



## El juego en el proceso enseñanza – aprendizaje como una forma de trabajo en el aula

Leticia Cuevas Guajardo

[leticiacuevas1@hotmail.com](mailto:leticiacuevas1@hotmail.com)

Dulce María Guillén Cadena

[dulce1414@hotmail.com](mailto:dulce1414@hotmail.com)

*FES, Iztacala - UNAM*

## INTRODUCCIÓN

En tiempos recientes el juego en el aula ha adquirido una gran importancia como estrategia didáctica, tanto para jóvenes como para adultos. Es un oasis de felicidad que se implementa en el aula y rompe la rutina, así como la densidad de los contenidos a tratar. Se ha venido a colocar como una actividad que propicia la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes. Nosotros hemos elaborado una serie de tarjetas con preguntas a las que hemos llamado el juego del “Maratón en Investigación” ésta es una estrategia lúdica que hemos venido trabajando en nuestra labor docente con estudiantes de Enfermería de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala de la Universidad Nacional Autónoma de México. Dicha estrategia favorece un ambiente de camaradería, tolerancia y diversión, además de fomentar una sana competitividad, que permite alcanzar los objetivos de la clase en cuestión tanto formativos como informativos.





## OBJETIVO

Promover el aprendizaje significativo e integral de las y los estudiantes a través del juego del Maratón en Investigación como una actividad lúdica.

## MARCO TEÓRICO

El objetivo de todo docente es que sus estudiantes aprendan; por lo tanto, es menester “saber propiciar en los alumnos aprendizajes significativos” (Díaz Barriga & Hernández, 2010, p. 375), entendiendo por aprendizaje significativo a todo aquel en el que se relaciona la nueva información con los conocimientos previos que ya posee el o la estudiante.

Hoy por hoy diversos investigadores concuerdan en que los modelos educativos desarrollados bajo el esquema de la didáctica crítica conocida como constructivismo, son los más adecuados para lograr aprendizajes significativos (Arredondo et al, 1979; Gerson, 1979; Santoyo, 1981; Izunza, 1982; Bleger, 1985; Abraham, 1986; Quesada, 1988; Cirigliano y Villaverde, 1997; Rugarcía, 1999; Román y Díez, 1999; Vázquez, 1999; Zarzar, 2000; Cooper, 2002; Díaz-Barriga y Hernández, 2002), ya que favorecen la ayuda mutua entre los estudiantes y generan la interacción alrededor de las tareas académicas. Conducen al aprendizaje al establecimiento de nuevos vínculos sociales, propiciando con esto un trabajo colaborativo que permite la apropiación del conocimiento, y favorece la creatividad de quienes aprenden a través de la participación activa y la sana competencia.

Entre las técnicas grupales, las que utilizan el juego han adquirido una gran importancia como vehículo didáctico dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a su eficiencia para propiciar aprendizajes significativos, razón por la cual decidimos diseñar el juego del “Maratón en Investigación”.





## METODOLOGÍA

El Maratón en Investigación se aplica al finalizar el semestre como una estrategia integradora que sirve de cierre al curso, la que además cumple con la función de reforzar los conocimientos de la asignatura de Metodología de la Investigación en Enfermería.

### MATERIALES

Un tarjetero

70 tarjetas con preguntas y 70 con respuestas

Un dado

Un tablero

Imanes (opcional)

Cronómetro

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se elaboran 70 preguntas sobre los contenidos de Metodología de la Investigación en Enfermería:

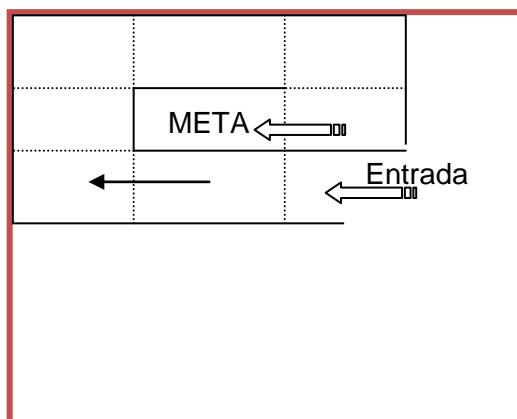
1. ► 10 preguntas sobre paradigmas de la investigación con una tarjeta rosa.
2. ► 10 preguntas sobre tipos de investigación con una tarjeta amarilla.
3. ► 10 preguntas sobre planteamiento del problema con una tarjeta azul.
4. ► 10 preguntas sobre marco teórico con una tarjeta verde.
5. ► 10 preguntas sobre hipótesis, supuestos y metodología con una tarjeta blanca.
6. ► 10 preguntas sobre resultados, discusión y conclusiones con una tarjeta gris.
7. ► 10 preguntas sobre ética en la investigación, referencias, bibliografía y anexos con una tarjeta café.





Las preguntas y las respuestas se escriben en las tarjetas de los colores asignados a cada uno de los temas, cuyas dimensiones deben ser de 10 cm. de largo por 5 cm. de ancho. Se colocan por colores en el tarjetero. Se diseña un tablero de avance como se muestra en el Cuadro 1, con los espacios necesarios de acuerdo al tamaño del grupo, el cual se puede dibujar en el pizarrón o se puede llevar elaborado en papel bond.

