

Tema: el uso de los juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Autor. Lcdo. Roberto Leonardo Rodríguez Reyes

Lcdo. Campuzano Abad Lex Gregorio

Ing. Juan Carlos Mendoza Saldarreaga.

Institución: Instituto Superior de Formación - Ecuador

Email: roberto.rodriguez@formacion.edu.ec

Lex.campuzano@formacion.edu.ec

Juan.mendoza@formacion.edu.ec

RESUMEN

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. En él se persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

INTRODUCCIÓN

En el proceso evolutivo que se encuentra la educación donde se buscan la efectividad, la competitividad y la calidad en todos los niveles y que propenden porque el estudiante sea el precursor de su propio conocimiento, obviamente acompañado por un docente que controle el proceso

de formación enfocado a que adquiera habilidades que lo hagan más crítico y propositivo, sería un gran aporte a este objetivo el estudio de nuevas herramientas metodológicas de apoyo para que los estudiantes puedan comprender de una mejor manera las diferentes temáticas que abarcan la educación pero ¿los juegos didácticos

como herramienta metodológica de apoyo a la clase magistral tienen un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes en las instituciones de educación superior

La importancia de la presente investigación radica en que aporta evidencia empírica a favor o en contra de los juegos didácticos como herramienta metodológica de apoyo a la clase magistral frente a la clase magistral sin refuerzo didáctico. Con respecto a esto algunos autores han señalado (Facer, 2003; Kafai, 2001; Kirriemuir, 2002; Kirriemuir y McFarlane, 2004) que aunque los juegos se cree que son de altamente motivantes y eficaces para la educación, la evidencia empírica que apoya esta hipótesis es aún limitada y contradictoria, en particular con respecto a la eficacia de los juegos con fines educativos concretos, dado que los estudios anteriores se han centrado más en el ámbito de la motivación que en los contenidos curriculares y los beneficios académicos. En correspondencia con lo expuesto los juegos didácticos debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente 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 de numerosas asignaturas. 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.

Desarrollo

Durante la evolución histórica de la sociedad se ha reflejado que la educación es el pilar fundamental en el desarrollo de los países del mundo. Es por ello, que en estos últimos tiempos ha cobrado suficiente interés un proceso de enseñanza y aprendizaje que pretende que los estudiantes se conviertan en aprendices autónomos, independientes y autorreguladores, capaces de construir su aprendizaje a partir del aprender a aprender.

Toda esta evolución de la sociedad que es inevitable y los factores que la rodean determinan la velocidad y forma en que se dará dicho evento. Entre estos inventos tenemos las herramientas didácticas las cuales son aquellos medios de los que se sirven profesores y alumnos para facilitar el proceso de aprendizaje. Su objetivo es facilitar el esfuerzo intelectual necesario para comprender y retener nuevos conocimientos.

Todo lo anteriormente expuesto revela que el objetivo de las instituciones de educación en la actualidad es preparar al hombre y convertirlo en una mano de obra altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que los estudiantes desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico – técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos técnicos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor, el instructor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas profesionales que surjan en situaciones de su vida laboral, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios.

El alumno en la actualidad necesita aprender a resolver problemas profesionales, a analizar críticamente la realidad productiva y transformarla, a identificar conceptos técnicos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento profesional de una manera amena, interesante y motivadora. Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber profesional, el protagonismo estudiantil, de manera tal que no haya miedo en resolver cualquier situación técnica por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso las instituciones de educación es formar un profesional digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del profesor y del instructor.

El alumno tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento profesional que ya otros descubrieron; la escuela existe para lograr la socialización, el profesor y el instructor existen para dirigir el proceso pedagógico profesional, para orientar y guiar al alumno, no para hacer lo que debe hacer éste.

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación Tecnológica y Profesional no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales y productivos que se presenten a diario.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza profesional, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza profesional, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de este tipo de enseñanza.

La activación de la enseñanza profesional ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

En cuanto a los aspectos teóricos relacionados con los juegos didácticos y otras técnicas participativas, que permitan generar mayor aprendizaje en los estudiantes motivo por el cual debemos definir que son los juegos didácticos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Juegos didácticos.

