

Aprendizaje significativo: Un aporte de las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego

LUZ ELINA CAICEDO QUIROZ

El presente artículo refiere cómo el juego, siendo estrategia pedagógica, motiva al estudiante en tanto genera la participación activa con los pares y la comunidad, en un ambiente de familiaridad, y permite despertar su creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es una investigación-acción, ejecutada bajo el paradigma cualitativo, con un enfoque hermenéutico en el que se buscó el significado, el sentido, la intencionalidad. En la investigación se planteó la manera en la que el juego llega a los sentidos para producir alegría, calidez, felicidad, pero también orden y tensión, como elementos fundamentales en la interacción entre el docente y el estudiante y posteriormente del estudiante con la comunidad que interviene, porque el estudiante se abstrae del mundo exterior al jugar y resignifica su conocimiento al adquirir un nuevo aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Juego, aprendizaje significativo, estrategias pedagógicas

Meaningful learning: A contribution of the ludic pedagogical strategies centered in ludic activity

This article refers how playing as a pedagogical strategy, motivates the student in a way that generates their active participation with their pairs and the community, in an environment of familiarity and enables their creativity to awaken in the process of teaching and learning. It is an action-research, executed with the qualitative paradigm, with a hermeneutic approach, seeking meaning, significance, and intentionality. In the research the way seeking playing arrives to the senses in order to produce joy, happiness, warmth and also order and tension was suggested, elements that are very important that are in the interaction between the teacher and the student and then between the student and the community where he takes action, because the student can withdraw himself from the external world when he plays and he gives a new meaning to his knowledge by acquiring new knowledge.

Keywords: Game, meaningful learning, pedagogical strategies

Introducción

La investigación a la que hace alusión el presente artículo se enfocó en la reflexión de las estrategias lúdico-pedagógicas centradas en el juego en el aula del programa de Tecnología de Promoción de la Salud de la Universidad Nariño. Para realizar la investigación se tomó como sujeto de estudio a los estudiantes de 5° semestre del programa mencionado, con una aproximación que consistió en una entrevista para determinar las estrategias pedagógicas que los docentes aplican en el proceso de enseñanza, para de esta manera analizar los sentimientos que las mismas generan en el aprendizaje de los educandos, así como cuál era la percepción de estos; con esto se determina si al aprender hay motivación, innovación y participación, factores considerados indispensables en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El siguiente interrogante invitó a la reflexión dentro de la investigación: ¿Cuál es el aporte de las estrategias pedagógicas centradas en el juego en el aprendizaje significativo de los estudiantes de Tecnología de Promoción de la Salud de 5° semestre de la Universidad Nariño?

La investigación se dividió en cinco capítulos. Partiendo del análisis del problema, se planteó como objetivo general analizar el aporte en el aprendizaje significativo de las estrategias lúdico-pedagógicas centradas en el juego. Sus objetivos específicos se tomaron desde las acciones de caracterizar, implementar y valorar las estrategias y se categorizaron. Como marco de referencia se partió de los antecedentes que aportaron a la investigación, también se construyó un marco teórico para profundizar y sustentar la investigación, y la misma fue respaldada por un marco legal, ético y contextual.

Para ejecutar la investigación se elaboró una planeación estratégica con el fin de hacer posible su aplicabilidad en el aula, y se plantearon las estrategias pedagógicas lúdicas presentando cada sesión organizada en los cinco momentos de la metodología del aprender a enseñar: partiendo desde una reflexión, hacia la conceptualización, debate, compromiso y evaluación (Solano, 1992). Este último momento fue llevado a la práctica, espacio propicio para que el sujeto de estudio aplicara lo aprendido de modo que evidenciara la apropiación del conocimiento, y reflejara el aporte de las estrategias pedagógicas que fue posible observar en las apreciaciones dadas en los anecdotarios, fichas de evaluación de los estudiantes sujetos de estudio y guías de observación del docente investigador, recopiladas en el vaciado de la información de la investigación.