**Cuadro 1. Tablero de avance**



Fuente: Elaboración propia

Se divide al grupo en 6 equipos de 4 estudiantes cada uno, asignándoles un nombre. Cada equipo elige su turno para jugar tirando el dado. Se inicia el juego con el primer equipo que tira el dado. El número resultante de esta tirada indicará el tema de la pregunta a formular, es decir, si sale el número 4 se le hará a ese equipo una pregunta sobre Marco Teórico, y si sale el número 1 será sobre Paradigmas de la Investigación. Si el equipo en turno responde correctamente, avanza un espacio en el tablero. Si después de 30 segundos ninguno de los integrantes sabe la respuesta, la pregunta pasa al siguiente equipo, y así sucesivamente. Si ninguno de los equipos sabe la respuesta correcta, avanza la ignorancia. El juego continúa con el siguiente equipo en turno, es decir, con el número 2, teniendo las mismas oportunidades. El juego termina cuando todos los equipos llegan a la meta.





Se recomienda premiar a los equipos que ocupen los tres primeros lugares, y si la ignorancia ocupa alguno de estos, se otorgan tan sólo dos premios.

Al terminar el juego, se realiza la evaluación de la actividad, con preguntas referidas tanto al juego en sí mismo como al aprendizaje adquirido (Cuadro 2).

**Cuadro 2. Cuestionario de evaluación del Maratón en Investigación**

Asigna a tus respuestas un número del 1 al 5 de acuerdo a la siguiente escala:

5 – Excelente      4 – Muy bien      3 – Bien      2 – Regular      1 - Mal

<b>A. ¿Cómo te sentiste en el juego?</b>				
5	4	3	2	1
<b>B. ¿Qué tan divertido te pareció?</b>				
5	4	3	2	1
<b>C. ¿De qué manera fomenta este juego el compañerismo del grupo?</b>				
5	4	3	2	1
<b>D. ¿Cómo evalúas el nivel de respeto y sana competencia en esta actividad?</b>				
5	4	3	2	1
<b>E. ¿Cuánto aplicaste los conocimientos que adquiriste durante el curso?</b>				
5	4	3	2	1
<b>F. ¿De qué manera piensas que este juego te permitió reforzar lo aprendido durante el curso?</b>				
5	4	3	2	1
<b>G. ¿Qué piensas del trabajo en equipo?</b>				
5	4	3	2	1
<b>H. ¿Qué opinas acerca de que se utilicen estas técnicas en tus demás cursos?</b>				
5	4	3	2	1

Fuente: *Elaboración propia*





El instrumento fue aplicado a 24 estudiantes en total y los resultados de esta evaluación son los que se muestran en el Cuadro 3.

**Cuadro 3. Resultados de la evaluación del juego por parte de las y los estudiantes**

Número de estudiantes	Opinión	Porcentaje
13	EXCELENTE	54.16%
9	MUY BIEN	37.5%
2	BIEN	8.33%

*Fuente: Encuesta aplicada a las y los estudiantes al finalizar el juego del Maratón en Investigación.*

## DISCUSIÓN

En el Cuadro 3 se puede observar que el porcentaje más elevado fue el de “5 Excelente” con un 54.16%. Cabe señalar que las respuestas “2 Regular” y “1 mal” quedaron desiertas, lo que habla del agrado de los alumnos por este juego didáctico.

La utilización del Maratón demuestra las bondades de emplear actividades lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que además de integrar los conocimientos adquiridos, propicia el compañerismo entre los participantes, fomenta el trabajo cooperativo y la sana competitividad, a la vez que promueve valores como la tolerancia y el respeto; todo esto de una manera divertida para los alumnos, traduciéndose en un factor de motivación para ellos.





Un aspecto sobresaliente de este juego, es que aún en el caso de que las respuestas que otorgan los alumnos no sean las correctas, y que sea la ignorancia la que avance, de cualquier manera se les indica la respuesta correcta, lo que precisamente favorece la integración de los conocimientos, y que todos los alumnos escuchan las respuestas correctas.

## CONCLUSIONES

El empleo del Maratón como una estrategia lúdica al finalizar el curso, además de permitir la integración de los conocimientos adquiridos durante el semestre, promueve el logro de aprendizajes significativos para alcanzar tanto los objetivos informativos como los objetivos formativos.

## REFERENCIAS

- Acevedo, I. A. (2007). Aprender jugando. Tomo 2. Dinámicas vivenciales para capacitación, docencia y consultoría. México: Limusa.
- Cooper, M. J. (2002). Estrategias de enseñanza. Guía para una mejor instrucción. México: Limusa.
- Díaz-Barriga, F. & Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista. México: McGrawHill.
- Fink, E. (1996). Oasis de la felicidad. México: Cuaderno 23 del Centro de Estudios Filosóficos. UNAM.
- Zarzar, C. (2003). Habilidades básicas para la docencia. México: Patria.