Juego Didácticos

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización 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. El uso de esta estrategia

persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

Por los juegos didácticos son herramienta metodológica de apoyo a la clase magistral frente a la clase magistral sin refuerzo didáctico. Con respecto a esto algunos autores han señalado (Facer, 2003; Kafai, 2001; Kirriemuir, 2002; Kirriemuir y McFarlane, 2004) no obstante en la presente investigación se deja estipulado que para obtener mejores resultados y en sinergia con los conceptos de que la educación es un proceso dinámico y en constante evolución hay que dejar por sentado que la generación de estas herramientas es de suma importancia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

CONCLUSIÓN

La importancia de este tema en el proyecto de investigación, radica en el hecho de que la problemática educativa es diversa, tiene diferentes causas y motivos; por lo cual la vuelve compleja y difícil de estudiar debido a la gran cantidad de factores que intervienen en ella; tales como la sociedad, la familia, la escuela, la posición económica, los hábitos, los diferentes estilos de aprendizaje, los medios de comunicación, sin

embargo las estrategias didácticas que utiliza el docente que se encuentra frente al grupo también desempeña un papel importante para que el aprendizaje sea o no significativo, debido a que son a través de ellas que el maestro trasmite el conocimiento y herramientas que le serán útiles a los alumnos por el resto de su vida escolar.

En la actualidad muchos de los maestros que se encuentran en el nivel de primaria (experiencia-observación) carecen de interés en la adquisición de nuevos conocimientos acerca de las herramientas pedagógicas y didácticas que existen para que los alumnos aprenda de una manera eficiente; existe por el contrario otros que, si bien si han tenido interés en conocerlas, se les hace difícil su aplicación debido a las características con las que cuenta su grupo y que le son complicadas llevar de la mano con las estrategias (desordenado, tienen poco disposición e interés) por lo que siguen utilizando la exposición y la lectura comentada como las estrategias didácticas primarias. Debido a lo anterior es importante buscar una táctica que permita que el maestro pueda aplicar de manera adecuada las estrategias didácticas de la mano con las características del grupo, los estilos de aprendizaje y los contenidos a trabajar.

La aplicación efectiva de estas estrategias le permitirá al alumno formar esquemas mentales más eficientes, de tal manera que podrá resolver problemas desde diferentes puntos de vista y con diferentes alternativas de solución gracias a la creatividad que desarrollará. Con ello se favorecerá el desarrollo social de mismo, lo que le facilitará la adquisición de nuevos conocimientos y por ende un buen trabajo al final de su carrera escolar.

BIBLIOGRAFÍA

Álvaro Page, M., Bueno Monreal, M.J., Calleja Sopeña, J.A., et. Al. (1990). Hacia un modelo causal del rendimiento académico. Madrid: C.I.D.E.

Argumedo G., Domingo y Castiblanco R. Yulieth (2008). Diseño e implementación de una lúdica para analizar procesos de toma de decisiones basados en contabilidad del trúpud, mediante escenarios simulados de un sistema productivo en el Laboratorio de Ingeniería Aplicada de la Universidad de Córdoba. Montería. Trabajo de grado. Facultad de Ciencias Básicas e Ingenierías. Departamento de Ingeniería Industrial. Universidad de Córdoba, pp. 17-27.

Castejón, J.L. (1996) Determinantes del rendimiento académico de los estudiantes y de los centros educativos: modelos y factores. Alicante: Editorial Club Universitario.

Facer, K. (2003). Computer games and learning.

http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/discussion_papers/Computer_Games_and_Learning_discpaper.pdf Consultado el 27/08/2007.

González, M.C. y Tourón, J. (1994). Autoconcepto y rendimiento escolar. Sus implicaciones en la motivación y en la autorregulación del aprendizaje. Navarra: EUNSA.

Hernández S., R y otros. (2004). Metodología de la investigación. Tercera edición. McGraw-Hill. México, pp. 117.

Kafai, Y. (2001). The educational potential of electronic games: From games-to-teach to games-to-learn. <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/kafai.html> [last access: 27/08/2007].

Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digial learning technologies. D-Lib Magazine, 8 (2).

Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning: A Report for NESTA Futurelab. http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Games_Review.pdf Consultado el 27/08/2007.

Marín, Y., Montes, J., Hernández, H., López, J., (2009). Validación de una la lúdica como herramienta metodológica complementaria en la enseñanza del método de producción tradicional y método de producción TOC para el manejo de los entornos

ultitarea. Revista Ingeniería y Universidad Pontificia Universidad Javeriana Vol. 14 No. 1. Año 2010

Oblinger, D. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 2004(8), pp. 1–18.

Pérez Sánchez, A.M. (1997). *Factores Psicosociales y rendimiento académico*. Alicante: PUA.

Poole, S. (2000). *Trigger happy, videogames and the entertainment revolution*. New York: Arcade Publishing.