



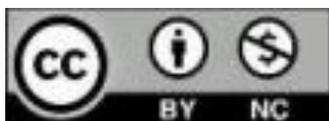
# El juego en Química

Autor(a): Anabricia Hernández Olivares

OFTV No. 0621 "Leyes de Reforma" 15ETV0637E

Texcaltitlán, México

03 de febrero de 2023



## **El juego en química.**

Como docentes hemos tomado la responsabilidad de atender a aquellas personas que nos son encomendadas (alumnos), con el fin de brindarle a la sociedad personas preparadas capaces de valorar, respetar y cuidar el medio en el que viven.

Durante el trabajo docente, los alumnos manifiestan una actitud de desagrado por la asignatura de Química ya sea por la complejidad o falta de visión sobre la utilidad que esta tiene dentro de la vida cotidiana.

En el salón de clase los alumnos tienen un panorama erróneo sobre la asignatura y no muestran interés por trabajo y la ejecución de las prácticas (experimentos), lo cual les permitirá conocer la utilidad de la Química, es necesario fomentar el gusto por esta ciencia y hacerle notar al estudiante que desde el primer instante en el que se toma un bolígrafo para escribir una nota, al elaborar productos como queso o al querer acrecentar una producción en el campo y porque no reconocer. Que existen situaciones que afectan al medio que se habita, en la actualidad se producen muchos derivados del petróleo y de las industrias que están deteriorando el medio ambiente y que por falta de cultura sobre daños tóxicos que estos producen en el ambiente y al ser humano si se siguen consumiendo de manera inconsciente.

Por ello es importante buscar estrategias que permitan atraer el interés de los alumnos, tal es el caso de la implementación de el juego como el medio de interés que permitan al alumno conocer y estudiar sobre dicha asignatura de manera más activa y dejar atrás la monotonía, es tiempo de dejarnos arrastrar por el conformismo y acercarnos más a nuestros alumnos, para conocer sus inquietudes y a partir de ello promover la necesidad de aprender de esta asignatura y todas aquellas que comprenden el programa de nivel Secundaria (Telesecundaria).

Cabe mencionar que es importante entender a el estudiante partiendo del mismo papel, recordando experiencias exitosas y otras no tanto respecto a la asignatura de Química y recordando lo que se descubrían, cosas interesantes, como el poder entrar a un laboratorio, manipular los instrumentos del mismo, para poder comprobar transformaciones químicas.

Es tiempo de erradicar las ideas de los estudiantes que la Asignatura de Química es muy tediosa, por ello es necesario rescatar y saber manipular mucho de lo que nos rodea por ello surge la inquietud de utilizar al juego como herramienta central para tratar los contenidos de dicha asignatura y generar el interés del alumno.

Para poder utilizar el juego dentro del proceso enseñanza-aprendizaje es necesario desarrollar y estimular la creatividad, debido a que esta permite conocer las potencialidades creativas que cada ser humano tiene, así como el pintor, albañil, jardinero, crean sus propios medios para lograr un buen trabajo, el docente tiene la tarea de trabajar y desarrollar la creatividad en su aprender aprovechar y emplear los materiales y todos aquellos recursos que se tengan a la mano, la enseñanza de la Química y de las diversas asignaturas requieren creatividad al estructurar estrategias que permitan lograr en el alumno un aprendizaje significativo.

Para enseñar Química, se debe de motivar a los a los alumnos, para que deseen aprender, sin este no se obtendrá un aprendizaje significativo, es necesario que cuando se guíe el trabajo de la asignatura se haga con alegría, mostrando confianza, en lo que se está realizando. Existe una infinidad de materiales didácticos, para desarrollar el trabajo de Química.

¿Pero qué tanto se puede utilizar, al juego como material didáctico para enseñar y aprender sobre la asignatura?, aunque esto no se crea posible si se puede, si a los alumnos les interesa brincar, correr, moverse etc., hay que aprovecharlo, en lugar de limitar estas capacidades, es mejor seguir trabajando con ellas, orientándolas por un camino positivo que cumplan con las necesidades que se pretenden cubrir en el aula, si al alumno se le complica identificar una óxido reducción, hay que ser bastantes creativo a para buscar un juego que se pueda adecuar a las necesidades del tema y a la inquietud del estudiante y así poder desarrollar sus habilidades y actitudes.

