

APRENDIZAJE LÚDICO

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana. En ese sentido, se desarrollaron las microclases donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional. En el trabajo realizado en las microclases quedó como evidencia que el maestro sí puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes y a la vez se sugirieron otros juegos – juegos que aparecen en el texto completo del estudio- para ir estimulando la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje y facilitar en los alumnos este proceso. Desde esa perspectiva, el ámbito interdisciplinario amalgama desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología, porque todas ellas han tenido como sujeto de estudio al hombre. Tanto la psicología como la pedagogía tienen como categorías básicas al estudiante y al aprendizaje interconectados por el aporte didáctico.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

El juego tiene el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- Su carácter particular
- La planificación anticipada
- El logro de objetivos específicos
- En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje
- Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o

Para diseñar una estrategia es menester conocer:

1. ¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?
2. ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?
3. ¿Con qué recursos se cuenta?
4. ¿Por qué ese aprendizaje? ¿Para qué le sirve?

Las estrategias deben ser innovadoras, motivantes y que promuevan el aprendizaje. Con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan tanto los estudiantes como los docentes. Es una situación que permite correr riesgos. Atrévase. Invente en beneficio del proceso de aprendizaje.

Como el fin que se persigue con la aplicación de los juegos es el de proponer juegos, se sugirió a los docentes de Puente Carache y El Jobo que las microclases se realicen tomando en cuenta en primer lugar, las competencias que se pretenden fomentar en el grado seleccionado y luego las habilidades del docente para desarrollarlas, sin olvidar que cada grado tiene niveles de dificultad variados, entonces en cada clase hacer los ajustes necesarios para lograr esas competencias.

Como el fin es consciente y su consecución aporta vivencias significativas

- en cada uno de los integrantes del grupo- entonces -el juego- se convierte en una estrategia de aprendizaje lograda a través de las actividades lúdicas -con la creatividad del docente y de los estudiantes-, en un ambiente donde no exista presión para que aprenda, sino que se realice en forma espontánea y libre como es la forma de actuar de los niños.

Sin embargo, se cree que el juego no es neutro, sino que va exigiendo cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y comprendido por cada uno, ofrece una visión clara de los resultados que se esperan con él.

Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDER-EGG, E. (1978). Técnicas de investigación social.. Buenos Aires, El Cid editor.

AUSUBEL, D. J. y otros. (1982).

Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México, Trillas.

CAÑEQUE, H. (1993). Juego y vida. Buenos Aires, El Ateneo.

CHARRÍA DE ALONSO, M.E. y A. González. (1993). Hacia una nueva Pedagogía de la lectura. Bogotá, Procultura- Cerlalc.

DÁVILA, R. J. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA