

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1183>

El juego como actividad humana, una herramienta para la inclusión en el aula de clase de los estudiantes de básica primaria

The game as a human activity, a tool for the inclusion of elementary students in the classroom

Angela María Henao Escobar

amhenaoe@ut.edu.co

Armenia Quindío – Colombia

Artículo recibido: 14 de septiembre de 2023. Aceptado para publicación: 26 de septiembre de 2023.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

En el proceso de formación de los estudiantes, es necesario involucrar el juego como eje articulador de la enseñanza y aprendizaje, a través del juego se adquiere conocimientos, se desarrollan valores, actitudes y aptitudes que permiten que en el proceso formativo de los niños y las niñas se fortalezca su desarrollo integral a nivel individual y grupal, de la misma manera, fortalece las relaciones e interacciones consigo mismo, con los otros y el entorno. Es posible reconocer en el juego como actividad humana, una herramienta para la inclusión, hecho que es evidente al momento de llevar a la práctica las actividades en el aula de clase, es así, como los estudiantes con necesidades educativas, logran integrarse al grupo, expresan abiertamente sentimientos, eliminan las barreras que puedan presentarse, estando en igualdad de condiciones. En la formulación del problema de investigación se identificaron las estrategias pedagógicas más apropiadas que permitan involucrar el juego como eje articulador del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de los grados cuarto y quinto de educación básica primaria de la Institución Educativa General Santander Sede la Isabela del Municipio de Montenegro Quindío Colombia. Al momento de identificar los participantes del estudio se empleó el método aleatorio simple para la selección de los estudiantes 3 por cada grado, las directoras de grupo de los grados 4º y 5º y un habitante del sector quien es reconocido como líder comunitario. La estrategia pedagógica empleada por los docentes que propician el aprendizaje son las relacionadas con la adecuación de los espacios de aprendizaje, el aprendizaje colaborativo a través de la conformación de grupos heterogéneos de estudiantes, el aula invertida siendo esta una novedad dentro del proceso los estudiantes se sienten responsables de su aprendizaje y la forma como transmiten el conocimiento a sus compañeros.

Palabras clave: juego, enseñanza, aprendizaje, inclusión, estrategias pedagógicas

Abstract

In the process of training students, it is necessary to involve the game as the articulating axis of teaching and learning, through the game knowledge is acquired, values, attitudes and aptitudes are developed that allow the training process of children and Girls strengthen their comprehensive development at the individual and group level, in the same way, it strengthens relationships and interactions with oneself, with others and the environment. It is possible to recognize in the game as a human activity, a tool for inclusion, a fact that is evident when putting into practice the activities in the classroom, this is how students with educational needs manage to integrate into the group, They openly express feelings, eliminate barriers that may arise, being on an equal footing. In the formulation of the research problem, the most appropriate pedagogical strategies were identified that allow the involvement of the game as the articulating axis of the teaching and learning process in the students of the fourth and fifth grades of primary basic education of the General Educational Institution Santander Sede la Isabela of the Municipality of Montenegro Quindío Colombia. At the time of identifying the study participants, the simple random method was used for the selection of 3 students for each grade, the group directors of the 4th and 5th grades and an inhabitant of the sector who is recognized as a community leader. The pedagogical strategy used by the teachers that promote learning are those related to the adaptation of the learning spaces depending on the subject, collaborative learning through the formation of homogeneous groups of students, the inverted classroom, this being a novelty within the process. since students feel responsible for their learning and the way they transmit knowledge to their peers.

Keywords: game, teaching, learning, inclusion, pedagogical strategies

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Como citar: Henao Escobar, A. M. (2023). El juego como actividad humana, una herramienta para la inclusión en el aula de clase de los estudiantes de básica primaria. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(3), 1582–1587.
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1183>

INTRODUCCIÓN

El juego como actividad humana es importante para los procesos de enseñanza y aprendizaje, es la forma de comprender, interpretar, asimilar y transmitir el conocimiento. La legislación colombiana exalta la importancia de estos espacios y momentos para el juego en el sistema educativo, a partir del reconocimiento del juego y la recreación como un derecho, que debe ser garantizado en todos los entornos donde el niño o niña vive su desarrollo y aprendizaje, desde el hogar, hasta entornos como el educativo, salud, espacios públicos, comunitarios, digitales etc. (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, 2022) En el ejercicio docente la integración del juego en las actividades cotidianas del aula ha permitido entre otros, la implementación de prácticas inclusivas especialmente en la educación básica.

Las estrategias pedagógicas son la respuesta a las necesidades que tienen los estudiantes en la comprensión de su entorno, en dirección a la equidad, la justicia, la cooperación y la igualdad de posibilidades. (Palacios Garay, Cadenillas Arborno, Chavez Ortiz, Flores Barrios, & Abad Escalante, 2020) Los primeros años de educación están orientados al aprendizaje a través del juego, empleando la creatividad y el movimiento; con el pasar de los años esta situación cambia y los niños tienden a estar sentados un número mayor de horas, demandando un nivel de atención superior de sus educadores.

