

# INTRODUCCIÓN AL JUEGO EDUCATIVO COMO MEDIO PARA LA VINCULACION DE APRENDIZAJES ESPERADOS EN UNA EDUCACION INTEGRAL Y TRANSVERSAL

**Por Mtro. Josué Armando Valdes Hernández. BENV. 21 de junio de 2017**

Ante las exigencias que representan las nuevas eras para la humanidad, y dentro de ellas, para los maestros dentro del contexto escolar, se encuentra la innovación educativa, puesto que día a día, los modelos, los métodos, las estrategias, entre otras cuestiones deben irse renovando para estar a la vanguardia y permitir tener mejores resultados notables en los aprendizajes para los distintos campos formativos de cada uno de los alumnos.

Es por ello que me enorgullece en gran medida presentar este método de innovación dentro del área educativa, pretendiendo compartir un poco de las experiencias y logros que como docente extasiado por la profesión he desarrollado y me ha dado satisfactorios resultados, esperando que estos puedan ser transmitidos a quienes ahora reciben la formación de profesores con gran anhelo, para que posteriormente sean ellos quienes la lleven a la práctica difundiendo en mayor medida el trabajo que he realizado, y de la misma manera también sirva como un estímulo para generar confianza e interés hacia la partida de nuevos proyectos que puedan emprender enalteciendo la labor que tan noblemente desempeñamos, y fomentando los proyectos innovadores que tanto alumnos, docentes e investigadores puedan inducir hacia nuevos métodos de enseñanza, aumentando las posibilidades para desarrollar una verdadera educación integral.

Este proyecto va dirigido a todos aquellos docentes y docentes en formación que deseen adquirir nuevas estrategias y herramientas para poder brindar con mayor énfasis una educación de calidad, siendo esta, abordada de acuerdo a la reforma integral de educación básica vigente, a los planes y programas de educación básica así como los enfoques con que se conduce el auge pedagógico actual, haciendo una transición en los paradigmas educativos y las metodologías tradicionalistas que hasta nuestros tiempos imperan.

A su vez, se pretende encausar hacia una metodología de enseñanza más dinámica y atractiva para los alumnos, donde el centro de trabajo este enfatizado en el ludismo, el dinamismo y la catarsis que la actividad física provoca por excelencia, aunado a la colaboración y cooperación entre pares para lograr fines en común y pretendiendo lograr objetivos educativos que contengan las bases del currículo escolar así como de los perfiles de egreso educativos.

Es cierto que cada modelo educativo va dejando huella dentro de la historia de la educación, y vamos enfrentando grandes cambios así como reformas que permiten actualizarnos, donde se pretende que cada centro escolar de educación básica pueda brindar un servicio de calidad tomando un enfoque de transversalidad educativa que incorpore un aprendizaje integral estructurado desde diferentes aéreas de conocimiento.

Pero también es cierto que aún estamos lejos de poder brindar una educación plenamente transversal e integral. Esto se debe a diversos factores que en algunos casos llegan a ser ajenos a las posibilidades de los profesores, sin embargo, es nuestro deber tratar de vencer esos obstáculos utilizando y generando diversas estrategias y herramientas que optimicen en medida de lo posible el proceso educativo.

Pero una de las primordiales circunstancias que se puede encontrar y se debe abatir en múltiples instituciones, es la falta de una actualización verdadera y constante que fomente el trabajo colegiado entre los diversos actores escolares, estableciendo un proyecto institucional como ruta de mejora para el eficiente desempeño docente, en vez de enfocarse a proyectos burdos, carentes de sentido pedagógico y que no generan un verdadero resultado para el desarrollo integral de los educandos. Por lo que se deben estudiar, analizar, evaluar, reorientar y renovar por completo aquellas herramientas y estrategias de antaño que llegan a ser obsoletas, donde lejos de adjudicar un bien hacia los alumnos en conjunto con el profesor, perjudican la estabilidad cognoscitiva desde sus diferentes campos.

Derivado de las necesidades que en estos tiempos presentan las nuevas generaciones, así como de la transformación educativa a lo largo de los años, actualmente se habla de un gran termino denominado educación integral, el cual se basa en atender las necesidades educativas del individuo desde todas las perspectivas posibles para hacerlo apto y competente para la vida cotidiana,

dependiendo de las posibilidades y capacidades individuales de cada persona y atendíéndolas de la misma manera.

