

## **VENTAJAS DE LA INTRODUCCIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA FACILITADORA DEL APRENDIZAJE DE CONTENIDOS MÚLTIPLES EN UN TIEMPO REDUCIDO**

**M<sup>a</sup>Ángeles Maqueda-Pérez, José Antonio Aguilar- Galea, Enrique Caetano-Henriquez, Guillermo Martínez- Salazar, Luz Marina Salas- Acosta y Ana María Gómez- Cremades**

*Facultad de Bellas Artes, Universidad de Sevilla (US)*

### **Introducción**

Con la entrada inminente de los nuevos planes de estudio en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla, las asignaturas se programan con una temporalidad. Este cambio supone una merma de tiempo en la dedicación de los contenidos teórico-prácticos de vital importancia en nuestra disciplina. De esta manera intentamos abordar la enseñanza con distintas estrategias que nos permitan, en un corto tiempo de dedicación, abordar de manera sencilla y eficaz el mayor número de contenidos posibles. Desde este punto de vista y desde la asignatura de Modelado de segundo curso hemos experimentando y confirmado las ventajas que a este respecto tiene la introducción de “el juego” como recurso didáctico rico en posibilidades.

Según Sanuy (1998) “la palabra juego proviene del término inglés “game” que proviene de la raíz indo-europea “gheme” que significa saltar de alegría...en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades”. Así de esta manera el juego se nos presenta como la realización de una acción o actividad lúdica que persigue unos fines específicos bajo una organización establecida mediante reglas de desarrollo del mismo.

A la hora de hablar de las características y propiedades del juego y las posibilidades del factor lúdico del mismo a la hora de plantearlo como estrategia de aprendizaje, es imprescindible citar a Huinzinga (1996) en su obra *El homo ludens* donde analiza y define el juego y sus propiedades relacionándolo con la actividad artística que nos atañe:

- 1.-Tiene su fin en sí mismo.
- 2.-En el juego y en el arte se encuentra el concepto de placer funcional, debido al placer que proporciona la propia actividad, independiente de su finalidad.
- 3.- La cualidad que determina ambas acciones es que se diferencian de la vida corriente.
- 4.-Son ante todo una actividad que se desarrolla libremente.
- 5.-Ambas actividades se practican con la mayor seriedad y escapan de lo que consideramos la vida productiva no supone tomarlas a broma.
- 6.-Son una de las maneras de humanizar el azar y la forma menos traumática de encontrar las distintas formas de resolver una cuestión.
- 7.-Las reglas que las articulan propician el impulso de crear de forma acorde con unas premisas aceptadas por lo participantes que no admiten dudas.

- 8.-La primera regla para el juego y para el arte es querer ingresar en el ámbito correspondiente, ya sea como autores o espectadores
- 9.-Se practica dentro de determinados límites de tiempo y espacio en los que existe un orden propio y absoluto.
- 10.-Muestran interés y arraigo en lo primitivo.
- 11.- Los dos poseen una función didáctica reconocida.
- 12.- Propenden a ser bellos en el desarrollo de sus formas y pueden elevarse por encima de lo serio.
- 13.- La ironía el humor y la sátira pueden formar parte del juego y el arte.
- 14.-Continuamente utilizan en mayor o menor medida términos como reto, concurso confrontación, provocación, competición y riesgo.
- 15.- El individuo del grupo de iniciados que infringe las reglas o se sustrae es un aguafiestas que debe ser apartado del mismo.
- 16.-Tienen el carácter propio de las fiestas de lo excesivo y superabundante, de lo ritual y del intercambio personal.

Roger Callois (1958) señala, que lo primordial del juego no es su beneficio material, sino su carácter libre, donde se resaltan sus cualidades intrínsecas de alegría y espontaneidad, así según nos dice el autor el juego constituye una parte importante de la vida humana. En la misma línea el juego según Jean Chateau (1987) es una fuente de vital importancia en el desarrollo de la creatividad y la fantasía desde la infancia.

Así de esta manera nuestro objetivo ha sido demostrar el valor del “juego didáctico” en el aula universitaria, para que los alumnos consigan de una manera sencilla, agradable y divertida la adquisición de contenidos complejos, dentro del área de conocimiento de las Bellas Artes, desde una atmósfera que fomente la comunicación, participación y cooperación.

