

INTRODUCCIÓN DEL JUEGO COMO ELEMENTO FACILITADOR DEL APRENDIZAJE

Hernández Martín, Lucía¹, Bouzas Mosquera, María del Carmen²

1: Centro Profesional Europeo de Madrid
Facultad de Ciencias Biomédicas
Universidad Europea de Madrid
C/ Tajo s/n, Villaviciosa de Odón, 28670 Madrid
e-mail: lucia.hernandez@uem.es, web: <http://www.uem.es>

2: Centro Profesional Europeo de Madrid
Facultad de Ciencias Biomédicas
Facultad de Ciencias de la Salud
Universidad Europea de Madrid
C/ Tajo s/n, Villaviciosa de Odón, 28670 Madrid
e-mail: mariadelcarmen.bouzas@uem.es, web: <http://www.uem.es>

Resumen. *Esta comunicación recoge la experiencia de innovación puesta en marcha en un grupo de 28 alumnos perteneciente al Ciclo Formativo de Grado Superior de Técnico en Imagen para el Diagnóstico.*

La experiencia consistió en la elaboración de un juego que, introduciendo elementos propios del aprendizaje, contribuyera a alcanzar las competencias del módulo, captando el interés y la motivación del alumnado.

Para ello, en 4 subgrupos, elaboraron propuestas de juegos que cumplieran las características de servir para repasar conocimientos de la asignatura y fomentar la participación de todo el alumnado. De las cuatro propuestas, se eligió una por mayoría simple.

El juego elegido establecía la preparación, cada semana y fuera del aula, de pruebas o preguntas y la obtención o retirada de puntos a cada grupo por respuesta correcta o incorrecta durante el juego en el aula. La puntuación del juego tenía repercusión en la evaluación final.

Los resultados de la actividad han sido muy satisfactorios: el 88% de los alumnos consideró que la actividad había servido para repasar los nuevos conocimientos y el 92% opinó que el juego contribuyó a hacer más interesante la asignatura.

Palabras clave: Juego, Aprendizaje, Innovación, Evaluación

1. INTRODUCCIÓN

Los Ciclos Formativos de Grado Superior forman parte de la educación superior ofrecida por la Universidad Europea de Madrid. Estos ciclos capacitan a las personas para poder ejercer un trabajo cualificado dentro de las diferentes familias profesionales y están dirigidos a todos aquellos estudiantes que posean el título de bachiller o cumplan los requisitos de otras vías de ingreso (título de Técnico Superior, Técnico Especialista, COU o titulaciones universitarias entre otros).

Estas titulaciones superiores proporcionan una formación intensiva en una profesión

con la perspectiva de una incorporación laboral en un periodo de tan sólo dos años. Además, se presentan como una alternativa de acceso a un grado universitario con interesantes planes de convalidaciones.

El Centro Profesional Europeo de Madrid está ubicado en el campus de Villaviciosa de Odón, de manera que ofrece a los estudiantes no sólo la posibilidad de disfrutar de las ventajas de encontrarse en un campus moderno e internacional sino, sobre todo, de compartir su modelo educativo. Un modelo educativo basado en la internacionalidad, la conexión con el mundo profesional y el compromiso con la calidad académica.

La búsqueda de la excelencia en nuestro modelo educativo, convierte al estudiante en el principal protagonista del proceso de aprendizaje, gracias a una formación eminentemente práctica que le permita adoptar un rol activo y desarrollar de la capacidad de aprender a lo largo de su vida personal y profesional.

De esta manera, y debido a la gran dedicación en los planes de estudios a la formación práctica, los módulos teóricos han de ser planificados de manera que permitan la realización de prácticas profesionales en empresas. Para que esto sea posible, dicha planificación suele llevar a la concentración de las horas lectivas en períodos largos en los que suele resultar complicado mantener la motivación y concentración del grupo.

Es en este contexto en el que surge la idea de introducir algún tipo de metodología que favorezca el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias, en un grupo de primero del ciclo formativo de grado superior de Técnico en Imagen para el Diagnóstico, mediante técnicas diferentes a las convencionales y que utilicen otras vías para llegar a la consecución de los objetivos de aprendizaje.

