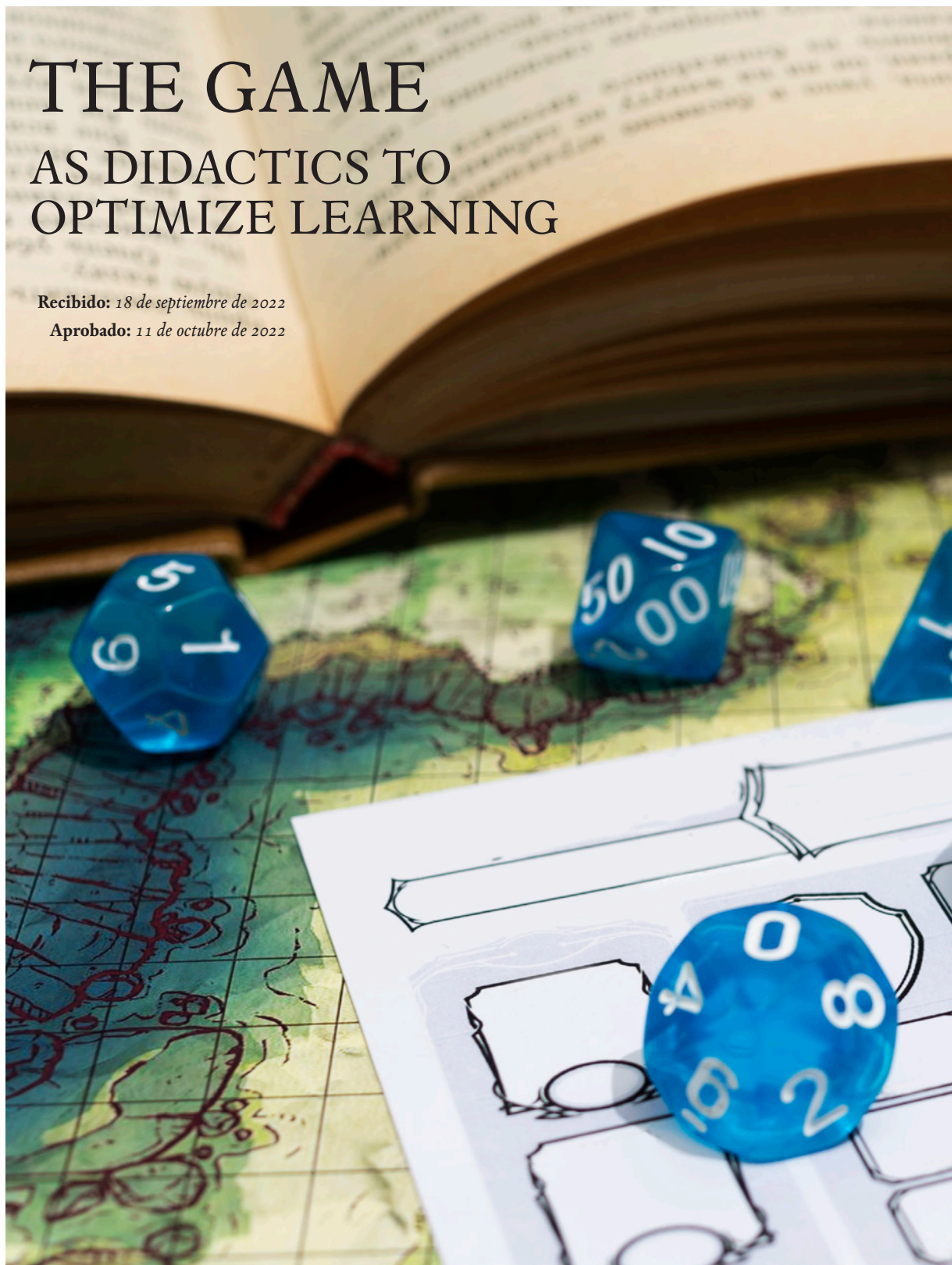


THE GAME

AS DIDACTICS TO OPTIMIZE LEARNING

Recibido: 18 de septiembre de 2022

Aprobado: 11 de octubre de 2022



EL JUEGO COMO DIDÁCTICA PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE

ITZEL GEORGINA MENESES OCHOA



RESUMEN

El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje propicia la adquisición del conocimiento de manera divertida, permitiendo a los estudiantes experimentar satisfacción y disfrute al aprender. Sin embargo, su uso debe estar acompañado de una adecuada planificación docente, que cumpla con los objetivos deseados para que tenga un sentido en el aprendizaje del estudiante.

Palabras clave: juego, enseñanza-aprendizaje, planeación.

ABSTRACT

Using games as a didactic strategy in the teaching-learning process promotes the acquisition of knowledge in a fun way, allowing students to experience satisfaction and enjoyment while learning. However, its use must be accompanied by adequate teacher planning that meets the desired objectives so that it makes sense in the students' learning.

