

UNIVERSIDAD PANAMERICANA

Facultad de Ciencias Psicológicas

Licenciatura en Psicopedagogía



El rol del juego pedagógico en el proceso del aprendizaje

(Artículo Especializado)

Mirna Lisbeth Alarcón y Alarcón

Huehuetenango, agosto 2014

El rol del juego pedagógico en el proceso del aprendizaje

(Artículo Especializado)

Mirna Lisbeth Alarcón y Alarcón

Licda. María Dolores Díaz Quiñónez (**Asesora**)

Lic. Joselino Samayoa Castillo (**Revisor**)

Huehuetenango, agosto 2014

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD PANAMERICANA

Rector M. Th. Mynor Augusto Herrera Lemus

Vicerrectora Académica Dra. Alba Aracely Rodríguez de González

Vicerrector Administrativo M.A. César Augusto Custodio Cóbar

Secretario General EMBA. Adolfo Noguera Bosque

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

Decana M.A. Julia Elizabeth Herrera de Tan

Coordinadora de Licenciaturas Licda. Ana Muñoz

Coordinadora de Egresos Licda. Eymi Castro de Marroquín

UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA

Sabiduría ante todo, adquiere sabiduría

ARTÍCULO ESPECIALIZADO

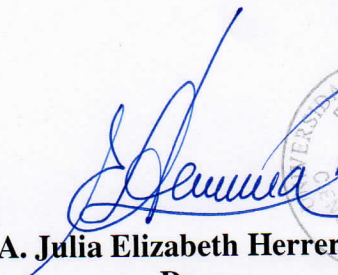
FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS


ASUNTO: Mirna Lisbeth Alarcón y Alarcón
Estudiante de la **Licenciatura en Psicopedagogía** de esta Facultad solicita autorización para realizar su **Artículo Especializado** para completar requisitos de graduación.

DICTAMEN: 28 de mayo 2,013

Después de haber estudiado el anteproyecto presentado a esta Decanatura para cumplir requisitos de egreso que es requerido para obtener el grado a nivel de Licenciatura en Psicopedagogía se resuelve:

1. La solicitud hecha para realizar **El Artículo Especializado** está enmarcado dentro de los conceptos requeridos para egreso, según el reglamento académico de esta universidad.
2. Habiendo cumplido con lo descrito en el reglamento académico de la Universidad Panamericana en Artículo 9, (Inciso a al i).
3. Por lo antes expuesto, el (la) estudiante **Mirna Lisbeth Alarcón y Alarcón** recibe la aprobación para realizar su Artículo Especializado.


M.A. Julia Elizabeth Herrera de Tan
Decana
Facultad de Ciencias Psicológicas.



UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLOGICAS,
Guatemala veintinueve de octubre del dos mil trece.

En virtud de que Artículo Especializado con el tema: **“El rol del juego pedagógico en el proceso de aprendizaje”**. Presentado por el estudiante: **Mirna Lisbeth Alarcón y Alarcón**, previo a optar al grado Académico de Licenciatura en Psicopedagogía, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.


Licda. María Dolores Díaz Quiñón
Asesora



*UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
Guatemala a los catorce días del mes de mayo del año dos mil catorce.-----*

*En virtud del Informe de Artículo especializado con el tema: **“El rol del juego pedagógico en el proceso de aprendizaje”**.*

*Presentado por: **Mirna Lisbeth Alarcón y Alarcón**, previo a optar al grado Académico de Licenciatura en Psicopedagogía, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.*

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Josefino Samayoa Castillo". The signature is stylized and includes a horizontal line extending to the right.

*Lic. **Josefino Samayoa Castillo**
Revisor*

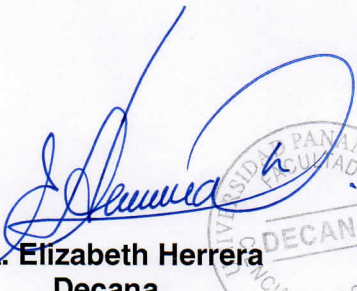


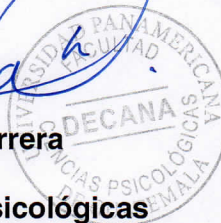
UNIVERSIDAD
PANAMERICANA

"Sabiduría ante todo, adquiere sabiduría"

UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLOGICAS, Guatemala a los cuatro días del mes de agosto año 2014.

En virtud de que ***El Artículo Especializado*** con el tema "***El rol del juego pedagógico en el proceso del aprendizaje.***" presentado por: ***Mirna Lisbeth Alarcón y Alarcón*** previo a optar grado académico de Licenciatura en: ***Psicopedagogía***, reúne los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, y con el requisito de Dictamen del Asesor (a)-Tutor (a) y Revisor, se autoriza la ***impresión*** del informe final del ***Artículo Especializado***.


M.A. Elizabeth Herrera
Decana
Facultad de Ciencias Psicológicas



Nota: Para efectos legales, únicamente la sustentante es responsable del contenido del presente trabajo.

ACTO QUE DEDICO

A Dios

Gracias te doy, oh Dios, gracias te doy,

Pues cercano está tu nombre;

Yo cuento tus maravillas.

Salmos 75:1

A mi esposo, Gumercindo Martínez Leiva,

Por el apoyo incondicional que me ha brindado.

A mi hijo, Samuel Martínez Alarcón

Que mi esfuerzo y dedicación le sirva de ejemplo.

Contenido

Resumen	i
Introducción	ii
Capítulo 1	1
El Rol	1
Capítulo 2	2
El Juego	2
2.1 Características del juego	5
2.2. Función educativa del juego	6
Capítulo 3	8
La Pedagogía	8
3.1 Metodología de la enseñanza – aprendizaje	10
Capítulo 4	11
El Juego Pedagógico	11
4.1 El principio	12
Capítulo 5	20
El Aprendizaje	20
Comentarios Finales	23
Conclusiones	25
Referencias	26

Resumen

En los últimos años la educación ha tenido una serie de avances y entre los mismos se ha propuesto que el juego debe ir de la mano con el proceso de aprendizaje. Actualmente, han surgido una serie de métodos y técnicas de enseñanza, bastante activas, amenas y que fomentan la participación de los estudiantes. Una de ellas es el juego pedagógico, el cual está basado en dieciséis principios que toman en cuenta los conocimientos y experiencias que el estudiante posee.