El hablar de juego no es referirnos a simplemente a la diversión sin ningún significado positivo para la asignatura, en donde solo se obtiene un triunfador o un perdedor.

Lo que realmente se quiere es generar un interés y no simplemente encontrar a un ganador, tras la enseñanza de la química se puede echar mano de aquellos juegos que favorezcan la formación del alumno y al mismo tiempo aprovechar la actitud lúdica, la ejercitación, la confianza, la instrucción, el ritmo, el conteo, la observación, la experimentación, las emociones, la convivencia, entre otros factores que son muy importantes en la convivencia grupal.

Los alumnos ya no se conforman con el trabajo monótono, es decir con simplemente leer, contestar libro y observar clase televisada, requiere una actividad que les permita comprender el porque de su enseñanza y su importancia, dentro de sus actividades cotidianas, los aspectos mencionados aburren y fastidian a los alumnos, se observó que en ocasiones manifiestan no querer leer los complejos textos de su libro de texto.

Un hecho triste, pero que acontece en la mayoría de las instituciones es la de que los alumnos están mecanizados a contestar solo por cumplir, ya que con frecuencia exigen actividades más amenas en cada una de sus clases y aquí destaca la palabra “ juego”, este conduciéndolo a un fin educativo, tomando una buena estructura y orientándolo correctamente, permite un buen desempeño y aprendizaje por parte del alumno, debido a que el juego es posible por tratarse de conductas que dependen de los instintos innatos.

El juego responde a la necesidad de ser activo, moverse, imitar y explorar, el grupo objeto de este trabajo manifiesta estas actitudes y cabe mencionar que al ejecutar un juego, se lleva a cabo en situaciones de bienestar y sin un peligro percibido por parte de los adolescentes, no todos son fáciles y agradables y cuando el estudiante enfrenta a este tipo de situaciones, también logra obtener un aprendizaje, el mundo del juego pone en acción las capacidades físicas y mentales las cuales calman todas las expectativas de ejecución y dominio en el alumno.

Es necesario mencionar que durante el proceso de desarrollo del ser humano, este despliega las cualidades intelectuales como la memoria, el razonamiento, la lógica, que permiten aprender a convivir, ser tolerantes trabajar en equipos y adquirir el sentido de cooperación y competencia con sus semejantes.

El juego en el salón de clase es una herramienta indispensable que produce relatos fructíferos en los alumnos, sin dejar a un lado que la participación del docente es necesaria en la realización del juego, debe ser empático, es decir involucrarse en la actividad que se está realizando en conjunto maestro-alumno y así facilitar el criterio de evaluación que se toma sobre la actividad realizada.

Los juegos aplicados con fines comunes al trabajo de la asignatura deben de ser evaluados de acuerdo al desempeño y participación del alumno, aunque también se pueden valorar los aspectos de evaluación que propone Ravela, "...señala que hay dos formas de evaluar. Una de ellas es la formativa, la cual mejora el desempeño de la institución, y la otra es de certificación o acreditación, que tiene la finalidad de premiar o calificar" ...<sup>1</sup>

Para poder guiar el conocimiento y lograr un aprendizaje se requiere un ingenio independiente sobre los juegos, de tal forma que se puedan realizar materiales didácticos en donde vayan implícitos en forma coordinada; símbolos, números, texturas, colores formas etc.

Los juegos se clasifican en: juegos sociales, juegos educativos y juegos didácticos, que se deben ir modificando y adecuando según las inquietudes y necesidades que surjan durante el proceso enseñanza- aprendizaje de la asignatura, los tipos de juegos mencionados anteriormente son los que se trabajaron en cada una de las clases de la asignatura de química, destacando su influencia en el alumno para aprender y disfrutar lo que se está realizando.

### **El juego social.**

"El juego social desempeña una función determinante en la formación moral de las personas y en particular, en el aprendizaje de algo que es fundamental para la convivencia social: el respeto a las leyes,"<sup>2</sup> al jugar se asumen reglas, por lo general conocidas por todos, aunque se pueden modificar de acuerdo con el juego que se vaya a realizar. "El juego social es un paso intermedio entre la fase egocéntrica del niño y el estudio de la autonomía moral adulta,"<sup>3</sup> se trata de una relación entre iguales, es decir establecer un acuerdo dentro del aula, para poder lograr un entendimiento sano de sus facultades y encaminar una noción hacia el juego, el elemento fundamental que viene a ser parte del desarrollo físico- psíquico dentro de su persona, por eso se considera que el juego es un factor que despierta el interés del alumno.

