

Carrera del Saber

Ma. Elena Cantú Hernández, Héctor Gracia Leal,
Esthela del S. Medina Tamez

Preparatoria No. 23 U.A.N.L.
Ave. San Francisco 168 La Fama, Sta. Catarina. N.L.
maecantu05@hotmail.com

Resumen: El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional. El presente juego se elaboró en lenguajes de programación llamados Visual Basic, Power Point y Hotpotatoes, con los siguientes objetivos: Lograr el trabajo en equipo, Fomentar la competitividad entre los grupos, integración entre los alumnos y los Profesores; así como adquirir los conocimientos en forma divertida. En esta propuesta didáctica el número de participantes será de 2 equipos, de 6 alumnos del mismo grupo, las preguntas serán de falso o verdadero y preguntas abiertas. Las reglas del juego son: cada integrante participa en por lo menos 1 juego, los equipos se distinguirán por los colores azul y amarillo y finalmente el tiempo máximo será de 3 minutos por juego. A través de estos juegos se desarrolla el espíritu crítico y autocrítico en cada alumno y ellos se llevan algo en su ser para su formación integral.

Palabras clave: Juego didáctico, modelo, equipos, aprender, sentido autocrítico, integración.

INTRODUCCIÓN:

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, y de esta manera se origina un aprendizaje agradable y profundo.

M.A Cruz-Chávez, J.C Zavala-Díaz (Eds): CICos 2008, ISBN:978-607-00-0165-9. pp. 252-263, 2008

El juego didáctico puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problémica. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación, entre otros).

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

El juego vincula el aprendizaje con las emociones e intereses. El profesor debe conocer a sus estudiantes y aprovechar este conocimiento para impulsarlos hacia el cumplimiento del objetivo. Debe haber un interés vivo por competir para que nadie quede al margen del proceso de aprendizaje sino que se sumerja en el mismo.

En la actualidad los pedagogos para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la educación media superior, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los Juegos Didácticos, Juegos Creativos, Juegos profesionales y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica.

Vigotski concibe el juego no como “el simple recuerdo de lo vivido, sino el procesamiento creativo de las impresiones vividas, su combinación y construcción, partiendo de ellas, de una realidad que corresponda a las demandas e inclinaciones del proceso”¹. Esto es no espectador de los acontecimientos sino participante activo en el curso de los mismos.

JUSTIFICACIÓN:

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora.

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

En el aspecto conductual, se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, principalmente.

¹ Material Didáctico: "Los métodos de enseñanza". MS. Esperanza Hacíet Salinas. Material mimeografiado. FCM "Dr. Zoilo E. Marinello Vidaurreta". Las Tunas, 1998. (FCM)

En el afectivo motivacional, se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar ². Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científico técnico.
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad (es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas).

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual.

OBJETIVO(S) DEL SOFTWARE:

El juego didáctico “Carrera del Saber”, se creó con la finalidad de:

- Lograr el trabajo en equipo.
- Fomentar la competitividad entre los grupos.
- Integración entre los alumnos y con los Profesores.
- Adquirir los conocimientos en forma divertida.
- Apoyar a las materias de Ciencias Sociales, Español, Biología, Educación Física, Matemáticas y Tecnología de la Información y la Comunicación.

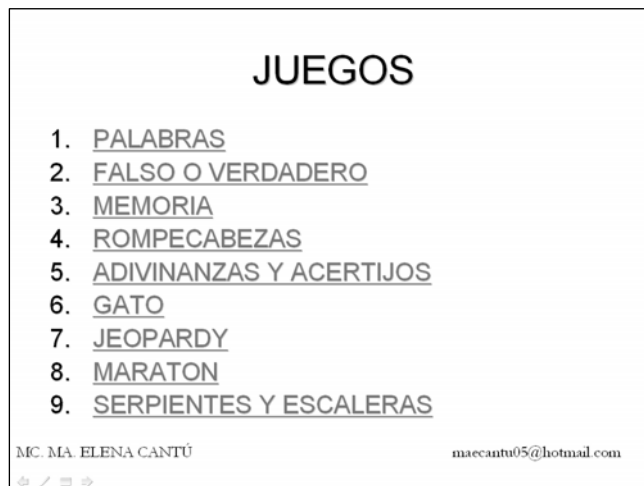
² Apoyo a la tarea docente No. 1. Ludoteca escolar. CONALTE. México, 1997. (ISP)

DESARROLLO:

El presente juego se elaboro en un lenguaje de programación llamado Visual Basic, Power Point y Hotpotatoes. El funcionamiento de este es el siguiente:

El número de participantes será de 2 equipos, de 6 alumnos del mismo grupo.

