

El Juego Como Estrategia Pedagógica

Sarah Valentina Sánchez Torres

Ilse Dayana Alfonso Bonilla

1002

IED SAN JOSEMARIA ESCRIVA DE BALAGUER

Tecnología e Informática

Chía, Cundinamarca

2014

RESUMEN

En la actualidad el juego es una excelente estrategia de aprendizaje, en la cual el estudiante descubre una metodología con la cual aprende los temas de un área en específico que se le dificulta, con el fin de proporcionar una ayuda al joven y pueda obtener un rendimiento favorable en esta asignatura. El educador debe buscar la manera de enseñar por medio de la identificación de las debilidades, en este caso se habla del juego como un método divertido, lúdico y fundamental para el correcto desarrollo del estudiante.

Al buscar los beneficios de este método es posible rectificar que se puede aplicar por diferentes medios, visualizando principalmente el medio virtual que en la generación presente se ha convertido en el centro de vida de la humanidad, por esta razón se busca profundizar en el uso de los videojuegos, pues llaman la atención de la juventud y existiría más probabilidad de que el aprendiz muestre interés por la asignatura problemática, además de ser estratégico el hecho de usar la tecnología también se promueve el buen manejo del mundo virtual, al cual algunas personas no han sabido tratar sanamente.

Para terminar hay que localizar y visualizar cual es el problema de aprendizaje que el estudiante tiene, siendo en este caso una aprendizaje individual, puesto que cada persona presenta diferentes dificultades, el educador debe tener claro el hecho de que debe crear un programa especial para un grupo de alumnos, puesto que no es posible la educación individual se debe buscar la mejor programación para el avance de la educación.

PALABRAS CLAVES

Juego, Aprendizaje, Pedagogía, Enseñanza, Método, Metodología, Tecnología, Actualidad, Dificultad, Estrategia, Beneficios, Mejoramiento, Superación, Asignatura.

INTRODUCCION

El objetivo de este trabajo es demostrar como por medio de los juegos didácticos se puede lograr el mejoramiento en las asignaturas en las que actualmente los estudiantes presentan dificultades, es decir fundamentarnos en el juego como una estrategia de aprendizaje, creando en los estudiantes mayor interés por la solución de dichos problemas.

Esta estrategia de enseñanza se usa para que los alumnos por medio de la diversión que manifiesta un juego aprendan conceptos y aspectos que con metodologías clásicas no comprenden, el juego desarrolla interés en los jóvenes, y aun mas en esta generación en la cual la juventud es atraída por los programas tecnológicos, además teniendo en cuenta que se incita a los estudiantes a dar un buen uso de la tecnología.

Por ultimo se hace énfasis en una asignatura específica en la cual la mayoría de los alumnos presentan debilidades educativas, por lo tanto sirve también como regulación y superación de cualquier problemática de aprendizaje.

METODOLOGIA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

El juego es una excelente estrategia para que los estudiantes se interesen por la asignatura en la que encuentran mas dificultades, en la actualidad los docentes usan este método para ayudar a sus alumnos a que adopten y manejen el tema visto de una mejor manera, es decir que aquellos estudiantes que no han encontrado una metodología de aprendizaje pueden apoyarse en los juegos para entender alguna área que pueda ser vista como un obstáculo. El ideal de esta metodología es que se utilicen juegos constructivos ya que estos evidencian las dificultades del sujeto, el niño realiza construcciones sostenidas en modelos internos y externos expresando así un mayor grado de relación con lo que lo rodea. El esfuerzo por organizar la experiencia virtual conduce al niño a la apropiación de nuevos hábitos y actitudes frente a la asignatura en la cual posee complejos.

Se puede destacar que en la sociedad se ha incorporado la tecnología y se ha establecido la era del internet lo cual con el tiempo se ha podido identificar en especial en la juventud que han desarrollado dependencia aliada con el mundo virtual, por lo que los jóvenes han creado una generación en la cual el centro de su vida es la tecnología, en vez de ver esto como una dificultad se toma provecho para beneficio del joven estudiante, empleando las actividades didácticas, que sirven una mejor evolución de su proceso de aprendizaje.

