
El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior

Carolina Clérici ¹

Es difícil definir las posibilidades que abre el juego dentro del aula: disparador de temas, diagnóstico de conocimientos previos, evaluación y estrategia de integración y motivación. El objetivo fue conocer las actitudes de los estudiantes frente a las actividades lúdicas, evaluar conocimientos previos y logrados durante la cursada. Como metodología se realizaron seis actividades lúdicas insertas en espacios curriculares de nivel terciario y universitario de grado y posgrado. Se realizó observación y registro, valoración a través de preguntas abiertas y de escala tipo Likert. Las actividades lúdicas fueron bien recibidas por los estudiantes como forma de integración, autoevaluación y motivación, forma de trabajo dinámica y creativa. Los grupos de formación docente en su mayoría afirman que utilizarían estas actividades en el aula. Si el juego aparece en gran parte de la bibliografía sobre aprendizaje y dinámicas grupales, ¿por qué sigue estando ausente en nuestras planificaciones y en el aula?

Juego - Enseñanza - Evaluación - Enseñanza superior

Play - Teaching - Evaluation - Higher education

¹ Licenciada en Educación. Diplomada Superior y Especialista en Ciencias Sociales. Docente de nivel terciario y universitario. Gualeguaychú, Entre Ríos. E-mail: clericicarolina@gmail.com

Introducción

Es imposible definir la infinidad de posibilidades que se abren al juego: se ensayan nuevos roles, se prueban diferentes formas de manejarse, se conocen aspectos propios y ajenos, se fomenta la tolerancia recíproca y se trabaja en pequeños grupos, donde se promueve la generación de zona de desarrollo próximo en tanto el estudiante resuelve situaciones que exceden su posibilidad de respuesta individual pero que logra resolver con compañeros más capaces (Vigotsky, 1988, p. 133). El juego actúa como disparador o introducción a temas nuevos, diagnóstico de conocimientos previos, forma de evaluar temas desarrollados, estrategia de integración y motivación. Además, el docente deja de ser el centro y pasa a ser un facilitador del aprendizaje, un conductor de la clase. A diferencia de la instrucción, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencia el aprendizaje significativo (Ausubel, Novak & Hanesian, 1983).

Diseño metodológico

Diseño exploratorio-descriptivo pre-experimental; estudio de caso con una sola medición y observación participante, encuestas no estructuradas, entrevistas con docentes y escalamiento tipo Likert. Las variables analizadas fueron: valoración de la experiencia en cuanto a originalidad, diversión, potencial de aprendizaje; nivel de satisfacción y motivación; relaciones intragrupalas, dificultades en la resolución, consenso; modificaciones propuestas, críticas sobre la pertinencia y organización. La población quedó constituida por:

- 80 estudiantes de Anatomía y Fisiología en 2008. Lic. en Nutrición (1º año) y Lic. en Bromatología (4º año) que comparten este espacio. Universidad Nacional de Entre Ríos.
- 23 estudiantes de Lingüística y Comunicación Humana en 2010. Prof. de Enseñanza Superior (1º año, carrera de posgrado/postítulo). Universidad de Concepción de Uruguay.
- 16 estudiantes de Taller de Investigación Educativa en 2011. Profesorado en Ciencias Económicas (3º año). Instituto de Profesorado Sedes Sapientiae.

Se realizó un total de seis actividades lúdicas y juegos reglados: "el avioncito", "búsqueda del tesoro", "dígallo con mímica", "batalla naval", "carrera de mentes" y "casino temático".

La primera actividad, "el avioncito" fue realizada durante el primer encuentro y junto con la "búsqueda del tesoro" sirvieron como primer acercamiento a la asignatura y al edificio respectivamente. Las demás actividades requirieron el estudio de un tema de la asignatura y fueron utilizadas principalmente como evaluación de contenidos.

Cada actividad fue diseñada con una intencionalidad educativa en mente y fue acompañada de una encuesta y/o escalamiento de tipo Likert.

El avioncito. Objetivo: realizar una actividad preparatoria de la asignatura. Solicitamos a los estudiantes que en una hoja de papel escribieran qué entendían por "anatomía microscópica", hicieran un avioncito con esa hoja, se dividieran en dos grupos, se pusieran de pie y tiraran el avioncito hacia el grupo

que tenían en frente. Cada estudiante debió tomar un avioncito y abrirlo, escribir lo que entendía por "anatomía macroscópica" y volver a lanzar el avión. Hicimos lo mismo con "fisiología". Con esos avioncitos se reunieron en grupos, leyeron lo escrito por sus compañeros, conversaron y respondieron dos preguntas: ¿cómo creen que se pueden trabajar estas disciplinas de manera integrada? y ¿qué les pareció esta actividad? La actividad se adaptó a las otras dos asignaturas.

Búsqueda del tesoro. Objetivo: ensayar la técnica del parcial con opción múltiple y evaluar conocimiento sobre un tema. Se realizó una búsqueda del tesoro. Cada grupo recibió una pregunta con dos opciones, cada opción debía ser buscada en un lugar de la facultad. Una vez de regreso, cada grupo recibió una segunda pregunta, esta vez con 5 opciones.

Dígalo con mímica. Objetivo: evaluar conceptos y definiciones. Se procedió como el juego homónimo, con 20 tarjetas con un término o frase relacionada con el tema de la clase. Una vez revelada la palabra o frase se dio un minuto a todos los grupos para escribir una definición para el concepto. Todos los grupos mostraron la definición y el jurado (docentes o equipo de cátedra) decidió cuáles eran aceptables.