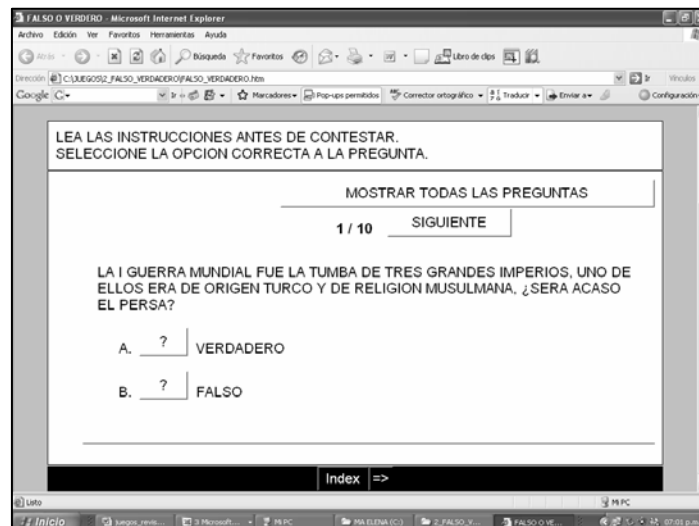
- Las preguntas serán de tipo:
 - o Falso y verdadero.
 - o Preguntas abiertas.
- Reglas del juego:
 - o Cada integrante deberá participar en por lo menos 1 juego.
 - o Los equipos se distinguirán por los colores azul y amarillo.
 - o Dependiendo del juego, el tiempo máximo: 3 minutos.
 - o Valor de cada respuesta: 100 puntos en los juegos que no tengan su valor registrado.
- Requerimientos:
 - o 2 dados de esponja
 - o 1 Computadora
 - o Proyector (infocus)
 - o Pantalla (si es afuera)
 - o 3 conductores (alumnos)
 - o Pizarrón
 - o Marcadores
 - o Reloj de arena.
- Consta de 9 juegos conocidos, que son los siguientes:
 - a) Palabras
 - b) Falso y verdadero
 - c) Memoria
 - d) Rompecabezas
 - e) Adivinanzas y acertijos
 - f) Gato
 - g) Jeopardy
 - h) Maratón
 - i) Serpientes y escaleras



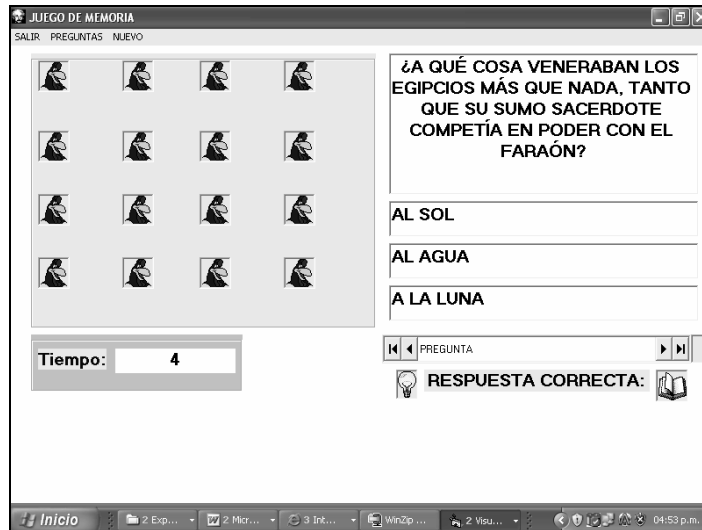
a) **Palabras:** consta de un pequeño programa que, en forma aleatoria, te da cierto número de vocales y consonantes, con las cuales una persona del equipo, previamente seleccionado, formara el mayor número de palabras en un tiempo máximo de 1 minutos. El equipo que forme el mayor número de palabras, es quien gana. Materias que se apoyan: Español.



b) **Falso y verdadero:** Consiste en una serie de preguntas donde los equipos deberán aseverar si son verdaderas o falsas. El equipo que conteste el mayor número de preguntas es quien gana. Tiempo: 3 minutos. Materias que se apoyan: Historia.