Esto es posible trabajando, principalmente, desde un enfoque que resalte la importancia y los alcances que el juego tiene, el cual, sin embargo ha sido subestimado, haciendo que los alumnos aprendan y comprendan diferentes conceptos, terminologías y lo lleven a la práctica mientras realizan actividades lúdico-recreativas.

¿Por qué el juego?, esta pregunta puede ser de completa discrepancia para muchos docentes, puesto que de acuerdo a la educación tradicionalista, se ve al juego como una mera actividad catártica que carece de sentido pedagógico la cual únicamente sirve para recrear y entretener a los alumnos; sin embargo, hoy en día, podemos canalizar esa energía de los alumnos, así como el interés que presentan por el tipo de actividades recreativas para focalizar la atención hacia conceptualizaciones intrínsecas dentro de la actividad, siendo esto un significativo juego educativo de orden pedagógico.

Siendo el juego un ambiente natural de los niños, se puede mejorar la atención que efectúan ante los aprendizajes esperados que de manera inherente e intrínseca llevará cada actividad, pero que plenamente no estará dirigida de manera directa a un proceso tradicionalista de aprendizaje a base del enfoque auditivo donde toda la atención recae sobre el docente, sino que pretende hacer al alumno protagonista de su propio aprendizaje a través de la exploración, la deducción, la experimentación, la reflexión y el aspecto vivencial.

Como se menciona, por este medio, los alumnos pueden reflexionar de manera vivencial los aprendizajes esperados que se pretenden lograr, mejorando sus nociones desde otras perspectivas y ambientes de trabajo para aumentar su comprensión.

Para este trabajo, se toma como principal referente teórico a Gardner con el enfoque de las inteligencias múltiples, puesto que cada individuo es diferente y aprende por diversos estímulos, por ello es necesario buscar este tipo de alternativas, estructurado y consolidando ambientes de trabajo que permitan tener apertura hacia las diferentes características individuales de cada alumno.

Durante las sesiones de trabajo a realizar, se propondrá un método alternativo de

enseñanza con base en el juego educativo donde se abordará cada actividad realizada de manera lúdica con más de un objetivo a la vez, puesto que mientras el alumno puede utilizar su motricidad para llevar a cabo sus nociones corporales y poner en práctica tanto sus capacidades físicas así como sus habilidades motrices, también podrá resolver problemas cognitivos que se le presenten en el campo de las matemáticas, podrá reflexionar acerca de sus acciones derivadas de la temática del juego abordando diversos aprendizajes esperados y utilizando su retención a través de la observación y la repetición canalizada por el interés hacia la catarsis que le provoca el juego se podrá utilizar elementos históricos, ubicaciones geográficas, concepciones lingüísticas y de comunicación entre muchas otras, mientras se acompaña la actividad complementada de la creatividad e imaginación que tanto el docente como los alumnos puedan establecer para mejorar las condiciones de las actividades.

Es por ello, que a través del juego educativo, y cambiando la perspectiva de valores a la que se le había encaminado; dándole un sentido prioritario al aspecto cognoscitivo, se llevará a cabo una verdadera educación transversal al vincular los aprendizajes esperados que conciernen a diversas áreas educativas, y que a su vez podrán ser abordados desde una asignatura diferente, obteniendo una experiencia vivencial diversa, siendo abarcada desde una perspectiva distinta.

Las principales asignaturas que se han logrado relacionar con el juego educativo son en el área de las matemáticas, español, historia, biología, geografía, formación corporal, educación artísticas, entre otros campos formativos que basan sus enfoques en individuos desde edad preescolar, pasando por la educación primaria, hasta aquellos que cursan la educación secundaria, dando excelentes resultados adecuando la complejidad de las actividades de acuerdo a las características e intereses de los alumnos.

Esta propuesta empezó de forma empírica, sin embargo poco a poco se fueron evaluando los resultados obtenidos por medio de diversos cuestionarios y test aplicados previa y posteriormente a las sesiones de trabajo, denotando un avance significativo y considerable en los alumnos.

Con el avance de la propuesta y gracias a la coordinación, cooperación y colaboración de la Fundación para el Desarrollo Cerebral (FUNDECER), fue posible realizar mapeos cerebrales en ciertos sujetos de estudio concretando evidencialmente el favorecimiento de las sinapsis químicas por medio de

neurotransmisores como la dopamina, adrenalina, oxitocina, entre otros, segregados por medio de la actividad física, creando un aprendizaje significativo, y por medio de la repetición motora aunada a la concepción conceptual se logran establecer sinapsis eléctricas que complementan el proceso cognitivo del individuo, y otorgándole a esta propuesta la validez para ser analizada desde el lado científico.

