

Los juegos de mesa como una alternativa en el perfeccionamiento del aprendizaje significativo en alumnos del nivel medio superior del instituto politécnico nacional

Antonio García Rangel
GET 1-IPN

saoxtk@yahoo.com.mx

Edgardo Morán Orta

GET 1-IPN

emoran@ipn.mx

Eduardo Agustín Mendoza Pérez

GET 1-IPN

emendozap@ipn.mx

Eje temático: Prácticas educativas en espacios escolares.

Una forma efectiva de consolidar el aprendizaje significativo obtenido por los alumnos en las diversas unidades didácticas que cursan es su participación en actividades lúdicas que les permitan reforzar y/o corregir habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales. Es necesario precisar éste tipo de actividades son útiles para ayudar a desarrollar competencias en cualquier edad. En el caso del presente se ha comprobado en una primera aproximación como los juegos de mesa de tipo multidisciplinario pueden ayudar a los estudiantes de nivel medio superior del Centro de Estudios Tecnológicos "Walter Cross Buchanan" a mejorar su desarrollo integral consciente al utilizar actividades que les permitan perfeccionar los aspectos relacionados al conocer, saber hacer y saber ser.

Palabras clave: Lúdico, estudiantes, juegos de mesa, multidisciplinario, trabajo colaborativo.

Introducción

Generalmente se orienta la palabra "juego" y los aspectos relacionados a ella como de un ámbito exclusivo que corresponde al periodo de la infancia y por ello se llega a pensar que el juego solo es una actividad recreativa sin importancia en otras etapas de la vida. Sin embargo, desde tiempos pretéritos algunos estudiosos han enfatizado la importancia del juego como una gran herramienta para los procesos de aprendizaje que posteriormente se reflejaran en el desarrollo de actividades productivas para el individuo y la sociedad. Es decir se considera al juego como una forma de adiestramiento previo para el desarrollo de capacidades serias.

La importancia del juego dentro de las actividades educativas viene dada porque cuando los seres humanos participan en ellos utilizan sus habilidades intelectuales y generando con ello (y apropiándose) de nuevos significados para la vida. El juego entonces es un acto de construcción de conceptos de la realidad que eventualmente se hacen más complejos.

Otro aspecto de suma importancia para el uso de juegos dentro del ámbito educativo es su gran utilidad para aprender y/o reforzar conceptos, desarrollar habilidades tanto procedimentales como sociales y permite generar actitudes positivas permitiéndole al individuo conocerse a sí mismo y a su entorno.

Dentro de las ventajas que presenta el uso de actividades lúdicas podemos mencionar las siguientes:

- Generar mayor interés por las asignaturas involucradas.
- Permiten que el individuo conozca su nivel de aprendizaje de tal forma que lo refuerza o lo corrige de manera más efectiva.
- Hace posible la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diversas asignaturas relacionadas.
- Desarrollo de habilidades procedimentales.
- Estimula el trabajo colaborativo.
- Se promueve la adquisición de hábitos de estudio.
- Se estimula la toma de decisiones.

- Cuando son actividades colectivas se permite la interacción positiva entre los miembros del equipo.
- Se Mejora la socialización entre los individuos.
- Permiten que los estudiantes estén mejor preparados para enfrentar y solucionar problemas que se presenten en sus actividades cotidianas y en sus futuras actividades laborales.

Es decir, los juegos son una valiosa herramienta para la formación integral consciente del estudiante, con lo que contribuyen a la consecución de importantes objetivos para el proceso educativo contemporáneo como son: saber, saber hacer y saber ser.

El juego es entonces una actividad amena, creativa y recreativa con un gran potencial afectivo y motivacional por cuyo ejercicio se generan y/o potencian capacidades a través de la participación activa de los estudiantes.

Otro aspecto a tomar en consideración es que las actividades lúdicas no están circunscritas a una edad en particular, si bien es cierto que éste es factor de suma importancia para el desarrollo y ejecución de los diversos tipos de juego a utilizar. Es por ello que dentro del presente trabajo se contempla el impacto que tiene la aplicación de algunos juegos como una forma de consolidar el aprendizaje significativo obtenido por alumnos pertenecientes al nivel medio superior del Centro de Estudios Tecnológicos "Walter Cross Buchanan" perteneciente al Instituto Politécnico Nacional.

Para el caso particular que se presenta, se han seleccionado los juegos de mesa como la opción a desarrollar, en especial los juegos que involucran para su buen desarrollo la formulación de preguntas diversas o requieren la resolución de problemas y que como característica particular permiten que se involucren varias asignaturas para que se integren como una actividad multidisciplinaria.

Se privilegia el uso de este tipo de juegos debido a que no requieren materiales o equipos sofisticados, son de fácil fabricación y los alumnos pueden participar en su creación para involucrarse aún más en las actividades.

Metodología

Para el desarrollo de las actividades participan 40 alumnos de un grupo de la carrera de redes de cómputo, los cuales son integrados por el profesor en equipos de 4 personas, el grupo es dividido entonces en dos secciones cada una con 5 equipos. Cada sección ocupará un tablero por separado. El juego seleccionado para la actividad es el de persecución en un tablero que permite hasta 5 participantes. La característica principal de ésta actividad es que utiliza tarjetas que contienen preguntas y/o problemas de las asignaturas participantes (en éste caso física y redes de cómputo) que serán utilizadas exclusivamente por el profesor el cual actuará como mediador en el desarrollo de la contienda académica.