El vaciado de la información fue un segundo capítulo: en este se muestra el análisis e interpretación de resultados obtenidos por medio de la triangulación presentando el objetivo y la categoría; se llevó a cabo por preguntas guiadoras, lo que dio curso a las proposiciones y de ellas a las categorías que se agruparon en subcategorías por las palabras recurrentes y relevantes para la investigación que permitieron describir la información. En el tercer capítulo se presenta la discusión de la reflexión pedagógica sobre lo encontrado en la aplicación de la investigación con la confrontación de los autores que la respaldan. En el cuarto capítulo se hallan las conclusiones, que dejan ver las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego, las cuales deben aplicarse de acuerdo con el contexto, dentro de un proceso de planificación determinando: gustos, preferencias, habilidades, destrezas de los participantes, permitiendo la participación activa y la in-

teracción con los pares. Ello genera en el estudiante nuevas posibilidades de acercamiento a la comunidad, en medio de la diversión, al llevar a la práctica lo aprendido, en tanto que la verdadera captación de un saber teórico se presenta cuando el estudiante lo refleja en su cotidianidad y lo aplica sobre sí, sobre su familia y sobre su comunidad; dicho momento genera un aprendizaje significativo. Y más aún, cuando se aplica en el proceso de evaluación, el juego entonces se convierte en una experiencia para hallar el sentido de interpretar los contenidos, lo cual permite profundizar con exactitud el tema propuesto; esto al gestarse como una vivencia placentera para los estudiantes. Para terminar, en el último capítulo se emiten recomendaciones que surgen de la investigación.

Diseño metodológico

Comprende los aspectos metodológicos de la investigación acción desde el paradigma cualitativo con un enfoque hermenéutico y un tipo de investigación acción descrita por Kurt Lewin. Se ejecutó como la espiral de fases, a partir de los procesos de planeación, implementación-acción, observación, reflexión, y evaluación (1946), encaminada a mejorar las prácticas de enseñanza-aprendizaje al permitir evaluar y analizar por medio de una reflexión las estrategias centradas en el juego y su influencia en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Se determinó la línea de investigación, su área, con criterios de inclusión y exclusión de los sujetos de estudio. El rigor metodológico fue dado mediante criterios de coherencia o credibilidad, aplicabilidad y auditabilidad.

Dinámicas por medio de talleres y actividades lúdicas vs. las clases magistrales

Es importante, antes de comenzar a abordar las estrategias centradas en el juego, entender el concepto que propone Díaz, sobre una estrategia pedagógica: “Una estrategia de aprendizaje es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas” (1999, p. 12), lo cual concuerda con los objetivos y resultados de la investigación.

Las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego se presentaron a los estudiantes de Tecnología de Promoción de la Salud como formas alternativas de vivencia y aprendizaje para generar en ellos un procesos de desautomatización —concepto sugerido por Shlovsky (1991)—. Se piensa en ellas con el fin de que el aula deje de ser lo habitual y estar en ella se convierta en una experiencia enriquecedora para el estudiante, donde pueda compartir emociones y sentimientos con el docente y sus pares, en medio de un aprendizaje centrado en el juego. Asimismo, que cambie la mirada en un acontecimiento único e irrepetible pero a la vez cíclico, que por su configuración autónoma en sus reglas y modo de ser lúdico invita a cada estudiante a volver a vivir tal experiencia, jugar nuevamente, en pro de realizar un nuevo acercamiento donde reaparecerá el asombro y extrañamiento de ese mundo propio, para posteriormente interiorizar el conocimiento, lo que permita lograr un encuentro consigo mismo, ampliando su horizonte de comprensión (Gadamer, 1993). El estudiante siente la disposición de compartir el conocimiento adquirido a

su comunidad en su quehacer como tecnólogo tratando de hacer vivir experiencias, lo que se ve reflejado cuando este es capaz de usar las estrategias pedagógicas lúdicas centradas en el juego en sus acciones de réplica del conocimiento. Según Gadamer (1993) “el verdadero sujeto del juego no es el jugador sino el juego mismo”, razón por la cual el jugador se mantiene atento al movimiento que representa el juego. “El juego tiene la capacidad de atracción por su carácter que atrae y envuelve superando en su movimiento continuo como una experiencia de un jugar que siempre se renueva” (p. 45).