El juego ha mostrado un valor educativo, debido a las aptitudes físicas, verbales y de comunicación que un niño o niña puede desarrollar al estar jugando y son una serie de actividades que se practican desde una edad temprana con el simple fin de divertirse. Pero al aplicarlo desde un punto de vista pedagógico, hablamos de una relación diferente entre maestro y estudiante, que permite que se dé una enseñanza basada en una identificación previa de necesidades para utilizarlas como punto de inicio en el proceso de aprendizaje.

El ser humano aprende constantemente, desde que nace empieza su aprendizaje, este aprendizaje se traslada a la escuela o centro educativo volviéndose formal, técnico y dirigido, en el que el estudiante adquiere conocimientos de diversa índole que le permiten un desarrollo académico e intelectual. Esta actividad se vuelve más amena y efectiva si en el proceso se implementa el juego pedagógico como metodología de enseñanza.

Introducción

El juego para el ser humano, constituye desde la más temprana edad una herramienta fundamental de aprendizaje.

La Asociación Accent (2011), en su Dossier temático asegura que antropólogos, psicólogos y pedagogos, entre otros, coinciden en la importancia de la función socializadora que el juego ha tenido desde tiempos inmemoriales, esto es, el juego, junto con otras expresiones lúdicas como el cuento, por poner un ejemplo, cumple la misión de preparar al niño para ser un adulto competente, capaz de desenvolverse por sí mismo en sociedad.

El juego se ha introducido al proceso de aprendizaje a través de la metodología llamada “el juego pedagógico”, la cual está basada en una serie de principios que toman en cuenta los conocimientos y experiencias que el alumno posee. Esta metodología de alguna manera está siendo utilizada en colegios, que por ser de iniciativa privada tienden a ser competitivos y a ofrecer una educación haciendo uso de metodologías participativas y activas.

Debido a que es importante evaluar la utilización de metodologías innovadoras para poder determinar su grado de implementación, uso adecuado y los resultados que se están logrando a través de ellas, es significativo establecer el nivel de implementación del juego pedagógico en el nivel medio de enseñanza y a la vez promover su importancia para contribuir a una educación activa y participativa en la formación académica de los estudiantes.

En el estudio tomaron participación estudiantes de primero básico, padres de familia y catedráticos del grado respectivo, a través de quienes se obtuvo información por medio de encuestas para tener apreciaciones diferentes del proceso de aprendizaje; estas encuestas fueron previamente validadas a través de un estudio piloto realizado en otro centro educativo con el fin de evaluar su efectividad. Paralelo a este estudio, se promovió el uso del juego pedagógico a

través de la facilitación de materiales a los maestros de primer grado del ciclo básico para continuar con la aplicación de esta metodología.

Capítulo 1

El Rol

Freire citado por Algava (2006) en su libro titulado Jugar y Jugarse, comenta que nosotros aquí como educadores y educadoras o somos un poquito locos o no haremos nada. Si, sin embargo, fuéramos solamente locos nada haríamos tampoco. Si fuéramos solamente sanos también nada haríamos. Sólo hay un camino para hacer algo, es ser sanamente loco o locamente sano.

El juego pedagógico es una metodología de aprendizaje que incluye una de las formas más antiguas de aprendizaje inicial del ser humano. Es un método que se basa en dieciséis principios que colocan al estudiante como centro del aprendizaje y parte de los conocimientos que el estudiante posee, valorando sus experiencias.

El rol es definido por el diccionario Wordreference como “el papel que desempeña una persona o grupo en cualquier actividad”.

El Diccionario de la Lengua Española define rol como “la función que desempeña una persona o una cosa”.

Enfocándolo al estudio, se refiere al papel que está desempeñando el juego pedagógico en el proceso de aprendizaje. Mujica (2007), menciona que al investigar el “rol” o papel que desempeña una metodología de aprendizaje, se infiere en la utilidad o eficacia que tiene el método y esta medición puede ser cualitativa o referente a emitir una opinión o de carácter cuantitativo, estableciendo valores para reflejar la funcionalidad.

Capítulo 2

El juego

Según el Diccionario de la Lengua Española es el “ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde” y según el MINEDU (2011) “la palabra juego proviene del latín iocus, que significa, diversión o broma”.

Cortés (2008), en la revista de Investigación y Ciencia del Gimnasio Campestre afirma que el juego es aquella decisión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras, donde todo es un sueño hecho realidad.

Los juegos permiten observar el comportamiento real del alumno, porque él no se preocupa por mostrar apariencias en ese momento, sino simplemente se interesa por divertirse. El juego por los efectos socioemocionales que produce en el alumno, permite que éste se sienta bien en el grupo y ello le permite actuar con naturalidad, mostrando el lado verdadero de su personalidad.

La UNESCO (1980), en su revista Estudios y Documentos de Educación, hablando del niño y el juego, menciona que la etimología nos enseña que el adjetivo ‘lúdico’ (o ‘lúdico’) del que derivan términos modernos como “ludoteca” procede de la palabra latina ‘ludus’ que significaba a la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela. Una evolución comparable conduce del griego ‘schola’ que significaba en un principio ocio antes de adquirir el sentido de ‘ocio dedicado al estudio’ y al sentido actual de escuela.

La UNESCO en su revista *El niño y el juego* dice que el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.

La Asociación Accent (2011), en su Dossier temático describe que, uno de los objetivos primordiales del juego es pasarlo bien. Pero para un educador, consciente de la importancia educativa que el juego tiene, éste se convierte en una herramienta imprescindible a la hora de

actuar sobre un colectivo. Ahí es donde interviene de manera decisiva nuestro patrón educativo, la opción educativa que cada uno, como persona, escoge. También comenta que de nosotros dependerá, en gran medida, el partido que podamos sacarle al juego como herramienta educativa, y los valores y actitudes que transmitamos con él.