2. ¿POR QUÉ APRENDER JUGANDO?

Las teorías de desarrollo presentan el juego como el método más efectivo de aprendizaje durante los primeros años de vida de una persona. Es en esa época cuando más desarrollada está nuestra capacidad de asimilación y aprendizaje. El juego resulta así no sólo un instrumento pedagógico sino una experiencia vital importante en el proceso de maduración y en la comunicación con los otros.

Tradicionalmente se recurre al juego en el grupo como manera de crear una atmósfera distendida, sin embargo, a través del juego podemos promover una actitud lúdica en el entorno de aprendizaje que permita disfrutar aprendiendo.

Por otro lado, la experiencia del juego en grupo estimula un tipo de relaciones y provoca situaciones concretas que tienen paralelismo con relaciones y situaciones que se generan también en la vida real, como son el conocimiento entre los participantes, la afirmación, la confianza o la comunicación interpersonal y que permiten enfrentarse a ellas en un contexto de aprendizaje mientras abren la puerta a nuevas situaciones como la cooperación y la resolución de conflictos de forma creativa (Cascón Soriano, P. y Martín Beristain, C.).

Además, aprender en grupo implica compartir valores, recursos y maneras de hacer las cosas. Los grupos eficaces aprenden a conseguir buenos resultados asociando estos factores y respetando las diferencias individuales para poder resolver con respeto los conflictos que puedan surgir y mantener así el equilibrio en el grupo.

3. METODOLOGÍA

Habida cuenta de todas estas circunstancias, se presenta la oportunidad de llevar a cabo un proyecto que integre el aspecto lúdico del juego en el entorno formativo, concretamente en el módulo de Radiología Convencional del primer curso del ciclo de

grado superior de Técnico en Imagen para el Diagnóstico. La experiencia consistió en la elaboración de un juego que introduce elementos propios del aprendizaje, a través de la revisión de conceptos ya aprendidos, y del juego, mediante la introducción de factores como el azar, la competitividad o el premio.

En este caso, se daba la situación de que, una vez a la semana, la distribución de las horas lectivas incluía una sesión de cuatro horas presenciales del mismo módulo. Con el fin de mejorar el rendimiento del grupo, se decidió implantar esta metodología a la que se dedicaron entre una y dos horas cada semana durante el último trimestre (9 semanas).

3.1. Presentación de la actividad

Se dedicó una primera sesión a informar a los alumnos sobre el desarrollo del proyecto y se dividió al grupo de 28 personas en cuatro subgrupos de 7 personas cada uno. El método elegido para la división en grupos fue aleatorio a través de la lista alfabética de alumnos. Los grupos creados se identificaron con colores: grupo 1, rojo; grupo 2, azul; grupo 3, verde y grupo 4, amarillo.

3.2. Creación del juego

La siguiente sesión fue dedicada a la elaboración en los pequeños grupos de una propuesta de juego cuyo objetivo fuera el de repasar los conocimientos adquiridos durante el curso en la asignatura de Radiología Convencional. Cada grupo debía trabajar en la definición de un juego: normas del mismo, desarrollo y ganador o ganadores. Las únicas premisas fueron que el juego debía propiciar la participación de todos los alumnos y servir para repasar los conceptos de la asignatura de manera divertida.

Tras presentar cada grupo su propuesta, se votó individualmente para elegir por mayoría simple el juego al que finalmente se dedicarían el resto de sesiones.

3.3. Normas del juego

El juego elegido se denominó “Atrapa un bombón” y fue diseñado por el Grupo 2. Este grupo se encargó de definir las normas y desarrollo del juego por escrito y presentarlas después al resto de los grupos en la siguiente sesión. Se encargó también de preparar los materiales necesarios para el mismo:

- 4 pizarras acrílicas (una para cada equipo)
- 4 rotuladores acrílicos
- 1 dado numérico convencional
- Fichas
- 1 dado creado especialmente para el juego con diferentes acciones

El objetivo del juego será conseguir la máxima cantidad de fichas. Al finalizar cada sesión se realizará un recuento del número de fichas obtenidas por cada equipo y se registrará en una tabla donde se irán acumulando hasta el final.

