

El juego como herramienta para la enseñanza-aprendizaje

Hermila Brito Palacios
V́ctor Bedoy Velázquez
Universidad de Guadalajara

Panorama hist́rico

El juego, ha sido una t́cnica de aprendizaje habitual a trav́s de los tiempos. Si observamos la historia de la educaci3n, comprobaremos que es fuente de aprendizaje que ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad, desarrollar la capacidad creativa, cŕtica y comunicativa del individuo. Estimula la acci3n, reflexi3n y la expresi3n. Es la actividad que permite a los ni1os y ni1as investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que le capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

Jugando el ni1o/a desarrolla su imaginaci3n, el razonamiento, la observaci3n, la asociaci3n y comparaci3n, su capacidad de compresi3n y expresi3n contribuyendo aś a su formaci3n integral.

El juego a trav́s de la historia.

Plat3n consideraba que la educaci3n se basaba en el juego y estimaba que se deb́a comenzar por la ḿsica para la formaci3n del alma y posteriormente con la educaci3n f́sica para el cuerpo.

Arist3teles, enfatiza el juego y la diferencia entre el juego f́sico y el juego ḿs elaborado dirigido a con otros fines.

Las primeras escuelas elementales romanas recibieron el nombre de (ludijuegos) y el encargado de dirigir las recib́a el nombre de ludi maǵster.

El primero de los doce libros de la obra de Quintiliano, trata tres problemas pedag3gicos: el atractivo de la ense1anza, el de su universalidad y el de las inclinaciones y aptitudes. Se1ala, asimismo, que para que el ni1o no odie el estudio, la ense1anza ha de ser al principio como cosa de juego. Estima como se1ales de talento, la memoria, que tiene dos oficios: aprender con facilidad y retener fielmente lo que aprendi3, y la habilidad para imitar, por ser se1al de docilidad. La escuela alegre de Victoriano de Feltre (siglo XV) realiz3 las mejores ideas de Quintiliano, y las super3 en la parte que se refiere a la educaci3n f́sica y al juego.

Luis Vives, (siglo XVI), influenciado por Quintiliano, reconoce la importancia del juego en la educaci3n y propone diversos expedientes sustitutos del juego para aquellos momentos en que el ni1o no tenga ganas de jugar, tales como las conferencias de car1cter ligero, las f1bulas, las historietas, los chistes, los acertijos,

etc.; además, señala que la fatiga y la desidia se remedian con descansos periódicos, con ejercicios lúdicos y estímulos para la voluntad (ingenios memoriosos, imaginativos e intelectivos).

Los alumnos se educan para todo aquello que sirva, para lograr su perfeccionamiento y su preparación para la vida social.

A finales del siglo XIX, nace un movimiento progresista de educación que rechazaba la escuela tradicional y cuyo impulsor fue J. Dewey, (1859-1902). Concebía la educación como un proceso activo, de experimentación, de exploración, etc. Los alumnos orientados por el profesor indagan en la realidad inmediata para lograr los objetivos educativos.

A partir de la década de los setenta, cuando toma primacía la enseñanza comunicativa de la lengua, las actividades lúdicas en la enseñanza.

Los juegos, son la base para realizar trabajos formativos de cualquier clase. Las actividades basadas en juegos permiten atender aspectos importantes como son la participación, la creatividad, el gusto estético, la sociabilidad, comportamientos, etc., pero no hay que olvidar que detrás de un juego existen unos objetivos didácticos claros.

2. El juego como herramienta didáctica

Los juegos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales. Se han clasificado en:

- Juegos de observación y memoria
- Juegos de deducción y lógica
- Juegos con palabras
- . Juegos de presentación
- . Juegos de rompe hielo
- . Juego de cohesión

La repetición es una de las fórmulas para conseguir que el alumno interiorice las explicaciones recibidas en clase, pero para que esa repetición no resulte pesada se debería cambiar la forma y evitar repeticiones mecánicas, es decir, realizar actividades lúdicas que refuercen las tareas realizadas con anterioridad.

Entendemos que el juego es una herramienta a disposición del profesor como cualquier otra; por lo tanto, debemos incluirlo dentro del proceso de aprendizaje. No se trata de realizar actividades lúdicas sin más, el juego implica realizar una programación, incluir estas actividades en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje, controlar, guiar, asesorar es decir, se requiere de una planeación, en donde se consideren edades, intereses, deseos, necesidades, habilidades y retos, además de la cantidad de personas que conforman el grupo.