Keywords: game, teaching-learning, planning.



SEMBLANZA ITZEL GEORGINA MENESES OCHOA

Es bióloga egresada de la Facultad de Ciencias, cuenta con una maestría en Ciencias Biológicas por la UNAM. Actualmente, se desempeña como profesora de Carrera Asociada "C" de Tiempo Completo en el plantel Oriente del CCH, donde imparte la asignatura de Biología. Ha impartido cursos tanto para alumnos como para profesores y ha acreditado diversos diplomados de formación docente. Además, forma parte de los programas institucionales de Asesoría y Tutoría.

El término “didáctico” proviene etimológicamente del griego y del latín, ambos hacen referencia a enseñar, demostrar e instruir, entre otros. En la educación, la didáctica es un proceso esencial que facilita tanto la enseñanza como el aprendizaje, obteniendo grandes beneficios tanto para el docente como para el estudiante (Grisales Franco, 2012). Por ejemplo, las clases se vuelven menos rutinarias o aburridas, se puede fomentar la reflexión, evitar la improvisación y ayudar a plantear objetivos claros y alcanzables, dejando de lado el trabajo desordenado que suele ser poco efectivo.

Para su implementación, es necesario que los docentes se planteen cuestionamientos que les ayuden a crear una propuesta didáctica más efectiva. Es importante reconocer qué recursos se necesitan para alcanzar las metas propuestas, determinar si es viable utilizarlos o no, si realmente serán un apoyo y considerar la experiencia previa que se tiene en su uso. Por otra parte, se propone el juego como una estrategia que cumple con las características didácticas necesarias (Torres, 2002).

Sin embargo, existe un temor en el uso del juego como estrategia didáctica, ya que se podría pensar que es exclusivo para niños y no para adolescentes que estudian el bachillerato, como es el caso de los estudiantes del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH). Es importante reflexionar sobre las virtudes que se pueden adquirir utilizando el juego como estrategia en la práctica docente, ya que no sólo ayuda a alcanzar los objetivos de aprendizaje en cuanto a los contenidos, sino que también permite desarrollar destrezas y habilidades

que van más allá de una formación planeada (Torres, 2002).

En el ámbito educativo, el juego propicia la adquisición del conocimiento y se puede experimentar diversión, satisfacción por aprender y ayuda a despejar el cansancio. Además, puede favorecer en los estudiantes cualidades éticas y morales, como la seguridad personal, la empatía hacia sus compañeros, la honestidad, la reflexión y el respeto. Asimismo, el juego puede despertar en los estudiantes la imaginación, la creatividad, la curiosidad, la iniciativa y el desarrollo de ciertas habilidades, como la autonomía en la adquisición de su aprendizaje (Gavilañez y Zavala, 2010).

Es importante que el docente analice las actividades que utilizará en el juego y que sean acordes con los aprendizajes que se abordarán y el nivel cognitivo de los estudiantes. De esta manera se garantiza que el juego tenga el resultado deseado y logre un impacto positivo en el aprendizaje. Además, se puede complementar el uso del juego con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para optimizar su aplicación.

Existen diversas plataformas, como Kahoot y Quizizz, que se pueden utilizar para implementar dinámicas de juego en el aula. Estas plataformas permiten la creación de preguntas de opción múltiple y verdadero o falso, así como la inclusión de música de fondo y un temporizador para cada pregunta.

Por ejemplo, al utilizar Kahoot, desde mi práctica, fue importante explicar a los estudiantes cómo se juega y las reglas que deben seguir. Una forma de incentivar-

La didáctica es un proceso esencial que facilita tanto la enseñanza como el aprendizaje.

los a estudiar y desarrollar habilidades de competencia fue proporcionarles participaciones extras o puntos adicionales en su examen. Esto podría limitarse a los primeros tres lugares y requiere que su puntaje sea superior a ocho.

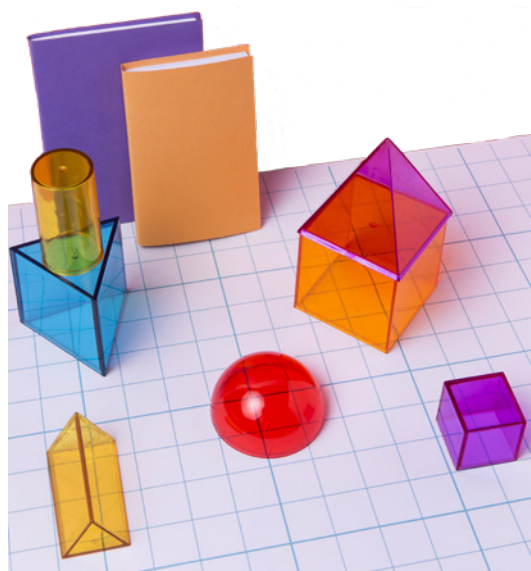
A través de la experiencia en el uso de este recurso, se puede compartir que los alumnos de la clase de Biología expresan que es un modo de reforzar sus conocimientos y les permite identificar qué aprendizajes se les dificultan. Además, han manifestado sentirse más seguros al presentar el examen y que esta dinámica sirve como una guía de estudio divertida y diferente. Para algunos, el hecho de llevarse puntos extras les resulta satisfactorio, y para aquellos que no los obtienen, es una motivación para seguir preparándose para los próximos juegos.