No solo tenemos a nuestro alcance productos disponibles directamente, sino que además, a través de internet podemos acceder a una variedad de juegos y compartirlos con otros internautas con los que comunicarnos sin límites espaciales y temporales. El consejo es empezar a ver la tecnología como un aspecto positivo, incentivando a las persona ha que hagan un buen uso de esta, ya que nos ofrece una gran variedad de programas factibles para el aprendizaje, fortaleciendo y convirtiendo las debilidades en fortalezas. Sin embargo a pesar de la modernidad

que las nuevas tecnologías pueden dar a los videojuegos, la esencia del atractivo del juego y su potencial educativo, es independientemente de su formato o soporte, la misma que encontramos en el juego tradicional, la de cualquier tipo de juego. En la actualidad los educadores valoran el potencial educativo del juego en todos sus formatos. A partir de la experiencia en contacto del docente con el joven y el contraste con padres y educadores se pueden identificar beneficios en común relacionado con la tecnología, ya que esta nueva metodología no solo es factible para el joven sino también para otras personas que quieran acceder a esta.

BENEFICIOS PARA IMPLANTAR LA EDUCACION POR MEDIO DE LOS VIDEOJUEGOS

- La atracción por el mundo mágico de la tecnología y las máquinas. Existe un curioso e inherente interés por parte de las nuevas generaciones hacia cualquier tipo de soporte tecnológico, especialmente por las pantallas.
- La acción constante, la superación de retos y la competición.
- La gran calidad y variedad estética de los escenarios, los personajes, los efectos. Es posible reproducir escenarios o recrear fantasías produciendo cada vez más sensación de realismo.
- La originalidad de las historias o guiones, transgresores, que conectan con el público infantil y el público juvenil.
- La rapidez y la posibilidad de entrar en acción de forma inmediata. En la mayoría de los videojuegos se puede empezar a jugar sin necesidad de leer instrucciones, explorando el entorno. El mismo juego está diseñado para entrenar y mostrar al jugador como se juega por sí mismo educándose.
- La cultura propia que genera. El lenguaje, los símbolos, las marcas, las revistas o los clubes en torno a los cuales los jugadores de videojuegos se agrupan constituyen un atractivo interesante que nos permite sentirnos miembros de un grupo de iguales y establecer contactos y relaciones a partir de este interés. Los videojuegos pueden ser también una excusa para la interacción con otros, igual que pasa con el uso de otras tecnologías de comunicación.

- El hecho de poder jugar solo, aunque la mayoría de jugadores prefieran hacerlo con otros. Además, permiten jugar en espacios reducidos y, gracias a internet y a las consolas de bolsillo, desde cualquier lugar.

EL JUEGO Y SU ATRACCION EN LA ACTUALIDAD

A veces, muchas de estas propiedades atractivas de los videojuegos, como también ocurre con actividades como ver televisión, pueden llegar a generar riesgos para los niños y jóvenes. Las características personales de los niños y jóvenes, al igual que las condiciones de su entorno social serán factores que determinan como se juega y la influencia que pueden provocar.

Del mismo modo que con otras actividades, se precisa la intervención de un adulto que seleccione, acompañe y regule el uso que los menores hacen de los videojuegos, en este caso el personaje que tomaría este papel sería el docente encargado de controlar su grupo de alumnos, procurando que los jóvenes no dediquen excesivo tiempo a jugar y desatiendan otras tareas, que no confundan realidad y fantasía o que interioricen contravalores como la violencia, el sexismo, o el racismo, con un contraste crítico. La función de los adultos y educadores es educar en un uso y consumo seguro de los videojuegos, así como lo hacemos con otras tareas y actividades, permitiendo que el juego con videojuegos sea una actividad positiva y rica en estímulos para niños y jóvenes.

