostrar lo que saben hacer a pesar de todos los retos que les presentemos mediante juegos o cualquier otro tipo de estrategia.

Autores como Liliana Gruss, Francesco Tonucci, Bernard Aucouturier, Pepa Òdena Save han señalado los beneficios que tiene el juego durante la infancia, así como también la importancia de retomarlo para la enseñanza en escuelas y centros educativos. Al respecto Minerva Torres (2002) afirma que:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores... que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. (p. 290)

Esto quiere decir que el juego planificado con fines educativos es una excelente oportunidad para que los niños experimenten situaciones lo más acercadas a la realidad posible, y donde puedan aplicar sus saberes y aprendizajes, en vez de solo tratar de memorizar conocimientos conceptuales. Es una manera de **“vivir el aprendizaje”**, lo cual ayuda a que les sea más significativo.

La aplicación del juego no se cierra a un campo académico o área de formación, sino que es transversal; lo cual permite que esta estrategia sea implementada para el desarrollo de cualquier aprendizaje esperado.

Durante el tiempo que me inicié como docente frente a grupo, puedo recordar que tenía cierto “rechazo” por trabajar temas relacionados a la historia, más específicamente, fechas conmemorativas. Debo señalar que nunca fui muy buena en esos temas durante mi época de estudiante por lo que no me sentía muy diestra para abordarlo. No obstante, como docente soy consciente del desarrollo integral que debo fomentar en los estudiantes por lo que, a pesar de la falta de habilidades en el área, diseñé la situación de aprendizaje en función de la fecha conmemorativa, en ese entonces relacionada al descubrimiento de América. Para ello consideré el Campo de Formación Académica: Exploración y comprensión del mundo natural y social; del programa *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar*, con el aprendizaje esperado “Reconoce y valora costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece” (SEP, 2017, p. 264).

Pasé un buen tiempo pensando cómo podía transmitir esos saberes conceptuales de una manera lúdica para que resultara significativo. En un primer momento consideré utilizar títeres para poder representar la historia del descubrimiento. Sin embargo, al revalorar lo planeado, así como la viabilidad de los materiales, me llevó a modificar las actividades por la representación del evento con los niños como personajes.

En un primer momento, desperté la curiosidad de los alumnos con la decoración del salón alusiva a esta fecha conmemorativa durante el mes de octubre y partí de sus conocimientos previos a través de cuestionamientos. Después conté la historia a modo de cuento apoyada de imágenes y llevándolos a la reflexión de cómo ese evento cambió la vida que se tenía. A raíz de ello, la motivación se enfocó para que jugáramos al descubrimiento de América, considerando los personajes que intervienen, como se desarrolla el evento histórico y los materiales, entre otras actividades.

Considerando que los alumnos provienen de familias con escasos recursos, donde el padre es el sustento económico de las mismas; no se pidieron materiales más allá de una caja grande de cartón por equipos, pero si el apoyo de las mamás para la construcción de los barcos. Utilizamos materiales que había en el salón como papel, pintura, pegamento, cinta adhesiva, etc.

Se pretendía que la construcción fuera en máximo dos días y el trabajo fuera realizado principalmente por las mamás apoyadas con los niños. No obstante, la actividad duró un día más de lo esperado, esto debido al interés e involucramiento de los niños, ya que ellos fueron los que hicieron casi todo el trabajo, con la orientación de sus madres y ayuda cuando realmente era algo complicado. Fue enriquecedor ver a los distintos equipos reflexionar el por que su barco no era tan firme o como lograr que su bandera no se cayera. Es aquí donde pude observar la participación de los niños al realizar esa comparación entre su trabajo y el de sus compañeros logran mejorar y superarse a sí mismos; como Domínguez (2014) lo plantea, al desarrollar esa interacción social con sus pares van fortaleciendo su desarrollo integral.

Reconozco que como docente sigo aprendiendo sobre mi práctica y durante ellas, por ejemplo, en este caso priorice un poco los tiempos de ejecución, pero al realizar algunas pequeñas adecuaciones, fue más enriquecedor ver a los niños razonando de manera crítica como lograr construir un barco, siendo éste funcional para la actividad propuesta.

Cuando llego el momento de jugar a representar el descubrimiento de América, los niños supieron identificar algunos de los hechos más relevantes, como ¿quién le proporcionó las carabelas a Cristóbal Colón?, ¿cómo fueron nombradas cada una de ellas?, ¿de dónde salió?, ¿a dónde quería llegar?, entre otros datos que fueron significativos a los alumnos.