A través de los juegos se logran momentos de diversión, pero el educador no debe perder de vista el propósito que desea alcanzar. Se debe tener presente que el maestro juega un papel importante, porque es quien propone el juego, pero además de él dependerá que tanto provecho se pueda sacar de la actividad, ya que el juego puede haber demostrado buenos resultados en otros grupos, pero si quien lo aplica no lo domina, no se logrará obtener resultados satisfactorios.

La Asociación Accent (2011), en su Dossier temático menciona que el juego, a todas las edades, se convierte en un modo de relación social, de integración y de transmisión cultural. Es una forma de comunicación humana que permite un acercamiento más sincero a los demás, pues nos permite expresar nuestras emociones e intereses de un modo relajado y liberador. El juego nos plantea situaciones que nos ayudan a aceptarnos tal como somos y a enseñarnos a aceptar a los demás tal y como los demás son. En definitiva, jugar no es sólo pasar el rato, es mucho más.

Uno de los aspectos en que el juego contribuye con más fuerza es en las relaciones humanas y la interacción entre individuos; si en un grupo existe cierta discriminación el juego contribuye a limar este tipo de asperezas permitiendo la ecuanimidad en un grupo. El juego también pone su parte en el área de la autoestima, al poder transmitir la aceptación que se logra en el grupo y la importancia que se tiene en él, ello permite que se dé una aceptación propia y a partir de ahí tener consideración y aceptación hacia los demás.

Gutiérrez (2004), en su tesis doctoral sobre La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística, hace mención que las características que adopta el desarrollo progresivo del juego del niño al juego del adulto las podemos concentrar en las tres épocas más diferenciadas en la vida del hombre, que son la niñez, la adolescencia y la edad adulta:

- “El juego del niño pasa desde los ejercicios al juego de reglas, que sería en esencia el juego del niño completamente evolucionado y las principales características que lo revisten son: (Moor, 1987)” (Gutierrez, 2004).

La seriedad del juego.

La no diferenciación clara entre trabajo y juego.

La disponibilidad continúa para jugar.

Ayuda a la interiorización de los conflictos.

Aspecto socializador.

- El juego del adolescente se distingue principalmente por buscar una descarga emocional que posibilite la búsqueda de la identidad personal del sujeto, sigue una línea que va desde la burla al desafío y es una mezcla entre el drama y el placer a través del humor. Algunas de sus características son: (Leif y Brunelle, 1978) (Gutiérrez, 2004).

La burla en la que se trata de superar los juegos infantiles y a la vez provocar a los adultos.

El desafío muestra el gusto por el riesgo, se plasma en las apuestas en las que se desafía a la suerte y se bordea el peligro.

Juegos de rivalidad basados en la ostentación y la destreza.

El jugar es un espacio imaginario en el que se entra y se sale con facilidad.

Socialmente proporciona un sentimiento de logro y pertenencia.

El juego individual pasa a ser más elaborado y creativo.

- El juego del adulto crea un estado mental que le implica totalmente en el juego, se olvida de su propio ser y se siente más libre, fuera de la vida diaria y de sus problemas. Para el adulto gran parte de las actividades destinadas a divertirse son juegos, incluso aquellas en las que se participa como espectadores ya sean deportes, viajes, música o arte en general. Algunas de sus características específicas son: (Terr, 2000) (Gutiérrez, 2004).

Necesidad de darse una tregua o tiempo donde las actividades habituales no estén presentes, estableciendo un cambio de actitud que permita el ocio y la diversión.

Autopermisio para transgredir el deber, ya que el juego es en cierta medida el desquite del yo sobre el super yo.

Habilidad para jugar empleando el dominio y la sutileza.

2.1 Características del juego

Según diversos autores, el juego presenta tantas y tan variadas características que harían excesivamente amplio este punto. Por ello, nos limitaremos aquí a enumerarlas:

La Asociación Accent (2011), en su Dossier temático menciona la espontaneidad, imaginación, creatividad, animación sociocultural, agilidad mental, memoria, atención, observación, sentidos, capacidad de movimiento, sensibilización, sociabilidad, libertad, ficción, alegría, improductividad, incertidumbre y placer.

Debido a la variedad de juegos que existen, éstos permiten desarrollar un sinfín de capacidades diferentes en los estudiantes, donde el docente decide que juegos va a utilizar para desarrollar determinadas capacidades.

Cerezo (2008), en la revista de Educación a distancia comenta que el procedimiento de un juego sigue las siguientes fases:

a. Preparación:

- El facilitador decide el para qué, según las necesidades del momento.
- Escoge un juego ya conocido o construye otro nuevo.

b. Prescripción:

- El facilitador orienta la actividad con prescripciones precisas y breves.
- El facilitador organiza los grupos.

c. Jugando:

- Los “participantes” juegan, buscan soluciones.
- Los participantes aceptan “jugar” en un entorno de aprendizaje activo y divertido, si atribuyen autoridad y confianza al facilitador (prescriptor). Atrapados en un juego nuevo (para ellos) que les intriga, descubren un desorden interno (angustiados o divertidos), pero le atribuyen un sentido (un “para qué”); de ese desorden y de su interacción brota el aprendizaje.

d. Reflexión y fijación:

- Descarga. El juego ha generado inseguridad y angustia en los participantes. Para liberarlos, lo primero que debe hacer el facilitador es incitar a los protagonistas a que se desahoguen: hablando libremente.
- Orientación y debate. El facilitador orienta los puntos a debatir para fijar las soluciones descubiertas por los participantes y así construir aprendizaje significativo.
- Cierre. El facilitador sintetiza las tesis clave y cierra el juego.

e. Mejora: Después, fuera de la situación, el facilitador evalúa el juego o lo reconstruye.