### **Método**

La metodología aplicada partió en primer lugar de la confección del juego didáctico. Los profesores participantes tuvieron que confeccionar las reglas del juego atendiendo en primer lugar a los objetivos que se iban a perseguir, construyendo así la “meta” a la que llegar y la manera de llegar. No se olvidó primar durante todo el proceso el carácter lúdico y el cumplimiento por parte de todos de las reglas establecidas.

Así surgió la primera pregunta ¿qué objetivos perseguirá nuestro juego didáctico?, ¿qué reglas y características debe poseer el juego didáctico?, ¿cómo crearemos el formato del juego?, ¿qué papel ocupará el docente?, ¿cómo mediremos los resultados obtenidos?.

A la hora de abordar esta actividad, hemos partido de los tres elementos básicos que deben darse en el juego didáctico (García 2006), el objetivo didáctico, las acciones lúdicas y las reglas del juego.

De igual manera la labor del docente es la de conducir el juego donde el alumno de manera

progresiva alcance los objetivos marcados, creando a su vez el entorno favorable que estimule a los alumnos a jugar y aprender (López y Bautista, 2002).

### **El objetivo didáctico**

Se plantearon objetivos de distinta índole formativa (Chacon 2008).

- ♣ De carácter académico, persiguiendo los contenidos teóricos siguientes: El relieve escultórico, sus tipologías, concepto de molde y reproducción en otros materiales, concepto de positivo y negativo, concepto de módulo, conformación de una obra a través de la suma de los distintos módulos y concepto de azar en el arte.
- ♣ De carácter físico.-biológico, donde se desarrollo la praxis operativa de los distintos contenidos teóricos mediante la destreza manual y la coordinación de los distintos sentidos necesarios en la ejecución de las distintas técnicas y los procedimientos asociados a las mismas.
- ♣ De carácter cognitivo-verbal, potenciando la creatividad, el lenguaje en toda su amplitud de vocabulario específico y la expresión de ideas.
- ♣ De carácter socio-emocional, insistiendo en aspectos como la expresión de sentimientos, la confianza en sí mismos, la satisfacción por el trabajo realizado, la espontaneidad, la socialización y coordinación entre individuos , la capacidad de resolución de conflictos en el trabajo en grupos, etc

### **Las acciones lúdicas**

De vital importancia antes de confeccionar las reglas de juego, estas acciones son imprescindibles y son las que caracterizan el juego, sin las mismas el juego no existiría ya que son las encargadas de desarrollar el contenido lúdico de la actividad. Para ello se intento dotar a la actividad de este carácter a partir en primer lugar de la labor de los distintos docentes, que se convertirían en monitores de la actividad y donde la actitud lúdica de los mismos era imprescindible a la hora de dinamizar la misma. Otro aspecto sería la estética del juego creando la misma, fabricando los elementos físicos del juego, como cajas, fichas, cajones para sorteos, rotuladores, etc.

### **Las reglas del juego**

Son la estructura de la actividad, conforman la organización del juego, creando el guión a seguir en la persecución de los objetivos planteados, diciéndonos el cómo y el cuándo. El formato del juego fue creado atendiendo al área de conocimiento en el que se desarrollaría dentro de la asignatura de modelado de 2º curso, los objetivos del mismo, los contenidos, el número de jugadores, la duración (9 clases), los materiales necesarios y las instrucciones claras del juego que se entregaron a cada alumno-jugador. El juego quedó así enmarcado dentro del siguiente esquema de instrucciones:

- 1.- Objetivo del juego: Realización de un módulo en relieve de 40x40 cm, para el conformado de una gran relieve a base de la unión de los distintos módulos.
- 2.- Materiales a traer por el alumno.

- 3.- Formación de los grupos de trabajo y constitución en comisiones.
- 4.- Asignación dentro de cada grupo y por individuo, la forma de trabajar la plancha y la regla compositiva a utilizar.
- 5.-Separación del grupo, comienza el trabajo individual.
- 6.- Reunificación del grupo y puesta en común, levantamiento de actas.
- 7.-Creación de nuevos grupos por forma de trabajar y montaje de exposiciones y exposición de ideas.
- 8.-Confección de un único relieve que aúne todos los módulos mediante una secuencia compositiva azarosa elegida mediante voto, por el total de los alumnos.
- 9.-Realización de un test de evaluación de contenidos aprendidos y de resultados obtenidos.

### **Resultados**

A la hora de analizar los resultados se han utilizado las distintas observaciones realizadas por los docentes de cada grupo y el análisis realizado mediante el test de resultados confeccionados por el equipo docente y cumplimentado por el total de los grupos de alumnos participantes.