A través de la investigación relacionada, me he permitido formular y publicar dos conceptos, los cuales son “juego cognitivo” diferenciándose del juego educativo en la medida que permite y favorece el aprendizaje conceptual a través de actividades físicas y recreativas, que a su vez da cabida a los “aprendizajes cooperativos” siendo aquellos que se dan dentro de un grupo como apoyo hacia aquellos compañeros que tienen dificultades al descifrar un aprendizaje esperado.

Por estos motivos y muchos mas, se presenta esta propuesta como una excelente estrategia para mejorar la educación transversal e integral en las escuelas de educación básica.

Para ello, se pide a las autoridades correspondientes, se sirvan analizar y evaluar dicha propuesta con la finalidad de ser efectuada como un proyecto piloto en diversas escuelas con contextos diferentes para abundar mas dentro de los resultados obtenidos hacia diferentes vertientes; sin embargo el principal objetivo que se busca es lograr que esta propuesta en la que predomina un modelo “COGNITIVO-MOTRIZ” llegue a formar parte en la reformulación de planes y programas de estudio en educación básica.

\*El juego educativo, es una herramienta-estrategia innovadora que utiliza la motricidad, así como la catarsis de la actividad para estimular los aspectos sensoriales del individuo y a su vez crear un ambiente de aprendizaje inocuo, donde se ven reflejados de manera intrínseca aquellos aprendizajes esperados de diversas asignaturas, disfrazados de juegos lúdicos.

\*Los docentes deben romper los paradigmas educativos, atreviéndose a innovar y buscando los intereses de los alumnos, permitiéndose desarrollar nuevas herramientas y estrategias que coadyuven a una mejora en el rendimiento escolar de los alumnos.

\*Este tipo de acciones innovadoras, permiten el disfrute e interés hacia ciertos temas que son de mayor complejidad o que no son completamente aceptados por los

alumnos dentro del aula escolar.

\*El juego es un ambiente natural en la vida del ser humano, sin embargo el juego educativo es una vertiente del mismo, aunándole un sentido pedagógico.

\*La transversalidad educativa debe tomarse en cuenta desde todas las áreas de estudio, sin dejar de lado el aspecto físico y emocional, ya que este también forma parte importante en la formación escolar.

\*La educación integral, pertenece a la conjunción armónica de los diversos campos formativos, que ayudaran a fortalecer las competencias para la vida que se pretenden desarrollar en los individuos.

\*La vinculación de aprendizajes esperados y contenidos, no debe verse como algo vano y empírico, meramente como un requisito de los planes y programas de estudio, si no que este debe fundamentarse a través de las necesidades educativas tanto de los alumnos, como del contexto del entorno escolar donde se desempeña la labor docente, aunado a la planeación didáctica que se realiza para las sesiones de las diversas asignaturas.

\*En el juego educativo, debe haber participación constate de los diversos actores escolares para enriquecer las experiencias tanto cognitivas, como afectivas y motrices, retroalimentando y recapitulando el trabajo efectuado.

\*El juego educativo no pretende suplir a las enseñanzas de aula, si no por el contrario, complementarlas y fortalecerlas para obtener un mejor resultado en el rendimiento educativo de los alumnos.

#### BIBLIOGRAFIA:

- Estructuras de la mente, H. Gardner, Fondo de Cultura, México, 1986
- La teoría de las inteligencias múltiples, H. Gardner, Fondo de Cultura, México, 1987
- Siete Inteligencias. La teoría en la práctica, H. Gardner, Paidós, Barcelona, 1995

- “Las inteligencias múltiples en el aula”. Thomas Armstrong, Ediciones Manantial SRL, año 1999. página n° 32
- El aula de Educación Física en la enseñanza Primaria. López Moya, M. y estapé Tous, E. (2002). Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 2 (4) pp. 1-20
- El juego infantil y su metodología. Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). Madrid: McGraw-Hill/Interamericana.
- El juego como estrategia didáctica. Bishop, A. J., et al. (2008). Barcelona: Graó

Diapositiva24

Image not found or type unknown

Fuente: 8o Foro “La Gestión Escolar en la Educación Física” efectuado en la Benemérita Escuela Normal Veracruzana “Enrique C. Rébsamen el 21 de junio de 2017.

Fotografías: Mtro. Josué Armando Valdes Hernández.

**Fecha de creación**

2017/06/26