

CÓMO UTILIZAR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA ESCUELA

ALEXANDER LUIS ORTIZ OCAÑA
DELMIS HERNÁNDEZ HECHAVARRÍA



contexto
educação

RESUMEN

En este trabajo se exponen algunas consideraciones teóricas acerca de los Juegos Didácticos Profesionales, tales como su esencia, objetivos, principios, características, ventajas, requisitos para una adecuada estructuración de los mismos y clasificación, lo cual contribuye al mejoramiento del Proceso Pedagógico Profesional, desarrollando la Independencia Cognoscitiva de los estudiantes y su motivación por las especialidades técnicas.

Palabras-clave: *juegos, didáctica, lúdica, técnicas participativas, contabilidad, ciencias económicas y empresariales, pedagogía, aprendizaje activo.*

Aceito para publicação em outubro de 2002

COMO UTILIZAR OS JOGOS DIDÁTICOS NA ESCOLA

Resumo: Neste trabalho se expõe algumas considerações teóricas acerca dos Jogos Didáticos Profissionais, tais como sua essência, objetivos, princípios, características, vantagens, requisitos para uma adequada estruturação dos mesmos e classificação, o qual contribui para o melhoramento do Processo Pedagógico Profissional, desenvolvendo a Independência Cognoscitiva dos estudantes e sua motivação para as especialidades técnicas.

Palavras-chave: jogos, didática, lúdica, técnicas participativas, contabilidade, ciências econômicas e empresariais, pedagogia, aprendizagem ativa.

HOW TO USE TEACHING GAMES IN SCHOOL

Abstract: In this article we show some theoretical appreciation concerning professional teaching games, as to their essence, aims, principles, characteristics and advantages, that are requirements for their proper structuring and classing, what contributes to improve the professional education process developing the cognitive independence of the pupils and their motivation to specialized knowledge.

Keywords: games, art of teaching, diversion, participating skills, accounting, economic and entrepreneur sciences, pedagogy, active learning.

INTRODUCCIÓN

Al alumno de la Universidad Contemporánea le hace falta aprender a resolver problemas profesionales, analizar críticamente la realidad productiva o de servicios, transformarla, identificar conceptos técnicos, descubrir el conocimiento profesional de una manera amena, interesante, motivadora. Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la Independencia Cognoscitiva, la avidez por el saber profesional, de manera tal que no haya miedo en resolver cualquier situación técnica por difícil que esta parezca.

El problema de la fundamentación de la importancia de los Juegos Didácticos Profesionales en la motivación por las profesiones y los oficios, sus características y posibilidades de desarrollo, constituye en la actualidad una de las líneas a investigar más importantes en el campo de la Pedagogía Profesional. La necesidad de estimular la curiosidad, la creatividad y el espíritu investigativo en los estudiantes, como base para formar trabajadores capaces de producir un viraje radical en la economía, ha cobrado una relevancia de primer orden en una gran cantidad de países.

En el nuestro, a partir de los análisis realizados en el Evento Internacional Pedagogía 97, estos problemas se encuentran en el centro de atención de nuestros educadores. En este trabajo se abordan elementos teóricos acerca de los juegos didácticos en la Formación Técnica y Profesional Universitaria, lo cual sin dudas, constituye un instrumento pedagógico importantísimo para aquellos docentes que estén motivados a diseñar juegos y aplicarlos en sus clases.

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PROFESIONALES

Caracterización de los juegos didácticos profesionales

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación.

De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación y juegos didácticos.

Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los alumnos, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la Universidad no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego.

La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía.

El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la Universidad.

El *juego didáctico profesional* es una técnica participativa de la Enseñanza Profesional encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos técnicos y el desarrollo de habilidades profesionales, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas y la especialidad, o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los alumnos en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés profesional episódico en los alumnos, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos técnicos.

La particularidad de los Juegos Didácticos Profesionales lo constituye el cambio del papel del profesor en la enseñanza profesional, el cual influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos técnicos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades profesionales, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en la esfera productiva o de los servicios en la que posteriormente se desenvolverá. El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del alumno en el aprendizaje profesional.

OBJETIVOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PROFESIONALES EN LAS UNIVERSIDADES

- enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas profesionales que pueden surgir en la práctica laboral;
- garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia profesional práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades técnicas organizativas de los estudiantes;
- contribuir a la asimilación de los conocimientos técnicos teóricos de las diferentes asignaturas y la especialidad, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje profesional;
- preparar futuros especialistas hacia la solución de los problemas de las actividades profesionales.

Los Juegos Didácticos Profesionales ejercen una gran influencia en la preparación de los futuros especialistas como resultado de sus *características*:

- despiertan el interés profesional hacia las asignaturas técnicas y la especialidad;
- provocan la necesidad profesional de adoptar decisiones;
- crean en los estudiantes las habilidades profesionales del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas técnicas;
- exigen la aplicación de los conocimientos técnicos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con el juego;
- se aplican para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades profesionales;
- constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes;
- aceleran la adaptación de los graduados a la esfera de la producción o los servicios;
- rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los alumnos.

