

APRENDER JUGANDO: UNA FORMA DIVERTIDA Y PRÁCTICA DE APRENDER

Learn playing: One entertained and practice way to knowledge

Aprender jugando: Uma maneira engraçada de aprender e praticar

Salvador Padial Díaz

Salvadorpadialdiaz@gmail.com
Universidad de Málaga (España)

Recibido: 05/12/2013

Aceptado: 26/05/2014

Resumen

Experiencia en la elaboración de un proyecto TIC de dos alumnos del Grado de Pedagogía. Con el objetivo prioritario de aglutinar diferentes aspectos intervinientes en el aula y dirigido a los docentes de Primaria, @prender Jugando nace como herramienta a integrar en la programación, con un entorno virtual y motivador, fácil de usar, que trata y evalúa las competencias básicas y autorregulador del aprendizaje colectivo por parte de los discentes.

El juego como aproximación al aprendizaje. Implementación en aulas con contextos socio-económicos diferentes, así como apreciación del producto por docentes y discentes.

Abstract

Experience in the development of an ICT project of two students of Education Studies. With the primary objective of bringing together different aspects involved in the classroom and aimed at Primary teachers, @prender Jugando is born as a tool to integrate programming, with a virtual environment and

motivating, easy to use, dealing and evaluates basic skills collective learning and self-regulation by learners.

The game as an approach to learning. Implementation in classrooms with different socio-economic contexts and product appreciation for teachers and students.

Palabras Claves: TIC & NTIC, Inteligencia Colectiva, Competencias Básicas, @prender Jugando

Key Words: ICT & NICT Collective Intelligence, Basic Skills, learn Playing

Palavras-chave: TIC e NTIC Inteligência Colectiva, competências básicas, aprender a tocar

La importancia de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Todos somos conscientes de la irrupción en nuestras vidas de las nuevas tecnologías y de la importancia de éstas en el desarrollo tanto personal como social o empresarial.

Resulta prácticamente imposible imaginar espacios empresariales, educativos o de ocio sin acceso a Internet y, de igual forma, resulta casi imposible imaginar tareas y quehaceres diarios sin el uso de teléfonos, ordenadores, Tablet u otros elementos tecnológicos.

Tanto es así que Buxarrais Estrada (2011) afirma en su estudio sobre el impacto de las TIC en nuestras vidas cotidianas, que los adolescentes viven en un mundo profundamente definido por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), donde todas las áreas de su vida, desde la educación hasta la diversión, y casi todas sus relaciones, desde las personales hasta las profesionales, son transversalmente vinculadas con la tecnología.

No podemos considerar las TIC como elementos propios del aprendizaje pero sí indispensables como medio para llegar a éste. Consideradas como fuentes que favorecen la comunicación y el intercambio de información y el soporte

esencial sobre el que anclar el conocimiento, Belloch Ortí (2012) las define como el soporte primordial del conocimiento dispuesto a provocar cambios en los modos de conocer y pensar de los hombres; formas modernas de acceso al conocimiento mediante hiperdocumentos que inciden en la cognición a través de la información multimedia, un alto grado de interactividad y una estructura no lineal.

Julio Cabero (2002) recoge como características principales de las TIC y funciones que deben cumplir en el proceso educativo:

- a) Ofrecer un entorno de comunicación lo más rico y variado posible, incorporando las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica más usuales de la comunicación telemática.
- b) Incorporar zonas para el debate, la discusión y la complementación.
- c) Utilizar guías visuales que faciliten la percepción al estudiante del recorrido seguido en su proceso de formación. Guías que deberán estar a disposición del profesor para el conocimiento del ciclo formativo seguido por el estudiante y de las posibles lagunas cometidas y problemáticas encontradas; en definitiva, para que pueda apoyar y seguir el proceso de aprendizaje.
- d) Ofrecer al estudiante la posibilidad de poder elegir el recorrido de aprendizaje, los sistemas simbólicos y el tipo de material con el cual desea realizarlo.
- e) Flexibilidad en su construcción y desarrollo.
- f) Apoyarse en principios fáciles de interpretar para el seguimiento e identificación del entorno.
- g) Utilizar formas de presentación multimedia.
- h) Incorporar zonas para la comunicación verbal, auditiva o audiovisual con el profesor.