Al finalizar toda la situación de aprendizaje, analicé las evidencias de evaluación como rúbricas, pero sobre todo las observaciones registradas en el diario. Esta información me permitió realizar la evaluación del aprendizaje esperado rector y el resultado fue que a través del juego los niños construyeron datos históricos identificando la importancia de la fecha conmemorativa trabajada, no solo participando en la ceremonia, sino reconociendo realmente que relevancia tiene en la actualidad. Algunos niños, por ejemplo, se mostraban algo distraídos en un principio, pero conforme fuimos avanzando en el desarrollo de las actividades, se involucraron más y fueron los primeros en aprenderse el nombre de las carabelas y otros datos relevantes, ese reconocimiento que les dimos, los motivó a interesarse más, uno de ellos propuso ser el personaje de Cristóbal Colón y lo representó con alegría y motivación. Otra pequeña por su parte, mostró mayor interés por conocer la forma de vida que se tenía antes y continuamente realizaba cuestionamientos sobre los utensilios y vestimentas. Hubo varios alumnos que, en días posteriores a la realización de la actividad, mostraban interés y querían volver a jugar al descubrimiento de América.

Al reflexionar sobre la práctica pude constatar que el juego representó un papel importante para alcanzar mis objetivos, esto principalmente porque fue un motivante para los estudiantes, en comparación con el primer planteamiento de trabajo. Hughes (2006) remarca la importancia de implementar el juego simbólico, simulado o imaginario durante la edad preescolar como estrategia que permite al niño representar las ideas e imaginación que tiene acerca de algo y expresarlo en la realidad.

En este caso, el juego del Descubrimiento de América me permitió ver de una manera más tangible, los saberes conceptuales que trabajamos y percatarme de que las actividades realizadas fueron significativas para los niños, ya que estos saberes fueron expresados

durante el juego simbólico al escenificar personajes, establecer diálogos y roles de participación. Considero que esto fue más significativo para los niños porque se involucraron desde la construcción de sus barcos, la búsqueda de sus vestuarios y la elección de los espacios que pudieran servir para nuestros fines; todo ello pudo ser constatado por las madres de familia que participaron en el proceso y vieron los resultados.

Otra experiencia significativa ocurrió en una comunidad semi urbana, donde a pesar de tener una mayor estabilidad económica, carecían de varios servicios y en el plantel educativo contábamos con pocos materiales. En esta ocasión trabajé el campo de formación académica de Pensamiento Matemático del programa *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar*, con el aprendizaje esperado “Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia” (SEP, 2017, p. 230) pues era un elemento endeble en los estudiantes. Para comenzar, abordé el tema rescatando sus conocimientos previos y detecté que usaban términos como “más enfrente”, “allí pa’ tras”, “arriba” y “abajo” al dar indicaciones para ubicar objetos. Consideré que tenían los referentes necesarios, por lo que era conveniente formalizar un poco más sus saberes y ampliarlos de manera que comenzaran a realizar referencias mentalmente.

Realice algunos ejemplos de ubicación como ¿dónde está el pizarrón? ¿junto o entre qué cosas?, ¿qué hay abajo de...?, Ubica el objeto que está arriba de...y al lado de..., entre otros. Al principio fue complicado para algunos, pero poco a poco lograron la actividad.

El reto que considero fue más difícil para mí fue que llevaran esos saberes hacia un pensamiento más abstracto, tal que pudieran, de acuerdo a sus posibilidades, explicar las indicaciones para llegar, por ejemplo, de la escuela a su casa o viceversa. Para ello replanteé algunas actividades quedando en cada jornada primero los juegos y actividades lúdicas y

después actividades gráficas como hacer dibujos o resolver algunas hojas para reforzar y aplicar lo aprendido.

Para poder desarrollar esto, consideré siempre los gustos e intereses de los niños, no priorizando para ellos los saberes que tenía como meta; dicho de otra manera, para los niños en esos días realizaríamos varios juegos divertidos, ellos nunca pensaron en jugar para resolver los ejercicios. Ferland (2005) destaca mucho ese sentido lúdico y recalca el juego como “una actividad subjetiva donde el placer, curiosidad, sentido del humor y espontaneidad se dan de la mano, lo que se traduce en una conducta escogida libremente y de la que no se espera ningún rendimiento específico” (p.26).

