

## Ahí va jugando el conocimiento... el saber también es divertido

MARTHA RUTH CEPEDA RAMÍREZ\*  
ÁLVARO RENÉ ARÉVALO RUIZ\*\*  
ERNESTO EMILIO CHAVES CARO\*\*\*

### La inquietud jugadora

Ésta es una propuesta de intervención lúdico-pedagógica en la clase de ciencias, con aporte pedagógico, a través del uso de los juegos de mesa como dinamizador de la atención, la concentración y el comportamiento en el grado sexto en el Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero.

Se realiza mediante la planeación de un trabajo que implica las etapas de diagnóstico, que se componen de planeación, implementación, seguimiento y evaluación. En el desarrollo de estas etapas se crean talleres, se hace la investigación que sustenta la propuesta y la creación y transformación de material didáctico, con el fin de determinar los beneficios que esta propuesta puede brindar a los estudiantes durante las clases.

### ¿Nuestro problema?

Se constatan las dificultades cognitivas y de interacción que tienen los estudiantes, observados en los procesos de atención, concentración y comportamiento

---

\* Administración Educativa, Universidad Libre de Colombia. Docente Colegio CEDID Ciudad Bolívar. Correo electrónico: mruthcepeda@yahoo.com

\*\* Licenciado en Física, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Docente Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero. Correo Electrónico: macos95@hotmail.com

\*\*\* Licenciado en Educación Artística, CENDA. Docente Colegio El Tesoro de la Cumbre. Correo electrónico:emesch68@gmail.com

durante sus clases. Razón por la cual, se decide desarrollar una intervención lúdico-pedagógica, con el uso de los juegos de mesa, orientada a mejorar estos procesos en los estudiantes del grado sexto del Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero, y evaluar el impacto que tiene esta implementación en el aula.

## ¿Cómo jugamos?

Para elaborar esta propuesta o estrategia pedagógica, de acuerdo con las dificultades observadas, se decide dividir el trabajo en las siguientes etapas:

### 1. Diagnóstico

Se determinan las causas de su comportamiento en clase.

### 2. Planeación

Se seleccionan los juegos a utilizar, para tratar de corregir las dificultades.

### 3. Implementación

Se aplican cada uno de los juegos seleccionados (sopa de letras, rompecabezas, concéntrese y escalera).

### 4. Seguimiento

Se registran las observaciones en fichas, para reflexionar sobre sus progresos y comportamientos.

### 5. Evaluación

El impacto del recurso utilizado durante los talleres.

En el desarrollo de estas etapas se tienen en cuenta los siguientes temas clave: lúdica, juego, juego de mesa, concentración y comportamiento en el aula.

## ¿Con quienes jugamos?

Para aplicar esta propuesta escogemos como grupo piloto algunos estudiantes del grado sexto (primer grado de educación secundaria) de la jornada de la mañana, del Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero de la ciudad de Bogotá, que están entre los 11 y 13 años de edad. La mayoría habita cerca de la institución y pertenecen a los estratos uno y dos.

El contexto local y familiar en el cual se desenvuelven los niños y niñas, posibilita que encuentren en los juegos una manera de huir de su realidad, obteniendo formas de relacionarse y crear lazos de pertenencia en un grupo. Por que el colegio es el lugar que les brinda la posibilidad de relacionarse mediante el juego, permitiéndoles la socialización con sus pares y creando lazos de pertenencia en un grupo que los acepta.

Los estudiantes, por pertenecer a familias de bajos recursos, no acceden fácilmente a materiales, textos, libros, ambientes culturales y recreativos, ni cuentan con un debido acompañamiento de sus padres o acudientes en las actividades escolares, por lo que surge la idea de implementar esta experiencia.

