

EL APRENDIZAJE LÚDICO EN EL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Giovanni Junior Navarro Zagarra (1), Angélica Rocco Carrillo (2), Leslie Marina Flores López (3), Anel González Ontiveros (4), Guillermo Caballero Tinajero (5)

1 [Ingeniería Industrial, Universidad Industrial de Santander] | Dirección de correo electrónico: [giojnaza@gmail.com]

2 [Administración de Empresas, Universidad Simón Bolívar] | Dirección de correo electrónico: [angelica_rocco@hotmail.com]

3 [Estudiante de la Escuela de Nivel Medio Superior de Salvatierra] | Dirección de correo electrónico: [lesliemarinaflores@gmail.com]

4 [Departamento de Educación, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Campus Guanajuato] | Dirección de correo electrónico: [ontiverosanel@yahoo.com]

5 [Escuela de Nivel Medio Superior de Salvatierra] | Dirección de correo electrónico: [memocaballero@hotmail.com]

Resumen

Debido al poco interés adquirido por los estudiantes en su proceso de aprendizaje y a la poca innovación de los docentes en el proceso de enseñanza, se plantea realizar una investigación sobre el aprendizaje lúdico como alternativa que permita implementar nuevos métodos y estrategias que atiendan las competencias formativas y contribuyan a la formación integral y significativa de los alumnos, mejorando la calidad de la educación al convertir a la escuela y el salón de clases en un templo del conocimiento, garantizando que los estudiantes del nivel medio superior disfruten los beneficios de la educación impartida. Con el fin de observar la acogida de este tipo de metodologías, se seleccionó un grupo de estudiantes de asignaturas de verano de la Escuela de Nivel Medio Superior de Guanajuato, con los cuales se realizó un seguimiento de su percepción antes y después de tener una experiencia directa con la metodología lúdica.

Abstract

Due to the small commitment made by students in their learning process and how small innovation in the teaching process are made by teachers, was born an interest of conducting a research on playful learning as an alternative that allows the implementation of new methods and strategies that helps and contributes to the significant comprehensive training of students, improving the quality of education by making school and classroom a temple of knowledge, ensuring that students from high school enjoy the benefits of the education skills. In order to observe the reception of this type of methodology, a group of students of summer courses of the Escuela de Nivel Medio Superior de Guanajuato were selected, with which their perception were tracked before it was made and after having a directly experience the playful methodology.

Palabras Clave

Aprendizaje Lúdico; Educación Media Superior; Tipos de Inteligencia; FODA

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto investigativo pretende diseñar e integrar nuevas estrategias de aprendizaje basadas en un perfil lúdico que permita mejorar la calidad del sistema educativo en las instituciones de nivel medio superior, estimular la inteligencia del estudiante y despertar su pensamiento crítico, afianzando así el papel protagónico y promotor activo que tiene el estudiante y el docente en el proceso de aprendizaje.

Para nadie es un secreto que en la actualidad un gran porcentaje de alumnos presentan desapego con sus estudios, no investigan y no participan activamente en las clases, esto se debe a los métodos tradicionales de enseñanza utilizados por algunos maestros dentro del aula, los cuales son muy teóricos, estructurados, poco llamativos y predominados por la racionalidad técnica, el profesor se limita a dar la clase basada en el plan programático y a realizar las evaluaciones correspondientes a los periodos, sin generar debates y didácticas que le permitan al estudiante exponer sus ideales y desarrollar un proceso de aprendizaje más ameno.

“Parece seguir primando un estilo de enseñanza tradicional y frontal, similar al que los profesionales docentes aprendieron siendo alumnos, conservando en las practicas pedagógicas la lógica de la reacción y la reproducción” [1].

Identificada la problemática, nos centramos en la búsqueda de posibles soluciones, en este caso la implementación de nuevos métodos de aprendizaje afianzados en la pedagogía lúdica, buscando una mejor comprensión de la educación y permitiendo que el ser humano desarrolle todas sus cualidades, mejore sus relaciones interpersonales y a su vez, sepa desenvolverse de manera eficaz en el entorno que lo rodea, teniendo al estudio como el principal método de superación.

“Despertar el interés del alumno hacia la materia es una función relevante en nuestros días cuando los estímulos de medio son tan atractivos e incitantes que el aprender por aprender ya no ejerce atractivo alguno” [2]

A través de esta nueva metodología los profesores se verán enfrentados a la urgencia de diversificar sus estrategias pedagógicas para proporcionar aprendizajes significativos y favorecer la atención a la diversidad, para lo cual deberían considerar las distintas historias, situaciones, capacidades y expectativas que tienen los estudiantes, además de su disposición emocional ante las situaciones de aprendizajes.

ESTADO DEL ARTE.

¿Qué es el aprendizaje lúdico?

El aprendizaje lúdico es un aprendizaje significativo que envuelve al estudiante en todo el proceso colaborativo de la construcción del conocimiento, requiriendo que el alumno esté totalmente disponible y abierto para el trabajo que se le está proponiendo - el aquí y el ahora - e involucrando a todos sus actores en un ambiente de respeto hacia la diferencia de los procesos de comprensión de cada uno de los estudiantes y hacia el entorno social y el medio ambiente que los rodea.