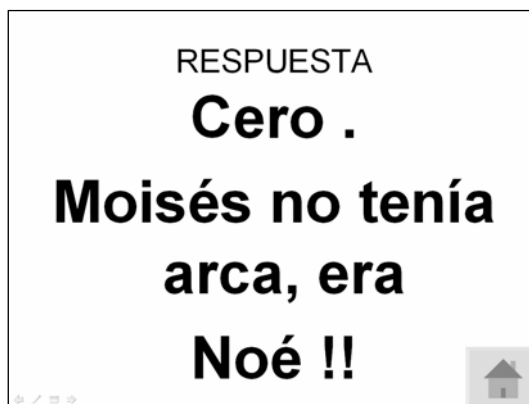
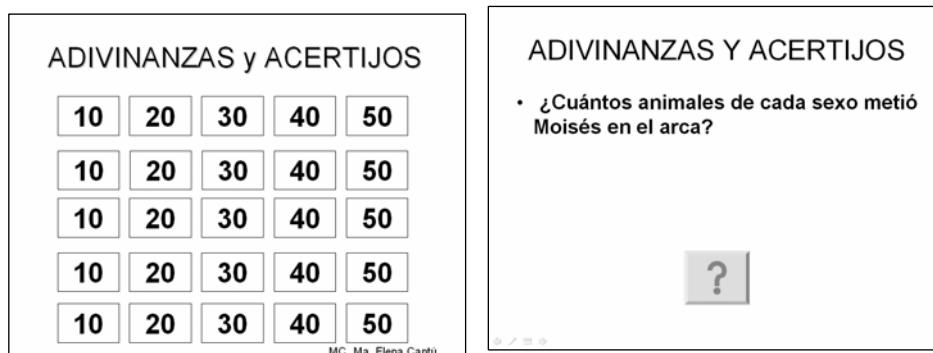
- c) Memoria: Juego clásico que consiste en encontrar pares de personajes de Disney, en un tablero. El equipo que logre encontrar el mayor número de pares, es el que gana. Valor de cada par: 100 puntos. Tiempo: 1 minuto. Materias que se apoyan: Ciencias Sociales, Educación Física.



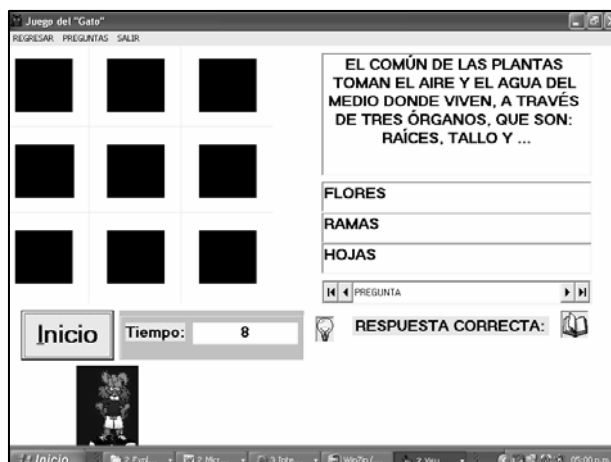
- b) Rompecabezas: Este juego tiene como objetivo identificar al personaje que se encuentra detrás de los cuadros. Para ello, los equipos deberán responder correctamente a las preguntas, para poder ir destapando la figura. El equipo que logre identificar al personaje a tiempo, es quien gana. Tiempo: 3 minutos. Materias que se apoyan: Ciencias Sociales.