---

<sup>1</sup> <https://www.gob.pe/institucion/sineace/noticias/208599-diez-lecciones-del-educador-pedro-ravela-para-la-autoevaluacion-en-las-escuelas>

<sup>2</sup> Gilberto Guevara Niebla, 2002, pág. 102

<sup>3</sup> Gilberto Guevara Niebla, 2002, pág. 103

### **El juego educativo.**

Se realiza al inducir al adolescente a realizar actividades de carácter individual o colectivamente se rigen por reglas y responden a un previo objetivo, estos se utilizan para reforzar conocimientos previos del alumno, orientando su información y logrando con ello una madures físico mental en el alumno.

De esta manera se realiza un trabajo en conjunto, el alumno aprende no solo de la asignatura, sino también a respetar valorar su trabajo y el de sus compañeros, recuerda, participa, intercambia puntos de vista y de esta manera amplia su información.

### **El juego didáctico**

Está presente por medio de la utilización de algún material en determinada actividad educativa, sirve para que el alumno reaccione, se imagine y desarrolle su creatividad. El juego didáctico debe ser aplicado por el docente, dando a el alumno el material que cumpla con las características, necesarias para lograr el objetivo que se persigue con este y lograr la eficacia del juego en la formación y aprendizaje del alumno.

En el aula hasta una simple botella sirve para jugar y aprender los tipos de juegos mencionados, engloban juegos de preguntas y respuestas, de construcción, representación, manipulación, ensamblaje, secuencia, motriz y reflexión.

### **Expresión del juego**

El juego ayuda principalmente a desarrollar la imaginación y la expresión personal, cuando se trata de un juego individual, mientras que en el colectivo se invita a el estudiante a, manifestar, expresar a los demás lo que piensa y siente, logrando hacerlo sentir parte de un núcleo social.

El juego es importante porque estimula a el adolescente y al mismo tiempo desarrolla su imaginación, como la creatividad, logrando que al practicar el juego sienta la necesidad de seguir haciéndolo y al mismo tiempo vaya aprendiendo y se familiaricé con su estructura, asimilando los pasos fundamentales y dinámicos del mismo, el adolescente debe aprender a valorar todo tipo de juego, pero este valor va encaminado a la forma y motivación de quien lo dirige en las actividades de integración los alumnos piden jugar a “Me oxido y reduzco”, porque de esta forma recuerdan la valencia de los elementos de la tabla periódica, cuando se realiza una oxidación y reducción y al mismo tiempo brincan, ríen y recuerdan lo analizado en clases pasadas, el verdadero reto como docente es lograr el interés por parte de los alumnos en el impulso de las actividades referentes a los juegos en el trabajo realizado en cada una de las labores en la asignatura de Química y cumplir con los objetivos que se pretenden alcanzar en cada una de las clases, el diseño de las actividades debe de empapar a el alumno, de tal manera que este desee ser libre y trabajar , porque señala Oliveira(1983, citado Antunes, 1990) que “el profesor no enseña, ayuda al alumno a aprender”<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Antunes, C. (1990). Técnicas Pedagógicas de las dinámicas del grupo Argentina: kapelusz.

Para llevar a cabo la mejora educativa, es decir el proceso que desarrolla hábitos de estudio, para adquirir seguridad en el desarrollo de situaciones problema, es necesario conocer sobre dicha asignatura, someter a el alumno a una problemática que lo proyecte a acontecimientos de su vida cotidiana, para que de esta manera brinde una solución más acertada y aleje de su personalidad el miedo a participar y se sienta más seguro de lo que está realizando y de lo que expresa ante el resto del grupo, tal es el caso de las reacciones reversibles y no reversibles en donde el alumno toma fenómenos con los que convive más comúnmente para poder entender y lograr un aprendizaje significativo.

### **Referencias**

Antunes, C. (1990). Técnicas Pedagógicas de las dinámicas del grupo Argentina: kapelusz.

Gilberto Guevara Niebla, 2002, pág. 102

<https://www.gob.pe/institucion/sineace/noticias/208599-diez-lecciones-del-educador-pedro-ravela-para-la-autoevaluacion-en-las-escuelas>