Se busca integrar un llamativo elemento que les ayude en la asimilación del conocimiento y en la relación con sus compañeros y docentes, buscando obtener mejores resultados académicos y de comportamiento con el uso de los juegos de mesa como concéntrese, sopa de letras, rompecabezas y escalera, utilizados como recurso en el aula, para abordar los conceptos de ciencias naturales. Observamos la posibilidad de aplicarlos y determinar su impacto durante la clase.

Esta metodología es pertinente al trabajo, ya que propicia la acción colaborativa y participativa de los docentes y estudiantes, respondiendo a nuestras preocupaciones sobre la atención, concentración y comportamiento, mediante la interacción en el aula, trabajo en equipo, convivencia y en general al ambiente escolar.

## **Instrumentos para jugar**

Para realizar el seguimiento de la experiencia se utilizaron:

### *La encuesta*

Sirve para hacer el diagnóstico e identificar intereses, gustos, tipos de juegos a utilizar y establecer los elementos para realizar la clase de forma dinámica. Los estudiantes toman una postura de participación activa, dando sus opiniones. La encuesta es anónima, llamativa, que genera confianza para responder de manera cómoda y veraz. A su vez los docentes son reflexivos y analíticos, teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes.

### *La planificación*

Se revisa la información y teorías sobre la utilización de los juegos de mesa en el aula, seleccionándolos en un orden de aplicación de acuerdo a su complejidad y utilización en las temáticas propias de la clase.

### *Las fichas de seguimiento*

Se utilizan durante la implementación de la intervención lúdico-pedagógica, para realizar observaciones y reflexionar sobre los progresos y comportamientos de los estudiantes, permitiendo ver la pertinencia de los juegos, mejorando la convivencia, el comportamiento y el seguimiento de instrucciones por parte de ellos.

### **La entrevista a los estudiantes**

Analizó todo el proceso, teniendo en cuenta las fortalezas, debilidades, oportunidades y aprendizajes de las estrategias utilizadas.

### **Nuestros juegos**

Se utilizan los siguientes juegos de mesa, teniendo en cuenta su grado de dificultad y dependiendo de los temas tratados.

#### *Sopa de letras*

Se utiliza para identificar conceptos de la clase, con temas específicos de biología, reforzando conceptos como el átomo y la célula. Actividad individual (fotos 1 y 2).

#### *Rompecabezas*

Aplicados, para identificar conceptos específicos de biología (seres vivo). Actividad individual (foto 3).

#### *Concéntrase*

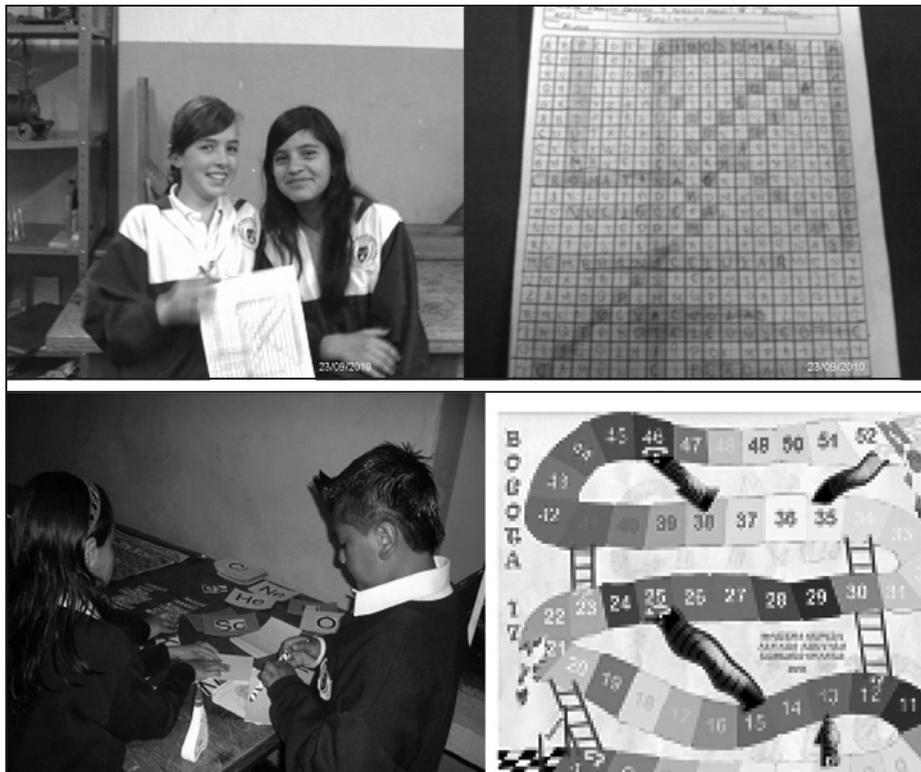
Identifica conceptos de la clase, con el tema específico del uso de la tabla periódica, de la clase de biología. Actividad grupal.