- i) Guiarse por los principios de la participación y la responsabilidad directa del alumno en su propio proceso formativo.
- j) Asumir una perspectiva procesual de la enseñanza por encima de una perspectiva centrada en los productos.
- k) Introducir elementos tanto para la evaluación del estudiante como para la evaluación del entorno de comunicación desarrollado."

(Cabero, 2002)

Por otro lado, Begoña Gros nos muestra la relación entre los diversos usos de la tecnología de la comunicación y las diferentes teorías del aprendizaje y modelos instructivos:

TIPOS DE PROGRAMAS	TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	MODELOS INSTRUCTIVOS
Enseñanza asistida por ordenador (primeros programas)	Conductismo	Aprendizaje basado en la enseñanza programada
Programas multimedia de enseñanza, simulaciones Hipertextos	Cognitivismo	Aprendizaje basado en el almacenamiento y la representación de la información
LOGO, micromundos	Constructivismo	Aprendizaje basado en el descubrimiento
Programas de comunicación	Teorías sociales del aprendizaje	Aprendizaje colaborativo

Tabla 1. Usos y teorías del aprendizaje y modelos instructivos. (Gros, 2000, p. 71)

En base a las teorías sociales de aprendizaje, aprendizaje colaborativo y las funciones que las TIC deben perseguir, no podemos ignorar la necesidad que nuestros alumnos presentan de adquirir nuevas competencias y nuevas formas de desarrollo en la sociedad actual. La globalización, tanto económica como social y educativa, suponen retos muy importantes a nuestros sistemas educativos y nuestras aulas; la negociación de significados, el equilibrio afectivo-social, el talante constructivo, el trabajo en equipo, los idiomas, la capacidad de autoaprendizaje y de adaptación al cambio, la actitud creativa e innovadora, la iniciativa personal y la perseverancia, son sólo una muestra de las competencias que se les exige a nuestros alumnos en un aprendizaje por y para la vida, por otro lado, aprendizajes que cada día vemos con más asiduidad en el marco de la educación escolar.

Tanto TIC como NTIC representan, por tanto, los recursos necesarios para desarrollar los procesos de encontrar, transmitir, administrar, convertir y almacenar la información, nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje interdisciplinario y colaborativo.

Beltrán (2003) sugiere además que para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación, deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender.

La importancia del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El juego es una de las actividades más agradables de las que realiza el ser humano y como dicen Bhuler, Chateau, Erikson y Piaget el juego es importante en el desarrollo infantil.

Cañeque (1993) defiende que el jugar tiene un lugar y un tiempo, jugar es hacer y en él, y quizás sólo en él, los seres estamos en posesión de libertad que nos permite ser creadores.

También Cañeque (1993) citando a Freud señala tres aspectos relativos al juego:

- Principio del placer.
- Transformación de lo pasivo en activo.
- La compulsión y placer de repetición.

Mediante el juego y apoyado sobre modelos de aprendizaje constructivistas y colaborativos, se suministra el soporte ideal para la asociación de los niños compartiendo roles, pensamientos y formas de expresión.

El empleo de los juegos en nuestras aulas posibilita y motiva la obtención y alcance de los objetivos didácticos que se desean lograr, así como ofrecer a los alumnos el reto de analizar, intervenir y resolver los problemas que se les plantea. Si además agrupamos a nuestros alumnos en torno a dichos retos, conseguimos la resolución de conflictos de forma colaborativa, propiciando la gestión, funcionamiento, organización, desarrollo e innovación desde una dimensión personal hacia la de equipo de trabajo.

Tanto a más, son las oportunidades que nos brinda el juego de educar, forjar un ambiente de estímulos para la creatividad y la innovación, estrechar y comprender las relaciones sociales y emocionales.

Así García (2006) argumenta que en este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, orientándolos, y logrando que precisen sus ideas y amplíen su experiencia.

García (2006) destaca tres elementos en los juegos didácticos:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc.
- El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

- Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

El juego. Desarrollo y características.