Todo aprendizaje denominado lúdico tiene como objetivo involucrar las emociones de los estudiantes y logra un conocimiento dialéctico que esté permanentemente en construcción y en diálogo abierto con otros saberes y otros conocimientos. Es por esto que según Romero [3], la educación lúdica integra en su esencia una concepción teórica profunda y una concepción práctica actuante y concreta. Sus objetivos son la estimulación de las reacciones cognitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica, creativa de los estudiantes, lo que denominamos formación integral del ser humano [4].

La educación es un factor importante para el desarrollo humano de las personas y el crecimiento económico, político y social de los países, es por esto que las naciones deben de generar la oportunidad de que sus habitantes tengan acceso a un sistema educativo amplio y de calidad.

“La educación es un eje clave de desarrollo que contribuye a conciliar el crecimiento, la equidad y la participación en la sociedad” [5].

Educación Media Superior

A través de diferentes autores podemos definir a la educación como: la formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.

A partir del siglo XXI, con la llegada de la globalización, las fuentes de almacenamiento y comunicación de la información cambiaron drásticamente, dejando al alcance de todos el conocimiento, por este motivo se hizo necesario un cambio en la forma en que se venía practicando la educación. Por tanto, para hacer frente a los nuevos retos que el siglo XXI trajo consigo, fueron creadas nuevas metodologías.

Para el caso en particular de este trabajo fue seleccionado como eje principal para caracterizar a la educación media superior el enfoque pedagógico propuesto por Jacques Delors, el cual plantea cuatro pilares transformando a la educación no sólo en una promotora de las competencias básicas tradicionales, sino que a su vez proporciona los componentes necesarios para ser partícipes de la convivencia ciudadana, y contribuir a la sociedad en la que el individuo se desenvuelve.

A continuación se describirá cada uno de los cuatro pilares que Delors ha enfatizado como esenciales dentro el concepto de educación [6]:

El primer pilar **aprender a conocer** consiste para cada persona en aprender a comprender el mundo que la rodea, al menos suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. El siguiente pilar **aprender a hacer** se basa en cómo enseñar al alumno a poner en práctica sus conocimientos y, al mismo tiempo, cómo adaptar la enseñanza al futuro mercado de trabajo, cuya evolución no es totalmente previsible. El tercer pilar **aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás** tiene como propósito una educación que permita evitar los conflictos y solucionarlos de manera pacífica, fomentando el conocimiento de los demás, de sus culturas y espiritualidad. La idea de enseñar la no violencia en la escuela es loable. Tomando en cuenta que ésta permite interactuar entre estudiantes, base para aprender a convivir, a compartir experiencias,

y aprender a aprender. Por último, el cuarto pilar **aprender a ser** propone que todos los seres humanos deben estar en condiciones, en particular gracias a la educación recibida en su juventud, de dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio, para determinar por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida. Aprender a ser para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal.

Educación Media Superior en México.

Bajo esta premisa, México mediante la reforma a los artículos 3° y 31 de la Constitución Política establece la obligatoriedad de la Educación Media Superior, la cual es parte del esquema del sistema educativo integrado a nivel nacional que comprende los 3 años de Bachillerato, organizados en un modelo general, un modelo técnico profesional y uno tecnológico [5].

Perfil del egresado

El sistema educativo Mexicano mediante la ley general de la educación cuenta con un marco curricular común (MCC) dividido en seis áreas del conocimiento que desglosan en once competencias genéricas que el estudiante del nivel medio superior debe ir adquiriendo a través del desarrollo de sus estudios, y que constituyen el perfil del egresado, el cual según el sistema nacional de bachillerato es [7]: "Aquel que contempla aprendizajes pertinentes que cobran significado en la vida real de los estudiantes."

Las once competencias genéricas que permiten asociar un perfil común del estudiante a través de la formación básica compartida son [8]:

- *Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.*
- *Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.*
- *Elige y practica estilos de vida saludables.*
- *Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.*

- *Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.*
- *Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.*
- *Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.*
- *Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.*
- *Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.*
- *Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.*
- *Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.*

METODOLOGÍA

El contexto donde se realizó la investigación sobre el aprendizaje lúdico fue la Escuela de Nivel Medio Superior de Guanajuato, en el curso de verano de la asignatura Orientación educativa y proyecto de vida de preparatoria, correspondiente al periodo de julio de 2016.

La investigación se desarrolló en cuatro fases: En la primera fase se realizó el marco teórico de la investigación, etapa en la cual se elaboró la justificación del aprendizaje pedagógico y la caracterización de sus componentes a través de la búsqueda de información en fuentes secundarias y su respectivo análisis. La segunda fase se compone por la socialización de la metodología de aprendizaje que desarrollan los docentes del área seleccionada, de esta manera se pudo determinar qué tipo de metodología se está usando en los cursos y a su vez tener la percepción del docente para así seleccionar las actividades más acordes a la asignatura, por otro lado se aplicó una encuesta a los estudiantes del curso de verano seleccionado, como soporte para nuevamente ayudar a identificar la metodología de trabajo más utilizada en las asignaturas dictadas durante estos cursos, así como la expectativa que tienen los estudiantes referente a la aplicación del aprendizaje pedagógico para el desarrollo de sus clases.



Imagen 1: Encuesta aplicada a los estudiantes del curso de verano Orientación educativa y proyecto de vida.