Las actividades en el aula que asombren al estudiante hacen que su atención se centre en lo propuesto, no dependiendo de la complejidad temática sino de la dinámica propuesta, en tanto sea de interés, y con la condición de que esta le permita interactuar con sus pares y sentirse en un ambiente de confianza en donde pueda plasmar su creatividad sin prejuicios o juicios sobre el otro. Es por eso que la lúdica hace del estudiante un ser creativo, que puede expresar sentimientos espontáneos por el ambiente de confianza y cercanía que propician los espacios de abstracción respecto a la rutina, la monotonía y la vida cotidiana del estudiante y la sensación de ser transportado hacia una dimensión desconocida pero placentera a los sentidos —el mundo propio del juego— de tal modo que se olvida de que está en un proceso de aprendizaje. Así, los contenidos teóricos son más fáciles de comprender, porque el estudiante no es juzgado por sus pares al expresarse libre y espontáneamente, además de que siente que sus opiniones son valoradas, en tanto que la práctica del jugar les permite a todos hacer parte del rol de jugadores, aún sin estar en lo correcto; es entonces cuan-

do el estudiante puede captar y apropiarse del conocimiento con alegría.

Se evidenció el proceso de aprendizaje significativo desde los tres momentos planteados por Ausubel; los saberes previos, el material significativo y posteriormente el aprendizaje captado (1983). Se considera entonces las estrategias lúdico-pedagógicas como ese material significativo que en el acontecimiento del jugar generan una interrelación entre su mundo de saber y los afectos generados. De ahí que se puede hablar de una fusión de horizontes desde Ricoeur (2001) en el cruce de dos horizontes de significación, concepto desarrollado por Gadamer (1993). Esto le da sentido al contenido expuesto y se pasa de la explicación a la comprensión; por eso el alumno es capaz de apropiarse del conocimiento y replicarlo en su comunidad, haciendo uso de las mismas estrategias aprendidas, con un previo reconocimiento del contexto donde las va a aplicar. Siente satisfacción al ver la aceptación por parte de la comunidad a quien va dirigida la actividad y al ver reflejada en esta nuevamente la felicidad que sintió en su momento en el aula. El fin, de todo esto, entre juegos, réplicas y prácticas pedagógicas, se extiende a una austeridad y trasciende desde la educación en salud para mejorar la calidad de vida de la población y la suya propia.

La actividad participante. Estudiantes con compromiso y satisfacción

El juego se presenta como una estrategia pedagógica que permite al sujeto que se involucra en él participar activamente. Tal dinamismo en las clases hace del estudiante un ser creativo, cuando es escuchado y propone su perspectiva en la reflexión

frente a un contenido. Es el estudiante cuando juega que entra a aprender y se apropia del conocimiento en medio de un movimiento de vaivén al comparar y descubrir la novedad lúdica, como refiere Huizinga (2007) que le proporciona cada juego. El estudiante asume compromisos desde sí mismo al encontrarse inmerso en las reglas que proporciona el juego. Teniendo en cuenta que este le plantea la resolución de un misterio, la búsqueda de algo o cualquier actividad que lo desafíe o lo rete y así pueda asumir un rol de jugador, puesto que todo ser humano siente naturalmente el deseo de jugar en medio de la tensión o desafío y recibir la recompensa que trae consigo el resolverlo.

El juego permite una construcción social desarrollada en un ambiente de familiaridad, porque el estudiante no está solo, sino que depende de un contexto exterior conformado por los compañeros y participantes; cada uno de estos trae consigo un panorama, un mundo propio significativo; por tanto, el docente debe propiciar un clima motivacional en pro de generar interés (Tapia 1997).

El educador es entonces poeta, artista y un creativo que sepa desenvolverse en cada contexto y situación y genere un interés continuo por el aprendizaje (Acaso, 2013), quien con el conocimiento del contexto del educando, centrándose en los intereses, habilidades y potencialidades de los estudiantes, realiza una mezcla que rompa barreras de la realidad automatizada para extrañar y despertar la curiosidad, asombrando desde lo múltiple y no desde estructuras lineales. La autora (Acaso, 2013) menciona que se requiere una educación más rizomática y variable en donde el docente realiza *crossover*¹ por reconocer en los

estudiantes sus predilecciones para hacer del aula un espacio donde se promueva la creatividad y la participación en un entorno de goce y disfrute pero de continua evaluación y retroalimentación que parten de pensar en despertar la pasión por el conocimiento (Acaso, 2013). Esta experiencia inspiradora que surge del aplicar estrategias pedagógicas lúdicas es lo que en el estudiante despierta y lo alienta a replicar el conocimiento que ha interiorizado de forma placentera y realizarlo de manera que quienes vayan a participar de esta réplica puedan también ser partícipes de espacios fructivos en torno al conocimiento que tienen respecto a sus vivencias y el nuevo presentado, de forma que deleiten los sentidos, despierten sensaciones y quieran poner en práctica lo aprendido. A esto se refiere la autora Acaso (2013), que expone un aprendizaje donde se involucre lo emotivo en un ambiente de fraternidad en el habitar para hacer del proceso de enseñanza un espacio de reflexión que paso a paso se puede transformar buscando estrategias que permitan una educación contemporánea más abierta y productiva (p.18).