Cantar, dibujar, expresión corporal, lectura, resolución de problemas, puzzles, sopa de letras, agudeza visual, etc., son algunas de las destrezas que llevarán a cabo el alumnado en la ejecución de este juego.

Muchos son los enfoques didácticos que se le dan al aprendizaje: paradigmas, teorías, estilos de aprendizaje, motivación en el aula, competencias básicas, uso de la TIC, constructivismo, etc. ¿Cómo trabajar todas estas ideas en el aula?

125

De esta pregunta surgió la idea de realizar una herramienta, fácil de utilizar por el docente y que recogiera el mayor número de actividades que, de forma divertida, facilitaran el aprendizaje en el aula.

@prender Jugando (@J) que es el nombre que se le ha dado a este proyecto, no es una unidad didáctica que suprima a otras, sino que las complementa y las trabaja desde el juego a modo de apoyo, siendo una programación amplia y extensa en la que interfieren múltiples unidades didácticas así como competencias básicas.

Para ello, se emplea la dinámica de un juego y el uso de TIC con el fin de alcanzar los objetivos propuestos de cada unidad didáctica.

El juego consta de dos partes bien diferenciadas, tablero físico y recursos multimedia y está diseñado para ser empleado durante un curso escolar

completo y para todo tipo de alumnos, colegios, situaciones sociales e incluso cursos escolares.

Posee catorce casillas a las que el discente deberá enfrentarse durante el juego, como muestra la siguiente imagen:

@J se integra a la perfección dentro del currículum escolar, otorgándole motivación a los procesos de enseñanza-aprendizaje, haciéndolos atractivos con el uso de las TIC.

Basado prácticamente en PowerPoint, recurso muy conocido y usado, el docente puede diseñar sus propias enseñanzas y casillas, dirigiendo su proceso enseñanza-aprendizaje hacia sus propios objetivos.

Imaginemos en la actualidad un entorno educativo sin acceso a internet o sin correo electrónico, ¿podemos?



Fig. nº 1. Casillas que quedan incluidas en el tablero.

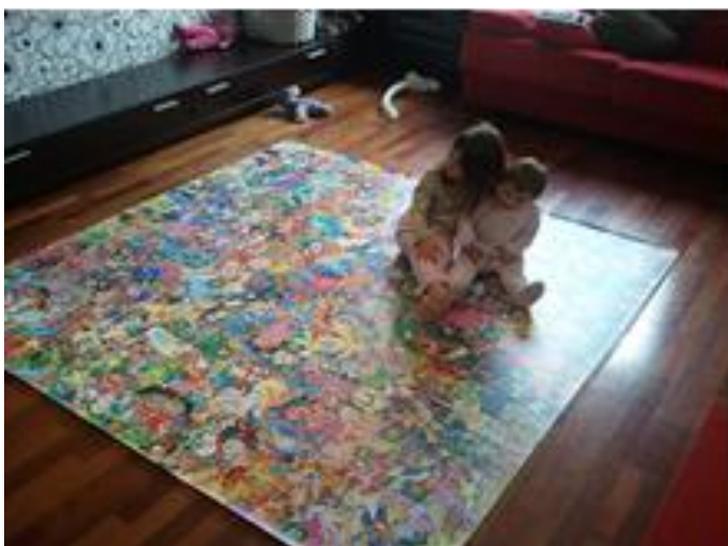


Fig. nº 2. Tablero fabricado en pvc que se puede pisar.

Tanto TIC como NTIC representan los recursos necesarios para desarrollar los procesos de encontrar, transmitir, administrar, convertir y almacenar la información, nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje interdisciplinario y colaborativo.

Beltrán (2003) contempla “Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender”.

Las entendidas ventajas de Aprender Jugando se justifican de diferentes formas:

❶ Se integra a la perfección dentro del currículum escolar, trabajando todas y cada una de las competencias, gracias a su fácil modificación por parte del propio maestro, como por su simpleza en materia de recursos usados. Si lo tratamos desde un punto de vista de refuerzo de unidades didácticas, dos son las formas usarlo en clase:

Por una parte puede ser empleado el juego como refuerzo a todas y cada una de las unidades didácticas que van teniendo lugar durante el curso escolar. Para ello, el maestro puede adaptar y adecuar las casillas a los contenidos que van siendo dados en clase.