El juego dirigido que tiene como fin transmitir un aprendizaje, manejará procesos diferentes a los juegos tradicionales que de manera muy espontánea comparten los jóvenes. Recordemos que los juegos dirigidos deben ser bastante objetivos y siempre van enfocados a fortalecer o satisfacer necesidades y ello exige una planificación y evaluación previa para establecer los logros que se alcanzarán a través del mismo.

2.2 Función educativa del juego

La UNESCO (1980), en su revista Estudios y Documentos de Educación, describe que mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aún conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediabilmente separado del entorno natural y del entorno social.

En la etapa inicial de su vida, los niños se dedican al juego y a través de él van desarrollando una serie de capacidades y habilidades, tanto físicas como mentales. Este aprendizaje le sirve de fundamento para seguir explorando y conociendo; y el desarrollo y aprendizaje que el niño logre se verá influenciado por el ambiente y los sujetos con quienes interactúe.

La UNESCO (1980) comenta en su revista Estudios y Documentos de Educación que, jugando el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. El juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos.

A través de los juegos se representan muchas escenas de la vida real, que en la edad adulta se tendrán que abordar, de ello que el niño o adolescente sea observador de los comportamientos de los adultos para luego imitarlos en los juegos. Es importante que el maestro tenga presente que en los juegos que se organicen en clase, él debe ser un modelo a seguir ya que varios de sus estudiantes tendrán la mirada puesta en su comportamiento para tomarlo como un patrón a seguir.

La UNESCO (1980), en su revista Estudios y Documentos de Educación, menciona que el juego constituye una microsociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social. En los juegos colectivos, el niño aprende a situarse en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Este descubrimiento le lleva a comprenderse como miembro del grupo, a determinar su estatuto personal, y después a percibir el grupo en relación consigo mismo y con otros grupos.

A través del juego se da un acomodamiento social, en donde el individuo se identifica con un grupo y adquiere una posición y funciones; trabaja la convivencia y aprende a someterse a las reglas del juego.

Capítulo 3

La Pedagogía

Romero (2009), en su revista titulada *La Pedagogía en la Educación* escribiendo sobre Pedagogía, define que la palabra proviene del griego *παιδαγωγέω* (*paidagōgeō*); en el cual *paidos* significa "niño" y *gogia* significa 'guía', o sea 'dirigir al niño'.

Nassif (1958), en su libro titulado *Pedagogía General*, menciona que en sus orígenes el pedagogo fue el esclavo que cuidaba de los niños y los acompañaba a la escuela. Mucho más tarde en los siglos XVII y XVIII, todavía se empleaba ese nombre para los preceptores de los hijos de familia acomodadas.

El tiempo, sin embargo, modificó el sentido primitivo. Pedagogía no designa ya el acto de conducción, sino en forma mucho más amplia, el estudio y la regulación del proceso de la educación.

Nassif (1958) en sus escritos sobre *Pedagogía General*, define a la pedagogía como "la disciplina, el estudio o el conjunto de normas, que se refieren a un hecho o a un proceso o actividad, la educación".

La Fundación Wikimedia (s.f.) hablando sobre pedagogía, la describe como una ciencia multidisciplinaria, que pertenece al campo de las ciencias sociales y humanidades, tiene por objeto analizar y comprender el fenómeno de la educación, intrínseco a la especie humana, basado en procesos sistemáticos de aprendizaje, conocimiento, desarrollo de capacidades y habilidades, que facilitan la toma de decisiones. Orienta las acciones educativas y de formación, basada en pilares como: principios, métodos, prácticas, técnicas, aportaciones y posturas de pensamiento, presentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Ubal y Píriz (2009) en su escrito titulado ¿De qué hablamos cuando decimos Pedagogía? argumentan que la pedagogía es una ciencia porque:

- Teoriza sobre una construcción específica: la educación.
- Posee un conjunto de concepciones y fines previos que, como toda ciencia, no la hacen neutral. Estas construcciones conceptuales constituyen las premisas y los sentidos, respectivamente, de su mirada y análisis sobre lo educativo.
- Posee una comunidad de profesionales o pedagogos que tienen a su cargo la generación de conocimiento sobre lo educativo y la actualización de su especificidad.

La Fundación Wikimedia (s.f.), señala que la Pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación; ejemplos de ello son la historia, la sociología, la psicología y la política, entre otras. En este contexto, la educación tiene como propósito incorporar a los sujetos a una sociedad determinada que posee pautas culturales propias y características; es decir, la educación es una acción que lleva implícita la intencionalidad del mejoramiento social progresivo que permita que el ser humano desarrolle todas sus potencialidades.

Ubal y Píriz (2009), en su escrito titulado ¿De qué hablamos cuando decimos Pedagogía? se refieren a la pedagogía como “la construcción discursiva o teoría sobre lo educativo que articula: procesos de circulación culturales, relaciones humanas que los hacen posibles y sentidos que otorgan y/o reproducen los mencionados procesos y relaciones”.

Debido a que la pedagogía es la ciencia de la enseñanza, todo lo que contenga la frase “pedagógico” está vinculado a un proceso de aprendizaje y en este caso el “juego pedagógico” es una metodología que está explícitamente dirigida para llevar a cabo un proceso de aprendizaje.

3.1 Metodología de enseñanza – aprendizaje

La UJI y la Consejería de Empresa, Universidad y Ciencia (2006) lo definen como un sistema de acciones o conjunto de actividades del profesor y sus estudiantes, organizadas y planificadas por el docente con la finalidad de posibilitar el aprendizaje de los estudiantes.

El proceso de aprendizaje requiere un orden lógico que coadyuve a facilitararlo y ello se logra a través de métodos y técnicas, que han sido construidos y comprobados en cuanto a los resultados que a través de ellos se pueden lograr.

Capítulo 4

El juego pedagógico

Gutiérrez y Prieto (1991) en la revista titulada Apuntes para una Educación a distancia Alternativa, lo definen como una serie de principios cuyo objetivo es promover el aprendizaje, partiendo de una relación diferente entre el maestro y sus estudiantes.