Posteriormente al identificar la concepción del estudiante y la participación del docente respecto a la metodología, se diseñó la estrategia de aprendizaje pedagógico para la materia. La estrategia contó con dos actividades, la primera actividad denominada ¿Adivina quién soy? y la segunda, Rally de Misiones. Los objetivos de estas actividades fueron los siguientes: en la primera actividad a través de un juego el grupo se dividió en dos subgrupos de quince personas cada uno, formando dos círculos localizados en los extremos del salón de clases. Entregándole a cada estudiante una etiqueta pagable se les pidió que las marcaran con su nombre de pila, las etiquetas marcadas fueron recogidas y se les otorgó a los participantes quince minutos de integración debido al poco tiempo que llevaban confraternizando.



Imagen 2 Desarrollo de la actividad #1 ¿Adivina quién soy?

Terminado el tiempo de integración se da inicio al juego como tal, las etiquetas de cada grupo son revueltas y se les solicitó a cada participante tomar una pegatina y colocarla en la frente del compañero a su derecha, sin permitir que éste pudiese observar el nombre, al tener cada participante su pegatina, los primeros ocho compañeros de su derecha le dirán individualmente una característica de la persona a adivinar, obviando características físicas, y así sucesivamente hasta completar el círculo, al terminar las adivinanzas cada estudiante (estando en el círculo) se describirá como persona y comparará la percepción de sus compañeros a la hora de describirle. Si la percepción es contraria a la que tiene el participante sobre sí mismo, deberá decir porque cree que sus compañeros lo perciben de ese modo. Al finalizar ¿Adivina quién soy? Cada estudiante recibe la matriz FODA y de forma individual contestan el formato con un mínimo de 3 factores para cada una de las variables de la matriz.



Imagen 3 ¿Adivina quién soy?

Como acto final se les explicó a los estudiantes el objetivo de la elaboración de una matriz FODA “Cuál es su funcionalidad” y se les presentó una guía en el proceso de análisis sobre cómo aplicar lo aprendido para desarrollar su plan de vida. Todo con el fin de ejecutar ejercicios didácticos sobre la Matriz FODA para permitirles identificar y analizar aspectos claves para la elaboración de su plan de vida.

El objetivo de la segunda actividad fue identificar qué tipo de inteligencia los estudiantes presentaban, han adquirido o desarrollado hasta este momento de su vida [9]; a su vez complementándolo con el FODA obtenido durante

la actividad número uno, con el fin de determinar cómo interactúan sus características como individuo con el proyecto de vida que se encuentran desarrollando. Para la actividad se ejecutaran ocho pruebas cada una ligada a los ocho conceptos de inteligencia planteados por Howard Gardner [10]. Cada una de las actividades se verán descritas en la **Tabla 1**.

Tabla 1 Desarrollo de las pruebas de la actividad #2 Rally de misiones.

Prueba	Descripción
Lógica Matemática	<i>Los estudiantes identificarán entre un grupo de imágenes las dimensiones de un juego mental, la sumatoria de un juego de dados y resolver una ecuación de primer grado con tres incógnitas en forma de problema gráfico; con el fin de observar las habilidades frente a la estimación con exactitud de cantidades y distancias.</i>
Espacial	<i>El fin de esta prueba fue apreciar la capacidad de los estudiantes para realizar modelos mentales en tres dimensiones del mundo a su alrededor o en su defecto extraer un fragmento de él; para esto realizarán un bosquejo lo más cercano posible de la institución.</i>
Corporal	<i>Para identificar con cuanta facilidad pueden expresar una idea sin el uso de la comunicación oral o escrita, los estudiantes deberán dramatizar o a través de mímicas diferentes títulos de películas, de las cuales su grupo deberán reconocer.</i>
Intrapersonal	<i>Para observar que tanto se conocen a sí mismos, cada uno de los integrantes del grupo tendrá 30 segundos para escribir una meta realista a cumplir en los próximos 3 años y como espera llegar a cumplirla.</i>
Lingüística	<i>Con el fin de observar las dotes de escritura, lenguaje aprendido a través de los años o la capacidad de asociación de nuevos términos. Los estudiantes deberán presentar un escrito ya sea en forma de ensayo, cuento, poema, canción o cualquier tipo de recurso que consideren necesario, el cual deberá contener un grupo de palabras específicas que se les proporcionará.</i>
Musical	<i>La prueba consiste en la identificación e imitación del ritmo de un poema que se les</i>

	<i>proporcionará a los estudiantes, el grupo deberá imitarlo a través sus propias palmas y maracas que se les facilitarán a la hora de la prueba.</i>
Naturalista	<i>La prueba consistirá en observar la conciencia del entorno del estudiante, dejando basura en diferentes sitios de la institución (salón de clases, pasillos donde deban circular frecuentemente, lugares de prueba) y examinar qué estudiantes notan esto y toman la iniciativa de hacer algo al respecto eliminado la basura del entorno.</i>
Interpersonal	<i>Para finalizar el rally, se realizarán unas preguntas respecto al funcionamiento del grupo en la actividad, con el fin de determinar qué tanta empatía hubo, y el grado de interacción de los estudiantes como grupo.</i>

lúdica en el desarrollo de la asignatura, con lo cual la encuesta actuó en forma de indicador de la investigación sobre las repercusiones de este tipo de metodologías en la formación académica de los individuos.