Por otro lado, el empleo de contenidos puede ajustarse a los del curso anterior, reforzando los conocimientos ya adquiridos previamente y motivando la nueva adquisición de otros.

Dos modos muy diferentes de afrontar esta actividad, dejando en manos del maestro su ejecución y puesta en práctica.

❷ Afianza las relaciones del grupo clase y fomenta la inteligencia social o colectiva frente a la individual. El grupo de forma autónoma, elige democráticamente aquellos que deben hacer la prueba por su destreza y garantiza el consenso y diálogo del equipo para la resolución de problemas. Autorregulación del aprendizaje y resolución de problemas de forma autónoma.

❸ Herramienta de evaluación por parte del maestro. De una forma dinámica y mediante el juego, podemos observar si aquellos contenidos o competencias trabajadas están siendo adquiridas. La simple observación de las pruebas realizadas y la naturalidad de presentar las cuestiones realizará una evaluación exenta de presión y ansiedad hacia el niño.

④ Elemento Motivador para los procesos de enseñanza-aprendizaje. Usado periódicamente, podemos premiar a los alumnos por sus buenas prácticas educativas y por su esfuerzo en las diferentes unidades didácticas trabajadas en clase durante la semana.

⑤ Eliminator de conflictos. Tratándose de juegos realizados por grupo, los conflictos y problemas creados podrían ser resueltos dentro del propio grupo. El juego es la mejor forma de solucionar problemas y de conocer a las personas que comparten nuestro espacio.

Todas las formas de uso encajan de un modo perfecto con un modelo enseñanza-aprendizaje y con las premisas que Piaget y Vygotski fundamentan, de constructivismo.

Aprender Jugando es simplemente eso... aprender jugando. La interacción de los alumnos con ellos mismos y con el medio mediante una actividad divertida y motivadora.

Los alumnos se construyen ellos mismos y construyen su entorno, guiados por una dinámica divertida y de trabajo en equipo.

Aprender Jugando está diseñado para ser empleado durante un curso escolar completo, dependiendo de los días asignados al mismo. En cualquier caso, una vez finalizado podemos volver a empezar.

Si lo tratamos desde un punto de vista de refuerzo de unidades didácticas, dos son las formas usarlo en clase:

❖ Por una parte puede ser empleado el juego como refuerzo a todas y cada una de las unidades didácticas que van teniendo lugar durante el curso escolar. Por ello, el maestro podrá adaptar y adecuar las casillas a los contenidos que van siendo dados en clase.

El juego es una de las actividades más agradables de las que realiza el ser humano y como dicen Bhuler, Chateau, Erikson y Piaget el juego es importante en el desarrollo infantil.

“El jugar tiene un lugar y un tiempo, jugar es hacer y en él, y quizás sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores” Cañeque (1993).

Cañeque (1993) citando a Freud señala tres aspectos relativos al juego, como son el principio del placer, transformación de lo pasivo en activo y la compulsión y placer de repetición.

❖ Por otro lado, el empleo de contenidos puede ajustarse a los del curso anterior, reforzando los conocimientos ya adquiridos previamente y motivando la nueva adquisición de otros.

Dos modos muy diferentes de afrontar esta actividad, dejando en manos del maestro su ejecución y puesta en práctica.

En todo momento se pretende conseguir desde el juego la adquisición de las competencias básicas tal y como recoge la normativa vigente (LOE y LEA) necesarias para el desarrollo del niño y las imprescindibles habilidades sociales para la vida. Lo que implica el paso del “saber” al “saber ser”, “saber hacer” y “aprender a aprender”.