Formas en las que se presentó el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje

Desde la planeación estratégica se puede decir que esta práctica se gestó en cinco momentos, planteados por Solano (1992), como anteriormente se había descrito: reflexión, conceptualización, debate, compromiso, evaluación. A continuación se mostrará algunas de las estrategias desarrolladas en este proceso, para determinar los alcances que tuvo la investigación, manifestando de una manera más concreta un amalgamamiento entre teoría y praxis.

¹ Combinación de estilos o fusión de dos categorías que no suelen ir juntas.

Ambientes creativos

Esta actividad consistió en una decoración por medio de imágenes alusivas y significativas dispuestas en el aula. En el momento de la reflexión se incita a los estudiantes al asombro y a la exploración de este lugar que se recrea y se presenta a través de sus sentidos. Para el momento de conceptualización se invitó a los estudiantes a realizar una asociación entre imágenes y palabras y construir conceptos. Esto con el fin de encontrar ese mundo propio del estudiante, los pre-saberes u horizontes significativos de experiencia que lo acompañarán durante toda la actividad. En el momento del debate se invita a los estudiantes a tomar decisiones grupales en un proceso de interpretación que se da a través del diálogo en el compartir de sus ideas. Finalmente en el modelo evaluativo, se da lo que se ha denominado réplica, en tanto que son los estudiantes quienes proponen una nueva estrategia pedagógica para exponer sus propias experiencias y para indagar sobre cómo podrían llegar a una comunidad de forma creativa, pasando de ser jugadores a propietarios de un espacio de juego.

Armando reconozco mi entorno y el de mi comunidad

En este juego, como estrategia pedagógica, se invita a los estudiantes al reconocimiento de su espacio universitario para posteriormente trazar un mapa que permite ubicar de manera gráfica los factores protectores o de riesgo que puede haber en cada zona. Se trata pues de una actividad que se identifica como un juego asociativo que da paso a la reflexión. Posteriormente, en la conceptualización, se pretende que los estudiantes lleguen a

consensos por medio del trabajo en equipo; desde aquí se pretende que mediante imágenes o conceptos se extraiga toda la información brindada en los mapas. Para el debate se plantea una socialización de lo encontrado, para que con ayuda de todos los compañeros se construya una balanza en la cual se sopesa la importancia de los diferentes factores identificados. En el compromiso-evaluación se propone a los estudiantes trazar un gráfico aplicado a los problemas de su comunidad, esto con ayuda de los miembros de la misma, con el propósito de mejorar hábitos de vida e incentivar maneras saludables; desde este punto será el estudiante-tecnólogo el que asumirá el liderazgo y replicará para intervenir a su comunidad.

Analizando, pensando y construyendo

Se trae y ejemplifica una situación de otro contexto mediante una matriz, en el proceso de reflexión. En la conceptualización los estudiantes diseñan un rompecabezas con material de apoyo como revistas, para promover sus capacidades creativas. Para extender su imaginación, los estudiantes comparten y arman los rompecabezas de los otros compañeros. Finalmente, los estudiantes se comprometerán a desarrollar estrategias similares para la comunidad.

La búsqueda del plan oculto

Los estudiantes aprenderán a realizar un plan de sesión, pero el contenido del mismo y la manera de elaboración se encuentran ocultos en el aula. Para encontrarlo deben indagar y poner en práctica su habilidad de rastreo y engranaje de información. El objetivo es llegar, literalmente al saber.

Imaginando, creando e ideando la solución

Se propone a los estudiantes la creación de un juego interactivo que les permita abrir un mundo de apertura y relaciones múltiples con su entorno. Se propone la construcción de productos educomunicativos que permitan abarcar un entorno comunitario de manera creativa. Son ellos los que gestan y procesan tras todo este aprendizaje significativos maneras plausibles, sencillas, agradables y familiares que sirvan en el manejo y la interacción con entornos comunitarios.