RESULTADOS

La primera encuesta aplicada tenía como propósito conocer la forma de trabajo en el aula. Así como las expectativas respecto al aprendizaje lúdico por parte de los estudiantes participantes.



Imagen 4 Conceptualización del propósito del Rally.

Al terminar el Rally, se procedió a conceptualizar los temas desarrollados en las distintas misiones o retos. Primeramente se realizó una presentación explicando cada uno de los tipos de inteligencia apreciados durante las actividades, así mismo las capacidades, habilidades y profesiones que cada una de estas inteligencias implica. Posteriormente se complementó la actividad con el FODA realizado en la actividad número uno, mostrando la interacción de los tipos de inteligencia con su formación y proyecto de vida en desarrollo. Para finalizar se efectuó una segunda encuesta para determinar el impacto y acogida de la metodología

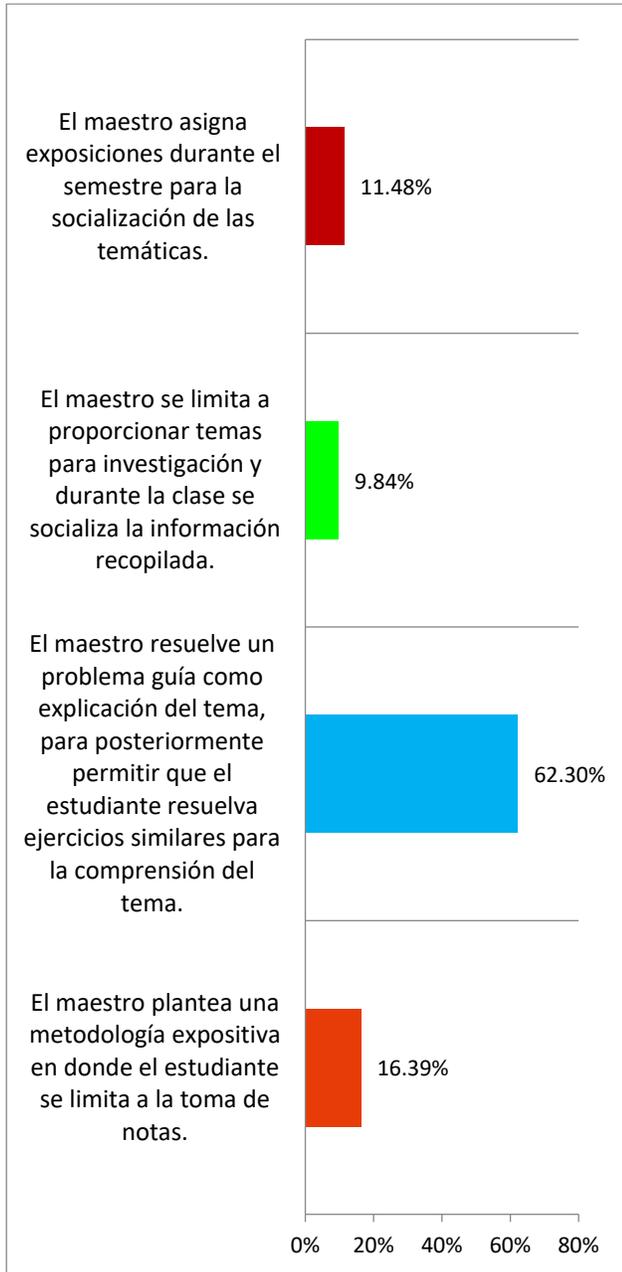


Imagen 5 Tipos de metodologías de aprendizaje que han sido recurrentes a lo largo de la etapa de preparatoria.

Como primera medida la encuesta permitió establecer el tipo de metodología que ha sido más recurrente a lo largo de la etapa escolar de los participantes, siendo sorpresivo el hecho que la metodología pedagógica más usada sea en la que el maestro resuelve un problema guía como

explicación del tema, para posteriormente permitir que el estudiante resuelva ejercicios similares para la comprensión del tema y no la metodología tradicional expositiva en la cual el alumno se limita a la toma de apuntes, mientras el docente desarrolla el tema.

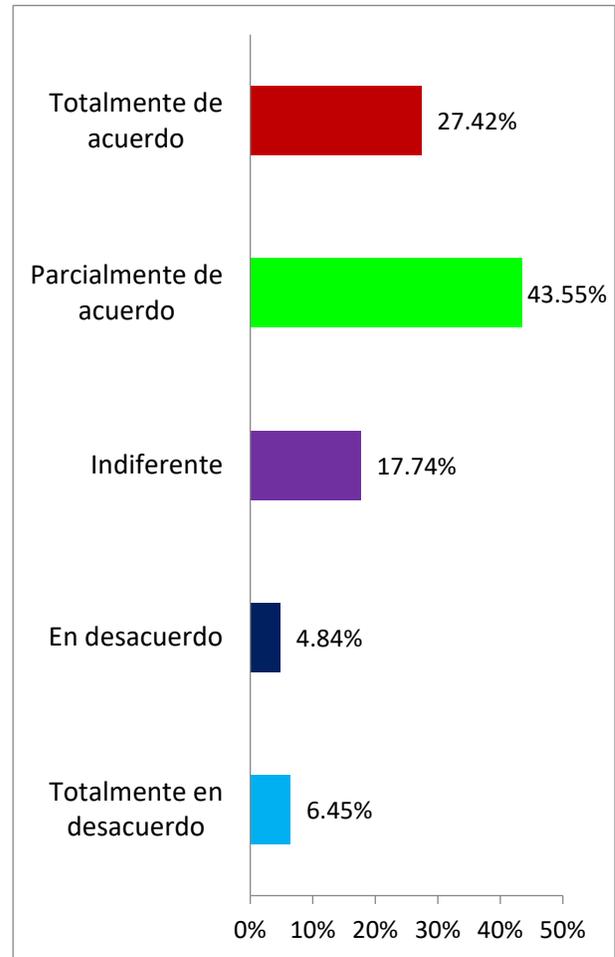


Imagen 6 Pertinencia del aprendizaje lúdico en el desarrollo de las asignaturas.