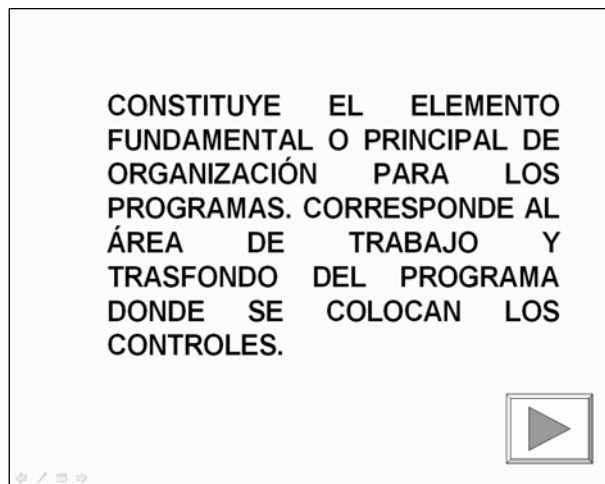
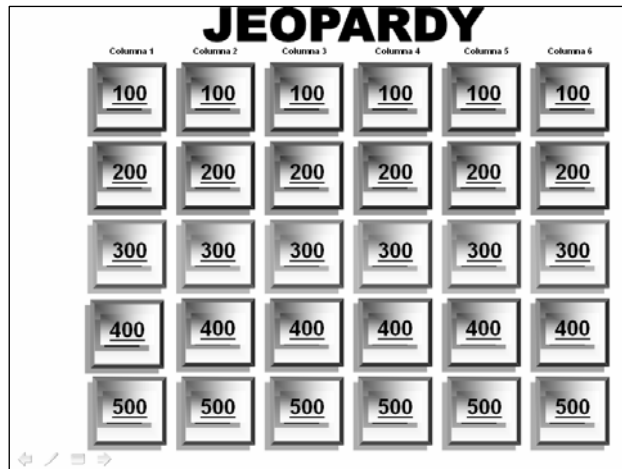
c) Adivinanzas y acertijos: Juego que consiste en seleccionar una de las fichas según el valor de puntos que quiera ganar el participante, para obtenerlos deberá contestar correctamente. Tiempo: 3 minutos.

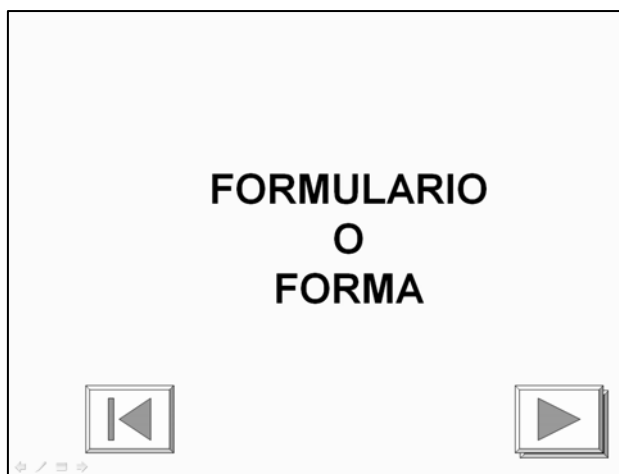


d) Gato: Clásico juego mexicano. Aquí los equipos deberán responder correctamente a una serie de preguntas para poder tener derecho a seleccionar una posición. El equipo que logre hacer el gato es quien gana. Tiempo: 3 minutos. Materias que se apoyan: Tecnología de la Información y la Comunicación.

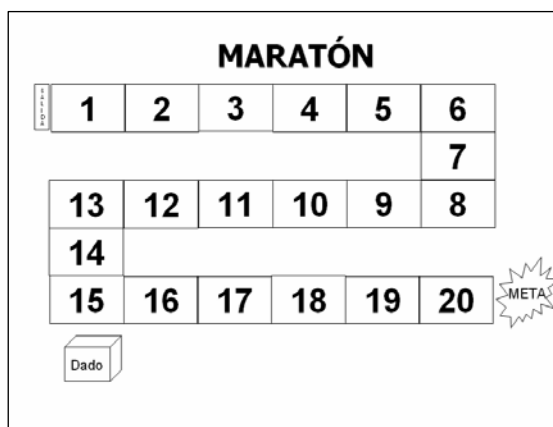


e) Jeopardy: Basado en el juego Jeopardy. Aquí el equipo deberá seleccionar una de las casillas de la primera fila hasta agotarlas, para continuar con la siguiente fila y así hasta llegar a la última fila, la cual tiene los más altos valores. Cada casilla contiene una pregunta, la cual deberá contestar de manera correcta para que esos puntos se sumen a al equipo. Tiempo: 5 minutos. Materias que se apoyan: Tecnología de la Información y la Comunicación.





f) Maratón: Es el clásico juego de mesa. Consta de un tablero y un dado electrónico. Cada equipo deberá contestar el mayor número de preguntas es el que gana. Tiempo: 3 minutos. Materias que se apoyan: Historia, Educación Física.



