

El juego y otros recursos como instrumentos para el aprendizaje

Manrique, Sandra - Martín, Jharold - Otero, Jorge

sandra_ym@yahoo.es – harold_013@hotmail.com – uzumajao@hotmail.com
Universidad Distrital Francisco José de Caldas, LEBEM (Colombia)

Resumen

Con este trabajo, se pretende compartir la experiencia en la práctica docente, realizada en el colegio General Santander (Usaquén)¹. Esta práctica estaba enfocada a la utilización de recursos didácticos para trabajar el pensamiento numérico. Fue desarrollada con los estudiantes de primero y cuarto grado de dicha institución y estuvo basada en los estándares curriculares.

Al final se hizo un contraste con los recursos utilizados mediante el análisis de las evidencias tomadas en cada clase sobre los resultados cuantitativos dejados por los estudiantes y de las observaciones de cada practicante, concluyendo así, que en grado primero, se debían utilizar recursos con los cuales los niños pudieran interactuar y estar más activos.

Palabras clave: Recursos didácticos, interacción, juego, aprendizaje.

1. Introducción

La principal preocupación para los educadores, quienes ya tienen un amplio bagaje y para los que están en formación es cómo atraer la atención de los estudiantes. Una estrategia válida para enfrentar este problema es la utilización de diversos recursos que permitan al estudiante interactuar con el

¹ Aclarando que la planeación fue desarrollada en grupos de trabajo, por lo cual se da reconocimiento a las personas que, en conjunto con nosotros, construyeron dicha planeación: Ana Elizabeth Jiménez, Harold Alberto Hernández y Laura Andrea Pardo (planeación grado 1°) y Cesar Enrique Páez y Judith Rocio Angel (planeación grado 4°).

conocimiento y a su vez construirlo. A lo largo de la práctica se utilizaron algunos de ellos como: Gráfico-textual, manipulativo-tangible y el juego. Cada uno permitió identificar aspectos favorables y otros no tan favorables que contribuyen al proceso de formación como docentes. Además de esto, aquí se presentarán algunos referentes que permitirán ampliar la opinión o la comprensión del lector acerca del concepto de recurso que se tomó para desarrollar dicha experiencia.

2. Referente conceptual

Los recursos didácticos son el apoyo con el que cuenta el docente para lograr, con ayuda de los estudiantes, construir el conocimiento. Estos pueden estar presentes en las distintas fases de la enseñanza, ya sea para introducir a un tema, desarrollarlo o para dar fin a este.

Recurso manipulativo-tangible y gráfico-textual

Godino (s.f.), describe dos tipos de materiales didácticos, entendiendo estos como todo recurso usado en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, los cuales son el material tangible y el gráfico-textual, entendiendo el primero, como aquellos en los que el estudiante hace uso de la percepción táctil, mientras que el segundo, el estudiante hace uso de la percepción visual y/o auditiva.

Este material, permite contextualizar las abstracciones matemáticas y facilitar el aprendizaje, de esta manera se crea una interacción entre lenguaje-pensamiento y pensar-simbolizar, fortaleciendo así el razonamiento matemático.

El juego, como recurso didáctico

Vergel, R., Rocha, P. y León, O. (2006) establecen que el juego como recurso didáctico en el que *“los individuos se hacen los dueños de los límites de la realidad, sin otro fin para el que se entrega a esa ocupación, que al ocupación misma, y sin otro objetivo que el placer que ella procura”*. Ellos

hacen referencia a que cuando el niño está jugando, se concentran absolutamente en él, haciendo que su alrededor quede en un segundo plano. Por ese mismo motivo, el juego es un excelente recurso, pues el aprendizaje se da de forma inconsciente para ellos.

Además, Salvador, A. (s.f., p. 5), muestra algunas de las ventajas y desventajas que se pueden presentar al usarlo como método de enseñanza, como por ejemplo:

- Un juego bien elegido puede servir para introducir un tema, ayuda a comprender mejor los conceptos o procesos, afianzar los ya adquiridos, adquirir destreza en algún algoritmo o descubrir la importancia de una propiedad, reforzar automatismos y consolidar un contenido.
- Una desventaja es que muchas veces: Se puede jugar sin aprender nada.

De este modo, se determina que el juego son aquellas actividades en las que el estudiante debe realizar algún esfuerzo físico o mental, además sugiere competición y requiere de concentración y atención, muchas veces también a lo que hacen sus compañeros. Así, el juego ayuda a estimular la participación del niño de forma natural, tal como lo señala Yuste, F. C. (2005), quien también afirma que un juego puede desarrollarse en diferentes contextos lo que permite acercar un poco más las matemáticas a la vida de los niños, dejando de ser tan abstractas. Asimismo, permite que el docente haga un seguimiento a su trabajo para luego identificar fortalezas y debilidades. Sin olvidar que este último es quién hace que este recurso sea o no productivo para el aprendizaje del niño.

3. Descripción de la experiencia

El grupo estructuró la práctica en tres fases: La primera, de **planeación**, donde gracias a referencias bibliográficas y a los estándares curriculares, se decidía la actividad y el tipo de recurso más acordes a la temática que se iba a trabajar y cómo se iba a desarrollar la clase. En la segunda fase, de **aplicación**, se ponía en práctica la actividad, donde el niño podría interactuar con el recurso seleccionado. Además, en esta fase se reunía información, la cual sería analizada en la tercera fase, de **evaluación**, y de donde se

empezarían a sacar conclusiones acerca de la conveniencia del recurso, por medio del contraste entre los objetivos y los resultados, y de la metodología implementada.