Como segunda medida se buscaba conocer el entorno de trabajo, con lo cual saber cómo percibían los alumnos el aprendizaje lúdico y cuán pertinente pensaban ellos que podía llegar a ser, dando como resultado que el 70,97% de los alumnos, antes de tener contacto con la metodología, ya la consideraban apta como alternativa educativa.

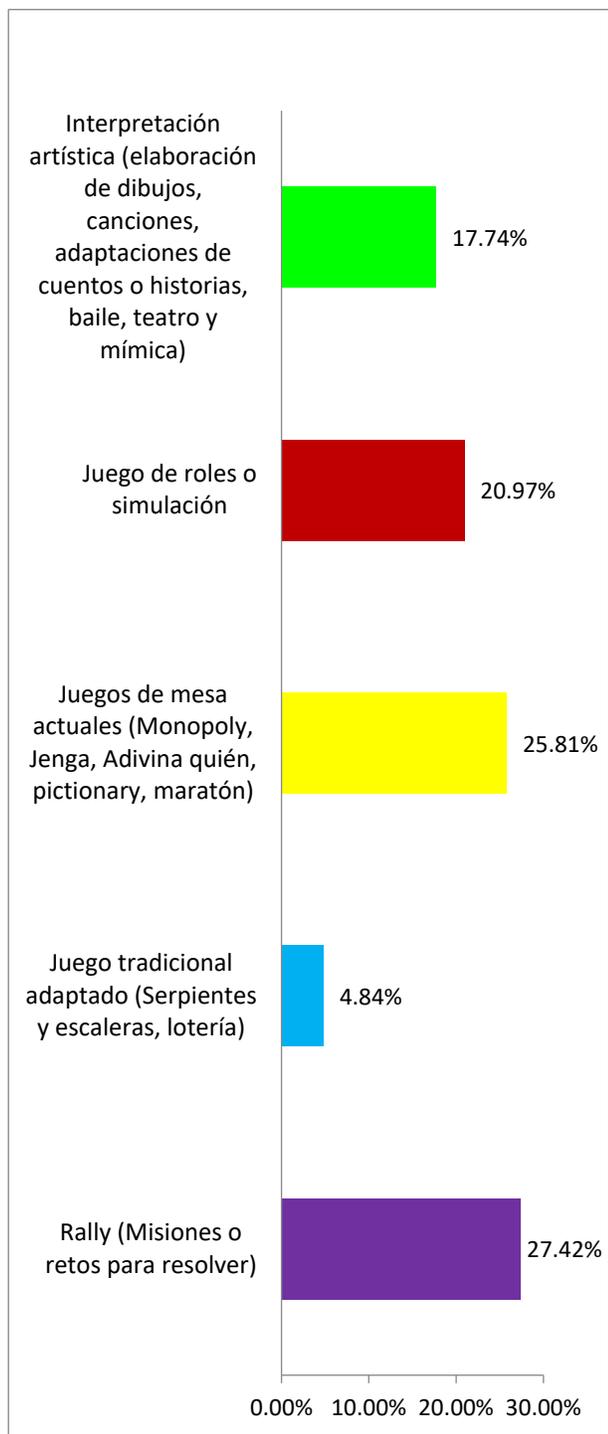


Imagen 7 Actividad lúdica de mayor aceptación por parte de los alumnos.

Como última medida la encuesta buscaba brindar el tipo de actividad que tuviera mayor atracción hacia los estudiantes, esto con el fin de mostrar cómo diferentes juegos podían convertirse en herramientas de aprendizaje y a su vez que las actividades desarrolladas tuviesen la mayor empatía posible con los participantes.

Actividades desarrolladas.

A través de la encuesta diagnóstica se determinó que las actividades a realizarse serían un Juego de Mesa Actual, el cual fue modificado para facilitar la participación del grupo, y un Rally de misiones.

En relación con la incorporación de actividades pedagógicas como la Matriz DOFA y Rally de Misiones al Plan Curricular de la asignatura Orientación educativa y proyecto de vida, se pudo determinar que a pesar de que los estudiantes ven al estudio como medio y oportunidad de superación personal falta que éstos adquieran más compromiso y dedicación.

Los alumnos a través de la ejecución del ejercicio ¿Adivina quién soy? Y la hoja de trabajo FODA pudieron identificar y analizar sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, comprometiéndose a potenciar, aprovechar, mejorar y evaluar cada una de estas variables, correspondientemente, así como las ventajas que implica el hecho de conocerse a sí mismos, para poder enfrentar diferentes tipos de circunstancias en la vida, no sólo académicas o profesionales, sino familiares, personales o espirituales, finalizando con un mejores criterios o herramientas para el continuo desarrollo de su plan de vida.