Afianza las relaciones del grupo clase y fomenta la inteligencia social o colectiva frente a la individual. El grupo de forma autónoma, elige democráticamente aquellos que deben hacer la prueba por su destreza y garantiza el consenso y diálogo del equipo para la resolución de problemas. Autorregulación del aprendizaje y resolución de problemas de forma autónoma. Lévy (2004) recoge que la inteligencia colectiva es un proceso de crecimiento, de diferenciación y de reactivación mutua de las singularidades y además habla de ella refiriéndose al arte de hacer vivir colectivos inteligentes y de valorizar al máximo la diversidad de las cualidades humanas.

Por último, hablar el uso de @J como herramienta de evaluación del aprendizaje. De una forma dinámica y mediante el juego, podemos observar si aquellos contenidos o competencias trabajadas van siendo adquiridas. La simple observación de las pruebas realizadas y la naturalidad de presentar las cuestiones conducirán a una evaluación exenta de presión y ansiedad hacia el niño; los conflictos y problemas creados podrían ser resueltos en el seno del

juego, la mejor forma de solucionar problemas y de conocer a quien comparte nuestro espacio.

Entre las diferentes casillas podemos encontrar las siguientes pruebas:

- 1- Canciones
- 2- Cuestiones
- 3- Dibuja y acierta
- 4- Karaoke
- 5- Lectura comprensiva
- 6- Los errores
- 7- Memorización
- 8- Palabras prohibidas
- 9- Mímica
- 10- Pistas
- 11- Resuelve
- 12- Puzzle
- 13- Sopa de letras
- 14- Traduce

Otras casillas exentas de pruebas, como Elegir prueba, Cambiar de equipo y Cambiar de compañero, completaran el amplio abanico de posibilidades.

A continuación muy brevemente explicaremos en qué consiste cada una de las casillas.

CANCIONES



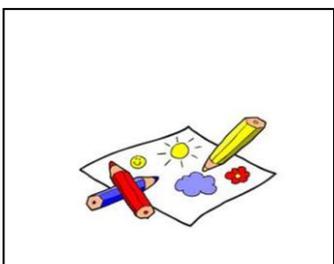
En las casillas marcadas con el icono correspondiente, los alumnos deberán bailar y/o escenificar las canciones propuestas por el maestro a modo de superar la prueba.

CUESTIONES



El equipo deberá resolver una serie de cuestiones o preguntas relacionadas con cualquiera de los contenidos de las asignaturas del curso en cuestión.

DIBUJA Y ACIERTA



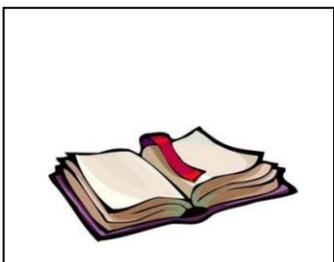
En este caso, el equipo por medio de un representante elegido por el mismo, deberá acertar una imagen y/o personaje sugerido por el maestro únicamente mediante dibujos o pictogramas.

KARAOKE.



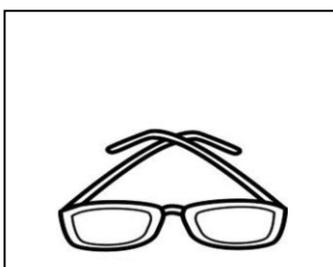
Los alumnos interpretarán los temas o canciones de un modo grupal e interactivo, siguiendo la letra expuesta de las mismas.

LECTURA COMPENSIVA.



El equipo responderá a una serie de preguntas relacionadas con un texto que previamente habrán tenido que leer, comprender y retener.

LOS ERRORES.



Los alumnos que caigan en esta casilla deberán observar y buscar los errores que diferencian a dos imágenes dadas.

MEMORIZACION



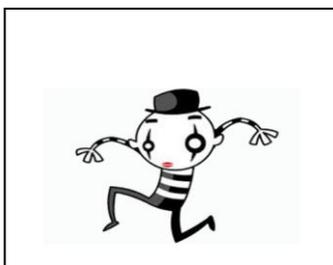
Uno de los integrantes del equipo de nuevo elegido democráticamente, se enfrentará al difícil reto de encontrar las parejas ocultas en el tablero.