Haciendo referencia a la clase en sí, se aplicaron distintos tipos de recursos. Uno de ellos el juego, el cual permitió hacer reconocimiento del grupo, respecto a la parte introductoria. Del mismo modo, para desarrollar conceptos, procesos o afianzar los ya adquiridos, como lo marca Salvador (s.f.). Los recursos manipulativos ayudaban a que el niño los explorara y razonara sobre su uso, de ese modo los relacionaban con lo estudiado y se hacía una profundización del tema. Lo gráfico-textual ya se usaba como guía de las actividades y principalmente en la última fase, pues se buscaba recopilar información y tener evidencia del trabajo de los niños. Para dicha recopilación, también se usaban fotos y audios. Que se creían, aportarían al proceso de formación de los estudiantes. Esta se tabulaba para desarrollar más fácilmente su análisis, el cual estaba basado en los criterios de evaluación establecidos en la planeación.

4. Reflexiones

Terminada la práctica y analizados los resultados cuantitativos y cualitativos, se identificaron algunas ventajas y desventajas de usar un tipo de recurso en específico.

Gráfico-textual:

Durante la práctica se aplicaron varias veces recursos con estas características, en este caso guías. En el grado primero se tuvieron dificultades con este tipo de recurso, pues la mayoría de los niños no sabían leer, por lo que era necesario explicar un punto, trabajar en él, explicar el siguiente y así sucesivamente. En grado cuarto, la mayoría de los estudiantes entendía con facilidad la actividad por medio de este recurso, más si la actividad se desarrollaba en otro espacio (otra hoja, el tablero o el cuaderno).

Algo para resaltar, es que a la hora de recopilar información era muy útil este tipo de recurso, servía como evidencia del trabajo realizado por el estudiante, permitiendo al docente realizar un mejor análisis y una retroalimentación con él, remarcándole los aspectos a mejorar y las fortalezas.

Manipulativo-tangible:

Este tipo de recurso, utilizado en ambos grados, facilitaba que el estudiante entendiera mejor el tema y se familiarizara con el mismo. Puesto que, ponía en práctica lo que se estaba trabajando o ayudaba a que el niño viera de forma más concreta lo que se quería explicar.

A diferencia del recurso gráfico-textual, en grado primero, las explicaciones eran más cortas y los niños llegaban a entender más rápido. Sin embargo, se seguían teniendo dificultades con el tiempo que debía durar cada actividad, pues, aunque este material llamaba la atención del niño, después de llegar a cierto momento de la clase, los estudiantes dejaban de prestar atención y lo dejaban de utilizar de manera correcta, por lo tanto era necesario cambiar el recurso o la metodología.

En grado cuarto, se podía llegar a utilizar más de una vez un mismo recurso en diversas actividades, ya que, los estudiantes llegaban a construir nuevos conocimientos, diferentes a los que se pretendían enseñar.

El juego, como recurso didáctico:

Es utilizado para que los estudiantes aprendan de forma implícita, pues se pretende que “se diviertan aprendiendo”. A la mayoría de ellos les agradó la idea de jugar, no vieron las actividades como una obligación si no como algo poco acostumbrado en el aula de clases. Al momento de aplicarlo, el docente debe estar atento a que todos participen, si alguien se distrae de la idea del juego, distraerá a los demás. Algo que se evidenció, es que entre más grandes los niños, más difícil es implementar el juego como recurso, ya que están acostumbrados a una dinámica muy tradicional, donde cada actividad y cada explicación se hace dentro del salón. Por lo que, cuando se hacía una actividad afuera, se desenfocaban muy fácil de esta. Al no estar en el aula, se despendían de la idea de que aún se estaba en la clase de matemáticas. Para evitar eso, se desarrolló el juego dentro del aula, algo que resultó útil pues facilita la observación y da un poco más de control sobre él al docente.

Todo esto, recalcando que se debe usar el juego con conciencia, pues lo que menos se quiere es que se convierta en solo eso, un juego que no aporte algo a la educación de los niños. Si es así, es una herramienta importante para

desarrollar muchas actitudes, destrezas y generar autonomía en el niño, lo cual le va a muy ser útil a lo largo de su vida académica

Referencias bibliográficas

- Godino, J. (s.f.). *Uso de material tangible y gráfico textual en el estudio de las matemáticas: Superando algunas posiciones ingenuas*. Recuperado de: <http://princesacatherine.blogspot.com/2012/08/uso-de-material-tangible-y-grafico.html>.
- Salvador, A. (s.f.). *El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas*. Recuperado de: <http://www2.caminos.upm.es/Departamentos/matematicas/grupomaic/conferencias/12.Juego.pdf>.
- Vergel, R., Rocha, P., & León, O. (2006). *El juego, resolución de problemas y el proyecto de aula como dispositivos en las didácticas de la matemática y la estadística*.
- Yuste, F. C. (2005). *La matemática aplicada a la vida cotidiana* (Vol. 115). Graó.