Enfocándonos más en el tema se puede decir que algunos autores destacan el potencial educativo de los videojuegos, además de ser una de las actividades de ocio que despierta más interés entre la infancia y la juventud. Paul Gee, por ejemplo, en el libro *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y alfabetismo* (2004) relaciona una lista de 36 principios o formas de aprender de un videojuego. Otros autores. Como Diego Levis, en su artículo *Videojuegos y Alfabetización Digital* nos propone ir mas allá en el uso de videojuegos, utilizar su poder de atracción para incorporar el lenguaje informático en la educación formal. Se trata no solo de saber leer, sino también de escribir en los nuevos

lenguajes multimedia, es decir, emplear los videojuegos para alfabetizar en los nuevos lenguajes.

Incorporar los videojuegos a la educación ayuda a integrar la escuela en el nuevo entorno digital, al mismo tiempo que ofrece a los profesores la ocasión de acompañar y contextualizar el uso de este recurso entre los alumnos. Actualmente los videojuegos, y el uso que de ellos hacen niños y jóvenes, van más allá del puro entretenimiento. Son una fuente de aprendizaje de expresión de sentimientos, de transmisión de valores, un canal de comunicación y símbolo de una nueva cultura, propia de la sociedad digital. Mediante la presentación de experiencias y ejemplos, de proponer identificar cuáles son los valores educativos de los videojuegos y aportar recursos y estrategias, para introducir su uso con finalidades educativas en las aulas.

Alrededor del juego se encuentra una serie de teorías que justifican por qué y para que juega el joven. Así el juego aparece como unos ejercicios previos que preparara a la criatura para la vida adulta. El juego como fuente de eliminación de la energía sobrante, el juego como herramienta para desarrollar la inteligencia. Entre estas teorías podemos encontrar una que atribuye a juego la génesis y el desarrollo de la cultura. Así cuando el niño pequeño dibuja y hace rayas sin sentido, está jugando y a medida que pasan los años, ira perfeccionando esta actividad hasta que acabara conformando el arte. Lo mismo sucederá con la poesía, los jóvenes empiezan jugando con las palabras, establecen relaciones entre ellas para que suenen correctamente. Así es la poesía que no es más que la perfección o el desarrollo de aquel juego primitivo del niño. Pues si la cultura nace mediante las formas lúdicas, todos los pueblos han tenido unas formas de juego, muchas delas cuales son comunes. Este hecho puede constatarse en la experiencia llevada a cabo con alumnado recién llegado, de reciente incorporación al marco educativo.

DIFICULTAD O PROBLEMA DE APRENDIZAJE

Se trata de los niños con un rendimiento insuficiente en algunas todas las áreas de enseñanza. En general, este tipo de problemas son más complejos en su identificación, porque el niño presenta dificultades en todas las áreas y puede llegar a confundirse con discapacidad mental. Hay autores, como Amanda Céspedes, que opina que el pronóstico es menos favorable en este caso. Algunos autores no incluyen este tipo de problemas en la categoría de los problemas de aprendizaje, porque consideran que estas dificultades están asociadas a causas permanentes como la ceguera, dificultades auditivas u retraso mental, y no a dificultades concretas vinculadas a la enseñanza. Tampoco existe unanimidad en la inclusión del síndrome de déficit atencional dentro de esta categoría, por considerar que es un trastorno independiente que comparte alteraciones del aprendizaje.

PROBLEMAS ESPECIFICOS DEL APRENDIZAJE

Este tipo de problemas afectan el rendimiento en un área específica. Esta básicamente es:

- Lectura (Dislexia).
- Escritura (Digrafía).
- Calculo (Descalcaría).

Los niños con problemas específicos tienen un coeficiente intelectual normal, pero un mal rendimiento escolar en áreas puntuales. Es importante realizar un diagnóstico diferencial para descartar discapacidades de origen físico, como pueden ser alteraciones visuales, auditivas, trastornos metabólicos, trastornos emocionales, alteraciones del aparato respiratorio, y fonador, entre otras, que pudieran estar afectando el proceso normal del aprendizaje.