Cada equipo comenzará con un número de fichas igual al número de asistentes de dicho

equipo y, con cada pregunta se podrá ganar o perder una o varias fichas.

3.4. Desarrollo del juego

Los equipos se reúnen y se distribuyen juntos en el aula en una disposición flexible que permita la comunicación en el grupo. Tras determinar el orden de salida con el dado numérico convencional (comienza el equipo que consiga el número más alto), el primer equipo efectuará la tirada del dado principal que cuenta con diferentes acciones. La figura del docente será la encargada de gestionar las fichas de cada grupo a modo de “banca” así como de leer y moderar las preguntas.

Según la acción del dado, quien corresponda, deberá responder a una pregunta que será proyectada en una diapositiva. La pregunta o prueba puede tener tiempo máximo para su realización por lo que, a su finalización, se resolverá determinando así si el equipo gana o pierde sus fichas.

Siguiendo el orden establecido se repite la acción: se decide quién juega mediante el dado principal, se realiza la pregunta y se procede al intercambio de fichas según el tipo de prueba. Las posibilidades del dado principal son:

- **Juega un equipo:** sólo jugará el equipo que tira el dado y sólo dicho equipo podrá contestar a la pregunta. Si el equipo acierta: los otros equipos deberán entregarle una de sus fichas. Si el equipo falla, perderá una ficha y será entregada a la banca.
- **Reto:** el equipo que tiene el turno elegirá a otro equipo al que retará, compitiendo ambos por la misma pregunta y escribiendo en sus respectivas pizarras la respuesta. Si ambos grupos aciertan, la banca entregará una ficha a cada uno. Si falla un equipo, el grupo perdedor entregará una ficha al equipo perdedor y si ambos fallan, cada uno entregará una ficha a la banca.
- **Juegan todos:** los cuatro equipos competirán por la misma pregunta. Anotarán sus respuestas en las pizarras y, si todos aciertan, la banca entregará una ficha a cada uno, pero si alguno falla, el grupo o grupos perdedores entregarán una ficha a cada uno de los grupos ganadores. El dado principal consta de dos caras con esta opción para que haya más posibilidades de jugar todos juntos.
- **Individual:** cuando aparezca esta opción, el equipo elegirá a un único representante de su grupo para contestar sin ayuda del resto del grupo. Si acierta, cada uno de los equipos le entregará una ficha, recibiendo un total de tres fichas. Si falla, el equipo entregará una ficha a la banca.
- **Pierde turno:** el dado cuenta con esta opción en la que el equipo no tendrá oportunidad de responder, pasando el dado al siguiente equipo. En este caso, ni gana ni pierde fichas.

3.5. Realización de las preguntas

El diseño de las preguntas forma parte del trabajo del grupo fuera del aula. Los equipos deberán preparar cada semana una presentación de 10 preguntas/pruebas con sus respectivas respuestas. Éstas deberán estar relacionadas siempre con contenidos de la asignatura y sin perder de vista el componente lúdico del juego.

Dichas preguntas son revisadas previamente por la persona docente para comprobar su

pertinencia y evitar así situaciones que puedan romper el ritmo del juego (preguntas mal formuladas, irrelevantes o de dificultad excesiva).

De esta forma, al iniciar el juego, la persona docente dispone de cuatro presentaciones de diapositivas, una por cada grupo, que le permitirán elegir de tal manera que un equipo no tenga que responder a sus propias preguntas.

Por otro lado, al existir la posibilidad de que todos los equipos respondan a la misma pregunta y para evitar que dicha pregunta haya sido formulada por alguno de ellos, la persona docente se encarga de preparar otra batería de preguntas que serán realizadas en la prueba de “juegan todos”.