Además, también es posible crear juegos didácticos utilizando PowerPoint, como es el caso de Jeopardy, el cual fomenta el trabajo colaborativo, las habilidades de competencia, el estudio y la responsabilidad de los estudiantes. Este juego se basa en el clásico de los noventa y

se juega formando cinco equipos, cada uno integrado por cinco estudiantes. Cada uno responde por turnos las preguntas relacionadas con las temáticas vistas en clase, las cuales se dividen por aprendizajes y tienen un valor diferente. Si la respuesta es correcta, el equipo suma puntos y, si es incorrecta, se resta. El juego está acompañado de sonidos de elogio cuando se acierta y también incluye sorpresas con puntos adicionales. Finalmente, el equipo que acumula el puntaje establecido se convierte en el equipo ganador.

Esta propuesta proporciona a los estudiantes la oportunidad de repasar e identificar los aprendizajes que necesitan reforzar en su curso. Además, el docente puede identificar qué aprendizajes resultan difíciles para los estudiantes y así ajustar su enseñanza para abordar esas áreas en su próxima clase. En resumen, la elaboración de juegos didácticos como Jeopardy puede ser una herramienta efectiva para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula, al mismo tiempo que fomenta la participación activa de los estudiantes y permite repasar los temas de una manera divertida e interactiva. Es importante destacar que la creación de juegos didácticos no sólo permite que los estudiantes se diviertan, sino que también les ayuda a aprender de una manera más efectiva y a retener mejor los conocimientos adquiridos en clase. En este sentido, el uso de juegos didácticos como Jeopardy puede convertirse en una estrategia valiosa para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula.

Además, podemos emplear el juego sin necesidad de utilizar la tecnología. Un ejemplo de esto es el juego de tiro al blanco, donde los alumnos lanzan un objeto y, dependiendo de dónde caiga, se les proporciona una pregunta que deberán responder. Otro ejemplo es el juego de serpientes y escaleras, el cual se puede ju-



Los juegos pueden ser una forma divertida y efectiva de enseñar y aprender.

gar en equipos o de manera individual y requerirá que los estudiantes respondan preguntas correctamente para avanzar en el tablero.

Implementar estos recursos sólo es cuestión de poner la imaginación en marcha y adaptar los juegos a los objetivos de aprendizaje que deseamos alcancen los estudiantes (Herrera y Hernández, 2014). Es importante destacar que la implementación de juegos en el aula no sólo fomenta la participación activa de los alumnos, sino que también pueden ser una forma efectiva de que los estudiantes aprendan de manera más dinámica y entretenida. Este tipo de actividades pueden ser utilizadas como una herramienta complementaria para reforzar los conceptos aprendidos en clase de manera más interactiva.

Por otra parte, es importante solicitar retroalimentación por parte de los estudiantes, para obtener sugerencias de mejora y hacer ajustes en el futuro. Se debe considerar que el juego debe estar acompañado de una buena planificación y organización para que tenga un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes y no se convierta en una actividad sin sentido.

En conclusión, el uso del juego como estrategia didáctica en el aula puede ser muy beneficioso en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los juegos pueden ser una forma divertida y efectiva de enseñar y aprender, y además pueden fomentar habilidades y destrezas que van más allá de la adquisición de conocimientos. Es importante que el docente planifique y organice adecuadamente los juegos y que estén acordes con los objetivos de aprendi-

zaje y el nivel cognitivo de los estudiantes. Además, se debe implementar el uso de plataformas y recursos tecnológicos que permitan la interacción y el trabajo colaborativo de los estudiantes.

REFERENCIAS

Chang, M., Evans, M., Kim, S., Norton, A. y Samur, Y. (2015). Differential effects of learning games on mathematics proficiency. *Educational Media International*, 52 (1), 47-57. <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1005426>

Gaviláñez, Y. y Zavala, S. (2010). *Los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento*. Tesis de licenciatura Universidad Estatal del Milagro de Ecuador.

Grisales Franco, L. M. (2012). *Aproximación histórica al concepto de didáctica universitaria*. *Educación y Educadores*, 15 (2), 203-218.

Melo, M. P. y Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa*, 14 (66), 41-63. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es

Torres, M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>