¿El niño necesita el juego? Es su forma natural de aprender, a pesar de conocer las posibilidades que brinda, la actividad con elementos lúdicos no siempre es valorada por los adultos (docentes, padres) como una estrategia de enseñanza (Cardón & Sgreccia, 2016). En la historia de la educación, el juego ha sido empleado para fomentar el trabajo colaborativo, favorecer la sociabilidad del estudiante, desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa.

La actividad lúdica cobra significado, en la medida que tiene una intencionalidad, objetivos claros; en el aula su función es diferente a la que tiene en otros escenarios, se convierte en una estrategia para el logro de los objetivos curriculares. Comprender la intencionalidad del juego en el aula, permitirá que se desarrollen habilidades específicas como: el pensamiento, la motivación para el aprendizaje, se promueva la socialización y la solución de problemas empleando la imaginación.

En la educación colombiana el juego es concebido por los docentes como una oportunidad al interior de las aulas, permite la comprensión de fenómenos amplios del comportamiento, evidencian su utilidad y se constituye en una oportunidad, es reconocido para favorecer la interacción social, aporta desde un contexto amplio a la solución creativa y eficiente de los problemas. La revisión documental dio cuenta de su efectividad en los procesos de enseñanza aprendizaje, no obstante, los docentes emplean el juego desconociendo la manera en que siendo una herramienta puede fortalecer determinadas competencias y asociarse con la práctica en el aula. (Zapata Vásquez, 2020)

Se investigó con los padres de familia de los estudiantes de los grados 4º y 5º de básica primaria de la Institución Educativa General Santander Sede la Isabela del Municipio de Montenegro Quindío, lo cual permitió integrar a los padres de familia como miembros de la comunidad educativa para identificar las capacidades individuales de sus hijos; los docentes, a partir de la aplicación de elementos del modelo pedagógico - modificabilidad estructural cognitiva pueden comprender las características físicas, psíquicas, emocionales, históricas de los sujetos de aprendizaje.

METODOLOGÍA

Los autores que hicieron parte de la fundamentación teórica de la investigación, dan cuenta de las categorías encontrando para todos ellos coincidencias y puntos de interés a través de los cuales se deja claro no sólo la importancia, sino, además, la forma como el mismo de manera

expresa, aporta en la construcción de los valores propios de una cultura y el momento histórico de la sociedad.

Para la pedagogía el juego cumple un papel determinante en aspectos como la adquisición de conocimiento, estimular el razonamiento como una oportunidad para comprender el mundo, en la niñez el juego es un ejercicio preparatorio para desarrollar las capacidades y habilidades, la libertad como elemento necesario en el aprendizaje promoviendo a su vez la interacción.

La investigación cualitativa con enfoque fenomenológico hermenéutico tuvo tres fases. La primera denominada etapa previa (precompresión) se hizo la clarificación de los presupuestos o delimitación del marco conceptual se identificaron los autores y categorías del juego; en la segunda etapa o recolección de la experiencia (comprensión) se aplicaron los instrumentos (entrevista individual estructurada) y la tercera etapa estructural (interpretación) se hizo la reflexión acerca de la experiencia vivida.

El estudio que se desarrolló durante el segundo semestre del año 2022, contó con la participación de seis padres de familia y/o cuidadores de los grados 4º y 5º de básica primaria, dos docentes de la Institución Educativa General Santander Sede la Isabela del Municipio de Montenegro Quindío Colombia y 1 líder comunitario del barrio La Isabela. Se empleo el método aleatorio simple para la selección de los estudiantes 3 por cada grado, las directoras de grupo de los grados 4º y 5º y un habitante del sector quien es reconocido como líder comunitario.

La entrevista individual estructurada fue aplicada a la población del estudio y los resultados almacenados en un cuadro de Word, los datos de la observación no participante fueron a su vez recopilados en un archivo de Excel en el cual se consignaron las impresiones del investigador durante el proceso de documentación, aspecto que aportó a la comprensión y la identificación de las consecuencias de los hechos observados.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En las observaciones que se realizaron en la institución educativa se evidenció la falta de espacios para el juego, aspecto que un primer momento limita la interacción; a pesar de ello, los niños tienen la posibilidad de seleccionar grupos de amigos con quienes comparten gustos e intereses.

El tipo de juego varía de acuerdo al contexto en el que vive el niño, para el caso de los residentes del perímetro urbano las actividades se limitan a emplear objetos como muñecas, bicicletas o balones; caso contrario para el niño que reside en el campo, su cuidadora (abuela) no logra identificar un objeto específico que acompañe los juegos de su nieto, a pesar de ello refiere un número significativo de actividades que realiza; la formación instruccional que le proporcionan está enmarcada en la adquisición de destrezas necesarias para trabajar en el campo.

Para los cuidadores el juego no es una experiencia educativa, lo relacionan directamente con una actividad para el uso adecuado del tiempo libre de la cual participan o se involucran solo en aquellos espacios de descanso. Es común que los cuidadores presten poca atención a los tiempos de juego, optan por regularlo.

