

¿Recuerdas cuándo dejaste de jugar para aprender?

Fernández Vázquez, Cintia

2021-11-26

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5194>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

¿Recuerdas cuándo dejaste de jugar para aprender?

Cintia Fernández Vázquez

Publicado en “E-Consulta”, el 26 de noviembre de 2021. Disponible en:

<https://web.mediasolutions.mx/Notas/?id=202111260740348843>

Si tu respuesta a la pregunta que titula este escrito es: ¡nunca he dejado de jugar para aprender!, felicidades, seguramente has aprendido a aprender a lo largo de tu vida y te diviertes en el proceso. Si no te es fácil responder al cuestionamiento, te invito a continuar la lectura con la expectativa de que te lleves algunos tips para integrar el juego en los procesos de aprendizaje en los que participes.

La RAE define el verbo jugar como hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse, mientras que se refiere al juego como el ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde y en el que se ejercita alguna capacidad o destreza física o mental en compañía de otras personas.

Es por lo anterior, que el juego es un recurso educativo muy valioso en entornos escolares y no escolares en los que se busca alcanzar un objetivo de aprendizaje, desarrollar habilidades o construir conocimiento.

Considero de gran relevancia este tema, pues el regreso a las aulas en este ciclo escolar ha sido un trance desafiante para estudiantes y docentes, volvimos a las escuelas y universidades con el entusiasmo del reencuentro y después de

meses de añoranza por retornar a los espacios de convivencia que recordábamos, sólo para darnos cuenta de que todo es diferente.

La convivencia está llena de limitaciones y estamos aprendiendo nuevas formas de acercarnos unos a otros. Este es el momento perfecto para suavizar las dificultades retomando al juego como una manera de poner al centro la alegría de aprender y valorar que contamos con instituciones y comunidades educativas que garantizan nuestro derecho a educarnos para construir las realidades que merecemos como humanidad, incluso ante las adversidades.

El primer tip que comparto es observar a maestras y estudiantes de nivel preescolar: canciones, bailes, juguetes, libros y materiales llenos de coloridas imágenes son un insumo para compartir significados relevantes para la convivencia y el desarrollo de habilidades. Es decir, para la integración de los más pequeños a la cultura, así como para la construcción de esquemas cognitivos que les faciliten interpretar el mundo que les rodea utilizando los símbolos que compartimos como sociedad: letras, números, señales verbales y no verbales...

Con el paso del tiempo todos estos símbolos, lenguaje compartido, es decir el total de nuestra cultura compuesta por conocimientos formales e informales se complejiza y llega un momento en el que las canciones, el baile, los juguetes y particularmente el juego comienza a perder el rol protagónico y comienza a convertirse en un recurso didáctico estratégico en los entornos escolares. Si al llegar a este párrafo tienes interés en integrar actividades lúdicas en procesos de aprendizaje, comparto otros tips que podrían ser de utilidad:

Elige momentos para jugar en los que la relajación de un ambiente lúdico favorezca manejar mejor una circunstancia particularmente retadora o estresante: cerca de un examen, para repasar; el inicio de un curso, para romper el hielo; introducir a un tema hacia el cual se percibe resistencia del grupo.

Toma el tiempo para conocer los gustos y preferencias de los aprendices al jugar; prefieren juegos de mesa, legos, juegos digitales en sus dispositivos, ¿les gusta jugar? ¿aprenden al jugar?, ¿les gustaría jugar en clase?

Decide si puedes utilizar un juego conocido para integrar contenidos de tu asignatura: maratón, jeopardy, serpientes y escaleras; o bien, si tienes el tiempo y disposición de diseñar un juego conoce los principios del diseño de juegos y la gamificación. Si es pertinente, invita a los estudiantes a conocerlos también, ya que ellos pueden diseñar juegos para el grupo y aprender en el proceso.

Crea un ambiente al momento de jugar en el que equivocarse sea parte de la diversión y en el que siempre haya oportunidad de aprender del error con respeto y buen ánimo.

Después de tantos meses de clases en línea, seguramente conoces muchas aplicaciones digitales y te sientes más seguro para aprender aún más. ¿Cuáles de estas aplicaciones puedes integrar para crear juegos?, define ¿cuáles te gustaría aprender? Kahoot, Goose Chase, Nearpod, Menti, Padlet, Genially y una infinidad de recursos digitales pueden ser de gran utilidad para aprender jugando. Toma algo de tiempo, pero vale la pena.

Recuperar a los viejos conocidos también es muy valioso: papel, tijeras, colores, cartón, plumones y por supuesto la imaginación, la propia voz y el cuerpo son recursos valiosísimos para el juego.

La pandemia nos ha obligado a tomarnos muy en serio el autocuidado y el cuidar de los otros, nos ha implicado un esfuerzo importante responsabilizarnos por nuestra salud y la de nuestros seres queridos. Las fiestas, los juegos, los deportes y la diversión en general fueron algunas de las actividades más afectadas en nuestra vida cotidiana y aunque ya estamos recuperando estos gustos sociales, incluso con los riesgos que ello implica, creo que las escuelas son espacios ideales para continuar aprovechando los beneficios del juego para reconstruirnos ante las nuevas realidades que estamos viviendo en un ambiente seguro y con un propósito transformador.