

El juego pedagógico en la disciplina de lengua y literatura en el 7mo grado, instituto “Miguel Larreynaga”

Evelia María Ortega Pilarte¹
Consuelo Lizeth Blandón Jirón²

I. Resumen

Se abordó el estudio del juego pedagógico con el estudiantado del 7mo grado del instituto “Miguel Larreynaga” de la comunidad Boca de Sábalo, Municipio El Castillo, para contribuir al desempeño docente y mejorar en la enseñanza-aprendizaje a través de estrategias significativas.

El enfoque fue cualitativo debido a que está basado en la recolección de datos meramente interpretativos y analíticos, establecido en el entendimiento del significado de las acciones de los involucrados, lo cual denuncia lo más relevante expresado por el estudiantado, docente, y observadores.

Las fortalezas más significativas del uso del juego pedagógico son: mejor asimilación de los contenidos, integración y participación activa del estudiantado, desarrollo de competencias comunicativas, la práctica de valores, desarrollo de habilidades y destrezas, y reforzamiento del conocimiento adquirido.

Desde el punto de vista de la observación, se evidenció que la docente utiliza estrategias de aprendizaje lo que indica que se planifican en el plan diario, pero no de manera permanente, sino esporádicamente.

Palabras Clave: Enseñanza-aprendizaje; juego pedagógico; estrategias.

II. Introducción

El estudio se realizó con el propósito de valorar la importancia del juego pedagógico en la enseñanza-aprendizaje, y determinar la práctica en el desarrollo de las actividades metodológicas facilitando un aprendizaje significativo.

En la disciplina de Lengua y Literatura, el uso del juego es una estrategia que favorece el desempeño pedagógico, didáctico y comunicativo en la actividad docente-estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero es poco común.

Entonces ¿Es importante utilizar el juego pedagógico en la disciplina Lengua y Literatura para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo en el estudiantado de séptimo grado del instituto “Miguel Larreynaga”, comunidad, Boca de Sábalo, Municipio El Castillo, departamento Río San Juan?

¹ Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Español.

² MSc. Docente de la URACCAN.

Existen diferentes formas de cómo enseñar o educar al niño, adolescente o joven, todo depende del uso de las estrategias que seleccionemos. Entre las estrategias que se pueden utilizar y que garantizan el aprendizaje significativo está “el uso del juego”.

Se considera que esta investigación es de mucha importancia porque estimuló el poner en práctica el juego pedagógico en el centro educativo donde se realizó la investigación, y no sólo a dicho centro educativo, sino a otro que de una u otra forma presentó la necesidad de hacerlo.

Según el currículo Nacional de Educación (2009), se caracteriza al docente como un mediador pedagógico de los aprendizajes, reconociendo que éstos juegan un papel relevante en el proceso docente – estudiante, en donde el maestro actúa como un agente de cambio en el aula, la escuela y la comunidad.

III. Revisión de literatura

El uso del juego en la enseñanza- aprendizaje es una estrategia que permite el desarrollo cognitivo del estudiantado, facilitando semejanza entre lo nuevo y lo conocido.

La Educación

La educación consiste en formar al ser humano para el cambio permanente tanto en su vida personal como laboral y social, por lo que es una segunda existencia dada que sirve para formar, templar, edificar, en sí, es enseñar a los hombres no lo que deben pensar sino a pensar. “La educación es un proceso mediante el cual transmitimos y recibimos datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción” (Cid, 2006: p.7)

Es necesario que al estudiantado, se les dé a conocer sus cualidades externas, disciplinadamente y en forma ordenada, en sus estudios y en su hogar, de tal manera que pueda tener una visión más amplia del conocimiento como parte fundamental del proceso formativo de cada uno de ellos.

El Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso cognitivo individual que se desarrolla en un contexto social y cultural, que permite al ser humano obtener infor-

mación, adquirir habilidades, desarrollar el pensamiento crítico y cambiar de conducta.

Se puede definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia (Feldman, 2005)

El aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual, además debe ser perdurable en el tiempo y que este ocurra a través de la práctica o de otras formas de experiencia.