A través del juego pedagógico se da una relación diferente entre el maestro y el estudiante, donde el maestro se identifica con las necesidades del estudiante y las utiliza como punto de partida para llevar a cabo el aprendizaje.

La Organización Wikispace (s.f.) hablando del juego, comenta que está condicionado por cuatro elementos que deben tenerse en cuenta a la hora de aplicarlo en el aula.

- La construcción del juego en una autoestima para el alumno, es decir que los juegos que se empleen deben ajustarse a un nivel de dificultad ideal para que el alumno ni se desinterese ni se sienta incapaz de resolver el juego. El profesor debe de proponer retos en los que siempre puedan ser resueltos por los alumnos de modo individual o grupal. Debe existir un refuerzo positivo para animar a alumno con pistas y ayudas si fuera necesario al igual que transmitirle ganas de comenzar otro juego la próxima vez.
- El juego necesita siempre tener un comienzo, intermedio y final e intentar que no se encuentre limitado en el caso de que existan varias posibilidades o dudas de concluirlo. El juego no debe de ser interrumpido y el alumno debe de ser estimulado.
- Condiciones favorables, es decir debe utilizarse como recurso para luchar contra la apatía, ya que los juegos son sin duda un estímulo para los alumnos. No debemos utilizar este recurso como forma de castigo o como una tarea dentro del trabajo escolar.

- Por último un factor muy importante para el éxito de un juego es el ambiente, ya que debe existir el espacio necesario para la aplicación del juego, así como una debida organización y limpieza del lugar donde se va a realizar el juego.

Para que el juego pedagógico se lleve a cabo de la mejor manera, es necesario tomar en cuenta los aspectos arriba mencionados, ello permitirá satisfacción en el grupo y lo dejará dispuesto para realizar otros juegos posteriormente.

Shaw, citado por Echeverri y Gómez (2009) en su investigación sobre La Dimensión Lúdica del Maestro, plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

4.1 El principio

La Fundación Wikipedia, Inc. (s.f.) al referirse a lo que es un principio, lo define como “una ley o regla que se cumple o debe seguirse con cierto propósito, como consecuencia necesaria de algo o con el fin de lograr cierto propósito. Es como un reflejo de las características esenciales de un sistema, que los usuarios o investigadores asumen, y sin los cuales no es posible trabajar, comprender o usar dicho sistema”. (Fundación Wikimedia, Inc.)

Cuando hablamos de principios, hablamos de bases a través de las cuales se debe realizar o llevar a cabo una actividad; en el caso del juego pedagógico, éste cuenta con principios que se deben tomar en cuenta para asegurarnos que el juego pedagógico se esté implementando de manera integral.

Principios del juego pedagógico

Principio No. 1: Pocos conceptos con mayor profundización

El MINEDUC (2002) en su libro de Psicopedagogía, habla que es preferible que el alumno se apropie de pocos conceptos, pero que éstos le queden claros. Esto definitivamente no se logra si al llegar al aula nos dedicamos a dictar contenidos que incluso están en los textos, o lo que es peor, ponemos a los jóvenes o señoritas a copiarlos, sin considerar la posibilidad de indagar lo que comprendieron y sus opiniones acerca de esos nuevos conocimientos.

Es importante que el maestro imparta conocimientos que se “impregnen” en el estudiante y ello lo va lograr haciendo actividades que capten su atención por completo y lo impresionen, así asegurará que el estudiante aprenda para la vida. Claro está que ello requiere más esfuerzos por parte del maestro y requerirá más tiempo para cada tema compartido.

Principio No. 2: La puesta en experiencia

El MINEDUC (2002), en su libro de Psicopedagogía comenta que cuando el proceso de aprendizaje parte de la experiencia de los alumnos y las alumnas, resulta de una riqueza invaluable pues se genera una dinámica que va de la experiencia a los conceptos y viceversa. Por ejemplo, en lugar de hablarles una hora acerca de la granja, sería más interesante y motivante que los propios alumnos contaran su experiencia a sus compañeros y compañeras.

Si el maestro permite que los estudiantes tomen parte en el aprendizaje, verán ellos que pueden aportar y sentirán que son parte del aprendizaje, resultando motivante y predisponiendo al estudiante a querer saber más.

Principio No. 3: Lograr acuerdos mínimos

El MINEDUC (2002), habla de acuerdos mínimos en su libro titulado Psicopedagogía, como un principio en el que los jóvenes y las señoritas pueden planificar con el maestro o maestra sobre ciertas actividades a realizar en clase, relacionadas a su aprendizaje. Por ejemplo, al inicio de la clase un maestro o maestra podría explicar a sus estudiantes los temas que estudiarán ese día y las actividades que realizarán; pero también puede discutir con ellos y ellas al respecto, el tema para desarrollar algunas actividades.

Es importante que los estudiantes puedan opinar sobre la forma de aprender unos contenidos, ello hará que vean que en el proceso de aprendizaje, no son un objeto que se moldea, sino parte viva que puede decidir en su educación.

Principio No.4: La educación no es sólo un problema de contenido

El MINEDUC (2002), en su libro de Psicopedagogía, se refiere a este principio diciendo que aunque se esté convencido de la importancia y utilidad de lo que se enseña, de nada sirve si no se tiene una metodología rica y variada para comunicarlo, además de buscar y aplicar las estrategias de aprendizaje más apropiadas para el grupo de estudiantes.

El contenido de aprendizaje es importante, pero debemos buscar la forma correcta para trasladarlo a los estudiantes y que éste sea “digerible y de buen sabor” para ser asimilado y comprendido con gusto.

Principio No. 5: Construir el texto

El MINEDUC (2002), en su libro de Psicopedagogía, habla de que es importante construir las definiciones con los estudiantes; no se trata de destruir el texto sino de reconstruirlo. Sabemos que un libro de texto es solamente un recurso, una herramienta, un apoyo para la acción

educativa. Se busca también que el libro de texto sea un recurso del estudiante, no sólo del maestro.