#### *Escalera*

Refuerza y repasa los temas vistos en clase de biología. Actividad individual (Foto 4).

En las fotos 1 a 4 se observan los trabajos realizados por los estudiantes y los docentes, en la creación y adaptación de los juegos de mesa, utilizados en la intervención lúdico-pedagógica.

**Fotos 1 a 4.** Juegos utilizados,  
Sopa de letras, Rompecabezas y Escalera



## Y así nos resultó

Como consecuencia de la aplicación de los juegos, se evidencia que la intervención lúdico-pedagógica al utilizarlos se constituye en una estrategia que despierta el interés común, sobre todo en los estudiantes, y puede aprovecharse como recurso metodológico en el desarrollo de diferentes temas en las clases de ciencias.

Como afirma Azucena Caballero (2010: 164) sobre métodos y pedagogías: “el uso de recursos concretos, como los juegos de mesa, sirven para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades”.

El uso de los juegos de mesa se constituye en una metodología de enseñanza, encaminada a incrementar en los estudiantes comportamientos y destrezas adecuadas; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye a la motivación por las asignaturas. Además, establece una forma de trabajo en el proceso enseñanza-

aprendizaje, que brinda variedad en procedimientos para el desempeño y toma de decisiones en la solución de diversas situaciones problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica (Ortiz Ocaña, 2009).

Por otra parte, al desarrollar los procesos de atención y concentración, se propicia la capacidad de atención, superando dificultades de entendimiento, teniendo en cuenta que la atención es un proceso cognitivo que le permite centrarse y concentrarse. Cuando se está prestando atención a algo, se están asignando recursos que enfocan una información específica. La capacidad de concentración y de atención selectiva es una habilidad esencial de la vida diaria.

El juego contribuye a desarrollar estos procesos, como comenta en su trabajo Caballero (2011: 128) “[...] *el juego no sólo distrae sino que genera otros procesos mentales como concentración, lógica, fomento de la memoria, el uso de la lógica, la paciencia, el respeto, la honestidad, así como la generación de normas*”.

Un aporte de la pedagogía lúdica es la propuesta de nuevas alternativas en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades al abordar las diferentes temáticas. Es por eso que centramos nuestro trabajo en la atención, a través de una propuesta lúdica-pedagógica donde los juegos de mesa representan una herramienta para trabajar en el área de ciencias, porque favorecen la apropiación de conceptos propios de la asignatura, en este caso, no sólo jugar por jugar, sino el juego como objetivo de aprendizaje específico.

El comportamiento de los estudiantes puede mejorar, mediante la aplicación de los juegos de mesa en el aula de clase, como parte de una metodología lúdica. Durante las actividades donde se implementan juegos de mesa articulados a una estrategia pedagógica, se desarrolla 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 y estimuló la emulación fraternal, comportamientos que favorecen el buen ambiente de una clase (Ortiz Ocaña, 2009).