4. EVALUACIÓN

La evaluación de esta actividad se planificó de la siguiente manera: la nota de esta actividad representaba el 15% de la nota del tercer trimestre. A nivel grupal, se valoraron los resultados alcanzados en el juego y previstos en las normas (número de fichas obtenidas). A nivel individual, se valoró la responsabilidad para con el grupo y las actitudes demostradas durante el juego.

- Evaluación grupal: será igual para todos los miembros del grupo y podrá oscilar entre 4 y 8 que se repartirán de la siguiente manera: el equipo que consiga mayor número de fichas obtendrá un 8, el segundo un 7, tercero 6 y cuarto 5. Si algún equipo se queda sin fichas obtendrá un 4. En caso de empate en el número de fichas, los dos equipos obtendrán la misma puntuación (la más alta).

- Evaluación individual: la nota oscilará entre 0 y 2 puntos, repartidos según la siguiente rúbrica:

Elemento a valorar	0	0,5
Respeto	El alumno no muestra respeto mientras juegan sus compañeros: no presta atención, se ríe en momentos inadecuados, eleva el tono de voz o entorpece el juego.	El alumno muestra interés durante todo el juego, y mantiene una actitud correcta.
Liderazgo	El alumno no demuestra interacción con sus compañeros ni voluntariedad a la hora de responder las preguntas.	Participa en el grupo, aporta soluciones y mantiene la cohesión.
Solidaridad	Demuestra actitudes que pueden perjudicar al resto del grupo o a otros grupos.	Demuestra empatía con sus compañeros, sin dejar de defender sus derechos.
Justicia	Realiza cualquier tipo de trampa que pueda favorecer a unos y causar perjuicio a otros.	Demuestra igualdad en el trato a todos los compañeros, sean de su equipo o no y respalda las decisiones imparciales.

5. RESULTADOS

Para la evaluación de los resultados obtenidos con esta actividad se han previsto dos momentos de seguimiento: un seguimiento intermedio, que nos permitiera reconducir la actividad si fuera necesario y una evaluación final.

- Resultados del informe intermedio:
En este informe intermedio se pidió a cada alumno que contestara de forma breve a algunas preguntas abiertas relacionadas con el funcionamiento del trabajo en grupo:
 - ¿Cómo se está desarrollando, en general, el trabajo en grupo?
 - ¿Qué estás aportando tú al grupo? ¿Cómo valorarías tu aportación?
 - ¿Han surgido conflictos? Si es así ¿cómo se han resuelto?
 - ¿Qué cambios o mejoras introducirías en el funcionamiento del grupo?

De los comentarios del grupo en este informe se puede extraer que la mayoría de alumnos están conformes con el trabajo en grupo: *“En mi grupo estamos muy a gusto y creo que la base fundamental es la buena comunicación y la implicación de todos los compañeros del grupo”*; *“Estoy contenta en mi grupo por el compañerismo que tenemos y por la compenetración porque creo que eso es más importante que ganar, además estamos aprendiendo y nos lo estamos pasando bien”*.

Aunque también se ponen de relieve algunas dificultades como la que conlleva que el número de fichas asignadas al comienzo de cada juego esté relacionada con la asistencia de los integrantes del grupo: *“Mejoraría la comunicación con algunos integrantes de mi grupo ya que ha sido difícil contactar y contar con la presencia continuada de algunos de ellos”*.

Algunos de ellos hacen alusión al hecho de controlar mejor la dificultad de las preguntas para no verse en desventaja respecto a otros grupos que realizan preguntas más fáciles: *“Lo que he propuesto a mi grupo ha sido controlar la dificultad de las preguntas que nosotros realizamos, puesto que para mi opinión, hemos hecho muchas preguntas fáciles y hay grupos que las complican un poco más”*; *“las preguntas tienen en algunos casos excesiva complejidad. Para mejorar dicha situación, opino que deberíamos realizar preguntas respecto a la parte más importante del temario”*.