Al hablar de la construcción del texto, se refiere a una comprensión tal que el estudiante pueda por lógica y razonamiento de la situación o tema, construir su propia definición.

Principio No. 6: Lo lúdico, la alegría de construir

El MINEDUC (2002), comenta que este principio va muy de la mano con la teoría del constructivismo, en donde el joven o la señorita a la vez que van construyendo o reconstruyendo conceptos y experiencias, lo van haciendo amablemente, con alegría, con gozo. Y es que el aprendizaje verdadero provoca cierto gozo, cierta satisfacción interna, y esto es lo que el maestro o la maestra debe llevar a que experimenten sus estudiantes.

Este principio se enfoca a que el aprendizaje debe ser alegre, no aburrido y tedioso. Si la educación logra esa transformación ¿cuántos estudiantes no quisieran ir a estudiar todos los días? Se lograría un cambio radical en nuestra educación.

Principio No. 7: Saber esperar

El MINEDUC (2002), se refiere a este principio como una oportunidad de los estudiantes para contar determinada experiencia o explicar cómo han ido construyendo cierto contenido, se necesita mucha paciencia, tanto por parte del maestro o la maestra como del resto de compañeros y compañeras. Tampoco es un esperar demasiado largo, pues se deben respetar los ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Saber escuchar y esperar, son cualidades que pocas personas tienen, pero lo bueno es que el ser humano aprende y se adapta; éstas dos cualidades tendrán que ser desarrolladas, tanto por el maestro como por los estudiantes, respetando el ritmo de aprendizaje de los demás y a la vez teniendo un equilibrio con ello.

Principio No. 8: No forzar a nadie

El MINEDUC (2002), en su libro titulado Psicopedagogía comenta sobre este principio; se debe recordar la frase de que a la fuerza, ni la comida es buena. Sin embargo, en educación se olvida y se violenta la capacidad de construcción del estudiante, se le obliga a memorizar al pie de la letra y sin comprensión. Y luego, en los exámenes, se le obliga simplemente a repetir, a reproducir tal como está escrito.

En el aprendizaje, la memorización no debe ser el recurso que el maestro use para enseñar. Sabemos claramente que hay partes del aprendizaje que, tienen que ser aprendidas por memorización, pero la gran parte del aprendizaje para ser asimilado debe ser comprendido.

Principio No. 9: Partir siempre del otro

El MINEDUC (2002) en su libro de Psicopedagogía, comenta que se deben tomar en cuenta las experiencias, creencias, rutinas, sueños, conocimientos, etc. que poseen los estudiantes. Aquí entra en juego su creatividad y habilidad, pues de cualquier tema, por muy difícil o nuevo que sea, sus estudiantes siempre poseen algún conocimiento, aunque sea muy remoto o empírico, pero lo poseen.

Es importante partir del conocimiento que tiene el estudiante, no sólo por lo beneficioso que será para el proceso de aprendizaje, sino también porque el estudiante verá que lo que él sabe es útil para su propia formación.

Principio No. 10: Compartir, no invadir

El MINEDUC (2002) en su libro de Psicopedagogía opina que en un verdadero acto pedagógico, están siempre presentes el respeto, la tolerancia y el reconocer las características del otro. La escuela es un ambiente en donde los estudiantes, los maestros y las maestras comparten días, meses y años. Esto va enriqueciendo a ambos grupos.

El proceso de aprendizaje siempre se debe de dar bajo los parámetros de respeto y tolerancia hacia el estudiante, en los diferentes aspectos (sociales, culturales, religiosos). Si se manifiesta respeto hacia los estudiantes, se está demostrando que ellos tienen un valor para los maestros.

Principio No. 11: El sentir y el aprender

Rodríguez, citado por el MINEDUC (2002) en su libro de Psicopedagogía, dice que lo que no se hace sentir no se entiende y lo que no se entiende no interesa. Ese sentir se refiere a la búsqueda de la significación del aprendizaje, lo cual se logra relacionando el conocimiento nuevo con las experiencias propias de los estudiantes, con sus percepciones y sentimientos, con los conocimientos que ha aprendido anteriormente, no sólo en la escuela sino en su vida cotidiana. Por otro lado, implica que tenga sentido lo que le enseña, de manera que despierte credibilidad, confianza e interés. Esto lleva a reflexionar que, los alumnos no son un recipiente que vamos a llenar de contenidos; son personas con sus propias expectativas y necesidades.

Hay que hacer sentir al estudiante que lo que está aprendiendo le servirá para la vida y la única forma de hacerlo es a través de la vinculación de las vivencias, conocimientos y sentimientos del estudiante con los contenidos compartidos. Que él pueda ver la aplicación del conocimiento a la vida cotidiana.

Principio No. 12: La creatividad

El MINEDUC (2002), refiere que en el juego pedagógico se debe abrir la puerta a la creatividad, se le invita a que entre y a que se desarrolle. Los primeros años en la escuela son muy propicios para que se les brinde a los estudiantes la oportunidad para desarrollar su creatividad. Ahora existen muchos juegos y técnicas que tienen ese propósito.

Es importante que en el proceso de aprendizaje, la creatividad no sea dejada por un lado, el hecho de motivar al estudiante a producir cosas nuevas y a ser creativos en sus actividades y trabajos permitirá que ellos fortalezcan su iniciativa.

Principio No. 13: Todo aprendizaje es un inter-aprendizaje

Según el MINEDUC (2002) en su libro de Psicopedagogía, comenta que este principio está muy relacionado con el aprendizaje cooperativo, pues parte de que también se aprende de y con los demás. Por eso, es muy importante el trabajo en grupo en el que los estudiantes pueden aprender de sus propios compañeros y compañeras.

Se debe recordar que todos pueden aprender de todos y no por ser maestros creer que no se puede aprender nada de los estudiantes. El trabajo en grupo es una de las actividades que permite lograr este tipo de aprendizaje.