HISTORIA

- PAÍS QUE OBTUVO SU INDEPENDENCIA DE ESPAÑA EN LA BATALLA DE CARABOBO, NOMBRE ACTUAL DE UNO DE SUS ESTADOS.



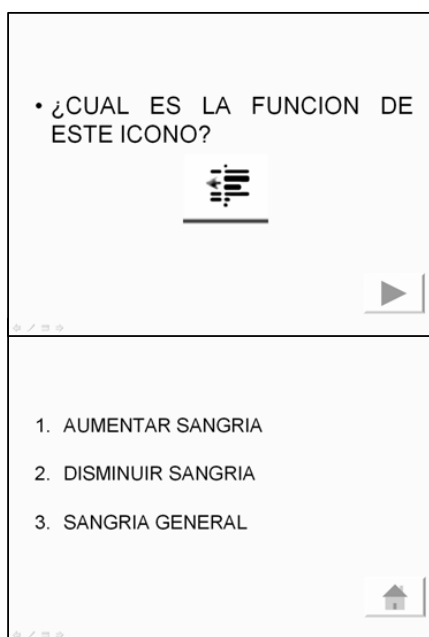
RESPUESTAS

- A.VENEZUELA
- B.URUGUAY
- C.FILIPINAS



g) Serpientes y escaleras: Clásico juego mexicano. Consta de un tablero que tiene 51 casillas y un dado electrónico. Cada casilla contiene una pregunta. Según sea el número que indique el dado, será las casillas que avanzará o retrocederá. En algunas casillas se apoya una escalera que ayuda a subir y conduce a la meta y con ello ganar el juego; sin embargo, en el camino hay otras casillas que muestran peligros, y en caso de caer en alguno de ellas, el dibujo tiene una cola de serpiente que hace bajar varios números y aleja del éxito prometido. Tiempo: 3 minutos. Materias que se apoyan: Tecnología de la Información y la Comunicación.





CONCLUSIONES:

Al termino de la sesión cada uno de los alumnos se lleva algo en su ser, algo que es difícil de explicar, pero su actitud, su semblante es distinto, cuando sabe que aprende jugando. La satisfacción también es del maestro, ya que mantiene la atención de sus alumnos en los temas a cumplir del programa. Con lo anterior, comprobamos que cuando la actitud de los alumnos hacia temas aburridos en teoría, se los presentamos de una manera dinámica y participativa, el apropiarse del conocimiento es menos difícil, además de considerar permanente esta experiencia para su desarrollo académico.

Finalmente es difícil medir de manera tangible los resultados que provocan el aprender jugando; sin embargo, cuando el Profesor observa la actitud del alumno ante estos juegos, consideramos que el conocimiento teórico que intentamos que aprenda está siendo captado de manera más clara y contundente.

El profesor tiene que abrirse hacia esas nuevas herramientas y estimular al alumno a que recurra a ellas también, no sólo como una necesidad pedagógica sino como una exigencia en los programas educativos del nivel medio superior.

BIBLIOGRAFÍA:

1. Pedagogía '97. Curso 57. Si, jugando también se aprende. Lic. Ricardo R. Oropeza Fernández. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño (IPLAC). La Habana. (ISP)
2. Apoyo a la tarea docente No. 1. Ludoteca escolar. CONALTE. México, 1997. (ISP)
- 3.- www.emagister.com.mx/cursos_juegos_didacticos-tpsmx-459243.htm.
- 4.-
www.benavente.edu.mx/investigacion/mayoagosto06/P%20pensamiento/eljuego.htm.
- 5.- www.upv.es/jugaryaprender/cienciasnaturales/juegos.htm
- 6.- www.somece.org.mx/memorias/2002/Grupo4/Villarreal.doc