## Avances del juego

En cuanto a los comportamientos de los estudiantes, se evidencia un cambio en sus procesos de atención, con respecto al seguimiento de las instrucciones, la colaboración, la elaboración de los juegos, las propuestas y seguimientos de reglas, abordando temas de la clase de ciencias como la estructura de la materia, la organización de los seres vivos, el conocimiento de la tabla periódica y la apropiación mediante el repaso de conocimientos.

En la evaluación del impacto que tienen los juegos de mesa en el desarrollo y proceso académico de los niños, encontramos que al introducir nuevos elementos para trabajar en clase de ciencias naturales con los estudiantes que presentan dificultades, se fomenta la integración en el grupo de trabajo, mejora el ambiente de clase propiciándose la concentración en los juegos e interacción cordial entre ellos con sentido de equipo, se identificaron los líderes entre los estudiantes, demuestran comportamientos y actitudes esperados frente al trabajo con juegos de mesa (atención, concentración, relación de elementos, participación y trabajo en equipo).

Se pasa del discurso vertical y distanciado, en donde el docente tiene el conocimiento y el poder de dirigir la clase, a un discurso en el que aprenden a cumplir el rol de dirección y guía en la ejecución de la actividad. Las tensiones y contradicciones superan durante el desarrollo de la experiencia, referidos al comportamiento de los estudiantes, consiste en combatir el mal hábito de no escuchar a los compañeros, o el de no dar importancia a las apreciaciones. En la medida que se aplica la experiencia lúdica-pedagógica, se propicia un acercamiento de los participantes.

Los docentes aprendemos que el uso de esta herramienta en el aula, nos permite lograr mejores resultados académicos de forma lúdica, creando mayor interacción entre los estudiantes, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual se logra de manera más fluida y mediante una óptima comunicación asertiva entre las partes.

Aunque se requiere más tiempo en la preparación de las clases (para adaptarla a este tipo de metodología), en corto tiempo se logran resultados significativos y una considerable recordación de los temas vistos, porque al asociarlos con los juegos de mesa, los estudiantes recuerdan con facilidad y alcanzan cambios en la dinámica de la clase.

Se generan nuevas formas de aplicar los conceptos en la clase de ciencias, al tomar el juego como un elemento nuevo e implementado con un objetivo es-

pecífico como la concentración, la atención y la convivencia, que contribuye a dinamizar relaciones en el aula y a reforzar conceptos propios de la asignatura.

En cuanto al saber pedagógico, los docentes establecen el uso de categorías, familiarizándose con los términos diagnóstico, seguimiento, instrumentos que implican en la investigación y en la acción participativa, encaminando a explorar los conceptos *lúdica, atención, concentración*.

Con respecto a la comunicación, se originan cambios en las indicaciones e instrucciones para que sean comprendidas por los estudiantes. La distribución de los grupos entre los niños y las niñas tiene diferentes dinámicas de trabajo, donde se implementan y aplican nuevas reglas durante el juego. La expectativa y la risa de los estudiantes genera más cercanía y confianza entre ellos, al aceptar ser corregidos y corregir a su par.

Para que este tipo de metodología tenga impacto a nivel institucional se sugiere su implementación en las diferentes áreas. Es conveniente hacer partícipe a los estudiantes en la construcción y adaptación de juegos, pero con reglas e instrucciones claras con respecto al material, medidas, condiciones, etcétera. Estas actividades que involucran juegos, pueden ser adaptadas para refuerzo, repaso o evaluación en equipos, pero no como recurso único, ya que pierde su impacto en el trabajo pedagógico.

## Bibliografía e infografía

Caballero, A. (2010). *Escuela en casa: Los juegos de mesa, un recurso invaluable*. Recuperado en julio 21 de 2010 de <http://www.articuloz.com/escuela-en-casa-articulos/escuela-en-casa-los-juegos-de-mesa-un-recurso-invaluable-2695709.html>

Ortiz Ocaña, A. (2009). *Didáctica lúdica: Jugando también se aprende*. Recuperado en septiembre 29 de 2011 de <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>