Entre las cualidades más destacadas en sus personalidades pudimos encontrar la inteligencia, positivismo y creatividad, mientras que del lado opuesto se encontraron identificados con debilidades como la flojera y la distracción.

La mayoría de los participantes consideraron que las oportunidades más grandes que tienen, radican en contar con el apoyo de su familia, amigos, maestros y seres queridos, al igual que poder estudiar en una institución de nivel medio superior de calidad y de renombre como es la preparatoria oficial de Guanajuato. No obstante sus amenazas van desde el reprobar materias

hasta el no saber elegir sus amistades, equilibrar su tiempo productivo y de ocio y controlar sus vicios.

Un punto clave a la hora de comparar las amenazas y debilidades frente a las fortalezas y oportunidades que ellos perciben en sí mismos, es que éstas van inversamente proporcionales, con lo cual reconocen que usualmente ganan las que traen factores negativos para su vida, el ejemplo más claro es que aunque muchos se consideran inteligentes en diferentes ámbitos, la flojera o desgano tiende a dominarlos, disminuyendo su verdadero potencial.

Con la actividad #2 y en complemento con la actividad #1 se observó que muchos estudiantes todavía no tenían una visión clara de hacia dónde enfocarse, siendo el proceso de selección del bachillerato al cual quiereren asistir el más inmediato, se encontró que algunos ni siquiera sabían qué tipos de bachillerato estaban disponibles para ellos. A pesar de esto hubo una casi homogeneidad en la distribución de los bachilleratos a los cuales los estudiantes esperaban asistir, siendo el Económico Administrativo el de menor inclinación, y los de Ingenierías y Humanidades los más buscados.

Así mismo se pudo determinar que el tipo de inteligencia al cual los estudiantes se inclinan más es a la lógica matemática, esto se debe a que ésta es la que ha sido desarrollada con mayor frecuencia a lo largo de su formación académica, haciendo que para ellos obtener conocimiento o siquiera considerar otras alternativas educativas sea difícil debido a la influencia de tantos años del mismo tipo de enfoque educativo; esto se pudo observar de mejor manera en retos como el espacial, en el cual a la hora de realizar el bosquejo de la preparatoria, lugar en el cual han pasado gran parte de su tiempo, muchos no visualizaban el cómo llegar de lo observado a diario a una idea plasmada en papel, así mismo otras actividades fueron tomadas más como juego en vez de que pudieran ver el trasfondo de éstas y qué nuevo conocimiento podían estar ofreciéndoles; a tal punto que sólo después que se realizó la presentación de los tipos de inteligencia de Gardner, notaron cómo las distintas pruebas influían de una u otra manera en ellos para generar nuevo conocimiento y potenciar aptitudes que podían estar desconociendo.

Al finalizar las actividades y como indicadores de percepción, se efectuó una segunda encuesta para plasmar un punto de comparación frente al diagnóstico inicial.



Imagen 8 Realización de la encuesta final como parámetro de medición.

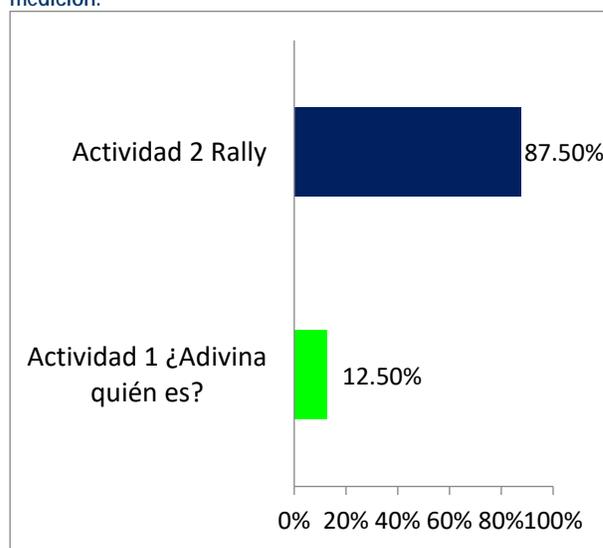


Imagen 9 Actividad que mayor aceptación tuvo.

El primer dato que arrojó la encuesta fue la gran aceptación que tuvo la segunda actividad en los estudiantes, no sólo fue la actividad que más les interesó en el diagnóstico inicial, sino que fue en la que mejor se desarrollaron por la variedad de pruebas que presentaba permitiendo que se desarrollaran en diferentes tipos de ambiente causando un mejor ambiente en el grupo.