BENEFICIOS DE LA ENSEÑANZA POR MEDIO DEL JUEGO

El juego suele ser reconocido y promovido en tanto tendencia propia y espontánea del niño, vinculada a sus intereses y necesidades. Su inclusión a las aulas permite contemplar aspectos relativos al desarrollo evolutivo de los alumnos para aproximarse a sus motivaciones e inclinaciones. El aprendizaje escolar, en tanto forma específica de aprendizaje, parece marcar una considerable distancia con varias de las connotaciones que justificarían la elección de propuestas lúdicas para el aula. Se trata, más bien, de un formato de actividad que guarda poco margen para la acción espontánea y voluntaria del sujeto, con frecuencia desvinculado de sus intereses y motivaciones, enmarcado en un proyecto elaborado por adulto, en este caso los docentes que se lo imponen, mediado por el docente que lo acompaña en la concreción de metas instructivas predeterminadas. Algunos videojuegos educativos basan su diseño en los que se conoce como el aprendizaje contextual, en el cual el alumno se sumerge en un contexto que poco a poco a lo largo de la acción del juego le impregna como un ambiente, generando un aprendizaje. Este método permite la familiarización con un vocabulario, datos de personajes, hechos y situaciones. Si bien el aprendizaje contextual no provoca la estructuración del conocimiento, este es incorporado naturalmente a estructuras previamente existentes y es susceptible de una conceptualización posterior.

El carácter lúdico y altamente participativo de estos videojuegos los convierten en materiales de mucho más atractivo para los alumnos que otros diseños, y promueven el aprendizaje incluyendo el buen uso de la tecnología, recordando que el principal objetivo es prestar una ayuda al estudiantes y prepararlo correctamente para sus estudios superiores, teniendo en cuenta que el alumno se sienta apartado y cómodo con esta metodología, pues el mismo es el que se encarga de elegir el método que más le agrada y con el que siente que la orientación que se le ofrece es la

adecuada para un mayor entendimiento y aplicación de estos conocimientos en la vida y la generación actual.

CONCLUSIONES

1. El juego es una excelente estrategia de aprendizaje, pues permite al estudiante descubrir una manera diferente de aprender los temas en donde más se presentan falencias.
2. Por medio de esta metodología se busca profundizar el uso de los videojuegos, pues llaman la atención de la juventud.
3. Se investiga el problema de aprendizaje del estudiante teniendo claro el hecho de que debe crear un programa especial para un grupo de alumnos, puesto se debe buscar la mejor programación para el avance de la educación.
4. Por medio de esta investigación se concluyo que la acción constante, la superación de retos y la competición son parámetros que deben ser aprovechados de la mejor manera en este caso por medio de la tecnología pues esto es a lo que se le da mayor importancia hoy en día.
5. Las dificultades académicas se presentan como un rendimiento insuficiente en algunas de las áreas de enseñanza. En general, este tipo de problemas presentan dificultades en todas las áreas y puede llegar a confundirse con discapacidad mental.
6. El aprendizaje por medio de juegos se trata de actividades que en donde el alumno se interesa por un contexto que poco a poco a lo largo de la acción del juego lo impregna de un ambiente de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Jugar, aprender y enseñar. 2005
books.google.es/books?isbn=9875000876
books.google.es
2. El juego infantil y su metodología. 2009
books.google.es/books?isbn=8497713036
books.google.es
3. Estrategias y juegos pedagogicos para encuentros. 2004
books.google.es/books?isbn=9586693430
books.google.es
4. Cuestiones pedagogicas. 2003
books.google.es/books?isbn=968232436X
books.google.es
5. Dificultades del aprendizaje. 2006
books.google.es/books?isbn=8496578038
books.google.es