Despertando los sentidos

Se permite a los estudiantes la experimentación con juegos de sonido y equilibrio con el fin de despertar en ellos su creatividad y teniendo en cuenta que estas actividades se pueden realizar desde su cotidianidad. Sin embargo, en la intención lúdica de las mismas, se construye un nuevo marco para la experiencia significativa desde la apertura del horizonte perceptivo. Para el debate se promueve la interrogación por parte de los estudiantes con el fin de compartir lo que se pudo resaltar de la experiencia. Los estudiantes adquieren un sentido de compromiso para replicar la experiencia. Y concretamente el proceso de evaluación se dio cuando aplicaron lo aprendido en las salas de espera de la institución de salud Proinsalud S.A., con la que se realizó la articulación intersectorial por medio de un convenio institucional que permitió un aprendizaje colectivo entre estudiantes y usuarios de la institución.

Circuito de aprendizaje y diversión

Dentro de la reflexión y la conceptualización se presentan las reglas del juego para

participar en el circuito o carrera de observación, teniendo en cuenta que los estudiantes asumen el rol de jugadores con energía y felicidad para cumplir con éxito los distintos retos del circuito. El debate se da en esa misma instigación en el ánimo de descubrir desde sus habilidades la forma de resolver cada prueba. El compromiso lo asumen desde la actitud que toman para presentar posteriormente un producto educomunicativo que se concretará en la evaluación al momento de ellos mismos construir un circuito que tenga diferentes stands y retos pero que serán aplicados a la comunidad que van a intervenir. La experiencia una vez más se va a transmitir y revivir en la reciprocidad del juego.

Estas fueron algunas de las formas en las que se hizo uso del juego como estrategia pedagógica y los resultados de las mismas se presentaron también en los cuatro momentos desde las guías de observación. Así se constata la manera en que el juego puede abarcar distintas dimensiones de lo humano, como lo es el campo de la salud y la prevención.

Conclusiones

Las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego brindan al aula un clima motivacional que permite que el estudiante adquiera nuevas herramientas que faciliten el acercamiento a su comunidad, lo que se refleja en la aceptación y beneplácito que la misma manifiesta. Es necesario tomar en cuenta que dentro de su perfil como tecnólogo en Promoción para la Salud, necesita instruirse en nuevas posibilidades que faciliten su labor de enseñanza y la toma de decisiones que influyan en comportamientos o actitudes en la vida cotidiana de sí mismo, su familia y su comunidad.

El juego como estrategia pedagógica permite al educador realizar un proceso de evaluación placentero para el estudiante para modificar el sentido de interpretar los contenidos, además de que confronta la evolución del conocimiento anterior con el impartido en el aula y atiende a la fusión que genera el nuevo conocimiento.

Los espacios de familiaridad que proporciona el utilizar estrategias pedagógicas centradas en el juego hacen que los estudiantes sientan alegría y disfrute; en este sentido es más fácil que capten los contenidos en una experiencia de lectura simbólica estructural contemplativa que logra la atención desde la motivación.



Bibliografía

Acaso, M. (2013). *rEDUvolution. Hacer la revolución en la educación*. Barcelona: Paidós.

Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Disponible en <http://delegacion233.bligo.com.mx/media/users/>

Díaz Barriga, F. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructiva*. México: Mc Graw Hill.

Gadamer, H. G. (1993). *Verdad y método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Barcelona: Alianza.

Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems. *Journal of Social Issues*, 34-35.

Nussbaum, M. (2010). *Sin fines de Lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades*. Buenos Aires: Katz.

Piaget, J. (2005). *Inteligencia y afectividad*. Buenos Aires: AIQUE.

Pozo Muncio, I. (1996). *La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid: Alianza Editorial.

Ricoeur, P. (2001). *Del texto a la acción. Ensayos de hermenéutica II*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.

Shklovsky, V. (1991). El arte como artificio. En T. Todorov, *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (pp. 55-70). México: Siglo XXI.

Solano, G. M. (1992). *Aprender a enseñar*. Bogotá: Arte y Folio.

Tapia, J. A. (1997). *Motivar para el aprendizaje. Teorías y estrategias*. España: EDEBÉ.