Principio No. 14: No hay prisa

El MINEDUC (2002), hablando del juego pedagógico, en su libro de Psicopedagogía, mencionar que en la educación hay que ir despacio, lo cual no es sinónimo de lento. A veces, se entra en una especie de remolino en el que mientras se va acercando el final de ciclo escolar, se empieza a acelerar para terminar los contenidos programáticos y esto hace que se olvide verificar cuánto realmente están aprendiendo nuestros estudiantes.

A veces los maestros creen que por el hecho de cubrir los contenidos programáticos, se ha logrado ser eficiente y cumplir con la responsabilidad en el proceso de aprendizaje; pero no es así, se debe de medir lo que se ha conseguido que el estudiante aprenda.

Principio No. 15: Todo acto pedagógico da lugar a lo imprevisible

El MINEDUC (2002) en su libro de Psicopedagogía comenta que al planificar la experiencia de aprendizaje, no se debe olvidar que durante el año pueden surgir acontecimientos, experiencias, hechos o sucesos que de alguna manera, podrán enriquecer a los estudiantes. Es indudable que un

buen maestro o maestra sabrá aprovechar estos imprevistos y no porque no estén en el programa dejará de tomarlos en cuenta.

En el proceso de aprendizaje, de vez en cuando surgirán situaciones que no se tienen planificadas y más aún, en un proceso donde el estudiante puede comentar sus dudas y expresarse; por ello el maestro debe ir preparado y sacarle provecho a ese tipo de situaciones.

Principio No. 16: La educación es un acto de libertad

El MINEDUC (2002) comenta que este principio se debe vivir en las aulas, no solamente como espacio para sentirse bien durante el proceso de aprendizaje, sino como una posibilidad de expresión, de comunicación y de crítica.

Los estudiantes deben tener la libertad de poder expresar sus pensamientos y puntos de vista sin miedo a ser rechazados o criticados de forma negativa por su maestro o maestra; esa libertad permitirá conocer al estudiante de forma completa, debido a que él se sentirá cómodo en el ambiente y se dará a conocer tal como él es.

Capítulo 5

El Aprendizaje

Marqués (2001), en sus escritos titulados *Didáctica y Los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje*, comenta que el aprendizaje es el resultado de procesos cognitivos individuales por medio de los cuales se logra asimilar información (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se forman nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

Echeverri y Gómez (2009), comentan que el aprendizaje es una actividad activa que mientras más sentidos involucre, será afianzada con mayor facilidad en el estudiante; está ligado a la edad del discente, porque debe ser asimilable por éste para que sea efectivo y cumpla con su cometido de producir el desarrollo.

El MINEDUC (2002) en su libro titulado *Psicopedagogía*, habla de que los seres humanos aprendemos todo el tiempo. Desde que una criatura es concebida, está aprendiendo mediante las interacciones con su medio. Al momento del nacimiento y durante los primeros años, la persona aprende vertiginosamente y por todos los medios que le es posible. Conforme crece y gracias al lenguaje, la niña y el niño aprenden muy de prisa y establecen mucha comunicación con su medio. Se puede decir que aprender es una capacidad humana. Ahora bien, ese aprendizaje inicial que se basa en experiencias propias no es suficiente para vivir en un mundo tan competitivo. Se necesitan otros aprendizajes más rápidos y que no dependan tanto de la experiencia.

El ser humano jamás deja de aprender, existe tanto conocimiento que, aunque desde muy pequeño se inicie ese proceso, la vida no alcanza para adquirir todo el conocimiento existente. Hemos sido dotados de inteligencia, voluntad y sentimientos y ello nos permite realizar un aprendizaje dirigido, que nos desarrolla para ser aptos a nuestro ambiente, que cada vez es más innovador.

El MINEDUC (2002), hace mención que el aprendizaje ha sido definido de diversas formas y de acuerdo a lo que las diversas corrientes de pensamiento esperan de él.

Para los conductistas, es un cambio constante de conductas y comportamientos en el que las personas van adquiriendo estrategias y herramientas que les permiten adquirir habilidades nuevas, mejorar las que tienen y adaptarse a nuevas situaciones. Aquí juegan papel importante las conductas que se esperan del alumno y que las diseña o anota el docente o las instancias que lo dirigen (MINEDUC, 2002).

Para los constructivistas, aprender es la capacidad de hacer o rehacer los propios conocimientos desde los sentidos y potencialidades del estudiante. De esa cuenta aprender es un proceso interno, propio de cada estudiante; dicho proceso se da en la medida en que el docente en el caso de la escuela, organice y facilite las experiencias necesaria (MINEDUC, 2002).

Para los pedagogos sociales el aprendizaje es el proceso de apropiación de contenidos de diverso tipo, gracias a la mediación de una serie de elementos; uno de éstos puede ser el docente que, mediante la organización de experiencias como la enseñanza crítica, dialógica y colectiva, provoca los aprendizajes (MINEDUC, 2002).

Hay muchos autores que definen el aprendizaje y por ello definiciones con diferentes enfoques, pero en lo que seguro coinciden muchos es en el hecho de que se trata de cambios y de un aumento de conocimientos en los estudiantes.

Marqués (2001) es sus escritos titulados Didáctica y Los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje comenta que aprender no solamente consiste en adquirir nuevos conocimientos, también puede consistir en consolidar, reestructurar o eliminar conocimientos que ya se tienen. De todas maneras se habla de una modificación de los esquemas de conocimiento y/o de las estructuras cognitivas de los aprendices.

Recordemos que no siempre los conocimientos recibidos serán los correctos y éstos tendrán que ser corregidos y/o sustituidos por otros; y el proceso para que esto se dé es el mismo, el aprendizaje.

Comentarios finales

El juego pedagógico en el proceso de aprendizaje de estudiantes a nivel medio está siendo aplicado en gran parte, debido a que hay varios principios que están siendo aplicados y que tienen su parte en la formación académica de los estudiantes. Los principios que más se manejan y que han sido observables en el proceso son: La participación que se da en el aula, cierto dinamismo por parte de los maestros, la ampliación de los temas que son abordados en el aula para aclarar algunas dudas y la influencia que el aprendizaje tiene en la conducta de los estudiantes de manera favorable.

