

EFFECTIVIDAD DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Ana Aqueveque Cárdenas, Angélica Bustos Andrade, Daniela Díaz Burgos, Bárbara Pérez Muñoz, Sandra Fuentes Mardones
Universidad San Sebastián

Aprendizaje, efectividad, juego, lúdica

El presente trabajo, pretende demostrar la efectividad de la utilización de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje, cuantificar el incremento de los aprendizajes de los alumnos y presentar los antecedentes teóricos y prácticos que respaldan la hipótesis. A pesar de ser un proyecto de tesis en proceso, se presentan resultados del taller realizado como piloto.

El juego es una actividad practicada de distintas formas por el ser humano desde que son pequeños hasta la adultez. Éste posibilita y facilita su crecimiento tanto en el ámbito particular como en lo social y contribuye al desarrollo de las capacidades y habilidades individuales de cada uno de ellos. En el contexto educativo, el juego se refiere a una acción intencionada que busca que el niño o niña aprenda de una forma placentera.

El presente estudio se centra en la utilización de actividades lúdicas en el aula y pretende comprobar la hipótesis que plantea que ésta metodología es más efectiva y motivadora para los alumnos que las utilizadas en clases tradicionales, transformando así al alumno en protagonista de su aprendizaje.

Uno de los principales autores en los que se basó el presente estudio fue Piaget (1987), debido a su aporte a la educación con la teoría del desarrollo cognitivo, donde ayuda a comprender cómo los niños ven el mundo. Basándonos en esto, los estudiantes seleccionados para el taller, se encuentran en el “estadio de operaciones concretas”, es decir, aprenden haciendo. Es por esto que el juego cumple un rol importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es la actividad que más practican los niños y así comprenden de manera sencilla lo que se pretende enseñar.

Dentro de las actividades realizadas se registraron juegos que involucraran material didáctico como palos de helado con los cuales los alumnos pudieron comprender las cuatro operaciones básicas, la máquina de los números con la cual aprendieron a leer y escribir números de hasta 6 cifras; juegos kinestésicos como “cielo, mar y tierra matemático” en el cual se designaban números a cada sector y ellos debían resolver operaciones matemáticas para saber el sector donde debían ubicarse. Además se utilizaron otros artículos como balones y organización en grupos para reforzar el respeto de turnos y realizar competencias que motivaran la participación.

En la comparación de las evaluaciones de aprendizajes de los alumnos se ve una mejora considerable, llegando a tener en algunos casos una brecha del doble de preguntas correctas.

Referencias

Piaget, J. (1987). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego, imagen y representación*. México: Editorial Fondo de Cultura Económica.