Llevado a la práctica, en una actividad de ubicar objetos en un plano cartesiano, primero jugamos “stop” donde identificaron un poco más la distancia entre objetos, después jugamos a “la gallinita ciega se perdió” que es una variación donde en parejas llevan a su compañero (que tiene los ojos vendados) de un punto a otro dándole indicaciones como “dos pasos largos a...”, “da vuelta a...”, etc. Luego jugamos a ubicar objetos reales en un plano cartesiano dibujado en el piso, para lo cual a cada niño le di una tarjeta con dos indicaciones: la primera indicación con una flecha hacia arriba y un número; la segunda indicación era de una flecha hacia la derecha y un número. Los niños ubicaban los objetos que les di partiendo desde un punto de inicio (coordenadas 0,0) y ubicaba su objeto según su tarjeta. Si el pequeño requería apoyo, lo ayudábamos entre todos. Considero que esta fue la más difícil, ya que algunos se confundían, pero hubo quienes, al comprender mejor, ayudaban a sus compañeros, fomentando con ello el andamiaje. Para reforzar esos saberes resolvieron una hoja que comprendía actividades sencillas dónde tenían que ubicar objetos en un plano cartesiano, la

mayoría pudo resolverla con un poco de orientación y para quienes presentaban mayores dificultades trabajé de manera personal con cada uno.

Durante el desarrollo de esos juegos y algunas otras actividades, pude observar la participación de los niños, cómo resolvían lo que se les planteaba a partir de los razonamientos y comentarios que hacían, lo que me permitió darme cuenta que los niños lograron, en un 90% aproximadamente, reconocer y dar indicaciones para ubicar objetos y lugares usando puntos de referencia. Con aquellos que no se logró en su totalidad el aprendizaje esperado, rescaté sus avances y poco a poco el aprendizaje se siguió fortaleciendo durante el resto de ciclo escolar.

De esta experiencia recuperé la viabilidad de implementar el juego para trabajar el pensamiento matemático de una manera más fácil, comprensible y lúdica, haciendo uso de materiales muy sencillos que ya tenía como gises, paliacates, fichas o tarjetas y algunos juguetes y objetos del salón. Considero que son materiales que todos tenemos a nuestro alcance, por lo que es importante aprovecharlos e implementarlos de manera divertida.

Actualmente me encuentro laborando en una comunidad urbana, donde la mayoría de estudiantes pertenecen a familias nucleares con ingresos económicos estables. En el aula se cuenta con una gran variedad de materiales lúdicos y electrónicos, estos últimos ayudan a implementar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en el diseño de situaciones didácticas con mayor facilidad, a diferencia de experiencias anteriores donde si lo llegué a realizar, pero era más complicado de implementar en el aula. En esta ocasión hablaré de estas últimas.

A pesar de las “comodidades” con las que se cuentan en la escuela, es un poco difícil trabajar en los patios o espacios fuera del aula, esto debido a que los espacios son usados por los promotores o por otras compañeras que también hacen uso de ellos. Reconozco que en la escuela anterior había poca matrícula, los espacios y áreas verdes son amplios, tenía la oportunidad de salir mínimo una vez al día para hacer uso de estos en las diversas actividades o para realizar las ahora llamadas pausas activas; sin embargo, en la actualidad es algo complicado por lo antes mencionado, esto implicó un gran cambio, pues en cierto modo me sentía un poco encerrada y estaba siempre pendiente de que los espacios se desocuparan para poder utilizarlos.

En esta ocasión, trabajé el mismo aprendizaje del campo de formación académica de Pensamiento Matemático, producto del diagnóstico e intereses de los niños. Sin embargo, no me era posible desarrollar tal cual las actividades, llevándome a comprender la importancia de la innovación en la práctica docente y aprovechando los materiales, decidí adecuar el aula para poder trabajar algunos juegos dentro del mismo, pero viendo que no eran suficientes implementé algunos recursos electrónicos como el material “Colonia Interactiva” donde los niños debían ubicar ciertos personajes en un croquis.

Es importante señalar que en este juego se pedía que ubicaran las calles, por lo que tuve que adaptarlo, pidiendo a mis alumnos que me dieran indicaciones como arriba, abajo, izquierda, derecha o algún punto de referencia para que lo ubicara en la computadora; esto luego de realizar un ejemplo para su mayor comprensión. A pesar de contar con recursos, el modelo a trabajar fue 1:20, donde un equipo de cómputo se utilizaba para trabajar con 20 alumnos.

En este caso, a pesar de ser de manera electrónica, también fue un juego que movilizó los saberes de los niños y, apoyado con otras actividades y juegos más activos, se logró fortalecer el aprendizaje esperado. Este tipo de juego es, como lo señala Sarlé (2006), una actividad guiada en la que los niños deben comprender y construir realidades mentales a partir de las que pueden responder problemas reales.

Visto en la práctica, partiendo de ese juego digital los alumnos pudieron resolver situaciones imaginarias, que después fueron trasladadas a la realidad y esa experiencia sirvió como referente para poder resolver las situaciones conflictivas que se les planteó. Estos problemas fueron más vivenciales y lúdicos como dibujar mapas o “croquis”, ubicar lugares dentro de la escuela e incluso una búsqueda del tesoro.

Dentro de los aprendizajes que se promueven al implementar el juego en nuestras situaciones didácticas encontramos que en el libro *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar* de la SEP (2017) hace referencia:

Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal. (p.163)

Durante el desarrollo de la secuencia didáctica y al concluirla, se observaron una serie de habilidades que los pequeños fortalecieron: un alumno mostró avances en relación a la atención y concentración, ya que siempre suele ser su área de oportunidad; otros en relación a la curiosidad y motivación por lograr “leer” lo que decían las palabras en el juego digital; algunos en mejorar la pronunciación de ciertos términos para que sus compañeros de equipo

comprendieran lo que intentaban comunicar; e incluso hubo varios niños y niñas que mostraron habilidades de liderazgo en la organización de sus equipos. Con estas y algunas otras manifestaciones de los niños, tuve la oportunidad de constatar los logros que con el juego como herramienta de desarrollo y aprendizaje se pueden dar.

También es pertinente señalar que los niños presentan un mayor acercamiento con las tecnologías, por lo que es importante orientarlos en el uso de las mismas y aprovechar esas herramientas para potenciar su desarrollo integral.

Conclusiones

Para terminar, me gustaría compartir mis reflexiones a raíz del trabajo presentado. Como primer punto quiero reiterar mi posición de seguir fomentando los juegos y actividades lúdicas en todos los niveles educativos, no solo en preescolar y primaria. Siempre he tenido la idea de que más que enseñarles a los alumnos, mi función primordial es fortalecer y potenciar en ellos el gusto por aprender; podré orientarlos y brindarles experiencias de aprendizaje, pero si los obligo a aprender, de nada servirían todos mis esfuerzos. Por ello siempre espero que esos pequeños con el tiempo no pierdan esa alegría por descubrir y aprender cosas nuevas, y esto se logrará si como docentes implementamos la estrategia de aprendizaje a través del juego de manera más habitual.

Otro punto importante es que siempre debemos mejorar nuestra práctica: si determinada actividad me funcionó, pensar en cómo puedo mejorarla o adaptarla según el contexto y lo que requieren los alumnos. Siempre debemos tener en cuenta que nuestras niñas y niños tienen características diversas, lo que nos lleva a reconocer que sus necesidades no son las mismas, pero a través del juego como estrategia de aprendizaje podemos ayudarlos a construir conocimientos que les apoyen en la vida cotidiana. Tal vez con nuestras situaciones didácticas no logremos el mismo aprendizaje en un 100%, pero con esas experiencias debemos “movilizar” a nuestros estudiantes; es más, si a partir de lo trabajado generamos más dudas en ellos, creo que iremos por buen camino (siempre y cuando las anteriores dudas sean resueltas).

Reconozco que tengo el compromiso de idear y presentar la mayoría de actividades de manera lúdica, con la finalidad de promover el interés y la motivación hacia el aprendizaje. No es lo mismo llegar con los chicos y decirles “hoy vamos a aprender a resolver problemas

utilizando los números” que “hoy vamos a jugar y divertirnos con los números”. En esta etapa de desarrollo *infantil*, es más interesante para ellos *jugar* que ponerlos a *estudiar*, por lo que, si usamos las palabras y actividades adecuadas, lograremos potenciar sus habilidades de manera divertida.

Para lograr esto, se requiere un firme compromiso de nosotros como docentes, ya que al diseñar nuestras planeaciones debemos realizar un esfuerzo mayor, y evitar tomar el camino fácil al hacer propuestas sencillas y rápidas, tenemos la tarea de planear y diversificar estrategias, tomando como punto de partida el juego, que lleven al alumno a movilizar sus conocimientos, habilidades y destrezas para lograr aprendizajes significativos.

Bibliografía

Domínguez, D. (2014). *El desarrollo socioemocional mediante el juego en niños de preescolar a través de la orientación educativa*. México: UPN. Tesis de licenciatura.

Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea.

Hughes, F. (2006). *El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. México: Trillas.

Minerva, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Venezuela: Educere.
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

SEP. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar*. México: SEP.

SEP. (2019). *Libro para las familias*. Segunda Edición. México: SEP.