El juego pedagógico está basado en varios principios, que requieren diferente nivel de exigencia por parte del maestro, para ser ejecutados en el proceso de aprendizaje, ello provoca que principios que son bastante exigentes como “el aprendizaje es inter-aprendizaje” y “la construcción de conceptos y definiciones”, no sean aplicados. Por otra parte, el juego pedagógico no está siendo tomado como una metodología de aprendizaje como tal, sino simplemente se están usando ciertos principios que de manera independiente han proporcionado resultados favorables al proceso educativo.

La investigación ha dejado ver la poca información que los padres tienen, en cuanto al proceso de educación de sus hijos, por ello existe un desligamiento entre centro educativo y padres de familia en este aspecto.

La información obtenida sobre la aplicación del juego pedagógico en el proceso de aprendizaje a nivel medio, tiene un carácter general a nivel de docencia, debido al proceso utilizado; pero es importante realizar investigaciones para inferir sobre el uso del juego pedagógico por parte de cada docente, dando conocer los resultados a cada sujeto de investigación y llevando a cabo después de ello una capacitación en la temática para que se logren beneficios notables que se reflejen en el proceso de aprendizaje.

La educación suele ser menos activa a nivel medio que a nivel primario, esto podría deberse a la edad de los sujetos sometidos al proceso de aprendizaje. Debido a que el juego pedagógico es una metodología activa; es conveniente investigar si está siendo implementada en el nivel primario y definir que rol está desempeñando.

Conclusiones

En la investigación ejecutada, sobre la implementación del juego pedagógico en el proceso de aprendizaje a nivel medio, se obtuvo información bastante general, que permite concebir una idea sobre la utilización de la metodología; pero es consecuente formular un estudio, que admita desarrollar estrategias para fortalecer el proceso educativo.

La investigación muestra ciertos indicios sobre un tradicionalismo educativo en el que están encausados los estudiantes y que de alguna manera no permite una respuesta favorable a la metodología del juego pedagógico. Es conveniente ahondar en este tema a través de una investigación que evalúe el proceso de aprendizaje a nivel primario para determinar que tan activo es.

Los resultados del estudio ponen en tela de duda el conocimiento del método del juego pedagógico por parte de los docentes y/o la motivación de implementarlo en el proceso de aprendizaje, esto debe ser definido a través de una herramienta dirigida a docentes que permita concluir sobre ello para definir acciones.

La falta de herramientas activas es uno de los factores que llevan a la tediosidad y dificultan la aplicación del método del juego pedagógico en el proceso de aprendizaje. Éstas son algunas conjeturas que se reflejaron en el estudio; por ello es importante evaluar de manera puntual el uso de herramientas activas en el proceso de aprendizaje.

Referencias

Libros

Algava, M. (2006). *Jugar y Jugarse* (2ª ed.). Buenos Aires: Ediciones América libre.

Asociación Accent (2011). *Dossier temático*. 4, 5, 9. España.

Cortés, J.E. (2008). El valor educativo del juego. *Investigación y Ciencia del Gimnasio Campestre*. 46.

Echeverri, J.H. y Gómez, J.G. (2009). *La Dimensión lúdica del maestro*. Colombia: Universidad de Caldas.

Gutiérrez, T. (2004). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. (Tesis de doctorado). Universidad Complutense de Madrid. España.

Gran Diccionario de la Lengua Española Larousse. (s.f.). Ediciones Larousse.

Marqués, P. (2001). *Didáctica. Los procesos de enseñanza y aprendizaje*. 10. Bolivia: Universidad Autónoma de Bolivia.

Ministerio de Educación (MINEDUC). (2002). *Psicopedagogía*. 3, 4, 93 – 96. Guatemala: Instituto de Lingüística y Educación Universidad Rafael Landívar.

Nassif, R. (1958). *Pedagogía General*. Buenos Aires: Kapelusz.

UNESCO. (1980) El niño y el juego. *Estudios y documentos de educación*. 34, 7, 14.

Internet

Cerezo, P. (2008). Construyendo campos para el aprendizaje creativo. Método del juego. *Revista de educación a distancia*. 21, 16, 17. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/21/paco.pdf>

Diccionario Wordreference.com. (s.f.). *Rol*. Recuperado de <http://www.wordreference.com/definicion/rol>

Fundación Wikimedia, Inc. (s.f.). *Aprendizaje*. Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje#Proceso_de_aprendizaje

Fundación Wikimedia, Inc. (s.f.). *Pedagogía*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=68417615>

Fundación Wikimedia, Inc. (s.f.). *Principio*. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Principio>
Gutiérrez, F. y Prieto, D. (1991). La mediación pedagógica. *Apuntes para una educación a distancia alternativa*. Costa Rica: Radio Nederland Training Centre.

Ministerio de Educación (MINEDU). (2011). *Juego libre en los sectores*. Recuperado de http://ebr.minedu.gob.pe/dei/pdfs/semnario_trujillo_pdf/separatas/separata_juego_libre_en_los_sectores.pdf

Mujica, M. (2007). *Investigación*. 1, 2. Recuperado de <http://mmujica.files.wordpress.com/2007/03/material-1-de-investigacion.pdf>

Organización Wikispace. (s.f.). *Juego*. Recuperado de <http://juegospedagogicos.wikispaces.com/Juegos+Pedag%C3%B3gicos>

Romero Barea, G.A. (2009). *La Pedagogía en la educación*. 2. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/GUSTAVO%20ADOLFO_ROMERO_2.pdf

Ubal, M. y Píriz, S. (2009). *¿De qué hablamos cuando decimos pedagogía?* 11, 14. Recuperado de <http://www.inau.gub.uy/biblioteca/piriz%20ubal.pdf>

UJI y Consejería de Empresa, Universidad y Ciencia. (2006). *Metodología de E – A/estrategia didáctica*. Recuperado de <http://www.recursosees.uji.es/fichas/fc9.pdf>