Un concepto diferente tienen las docentes de la institución educativa, consideran indispensable dentro del proceso de formación de sus estudiantes involucrar el juego, como eje articulador del proceso de enseñanza y aprendizaje; permite, además, formar en valores, fortalecer las relaciones e interacciones consigo mismo, con los otros y con su entorno.

Es posible afirmar el juego como respuesta incluyente, siendo evidenciado por las docentes al momento de realizar actividades dentro del aula, es así, como los estudiantes con necesidades educativas, se integraron al grupo de trabajo, con la posibilidad de expresar los sentimientos,

formas de comprender la realidad, eliminando barreras, tienen la percepción de estar en igualdad de condiciones.

El modelo pedagógico que se desarrolla en la institución educativa, permite a los docentes una variedad de herramientas que pueden aplicar, si bien, dentro del aula emplean para el desarrollo de varios temas elementos del juego, es preciso aclarar que no todos los temas permiten esta flexibilización, encontrando que debe ser una práctica que se realice rigurosamente, con objetivos claros para que no se pierda la novedad. Siendo este último aspecto tal vez, determinante al momento de retener el estudiante dentro del sistema educativo.

La utilidad que tienen los juegos puede ser interpretada desde diferentes puntos de vista, para el caso del líder social considera que tiene una especial importancia en aspectos propios del aprendizaje, no obstante, los cambios acelerados de la sociedad, especialmente la falta de padres de familia que guíen el proceso formativo, han ocasionado que los niños no cuenten con espacios seguros para el juego, por lo cual han desplazado su atención a los dispositivos electrónicos, con los riesgos propios que se suscitan tras el hecho de no contar con la supervisión de un adulto.

Es importante que los docentes puedan reconocer la importancia de validar las emociones, factor común de la inteligencia emocional y la salud psicológica empleando elementos del juego teatral. Las personas que mejor reconocen emociones o mejor reconocen señales no verbales en otros, presentan mejores habilidades socioemocionales, a destacar: mejor ajuste social, mejor comportamiento, mayor extroversión / menor timidez, mayor tolerancia y mayor popularidad. (infancia, 2014)

Como estrategia para mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes, es preciso, emplear diferentes actividades que faciliten aspectos como la expresión de sentimientos y emociones, si bien, es una habilidad innata, puede ser modelada por la experiencia. El juego es una herramienta que facilita la construcción de conocimiento, elementos como la empatía permiten favorecer en los estudiantes la motivación para el aprendizaje, avanzar en el conocimiento a partir del acompañamiento de cualquier facilitador. (Zapata Vásquez, 2020)

CONCLUSIÓN

En el proceso de formación de los estudiantes es necesario involucrar el juego como eje articulador de la enseñanza y aprendizaje, a través del juego se desarrollan valores, actitudes y aptitudes que permiten que en el proceso formativo de los niños y las niñas se fortalezca su proceso de desarrollo integral tanto individual y grupal, de la misma manera, fortalece las relaciones e interacciones consigo mismo, con los otros y el entorno.

La actividad de jugar es insustituible para el desarrollo cognitivo, socioemocional y psicosocial de los niños y las niñas, pues a través del juego se desarrolla su imaginación, su creatividad, crea vínculos de afecto, respeta las normas, los turnos, aprende a compartir, explora su medio ambiente, se relaciona con los demás y expresa su visión de mundo elementos que son dinamizados en su proceso de enseñanza y aprendizaje. (Henao Escobar, 2022)

REFERENCIAS

Cardòn, V., & Sgreccia, N. F. (30 de 09 de 2016). <http://www.revistaunion.org/>. Recuperado el Febrero de 2023, de <http://funes.uniandes.edu.co>

Henao Escobar, A. M. (2022). El juego como respuesta incluyente para el fortalecimiento emocional, afectivo, cognitivo y social en los estudiantes de los grados cuarto y quinto de educación básica primaria de la IE General Santander Sede la Isabela. Montenegro Quindío, Colombia.

infancia, E. j. (2014). Recuperado el 05 de 2023, de http://e-spacio.uned.es/fez/list/?cat=quick_filter&search_keys%5B0%5D=http://udcdata.info/024974: <http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Educacion-Pcruz>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (Octubre de 2022). icbf.gov.co. Recuperado el 05 de 2023, de <https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-enseñan/la-importancia-del-juego-como-un-derecho-de-ninos-y-ninas-en-primer-infancia#:~:text=En%20el%20marco%20de%20la%20atenci%C3%B3n%20integral%2C%20se%20considera%20que,p%C3%ABlicos%2C%20comunitarios%20y%20digital>

Palacios Garay, J. P., Cadenillas Arboño, V., Chavez Ortiz, P. G., Flores Barrios, R. A., & Abad Escalante, K. M. (5 de Mayo de 2020). <http://www.scielo.org.co>. Recuperado el Febrero de 2023, de <http://www.scielo.org.co/pdf/eleut/v22n2/2011-4532-eleut-22-02-51.pdf>

Zapata Vásquez, T. I. (2020). <https://repository.unab.edu.co>. Recuperado el 2022, de <http://hdl.handle.net/20.500.12749/12136>