

“ El juego en el aula como una estrategia vital ”

Yolanda Sassoon Lombardo: ysasson@ilce.edu.mx

ILCE, RED ESCOLAR

ÁREA TEMÁTICA: PEDAGOGÍA

Resumen: Este artículo proporciona conceptos importantes sobre el juego y sus ventajas en el aula como estrategia pedagógica. Propone al docente que deje la postura rígida, si la tiene, y propone el aprendizaje de los alumnos por medio del juego para que sea más agradable y creativo. Se proporciona una sistematización final de las ventajas del juego en el aula.

Palabras claves: juego, aprendizaje, alegría, creatividad, equipo.

Obstáculos y soluciones para que el juego se considere una estrategia de aprendizaje

Si dejamos atrás la formalidad, la verticalidad y la preponderancia del ejercicio de la memoria en la enseñanza escolar, podemos dar cabida a que el salón de clases se convierta en un espacio más agradable y productivo para los alumnos. Si le damos un lugar al juego en todos los aprendizajes, posibilitamos que se valore la importancia de la alegría y de la posibilidad de compartir. El verdadero educador tiene la pasión de vivir, y el deseo de hacer vivir; es capaz de romper la rutina de comodidad que da la repetición y por eso se desapega de métodos pedagógicos conocidos y busca lo que le parece innovador.

El docente autoritario no escucha a los niños, no oye sus deseos. Pone una barrera, y sólo es capaz de escucharse así mismo y de manipular a los niños para que digan lo que él desea escuchar: como si sólo él fuera el único poseedor de “la verdad”.

El problema es que desgraciadamente aún existe la tendencia por parte de algunos profesoras y profesores, a oponer el juego al trabajo como si fueran excluyentes: “No jueguen, en este momento estamos en clase”, “espérense al recreo y entonces juegan”. De alguna manera desvinculan el aspecto cognoscitivo del emocional. Este mensaje puede encontrarse grabado con toda la fuerza de la tradición en la ideología de algunos docentes (¿o de muchos de ellos tal vez?). Sin embargo, no hay una razón contundente para que la enseñanza esté constantemente respaldada por el dato científico, pues resulta aburrido y sólo los alumnos lo aprenden de memoria. Pronto tienden a olvidarlo, ante la desintegración de dichos datos y la falta de un contexto atrayente.

El modo de relacionarse con los alumnos está determinado por la manera en que cada docente concibe la enseñanza: si cree que él la posee, si la comparte, o si confía en que sus alumnos son capaces de descubrirla.

Límites y acuerdos

No cabe duda, el juego, es una buena estrategia de aprendizaje. Sin embargo, hay temor para practicarlo por parte de muchos docentes, ya que al favorecerlo, consideran que pueden perder su autoridad con los alumnos. Sin embargo sólo sucede esto, si no se ponen límites al juego. Se sugiere propiciar un ambiente grato para hacer acuerdos con los niños respecto a las reglas –las que se relacionan estrechamente con los límites-, y precisar también cómo será el contenido y proceso del juego.

No a la rigidez, sí a la alegría

Entonces siempre existe la posibilidad de que la enseñanza, puede convertirse en un espacio alegre y activo. Todos sabemos que cuando estamos felices trabajamos mejor, a la vez que rompemos con la rigidez (y con el miedo), y somos más aptos para desarrollarnos y para aprender. Cuando el docente es rígido y pone distancia, los alumnos también se encuentran tensos, y en vez de ser auténticos, buscan complacerlo a toda costa, siempre con el miedo a equivocarse.

Al abandonar el docente la rigidez (o al menos hacer todo lo posible), los contenidos escolares pueden abordarse de una manera más espontánea, personal y participativa; para eso, podemos valernos de actividades diversas, matizadas por el juego que es el personaje principal de esta historia. Podemos promover el juego en equipos o individualmente, proponerles el mismo juego a todos, o varias actividades lúdicas de manera simultánea. Simular, por ejemplo un juicio a los alimentos nutritivos contra los no nutritivos para saber más sobre una sana alimentación; representar teatralmente de manera improvisada un pasaje de la historia; usar canciones o refranes para afianzar valores, entre otros muchos juegos que le dan color y vida a la enseñanza.

Si queremos jugar, es un prerrequisito sentir ganas de hacerlo, a la vez que estar relajados. Al vivir en el mundo de esa manera, se desplaza la postura rígida ya mencionada en el párrafo anterior. En el juego, como estrategia didáctica, la ventaja es que nadie está expuesto a la censura, a las correcciones, a las evaluaciones, a los fracasos, y mucho menos a los castigos.

Durante el desarrollo de la actividad, todos podemos hacer propuestas, opinar respetuosamente; y más que nada, sentirnos bien y relajados durante el aprendizaje.

Escuchar a los demás y expresar opiniones

En el proceso del juego colectivo, los participantes tienen que escuchar y tomar en cuenta lo que el otro dice: para aceptarlo, rechazarlo o proponer modificaciones. Es importante que todos tengan voz y voto y que el docente propicie también que los niños tímidos se expresen, motivándolos, no forzándolos. El juego es un excelente recurso para integrarlos y para lograr un equilibrio grupal en la participación y en la expresión.

La confianza

Es indispensable la confianza para que el juego funcione, y ésta debe propiciarse en ambos sentidos: por parte del docente y también de los alumnos. Por eso, el profesor debe estar pendiente de que no haya burlas, ni se estigmatice a nadie.

¿Una o varias materias?

Con el juego podemos abordar temas de una o más asignaturas y redescubrir su significado porque las estamos abordando desde otro ángulo. De esta manera, adquieren más sentido para el niño. Además hay un importante trabajo participativo involucrado.

El juego dentro de clase (no además de la clase)

En esta propuesta, el tiempo del juego es más corto que el del “trabajo” porque nos divertimos más, y nos ahorramos trámites y ejercicios al jugar con gusto. No se trata de jugar además de la clase, o si tenemos un rato libre. Lo que se propone es introducir juegos dentro de la clase, sustituir algunas prácticas pedagógicas.

Cambio de roles



Muchos docentes, consiente o inconscientemente, ponen etiquetas a sus alumnos (se las digan o no): listos y aplicados, lentos, latosos, distraídos, etc. Los niños generalmente se dan cuenta. Sin embargo, cuando se forman equipos o grupos para llevar a cabo juegos, hay un movimiento de roles, lo cual es sumamente saludable para el desarrollo infantil.

Reflexión después de la actividad lúdica

Después del juego, es conveniente que el docente planee un tiempo para reflexionar sobre la actividad que se llevó a cabo, y esto es muy importante para afianzar el aprendizaje.

Sistematización

El siguiente cuadro nos sirve para recapitular las bondades del juego en el aula:

- Muestra torpezas sin provocar dolor
- Permite que nos mostremos, sin ocultarnos al ejecutar reglas y ceremonias
- Es saludable, pues favorece el cambio de roles, generalmente fijos o estereotipados en un grupo
- Combate la pasividad
- Da lugar a la alegría, al buen humor, a la creatividad y a la espontaneidad
- Rompe con la escisión entre los planos intelectual y emocional

BIBLIOGRAFÍA

ÁREA DE CAPACITACIÓN DE LA UNIDAD DE PUBLICACIONES EDUCATIVAS. (1995) “El juego en el trabajo creativo”. México. Mecanoscrito.

PESCETTI, Luis María. (1996) *Taller de animación musical y juegos*. SEP, Libros del Rincón, México, Colección Biblioteca Escolar.

ZEPEDA, Monique. (2003) *Profesión: maestro*. México. Ediciones S.M. Colección Aula Nueva.