Los Juegos Didácticos Profesionales permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los alumnos en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades profesionales para la evaluación de la información técnica y la toma de decisiones colectivas.

Las grandes ventajas que proporcionan los métodos lúdicos de enseñanza profesional están dadas por los *principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos profesionales*

– *La participación*

Es el principio básico de la actividad lúdica profesional que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante.

La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del alumno constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

– *El dinamismo*

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica profesional. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica de los acontecimientos y fenómenos técnicos.

– *El entretenimiento*

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica profesional, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés profesional y la actividad cognoscitiva de los alumnos, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales, todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

– *La interpretación de papeles*

Está basado en la modelación lúdica profesional de la actividad del futuro especialista, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

– *La competencia*

Se basa en que la actividad lúdica profesional reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones profesionales para participar de manera activa en el juego.

El valor didáctico de este principio es evidente, sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Importancia de los juegos didácticos profesionales

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas, sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es

preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una importancia relevante y un valor didáctico de primer orden.

Las *técnicas participativas* no son más que las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica profesional de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y re-crear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades profesionales y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento técnico. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos, productivos, etc.

Para aplicar consecuentemente las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el alumno esté contento, inmerso en el contexto.

Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados nefastos en el intercambio y anular el debate profesional.

REQUISITOS PARA LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PROFESIONALES

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad productiva o de servicios de las empresas, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones profesionales planteadas no ocupen mucho tiempo;
- las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes;

- antes de la aplicación del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas;
- deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructura a partir de la preparación, ejecución y conclusiones;
- es imprescindible que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento, a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación durante su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico Profesional es un fenómeno psicopedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico.

La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos Profesionales muestra que el uso de la actividad lúdica profesional requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica profesional por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos Profesionales no son simples clases prácticas que pueden utilizarse frecuentemente una tras otra, sino que deben constituir actividades pedagógicas conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en los mismos. Los objetivos, características, principios y requisitos de los Juegos Didácticos Profesionales nos conducen a sus *ventajas fundamentales*:

- garantizan al futuro especialista hábitos de elaboración colectiva de decisiones profesionales;
- aumentan el interés profesional de los estudiantes y su motivación por las asignaturas técnicas y la especialidad;
- permiten comprobar el nivel de conocimiento técnico alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas;
- permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes;

- desarrollan habilidades rectoras y capacidades profesionales en el orden práctico;
- permiten adquirir, ampliar, profundizar e intercambiar conocimientos profesionales, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica;
- mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases;
- aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación por parte de los mismos del contenido técnico impartido.

CLASIFICACION DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PROFESIONALES

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos Profesionales. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y aplicación, consideramos dos clases de juegos:

- juegos para el desarrollo de habilidades profesionales;
- juegos para la consolidación de conocimientos técnicos;

Estos dos tipos de Juegos Didácticos Profesionales, a su vez, se dividen en tres grupos:

- juegos aplicables en todas las asignaturas técnicas de la especialidad en cuestión. (Ej.: Caracol Económico);
- juegos aplicables en una asignatura técnica específica de la especialidad. (Ej.: a Jugar Contablemente);
- juegos aplicables en cualquier asignatura, ya sea técnica o de formación general.

En el primer grupo se ubican aquellos juegos que contribuyen al desarrollo del pensamiento técnico integral de los estudiantes acerca de una ciencia determinada, teniendo en cuenta que en el mismo ellos deben poner en práctica y demostrar sus conocimientos y habilidades profesionales de todas las disciplinas que componen el currículo.

Por el contrario, en el segundo grupo sólo se enmarcan los juegos que ponen en funcionamiento los conocimientos técnicos y habilidades profesionales de los estudiantes, relacionados con una asignatura técnica en cuestión.

A diferencia de estos dos grupos, el tercer grupo abarca aquellos juegos que pueden ser empleados en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades de cualquier asignatura componente del currículo de la especialidad de que se trate.

La selección adecuada de los Juegos Didácticos Profesionales está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza profesional, así como con la forma en que se determine organizar el Proceso Pedagógico Profesional.

Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes, éstos requieren de una preparación bien sólida por parte de los alumnos para que se desarrollen exitosamente.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extradocente, todo está en dependencia de los objetivos que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura técnica en que se aplique.

Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el equipo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

BIBLIOGRAFÍA

ALVAREZ, Gloria. *La activación de la enseñanza: una tarea de la escuela contemporánea*. *Educación*, La Habana, 12(44): 82-93, enero-marzo, 1982.

ARSTANOV, M. Zh.; JAIDAROV, Zh. S.; PIDKASISTY, P. I. El juego didáctico como medio de organizar la Enseñanza Problemática en el CES. *La educación superior contemporánea*, La Habana, 37(1), p. 133-150, 1982.

BAGDASAROV, A. *Activización del proceso de enseñanza en el período de asimilación del nuevo contenido de la educación*. Conferencia mimeografiada. ISE, 1979.

BUSTILLOS, Graciela; VARGAS, Laura. *Técnicas participativas para la educación popular*. México: IMDEC, 1992.