Roncal (2004), establece que: “La persona construye, estructura a través de la interacción con su medio y los procesos de aprendizaje. Es decir, crea o modifica formas de organizar la información, las cuales facilitarán mucho el aprendizaje futuro” (p.37)

Es necesario que el docente valore las actividades internas y externas del estudiante para aprender, puesto que el aprendizaje es un proceso activo en el cual el aprendiz construye su propio conocimiento, y de ello depende que la educación sea de calidad.

El Juego

“Es una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el estudiante aprende por sí solo o con ayuda de los objetivos planteados” (Muñoz, 2008)

El juego es un tipo de actividad especialmente diferenciada, por ser un conjunto de acciones conscientes, que promueve de manera inconsciente en el sujeto, sentimientos, deseos y anhelos, así como la aspiración de auto realizarlos. El juego es empleado, sobre todo por la niñez, como un instrumento facilitador de experiencias, de conocimientos y aprendizajes de varios tipos: motrices, cognoscitivos, emocionales, éticos, morales, culturales y sociales.

Según Zapata citado por Blaisa (2010) dice que:

El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia. Es también un equilibrador de la afectividad y permite al niño su socialización y la incorporación a una vida social. Por todas estas razones, el juego se constituye como una herramienta para ampliar

las posibilidades en la práctica educativa; es considerado como un elemento renovador de la enseñanza y como medio para el aprendizaje que le proporciona el desarrollo integral del niño. Todo juego supone un proyecto, pues no se puede intentar alguna acción o actividad si antes no se propuso un objetivo, y por consiguiente ciertas reglas, puesto que para alcanzar la meta es necesario que se establezcan, se acepten y respeten algunas normas (P.2)

En la actualidad los pedagogos para resolver tareas adicionales, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje para elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica de la vida cotidiana.

Lo que implica que el niño aprende a través del juego, es esa la razón por la cual los y las docentes debemos estar consciente que el enseñar a través del juego es una estrategia que facilita el aprendizaje en los y las estudiantes y, así mismo el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas.

Características del juego

El juego como todo elemento importante tiene sus características las cuales no se deben obviar dentro de un determinado proceso, y más cuando se trata de educar o enseñar.

Según Omeñaca y Ruiz (1998), citado por Muñoz (2008) las características fundamentales del juego son:

Placentero: debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso.

Natural y motivador: el juego es una actividad motivadora, por tanto es la práctica de una forma natural.

Liberador: hay que entender el juego como una actividad libre, voluntaria, donde nadie está obligado a jugar.

Mundo aparte: la práctica del juego evade de la realidad, introduciendo al niño y/o adulto en un mundo paralelo y de ficción, que le ayuda a lograr satisfacciones que en la vida normal no alcanzan.

Creador: la práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.

Expresivo: es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.

Socializador: la práctica de muchos juegos favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo (p.7)

Muñoz, en su opinión, permite al docente tomar en cuenta en la planificación la estrategia del juego como uno de los elementos fundamentales para lograr en el estudiantado mayor asimilación de los contenidos. Haciendo uso del juego en la enseñanza-aprendizaje se evaden situaciones que al estudiante no le permiten alcanzar los indicadores de logro.

Función e importancia del juego

Hablar del juego como actividad de enseñanza, es hablar del juego desde la perspectiva de los maestros, unos maestros que luchan por hacer de la escuela un lugar en el que tenga cabida la ilusión, la fantasía, el intercambio, la comunicación, entre otros. En cambio, hablar del juego como actividad de aprendizaje, es hablar del juego desde la perspectiva de los estudiantes, es decir, se refiere más a sentimientos, sensaciones y experiencias vividas dentro y fuera de la escuela.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad (León, Bárcena y Cook, 2012)

En general, cuando hablamos de juego, nos referimos a una actividad gratuita, más o menos

simulada, que busca un placer propio. Su importancia radica, entre otras razones, en que es uno de los primeros lenguajes del niño, además de ser una de las primeras actividades a través de la cual conoce el mundo que le rodea, los objetos y su funcionamiento, las personas y la forma de interactuar con éstas. Por tanto, es necesario que el juego se incluya en la vida del niño, tanto dentro como fuera del ámbito escolar.

Tipos de juego

En el ámbito educativo existen diferentes tipos de juegos los cuales se pueden desarrollar en el salón de clases dependiendo del objetivo que se persiga.

Según León, Bárcena y Cook (2012) los juegos se dividen en:

- Juegos creativos.
- Juegos didácticos.
- Juegos profesionales.