Batalla naval. Objetivo: evaluar temas asignados para estudio. Se utilizó una grilla de doble entrada (números y letras). En grupos, los estudiantes por turnos debieron elegir una combinación de letra y número. Detrás de ella se encontraba una afirmación que podía ser verdadera o falsa, también podía

haber premios o descuentos. En el caso de las afirmaciones falsas, tenían la posibilidad de corregirla.

Carrera de mentes. Objetivo: evaluar contenidos. Se colocó en el frente un tablero con números del 1 al 20 y un dado grande. Se dividieron los estudiantes en dos grupos. Por turnos pasaron al frente y, para avanzar sobre el tablero según el número obtenido en el dado, debieron responder una pregunta cerrada sobre el tema.

Casino temático. Objetivo: repasar contenidos. Se trabajó con un texto que resumía los conceptos principales trabajados en la clase anterior. Se comenzó la lectura del texto en voz alta y se detuvo inmediatamente antes de leer un concepto clave. Por grupos, los estudiantes contaban con 10 puntos iniciales y debieron apostar a qué término continuaba en el texto.

Resultados

El avioncito: La actividad resultó entretenida, original y didáctica. Les resulta útil leer las opiniones de los demás y afirman: "es provechosa para darnos cuenta de que en realidad no sabemos nada o no tenemos bien en claro los conceptos" y "que no somos los únicos que no conocemos los conceptos".

Búsqueda del tesoro: A la pregunta: "¿Qué te pareció esta actividad?", respondieron, en general, en forma positiva. La actividad les parece buena y la mayoría la define como didáctica, divertida, dinámica e inusual; también como forma de integración grupal; para conocer los líderes, conocerse más y ponerse de acuerdo. Para una minoría

fue útil para fijar conocimientos, lo ven más como dinámica de integración que como estrategia de aprendizaje. Les parece que por tratarse de una actividad competitiva, estuvieron más preocupados por el tiempo que el contenido. Afirman que el hecho de competir los llevó a responder rápidamente y sin pensar o bien fueron uno o dos los estudiantes que se encargaron de la respuesta. Muchos declaran que no pudieron participar.

Dígalo con mímica: Para la evaluación de esta actividad se utilizó escalamiento de tipo Likert. Creen que fue útil, que valió la pena pero no les resultó original. La valoran como forma de "sol-tarse" y, en palabras de un estudiante: "sirve salir de la silla de vez en cuando". La variable que obtuvo la valoración más positiva fue diversión.

Batalla naval: Al responder: "¿Qué te pareció esta actividad?", los estudiantes consideraron que había sido divertida y didáctica. Ningún estudiante realizó una valoración negativa, excepto en aspectos tales como la dificultad de ponerse de acuerdo, el tamaño de los grupos y la falta de tiempo.

Carrera de mentes: Para la evaluación de esta actividad se utilizó escalamiento de tipo Likert. Las variables con puntuación más altas fueron la integración grupal y el aprovechamiento del tiempo ya que al tratarse de una respuesta concreta (pregunta cerrada), afirman que permite comprender mejor el tema y fijar conocimientos.

Casino temático: Esta actividad fue valorada como útil y original. Consideran que permite conocer el nivel de seguridad sobre el tema.

Discusión y conclusiones

En un primer momento, observamos que los estudiantes, generalmente habituados a una enseñanza basada en la recepción y la clase expositiva, se muestran reticentes a la hora de jugar. A medida que transcurrieron los encuentros aumentó la valoración del ítem "te gustaría seguir jugando en case". Sostenemos que, si se hace un planteamiento adecuado y se considera con rigor el tiempo dedicado al juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante resulta una estrategia de enseñanza y aprendizaje muy valiosa.

Dentro de las dificultades observadas, es notorio que los estudiantes no logran superar lo competitivo y no siempre logran cooperar en la resolución de la tarea. Ante el deseo de ganar, se remueven estructuras primarias de aprendizaje, como ensayo y error. Se observan actitudes de marginación y automarginación, fundamentalmente en estudiantes adolescentes de los primeros años. Un grupo considerable de estudiantes expresa que aprende de sus compañeros, con lo que es posible observar una correlación con la zona de desarrollo próximo (Vigotsky, 1988).

Es dable destacar que a excepción de la variable pertinencia para el juego dígalo con mímica, ninguna de las actividades obtuvo una puntuación promedio inferior a 80% para las variables analizadas.

De nuestro trabajo se desprende el interrogante acerca de por qué el juego sigue siendo el gran ausente en nuestras planificaciones y en la clase, si aparece en gran parte de la bibliografía

sobre aprendizaje y dinámicas grupales. Entendemos que no se puede pensar el trabajo intelectual ajeno a lo corporal ni trabajo corporal que prescindiera de lo mental. El objetivo de la educación es crear situaciones de aprendizaje, donde

aprender significa mucho más que la mera recepción de información; aprender demanda una participación activa, se aprende haciendo. Es necesario que la clase magistral expositiva ceda terreno a otros modos de aprender, como el juego.

Referencias bibliográficas

Ausubel, P.; Novak, J. & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognitivo*. México: Trillas.

Vigotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid: Crítica Grijalbo.