Jugar para aprender

Por Susana Sánchez Bastida

¿Cuáles son las principales dificultades para aprender inglés? Por un lado, la participación activa y reflexiva de algunos estudiantes dentro del aula suele ser escasa; existe un gran miedo de ser juzgados o evidenciados frente al grupo en caso de cometer algún error, así como la falta de tiempo para realizar aportaciones. Por otro, el conocimiento del idioma se pierde cuando no se ejercita constantemente; el aprendizaje es memorístico y repetitivo, en lugar de significativo. La solución requiere conectar el saber previo con nuevas ideas, dado que el individuo tiene disposición a aprender únicamente aquello a lo que le encuentra sentido o por lo que se siente motivado.

Una vez considerado lo anterior, es importante prever condiciones y definir los pasos a seguir dentro del proceso de planeación didáctica. El fin es lograr la meta propuesta, asignar los recursos y establecer las principales acciones del objetivo, tomando en cuenta las características de cada grupo.

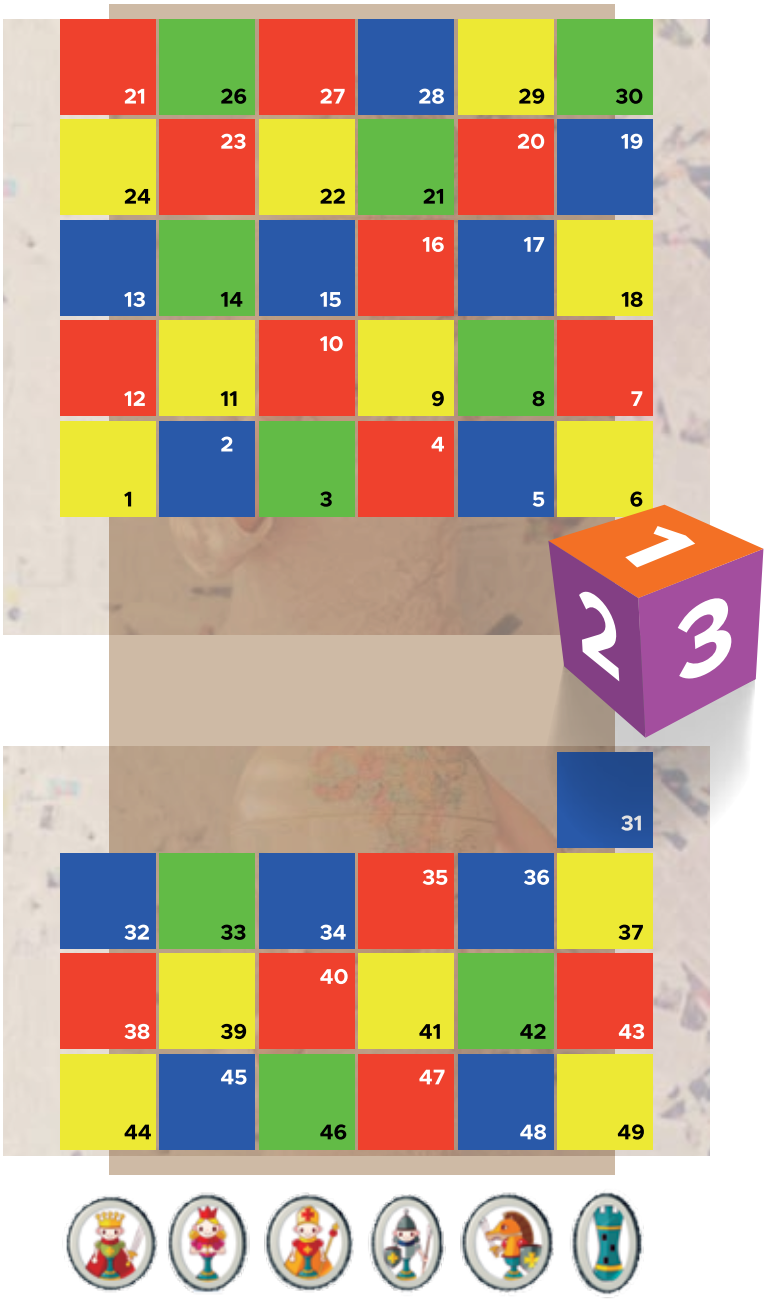
Con base en el programa "El juego y el aula virtual como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias y consolidación de aprendizajes" es posible definir el estilo y las técnicas de cada estudiante. El objetivo general es consolidar y reforzar los aprendizajes, así como el desarrollo de competencias mediante una didáctica lúdica para alumnos de nivel medio superior y, de manera específica, proponer actividades que faciliten la comprensión de la teoría y el desarrollo de la práctica.

La estrategia se fundamenta, mayoritariamente, en los planteamientos de Ausubel y Vigotsky, el enfoque constructivista y la teoría del juego. La propuesta consiste en dos principios: la *paidia*, que representa las manifestaciones espontáneas del juego, y el *ludus*, que pone de manifiesto el espíritu combativo del jugador, es decir, el placer de superar obstáculos.

A continuación, se muestran algunas de las capturas de pantalla del proyecto diseñado para utilizar el *software* del aula virtual móvil Mimio. El documento original cuenta



Ilustración digital: Gerardo Mercado



con 60 diapositivas y varios enlaces a actividades con los que se pueden utilizar los demás componentes del *hardware* de Mimio, como el sistema de votación (controles), Mimio *pad* y Mimio *view*.

El juego es el agente que moviliza todo un conjunto de ideales para transformar la realidad. Los jugadores deben enfrentar el riesgo y la experiencia social. Así, el alumno no sólo empleará la tecnología en el aula, sino que también se interesará por aprender. El docente activa el conocimiento previo de una forma más atractiva e innovadora, por lo que la participación del estudiante ya no es pasiva, sino entusiasta, debido al trabajo en equipo, la competencia y la memoria, entre otros aspectos.

Referencias

Caillois, Roger (1986). *Les jeux et les hommes (Los juegos y los hombres).* México: FCE.

Morillas González, Carlos (1990). "Huizinga-Caillois. Variaciones sobre una visión antropológica del juego" en *Enrahonar* 16, pp. 11-39.

Rigo, Lemini (1992). "La aproximación constructivista del diseño curricular", ponencia presentada en el seminario "La psicología educativa y los procesos curriculares". Departamento de Psicología educativa. Facultad de Psicología. México: UNAM.



Susana Sánchez Bastida es profesora de la asignatura de Lengua Inglesa en el Plantel "Lic. Adolfo López Mateos" de la Escuela Preparatoria de la UAEM. Es maestra en Educación por la Universidad Interamericana para el Desarrollo (UNID), y cuenta con Estudios de Lengua Inglesa realizados en Vancouver English Centre, en British Columbia, Canadá. Se dedica al manejo de tecnologías como Mimio Educator, Mimio Trainer, Microsoft Office Specialist for Office Excel. Igualmente, tiene amplio conocimiento en el uso del aula virtual móvil de Mimio.