Estrategias para la enseñanza a través del juego pedagógico

“El aprendizaje es más significativo cuando los estudiantes exploran su ambiente educativo antes que escuchar pasivamente al maestro” (Schunk, 1997)

Entonces, el aprendizaje de los y las estudiantes depende de las estrategias que el docente emplee en el aula de clase, sin olvidar que la comunicación es un elemento esencial en este proceso.

Serafini (1991) define: “Una estrategia es una forma, o un medio para llegar a un objetivo en concreto” (p.34)

Las estrategias nos permiten alcanzar los indicadores de logro planteados en el programa, además, desarrollar las habilidades y destrezas en la comunicación verbal y no verbal.

IV. Materiales y métodos

El enfoque respondió al paradigma cualitativo y se enmarcó en el estudio explorativo sobre el uso del juego pedagógico por parte de la docente y estudiantes con el fin de interpretar y analizar la información recopilada con los planteamientos

teóricos a través del análisis documental. Los instrumentos aplicados para recopilar la información fueron la entrevista a docente, entrevista grupal a estudiantes y la observación en el salón de clase, este estudio fue de corte transversal (segundo semestre del año 2013), en la disciplina de Lengua y Literatura del instituto “Miguel Larreynaga”.

V. Resultados y discusión

Fortalezas de la enseñanza-aprendizaje a través de la práctica del juego pedagógico

Las fortalezas de la enseñanza-aprendizaje a través de la práctica del juego pedagógico son relevantes, y permiten un mejor desarrollo tanto teórico como práctico en el estudiantado. Los resultados fueron los siguientes.

La docente y los estudiantes entrevistados coincidieron con las fortalezas a través del juego pedagógico en lo que mencionan:

El juego pedagógico es significativo porque a través de su aplicación el aprendizaje es más demostrativo y dinámico; además ayuda a proporcionar motivación, información y orientación para realizar los aprendizajes, y se orienta al docente porque es quien facilita los aprendizajes de los estudiantes, está estructurado por una serie de actividades que contempla la integración. Las fortalezas más significativas: mejor asimilación de los contenidos, integración y participación, práctica de valores, desarrollo de habilidades y destrezas, desarrollo de competencias comunicativas.

Como podemos detectar, el juego “Es una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el estudiante aprende por si solo o con ayuda de los objetivos planteados” (Muñoz, 2008)

Por lo tanto, el juego pedagógico es una estrategia que debería estar integrada en el plan diario del docente garantizando todo lo mencionado anteriormente. Es importante, saber que el estudiantado siempre está motivado y que la práctica del juego pedagógico debe ser permanente.

León, Bárcena y Cook (2012) plantean, entre los elementos necesarios para el éxito del trabajo con los juegos didácticos:

1. Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego.
2. Metodología a seguir con el juego en cuestión.
3. Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
4. Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego.
5. Tiempo necesario para desarrollar el juego.
6. Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego.
7. Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego.
8. Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.
9. Adiestrar a los estudiantes en el arte de escuchar (p. 6)

Lo que permite al docente desarrollar con mayor facilidad la estrategia, porque explica con claridad y sencillez los elementos que aunque no parezcan importantes en la planificación diaria sí lo son, así mismo le permite identificar las características y los elementos que se necesitan al poner en práctica la estrategia.

Desempeño del docente a través del juego pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La práctica de los juegos pedagógicos permiten preparar al estudiante para su desempeño eficaz en un mundo contemporáneo valorando que es una estrategia pertinente que aprecia el desempeño del docente en las aulas de clase la cual retoma aspectos importantes como el desarrollo de capacidades comunicativas, pensamiento lógico y actitud emprendedora en la solución de problemas.

Lo dicho por los estudiantes concuerda con lo observado, por lo general, los juegos no se orientan adecuadamente, puede que la docente no los planifica con un objetivo específico, sino para motivar y despertar el interés en el estudiante.

Cuando se planifican los juegos pedagógicos se debe hacer el análisis del objetivo para qué realizarlo, el porqué de la realización y cómo se realizará, entre otros elementos importantes que tienen que ver con el nivel de aprendizaje y el contexto cultural del estudiantado.