En educación ambiental, específicamente en la no formal, se han estado llevando a cabo actividades lúdicas en caminatas, campamentos de verano, talleres

para profesores de educación básica dentro de la programación general, del Diplomado en Educación Ambiental.

Se ha trabajado con los juegos que pone a disposición tanto el módulo uno y el módulo dos, de igual forma se aplican juegos y dinámicas en otros módulos para que el profesor tenga espacio de relajamiento y al mismo tiempo de reflexión. Además de otras herramientas elaboradas por las profesoras que presentan proyectos basados en juegos. En general, son actividades lúdicas que tienen como objetivo la integración de las cuatro destrezas, puesto que se ejercita la comprensión auditiva, la comprensión y producción escrita y, finalmente, la producción oral en las puestas en común.

Hemos comprobado con éxito cómo estas actividades captan el interés del alumno y le estimulan en la consecución de los objetivos, pues estos, ayudan a soportar una realidad apuntalada de conflictos emocionales y contradicciones sociales. Los juegos.

Freud, señala: la ocupación favorita y más intensa del niño es el juego, en el juego se crea un mundo fantástico. De modo que la actividad de la fantasía es la creación artística. En el fantasear representa una serie de personajes en su proceso de socialización. En su mundo fantástico todo es posible: la hormiga habla con voz humana, el árbol corre por las praderas y las piedras levantan vuelo como los pájaros.

, los sueños diurnos.

Como recurso didáctico, tienen el enfoque de sensibilización y el uso de la metodología humanística de la educación. Como bien lo afirma, Vigosky: el juego no es el rasgo predominante de la infancia sino un factor de desarrollo.

Estas son algunas de las características que supone la incorporación de materiales lúdicos en el aula.

Desde el punto de vista de los diplomantes, sede Ocotlán, Jal. (Brito), 2004.

- Marca su propio ritmo.
- Aumenta la motivación para la consecución de los objetivos del juego y la educación ambiental.
- Gestiona el control de la propia evaluación.
- Puede elegir entre aprendizaje individual o en equipo.
- Puede realizar un seguimiento personalizado del proceso de aprendizaje.
- Permite incluir la práctica lúdica en cualquier momento de la programación (o bien rellenar los últimos minutos de clase).
- El juego estimula la creatividad de los destinatarios
- Crea un buen ambiente en clase. ·

Permite practicar todo tipo de aspectos (gramaticales, funcionales...).

- Sirven como relajante después de actividades que precisan mucha atención.
- Posibilita el acercamiento a la cultura de la educación ambiental
- Se ajusta a las necesidades específicas del perfil del alumno.

3. Papel del profesor en el juego

Deseamos incidir sobre el papel del profesor en las actividades de juego. Muchos docentes consideran que una vez dadas las instrucciones del juego los alumnos ya pueden funcionar solos. Este no es nuestro criterio. Del mismo modo que el profesor toma un papel secundario de orientador, guía, facilitador... en muchas de las actividades comunicativas que se dan en el aula, durante los juegos, el profesor debe adoptar ese mismo papel secundario, orientando, animando y guiando a los alumnos para que consigan el objetivo propuesto. Nuestra experiencia nos ha mostrado que mientras los alumnos juegan, a menudo, caen en el desánimo al comprobar sus errores y, en muchas ocasiones, tenemos que recordarles que están jugando y jugando se aprende del error.

4. Herramientas didácticas basadas en el juego

Como material complementario para la enseñanza/aprendizaje de español como lengua extranjera, los juegos tienen como objetivo aportar un aliciente lúdico a través del cual el estudiante puede afianzar sus conocimientos además de aprender contenidos nuevos.

Bibliografía

Dewey, J.: El niño y el programa escolar, Buenos Aires, Siglo XXI-Losada, 1967.
Lomas, C.: «Teatro y juego dramático», Textos, Graó, 1999.
Talleres: diplomado en Educación ambiental
Signorelli, M.: El niño y el teatro, Buenos Aires, Edit. Universitaria, 1963.
Taller: DIPLOMADO EN EDUCACION AMBIENTAL, OCOTLAN, JAL. 2005.