En el apartado de cambios o mejoras, también las opiniones generales son positivas: *“El juego personalmente me está gustando mucho y pienso que me ha dado la oportunidad de repasar tanto haciendo preguntas como respondiéndolas”*; *“este juego ha sido una experiencia positiva”*; *“estoy contento y deseoso de que, experiencias como esta, se repitan y contribuyan a mejorar nuestro grado de formación”*.

Sin embargo, cabe destacar también algunas opiniones negativas que pueden sugerir oportunidades de mejora de cara a una posible reproducción de la experiencia: *“a veces me complico en el grado de dificultad de las preguntas, dejándome llevar por el afán de competir y conseguir puntos, dejando de lado la finalidad de la actividad que es aprender jugando”*; *“Deberían hacerse preguntas más dinámicas ya que nos divertiríamos más”*; *“no creo que esté*

consiguiendo entender la finalidad del juego o ver la funcionalidad del mismo [...] pienso que no es muy útil”.

- Resultados evaluación final:

Para la valoración final de la percepción del alumnado sobre el desarrollo de la actividad se procedió a la entrega de un cuestionario anónimo con preguntas cerradas respecto a la opinión general de la experiencia.

El cuestionario fue entregado el último día del juego y solicitaba a los alumnos indicar su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:

1. El juego ha sido divertido.
2. La actividad ha servido para que repase los nuevos conocimientos.
3. Esta actividad me ha supuesto demasiado trabajo.
4. He encontrado esta actividad adecuada para mi aprendizaje.
5. Mi relación con el grupo ha sido difícil.

Además, se les pidió también su opinión respecto a tres cuestiones más:

1. ¿Te gustaría repetir este tipo de actividad en otras materias?
2. ¿Te parece adecuada la evaluación que se ha hecho de la misma?
3. ¿Ha servido el juego para hacer más interesante la asignatura?

De esta encuesta se desprenden los siguientes datos:

- El 96% del alumnado consideró que estaba de acuerdo con la afirmación de que el juego había sido divertido y el 88% indicó que la actividad había servido para repasar los nuevos conocimientos.
- El 84% del alumnado encontró la actividad adecuada para el aprendizaje y tan solo el 12% manifestó que su relación con el grupo había sido difícil.
- Respecto a la carga de trabajo que ha supuesto la actividad, el 68% consideró que no le había supuesto demasiado trabajo mientras que el 32% sí opinó que la dedicación a la actividad había sido excesiva.
- Por otro lado, al 83% de los encuestados les gustaría repetir este tipo de actividad en otras materias y el 91% confirma que ha servido para aumentar su interés por la asignatura.
- En la evaluación surgen más discrepancias, el 73% está conforme con el sistema de evaluación frente al 26% que no lo está.

6. CONCLUSIONES

Los datos recogidos en esta experiencia nos permiten pensar que la introducción del juego como elemento facilitador del aprendizaje es algo realmente positivo también en personas adultas, tanto por sus resultados materiales como por el ambiente de trabajo que genera en el alumnado.

El juego adquiere así un papel importante en la adquisición de habilidades y estrategias de resolución de problemas de cualquier tipo y, aplicado en un entorno formativo,

resulta además una vía adecuada de aprendizaje, de adquisición de capacidades y de refuerzo de conocimientos.

Podemos concluir que la utilización del juego como vehículo formativo, predispone al alumnado a la aceptación de las propuestas formativas con mayor entusiasmo debido a su componente lúdico intrínseco y que experiencias de este tipo, aún con todas sus oportunidades de mejora, pueden ayudarnos a llevar a cabo de manera innovadora nuestra actividad docente.

REFERENCIAS

Cascón Soriano, P. y Martín Beristain, C. (2006). La alternativa del juego. Madrid: Catarata.

Flavell, John H. (1993). La psicología evolutiva de Jean Piaget. Buenos Aires: Paidós.

Universidad Europea de Madrid, Centro Profesional Europeo de Madrid. Recuperado el 20 de junio de 2012 del sitio Web de la Universidad Europea de Madrid:
<http://www.uem.es/es/oferta-academica/centro-profesional-uem>