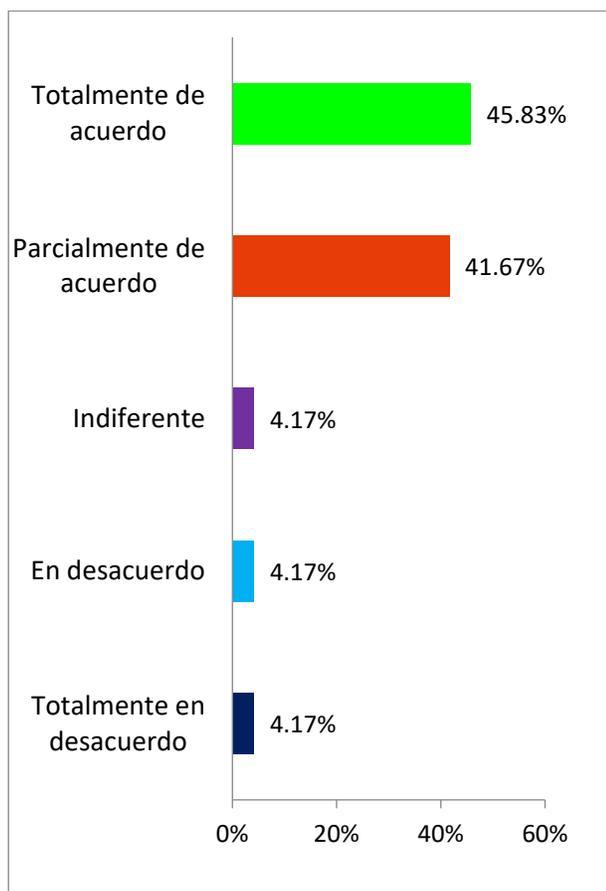


Imagen 10 Interés por parte de los estudiantes en seguir implementado el tipo de metodología en otras materias.

En segundo lugar, la metodología causó un efecto positivo en los estudiantes, despertando su interés y dándoles a conocer que existen diferentes tipos de pedagogías para llegar a la generación de conocimiento, dando como resultado que un 87,15% de los estudiantes consideran que la metodología puede llegar a otras materias más tradicionales como álgebra, física o química para generar mayor afinidad y a su vez tener clases placenteras.

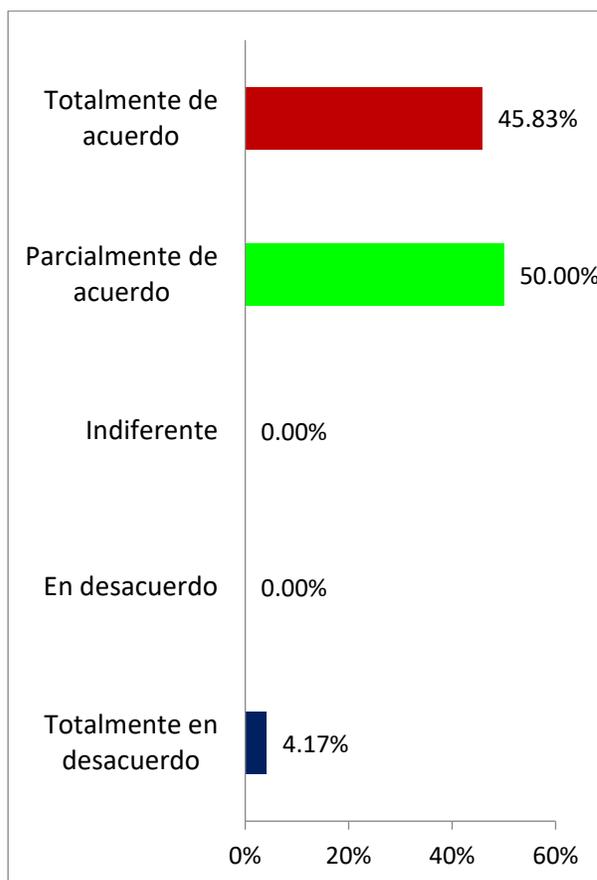


Imagen 11 Desarrollo de la metodología lúdica en la materia.

Por último y corroborando el interés de los estudiantes en la metodología para otras asignaturas, el 95,83% estuvieron de acuerdo que las actividades realizadas habían reforzado los temas de la materia, así como la concordancia que había entre lo hecho durante las lúdicas y el plan de estudios.

CONCLUSIONES

La implementación de métodos lúdicos de aprendizaje permitió una mejor interacción entre el docente y el alumno, favoreciendo la estimulación de los procesos cognitivos, expresivos y morales de los estudiantes.

Fueron muchos los documentos que sirvieron como sustento teórico para nuestra investigación, entre ellos encontramos “Lo lúdico como componente pedagógico, la cultura, el juego y la

dimensión humana” escrito por Jaime Echeverry & José Gómez [11], aquí se muestra a la lúdica como un instrumento efectivo para la enseñanza, la cual unifica los contextos sociales, exaltando la cultura y creando nuevas formas de relación humana, unificando la didáctica y la pedagogía para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela. Si analizamos detalladamente esta investigación notaremos la gran afinidad que tiene con nuestro proyecto, ambos buscan nuevos métodos de aprendizaje que vayan acordes con los tiempos de actualidad, que den respuestas a las inquietudes del mundo moderno y por supuesto que mejoren los procesos académicos en la escuela.

A pesar de que el trabajo no abarca un lapso extenso para su desarrollo debido al tiempo establecido para el verano de investigación, como los cursos de veranos en las preparatorias, se considera que la aplicación de la metodología lúdica fue un éxito, algo remarcado en el diagnóstico inicial cuando un 70,97% de los alumnos mostraron interés, finalizando con la aceptación en la materia seleccionada de un 95,38% y atractivo del 87,15% hacia otros tipos de asignaturas. No obstante es pertinente recalcar que no sólo los docentes deben tener un proceso de aprendizaje antes de empezar a implementar este tipo de estrategias, los estudiantes también deben tener un proceso de preparación y adaptación a estos cambios, debido a que tienden a tomar muchas de las actividades como un simple juego, desaprovechando el verdadero potencial que éstas pueden alcanzar en su formación.