- La experiencia consiguió en primer lugar captar la atención de manera atractiva de los distintos contenidos de la asignatura.

- Se logro establecer un ambiente alegre en la clase.

- ♣ Se logro un nivel mayor de concentración en las actividades.
- ♣ Las relaciones sociales entre los miembros del curso aumentaron.
- ♣ Se logró aumentar la autonomía e independencia a la hora de aprender.
- ♣ Se potenció el trabajo en grupo y con ello la conciencia de colectividad.
- ♣ Se disolvieron conductas egoístas.
- ♣ Se fomento comunicación y participación de los alumnos dentro de una necesidad colaborativa.
- ♣ Se multiplico el pensamiento creativo y la agilidad mental
- ♣ Se logro un grado de espontaneidad que optimizo los resultados
- ♣ Se aumento de manera significativa en cada alumno la confianza en sí mismo
- ♣ Desarrollaron métodos para resolver conflictos dentro del grupo
- ♣ Se asimilo de manera notable los diferentes contenidos teóricos con una facilidad significativa en el 90% de los casos.
- ♣ El absentismo se redujo en casi su totalidad, la asistencia a clase aumento de manera masiva.

### **Conclusiones**

Las ventajas de la introducción del juego como herramienta facilitadora del aprendizaje de contenidos múltiples en el corto tiempo de no más de 9 clases quedan demostradas. Si bien este estudio es realizado dentro del área de desarrollo dentro de la disciplina de las Bellas artes y específicamente en el campo de la escultura, creemos desde nuestra experiencia que el juego posee cualidades didácticas perfectamente válidas dentro de cualquier Enseñanza Superior. El juego permite tanto el desarrollo de

habilidades físico-biológicas y cognitivo-verbales, así como desarrolla habilidades dentro del área socio-emocional y por supuesto dentro de la dimensión académica con la adquisición de los contenidos teóricos contemplados en cada proyecto docente, estas cualidades lo hacen válido para cualquier disciplina.

En cualquiera de las posibilidades de juegos establecidos, adaptados o creados damos fe de la importancia del docente en el desarrollo de la actividad didáctica propuesta, así a la hora de abordar la enseñanza con la puesta en marcha de un juego como herramienta didáctica, el docente habrá de prever no solo una gran estrategia para llevar a cabo sus objetivos, sino que deberá tener presente en todo momento que estamos manejando una herramienta didáctica donde el componente lúdico es el protagonista.

No defendemos un uso continuado y reiterativo de juegos a lo largo de un curso, pero si la inmersión de el mismo en un momento puntual, con objeto de romper con la monotonía que a veces desgasta a alumnos y profesores. De esta manera podemos afirmar que el beneficio es bilateral, y los resultados para ambas partes claramente gratificantes. La temática de los juegos didácticos es infinita, tan solo se requiere de creatividad y el estímulo suficiente para llevarlo a cabo.

Las distintas estrategias de enseñanza deben contribuir a motivar a los estudiantes en la necesidad de aprender y en la gratificación que puede suponer este acto. Es por ello que el juego didáctico, se confirma como una herramienta de enorme valor a la hora de conseguir este principal objetivo. Asombra la facilidad observada en la adquisición de distintas las distintas habilidades ya mencionadas (académicas, sociales, cognitivas, físicas, emocionales, etc.), dentro de lo que creemos el núcleo del éxito del juego, su “carácter lúdico”. Banalizar las propiedades del juego (entretenimiento humano), es despojarlo de su alta dimensión educativa, no es más que la confirmación del desconocimiento de esta herramienta y sus posibilidades en un corto tiempo de ejecución.

### **Referencias:**

- Callois, R. (1958). *Theorie des Jeux*. Barcelona: Editorial Seix Barral
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Aula abierta*, 16, 9-15.
- García, A (2007) *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de Juegos comunes en la primera infancia*. Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>
- Huiizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Colección Austral de Espasa Calpe.
- López, N. y Bautista, J. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Disponible en: [http://www.uhu.es/agora/version01/digital/números/04/04-articulos/miscelánea/psf\\_4/03.PDF](http://www.uhu.es/agora/version01/digital/números/04/04-articulos/miscelánea/psf_4/03.PDF).
- Sanuy, C. (1998). *Enseñar a Jugar*. España: Marsiega.