



EDOMÉX
DECISIONES PRIMAS, RESULTADOS FUERTES.



Juego sabiduría vs ignorancia educativo

Autor(a): Eduardo Salas Jaramillo
Escuela Primaria Miguel Hidalgo 15EPR0748K
Villa De Allende, México
10 de febrero de 2023



EXPERIENCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO:

“Ignorancia VS Sabiduría Educativo”

El juego sabiduría vs ignorancia educativo; es un juego de mesa donde se puede participar de forma individual, en parejas, de dos o más participantes o en equipos según se organicen los participantes.

La aplicación del juego inicio en el año 2020 aproximadamente, la idea surgió como un pasatiempo con el que busqué transmitir a las alumnas y los alumnos los principales conocimientos escolares de las diferentes asignaturas (español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Historia, Geografía y Formación Cívica y Ética), o temas específicos, con la finalidad de motivar a las alumnas y los alumnos ya que adquieren el aprendizaje a través del juego.

Las alumnas y los alumnos mostraron gran interés y motivación durante la aplicación de este juego, ya que es una manera de afianzar el conocimiento más significativo y duradero jugando, de esta forma las alumnas y los alumnos pueden practicar los conocimientos adquiridos de los diferentes temas abordados durante el día, semana o bimestre como repaso e incluso como evaluación de sus aprendizajes y así lograr consolidar aquellos que aún no han logrado adquirir.

Jean Piaget (1896-1980) fue el psicólogo infantil más influyente del siglo XX. De entre sus obras destacan Epistemología matemática y psicología (1980), La construcción de lo real en el niño (1985) y Psicología de la inteligencia (1999)¹ Por lo que es un referente importante en la implementación y base de este trabajo educativo, el cual permite al alumno, aprender y hacer uso de las matemáticas, de manera que en cada etapa de desarrollo adquiera y asimile el conocimiento para la aplicación de su vida diaria.

¹ Piaget, J. (2013).

La importancia de este juego es generar experiencias en nuestros alumnos para que disfruten el juego y a su vez aprovechar para el repaso de temas educativos dentro del aula escolar, ya que de acuerdo a la experiencia de su aplicación a las alumnas y los alumnos les motiva bastante cuando le ganan a la ignorancia lo cual dentro del aula nos permite lograr avances significativos y favorables, también en cuanto al repaso de diferentes temas de todas las materias o asignaturas que se quieran retomar y así obtenemos mejores resultados en los aprendizajes de las alumnas y de los alumnos ya que el juego es interesante además repasan los temas que se llevan a cabo para tratar de ganar.

Por lo que, a través de la aplicación de este juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, se enseñan a respetar reglas y a sus compañeros, a compartir negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación de conocimientos y también enseña a los niños y niñas aptitudes de liderazgo, además les permite relacionarse y respetarse con los demás.

Mi juego nos da una muestra de cómo aplicar diferentes estrategias de aprendizaje considerando el juego dentro y fuera del aula, definiendo un objetivo claro, transformando el aprendizaje en capacidades y conocimientos en juego, proponiendo un reto específico el cual es derrotar a la ignorancia, estableciendo algunas normas dentro de la aplicación del juego y crear un sistema de recompensa y proponer una competencia motivadora.

Algunos de los problemas que afronte durante su aplicación fue que al principio los alumnos y las alumnas se les dificultaban las preguntas, pero al final lo resolvieron por medio de la retroalimentación de los temas que se practican con las tarjetas del juego.

Uno de los logros más importantes es que las alumnas y los alumnos han mejorado sus aprendizajes en cuanto a sumas y restas de fracciones en cuarto grado durante este ciclo escolar por medio de la motivación del juego ya que les refuerza sus conocimientos dentro y fuera del aula. La toma de conciencia constituye un proceso complejo que es necesario analizar para comprender la conceptualización real que lleva hacia una incorporación y asimilación².

Algunos de ellos se muestran satisfechos al lograr vencer a la ignorancia y algunos más quieren vencer este reto, el cual les permitirá mejorar sus aprendizajes.

² Piaget, J., & Alfonso, L. H. (1985)

Figura 1. Trabajo con alumnos



El juego les permite, aprender, reforzar y retroalimentar los conocimientos adquiridos; se implantó fichas de preguntas con sumas y resta de fracciones

Figura 2. Trabajo de los alumnos



El juego de Sabiduría Vs ignorancia educativo, permite adaptarlo al trabajo de cualquier asignatura e incluso puede ser una forma de evaluar, autoevaluar y coevaluar.

Autoría propia del docente

REFERENCIAS

Barajas, S.R. (2018b). El modelo educativo y sus aprendizajes clave para una educación integral (1.^a ed.). Trillas.

Piaget, J., & Alfonso, L. H. (1985). *La toma de conciencia*. Morata.

Piaget, J. (2013). *La psicología de la inteligencia: lecciones en el college de france*. Siglo Veintiuno Editores.