Para Gonzás (2007)

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar (p.7)

Hablar del juego como actividad de aprendizaje, es hablar del juego desde la perspectiva de los estudiantes, es decir, se refiere más a sentimientos, sensaciones y experiencias vividas dentro y fuera de la escuela por lo que;

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso, muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad (León, Bárcena, Cook, 2012: 2)

El uso del juego en la enseñanza-aprendizaje es fundamental e importante para mejorar la calidad de la educación en nuestros niños, adolescentes y jóvenes constructores de una sociedad mejor, además es un proceso en el que el estudiante asimila con más facilidad los contenidos.

En el quehacer educativo la docente debe especificar la intervención creativa-participativa a través de estrategias significativas que conlleve al estudiantado a realizar su propio aprendizaje

y que ese conocimiento que adquirió lo pueda reflejar ante la sociedad, por tal razón la importancia de actividades lúdicas en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.

Estrategias para la enseñanza-aprendizaje a través del juego pedagógico

Hoy en día, la labor docente se ha visto un tanto descuidada en cuanto a estrategias de enseñanza-aprendizaje se refiere; ya que la mayoría de los docentes no tienen mucho conocimiento de dichas estrategias y por tanto no las implementan en el salón de clases, lo que representa un problema en la enseñanza, pues no se está desarrollando en el estudiantado el pensamiento crítico, resolución de problemas, entre otros. Es con ellas que cada docente, en su plan de clases, identifica las debilidades y fortalezas en el aprendizaje de, y estas van fortalecidas con los saberes educativos como son, el saber ser, saber hacer, saber aprender.

Desde el punto de vista de la observación realizada, se evidencia que la docente utiliza estrategias de aprendizaje lo que indica que se planifican en el plan diario entre las cuales se refleja el uso del juego, pero no de manera permanente.

Se observó como los estudiantes se involucran en las actividades orientadas, dominando así la docente al grupo por lo que el ambiente pedagógico facilita la enseñanza aprendizaje, el vocabulario utilizado en el grupo es adecuado. Cabe mencionar que las estrategias de aprendizaje se evidencian en el plan de clase, pero no específicamente estrategias que hagan uso del juego pedagógico.

En la entrevista la docente plantea que;

Las estrategias que realiza en el desarrollo de la clase por lo general son las mismas entre las cuales se destaca: El repollo, Lápiz hablante, Pedro Pica Piedra, otros, como dije anteriormente son las más usadas. Entre las técnicas que normalmente aplico durante el desarrollo de los contenidos están; la mesa redonda, exposiciones, debate.

Los estudiantes en sus respuestas expresan;

La docente realiza estrategias haciendo uso del juego en algunos contenidos en otros no, además, la mayoría de los contenidos se desarrollan sin dinámicas porque son ciertos contenidos los que permiten jugar. Entre los juegos que realizamos

en clase tenemos; El Piripon, Figuras de Motivación, La liga del Saber, El Lápiz hablante, La cadena de canciones, Cuenta cuento, La papa caliente, El repollo, La chalupa.

Por lo tanto, se puede percibir que son pocas las estrategias que aplica la docente en el desarrollo de los contenidos con respecto al juego pedagógico, lo que no le permite alcanzar los indicadores de logro.

Además, se evidencia que la docente tiende a confundir las estrategias con las técnicas y dinámicas debido a que en la entrevista ella manifiesta que las estrategias que aplica en el desarrollo de la clase son el repollo, Pedro pica piedra, el lápiz hablante, por lo tanto estas son dinámicas no estrategias de enseñanza. En este caso, se debe tener presente que la estrategia es un conjunto de actividades planificadas con un fin o propósito, en cambio, las técnicas son las formas o maneras en que se realizarán esas actividades, por el contrario las dinámicas son complemento de ambas.

“El aprendizaje es más significativo cuando los estudiantes exploran su ambiente educativo antes que escuchar pasivamente al maestro” (Schunk, 1997: 196)

Entonces, el aprendizaje del estudiantado depende de las estrategias que el docente emplee en el aula de clase, sin decuidar que la comunicación es un elemento esencial en este proceso.

Serafini, (1991) define: “Una estrategia es un forma, o un medio para llegar a un objetivo en concreto” (p.34)

Es elemental decir que las estrategias permiten alcanzar los indicadores de logro planteados en el programa, además desarrollar las habilidades y destrezas en la comunicación verbal y no verbal. También las estrategias se pueden aplicar en cualquier contenido adecuándolas a la realidad del estudiante y al indicador de logro.