PALABRAS PROHIBIDAS



De nuevo, el jugador del equipo elegido por ellos, deberá presentar a sus compañeros un personaje y/o acción mediante el uso de palabras y mímica sin utilizar unas palabras claves determinadas como prohibidas. Los compañeros deberán acertar de qué o quién se trata.

MÍMICA



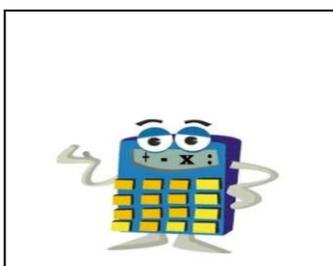
Otro compañero elegido por el grupo, mediante gestos y sin usar la palabra escrita u oral, intentará que sus compañeros adivinen el personaje y/o acción que previamente el maestro habrá dispuesto.

PISTAS



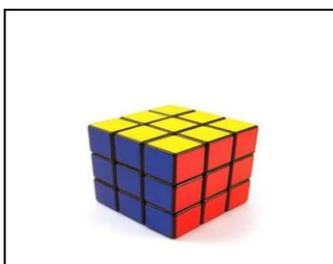
Todos los integrantes del equipo tendrán varias oportunidades para descifrar la incógnita. Unas preguntas o cuestiones les serán planteadas, y con el acierto, la imagen representativa del personaje se aclarará. La imagen en un principio muy distorsionada, se verá aclarada con cada uno de los aciertos. Finalizadas las preguntas y tal y como quede la imagen, deberán acertar la incógnita.

RESUELVE



Unas cuestiones matemáticas o problemas acordes a su desarrollo madurativo (Piaget), les serán expuestas a los participantes que caigan en esta casilla dispuesta con este símbolo.

PUZZLE



Un integrante del equipo agraciado con esta casilla se enfrentará al reto de configurar un puzzle o rompecabezas. Dispondrá de un determinado para su realización.

SOPA DE LETRAS



Una sopa de letras y la búsqueda de palabras que en ella se encuentra, relacionadas con los contenidos a seguir, será el reto al que se enfrenten los que componen el equipo.

TRADUCE



Los participantes del equipo en cuestión deberán traducir una serie de palabras dadas. Podrán suponer la traducción en ambas direcciones de los respectivos idiomas.

Conclusiones

Implementado en cuatro centros de primaria de contextos socio-económicos diferentes, los resultados obtenidos fueron los que se muestran en la tabla. Dos cuestionarios muy sencillos diseñados para alumnos y profesores.



Fig. nº 3. Breve muestra del cuestionario dirigido a alumnos.



Fig. nº 4. Breve muestra del cuestionario dirigido a profesores.

Las risas y diversión que mostraron los niños supuso un fiel reflejo de la enorme acogida que tuvo el juego, y por ello su valoración es más que positiva.

Bibliografía

- Belloch, C. (2012). *Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.) en el aprendizaje*. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia.
- Beltrán, J. (2003). *Enseñar a aprender*. Conferencia de Clausura del segundo Congreso de EDUCARED.
- Beltrán, J. A. y Pérez, L. F. (2003). *Cómo aprender con tecnología*. En J. M. Patino, J. A. Beltrán Y L. F. Pérez: *Cómo aprender con Internet*. Madrid: Foro Pedagógico de Internet.
- Cabero, J. (1994). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Comunicar*,

- 3, pp.14-25.
- Cabero, J. (1998) *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. En Lorenzo, M. y otros (coords): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Cabero, J. Gisbert, M. (2002) Materiales formativos multimedia en la red. Guía práctica para su diseño. *Comunicar*, 19, p. 217.
- Cañeque, H. (1993). *Juego y vida*. Buenos Aires, El Ateneo.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós.
- Gros, B. y Silva, J. Barberà, E. (2006, Julio). Metodologías para el análisis de espacios virtuales colaborativos. *RED. Revista de Educación a Distancia*, número 16.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva*. Washington: BVS (Biblioteca Virtual Em Saúde).
- Buxarrais, M. R. (2011). La influencia de las TIC en la vida cotidiana de las familias y los valores de los adolescentes. *Observatorio de la Educación Digital (OED)*. Universitat de Barcelona.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge: Harvard University Press.