Los tableros de juego poseen casillas con dibujos, símbolos o colores cada una de las cuales representa a una de las asignaturas participantes, lo que permite saber al profesor-mediador que tipo de pregunta y/o problema debe formular. Se estableció que las tarjetas de juego deben ser mezcladas al azar varias antes de iniciar la partida y que se use una tarjeta diferente por cada tiro de dados. También se acordó que las sesiones de juego dentro del salón tengan una duración máxima de media hora (de tal forma que puedan jugar las dos secciones del grupo en un periodo de una hora).

Al ser juegos de mesa con éstas características el avance está limitado por los números que presenten los dados al ser arrojados por un individuo en particular, dependiendo del tipo de casillas (por ejemplo, por su color) a la que se avance será la pregunta o problema que sugiera la tarjeta. Primeramente el estudiante que lanzó los dados tendrá entonces la oportunidad de contestar, si su respuesta es acertada el avance que haya obtenido será respetado, por el

contrario si no conoce la respuesta o no sabe cómo resolver el problema pierde el avance indicado por los dados y se permite entonces que los otros equipos por turnos y en una sola oportunidad traten de dar la respuesta adecuada. En caso positivo, el equipo que haya contestado satisfactoriamente tendrá el derecho de avanzar el número de casillas que habían mostrado los dados anteriormente. Así sucesivamente hasta llegar a la meta del tablero de juego.

Para realizar una comparativa de la efectividad de ésta actividad, una semana después se aplica un pequeño test de 20 preguntas (conceptos y problemas) sobre temas relacionados con los tratados en el juego en el grupo participante, así como en un grupo que no participó en los mismos. (los datos se recopilaron realizando un promedio de las respuestas acertadas por grupo en ambas asignaturas).

Resultados

GRUPO PARTICIPANTE EN JUEGO

Preguntas de redes de cómputo	Preguntas de Física
PROMEDIO GRUPAL	PROMEDIO GRUPAL
CORRECTAS: 16 INCORRECTAS: 4	CORRECTAS: 14 INCORRECTAS: 6

GRUPO NO PARTICIPANTE EN JUEGO

Preguntas de redes de cómputo	Preguntas de Física
PROMEDIO GRUPAL	PROMEDIO GRUPAL
CORRECTAS: 10 INCORRECTAS: 10	CORRECTAS: 8 INCORRECTAS: 12

Las tablas anteriores muestran que los juegos influyeron de manera tangible en los resultados obtenidos. Se puede observar una diferencia en los promedios grupales de respuestas correctas que obtienen los alumnos del grupo involucrado en las actividades lúdicas con respecto al grupo que no participa en los juegos didácticos después de realizar el test. También es notable el hecho de que los mejores aciertos en las respuestas se dan en ambas asignaturas participantes, por lo que puede comprobarse la utilidad de las actividades lúdicas en actividades multidisciplinarias.

Cabe mencionar que durante el desarrollo de las actividades (y posteriormente a ellas) se pudieron observar, entre otros, los siguientes aspectos positivos:

- Los alumnos se vuelven más participativos.
- Se observa una gran automotivación entre los miembros del equipo
- Hay una gran integración y cooperación entre los estudiantes para tratar de ganar.
- Hay generación de trabajo colaborativo efectivo.
- Se refuerzan conceptos
- Se estimula el desarrollo de habilidades académicas y sociales.
- Permite la generación espontánea de actitudes positivas.
- Permite mayor interacción social entre alumnos que en ocasiones se conocen poco.

Con lo que se comprueba que las bondades derivadas de la aplicación de los juegos no solo perfeccionan aspectos conceptuales y procedimentales si no que van más allá del (de los aspectos estricto de las asignaturas) conocimiento de las asignaturas y son una estrategia viable para mejorar la formación integral consciente de los estudiantes.

Conclusiones

- Los juegos didácticos de mesa muestran ser una alternativa viable para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Incrementan la creatividad de los alumnos para resolver problemas.
- Las actividades lúdicas permiten potenciar y mejorar habilidades procedimentales en los alumnos.
- Los juegos promueven actitudes positivas entre los alumnos con lo que su integración a entornos sociales y laborales es más efectiva.
- Se mejora el desarrollo integral consciente de los alumnos.

Referencias

- Bruner, J. (1984) *Juego, pensamiento y lenguaje*. Fondo de cultura económica México.
- Delval, J. (1985) *La inteligencia: su crecimiento y medida*. Salvat, Barcelona.
- Luisa, M. (1995) *Sugerencias para trabajar con juegos*. México: Trillas.
- Barcena, I., et. al. (2004) *Los Juegos: métodos creativos de enseñanza*. Las Tunas, Cuba, Cuba: Facultad de Ciencias Médicas.
- Rodríguez, M. &, Ketchum. M. (1995) *Creatividad en los juegos y juguetes*. México: Pax