VI. Conclusiones

1. El uso del juego pedagógico en la enseñanza-aprendizaje es importante, a través de su aplicación el aprendizaje en los estudiantes es más significativo y dinámico.
2. Las fortalezas más significativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través juego pedagógico son: mejor asimilación de

los contenidos, integración y participación activa del estudiantado, el desarrollo de habilidades y destrezas, la práctica de valores, el desarrollo de las competencias comunicativas, y reforzamiento del conocimiento ya adquirido.

3. El juego es una estrategia que utiliza el docente para desarrollar los contenidos, ayuda al estudiantado a desempeñar sus conocimientos de manera significativa permitiendo el desarrollo de habilidades y destrezas
4. La docente no orienta significativamente la estrategia del juego pedagógico, puede que no lo planifica con un objetivo específico, sino para motivar y despertar el interés en el estudiante.
5. Existe dominio del contenido por la docente, claridad en las explicaciones, respeto al estudiantado, pero no hay mucha confianza y motivación directa hacia el estudiante.
6. Son pocas las estrategias que se aplican en el desarrollo de los contenidos con respecto al juego pedagógico lo que no permite alcanzar los indicadores de logro.
7. La docente no tiene claro qué es una estrategia y qué es una técnica tiende a confundir los términos.

VII. Lista de referencias

- Blaisa (2010). *El juego en la enseñanza-aprendizaje*. Buenas Tareas. Link: <http://www.buenastareas.com/ensayos/El-Juego-En-EL-ProcesEnse%C3%B1anza-Aprendizaje/598939.html>, citado el 26 de agosto 2012, a las 11:30 a.m.
- Beltrán Llera, Jesús; Bueno Álvarez, José A. (1995). *Psicología de la Educación*. Marcombo (ed.): «Naturaleza de las estrategias». Link: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>, citado el 20 de agosto 2012 a las 03:30 p.m.
- Del Cid Lucero, Víctor Manuel (2006). *Educación y Comunicación Miskitus* (URACCAN), Compilación Blandón Jirón.
- Feldman R.S. (2005). *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana*. (Sexta Edición) México, McGrawHill. Link: <http://es.wiki->
- pedia.org/wiki/Aprendizaje, citado el 20 de agosto 2012 a las 03:15 p.m.
- Gonzás (2007). *Didáctica o dirección del aprendizaje*. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio. Link: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>, citado el 20 de agosto 2012 a las 03:05 p.m.
- Hernández Díaz Fabio (1996). *Metodología del Estudio*. 2da edición, editorial Santillana, Bogotá, Colombia. P. 320.
- Hernández Sampieri, Roberto (2010). *Metodología de la Investigación*. México, 5ta edición, p. 613.
- León Ramírez, Manuela; Bárcena Gallardo, Idania; Cook McNeil, Nehemías (2012). *Los Juegos: métodos creativos de enseñanza*. Facultad de Ciencias Médicas, Las Tunas, Cuba. Link: <http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>, Citado el 16 de agosto 2012, a las 11:55 a.m.
- Mined (2009). *Currículo Nacional Básico*. Diseño curricular del Subsistema de la Educación Básica y Media Nicaragüense. Pág. 82.
- Mined (2006). *Ley General de Educación*. Pág. 48.
- Muñoz Rivera, Daniel (2008). *El Juego como una actividad de enseñanza aprendizaje en el área de Educación Física*. Link: <http://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>, citado el 26 de agosto 2012, a las 12:00 m.d.
- Roncal Martínez, Federico (2004). *Pedagogía del Aprendizaje*. Guatemala, p.107.
- Riva Amella, J.L. (2009). *Cómo estimular el aprendizaje*. Barcelona, España. Editorial Océano. Link: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>, citado el 20 de agosto 2012 a las 03:10 p.m.
- Rojas Velásquez, Freddy (2001). *Enfoques sobre el aprendizaje humano*. Definición de aprendizaje. Link: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>, citado el 17 de agosto 2012 a las 11:10 a.m.
- Serafini María Teresa (1991). *Como se Estudia*. 1ra edición, Barcelona España, p.122.
- Schunk Dale, H (1997). *Teoría del aprendizaje*.