A su vez se recomienda realizar más estudios bajo el mismo principio en diferentes grados escolares, con el fin de observar el comportamiento en cursos menores que no hayan sido expuestos durante gran parte de su desarrollo académico a metodologías tradicionales de educación, ya que aunque el interés en los participantes después de conocer la metodología fue alto, se considera que su formación previa puede disminuir el interés en nuevas formas de aprendizaje y educación.

AGRADECIMIENTOS

Primeramente queremos agradecer a nuestra asesora la Dra Anel González Ontiveros, por permitarnos trabajar con ella en este proyecto y

nutrir nuestro conocimientos, a Mari Carmen L. García, Juana Silvina Galván Rocha y Alejandra Patricia Macías Fernández por permitarnos desarrollar las actividades necesarias para el cumplimiento del proyecto en la Escuela de Nivel Medio Superior de Guanajuato. A los estudiantes por participar de las actividades y permitarnos la recopilación de información necesaria para el cumplimiento de los objetivos del proyecto. Al docente Guillermo Caballero Tinajero por el apoyo y acompañamiento brindado en la Escuela de Nivel Medio Superior de Salvatierra, así mismo como la tutoría de la estudiante Leslie Marina Flores López. A la Universidad de Guanajuato por abrir anualmente convocatorias para aquellas personas que desean enriquecerse y crecer en su ámbito académico a través de la investigación. A la Universidad Simón Bolívar por su apoyo económico y humano. A nuestra familia por su respaldo incondicional. Y en general, gracias a todas las personas que se convirtieron en guías turísticos y gastronómicos improvisados para que un par de forasteros se enamoraran del lindo y querido México

REFERENCIAS

1. Ibáñez Salgado, N., Aprendizaje- enseñanza: Mejora a partir de la interacción de los actores. Educación y educadores. Vol. 14. 2011. 457-474.
2. Fernández, S.d.I.T.M.P.M.A.J.T., Investigar en educación con otra mirada. Estrategias didácticas en el aula universitaria. 2010.
3. Chávez, L.R., La lúdica y el aprendizaje de las Ciencias Sociales, N. 11, Editor. 2001, Universidad Simón Bolívar Revista educación y humanismo.
4. Huizinga, J., Homo Ludens. Vol. Sexta Reimpresión 2007.
5. Educación, I.N.p.I.E.d.I., La Educación Media Superior en México. 2011.
6. Delors, J., Los cuatro pilares de la educación, in La Educación encierra un tesoro. 1994, UNESCO. p. 91-103.
7. Bachillerato, S.N.d. El Perfil del Egresado en la Educación Media Superior. 2011 [cited 2016; Available from: <http://mediasuperior.tamaulipas.gob.mx/wp-content/uploads/2011/10/Perfil-del-egresado.pdf>.
8. Publica, S.d.E., ACUERDO número 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del Sistema Nacional de Bachillerato., S.d.E. Pública, Editor. 2008.
9. Shannon, A.M., La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de español, U.d. Salamanca, Editor. 2014. p. 66.
10. Gardner, H., Estructuras de la Mente. La Teoría de Las Inteligencias Múltiples, ed. S. Rempresión. 2001, Colombia.

11. Gómez, J.H.E.J.G., Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. 2009.

Anexo. Narrativa personal.

Mi nombre es Leslie Marina Flores López, estudiante del Colegio de Nivel Medio Superior de la Universidad de Guanajuato. Actualmente curso el quinto semestre de mi bachillerato en la Escuela de Nivel Medio Superior de Salvatierra.

A lo largo de mi experiencia como estudiante en la etapa escolar he podido apreciar distintos estilos de aprendizaje que han influido en la manera de captar el conocimiento impartido por el docente. Entre ellas están las más comunes que son las siguientes:

La resolución de un problema de parte del docente como ejemplo para los alumnos para que de esta forma podamos realizar el trabajo o actividad nosotros mismos.

La investigación de temas relacionados con la clase y en su defecto la adquisición de la información más relevante o que más nos sirva para comprender el tema.

Estas últimas son las estrategias de estudio más utilizadas en mi escuela, había oído hablar de lo que es el aprendizaje lúdico y del cuestionamiento acerca de su efectividad una vez aplicado en un proyecto y/o clase. Lo siguiente es lo que yo como estudiante opino acerca del mismo y lo que representa para mí.

Por la expresión de aprendizaje lúdico entiendo que es una estrategia o forma de trabajar que permite tanto a los alumnos como al docente interactuar y aprender unos de otros de una manera divertida, motivadora e interactiva entre otras cosas. Para mí lo lúdico es una parte de nuestro desarrollo humano que no debe de incluirse sólo en un tiempo libre, ni ser interpretado únicamente como un juego, sino más bien es una forma de trabajar, en otras palabras, una herramienta para el aprendizaje.

Durante los últimos dos años que he sido alumna de nivel medio superior he podido percibir que cada uno de nuestros docentes tiene maneras diferentes de impartir su clase. Aunque también he notado que los compañeros de clase muestran mayor entusiasmo cuando el maestro tiene

preparada una actividad recreativa en la cual nos podemos divertir y aprender de una manera distinta a lo habitual.

Son muy pocos los maestros que utilizan lo lúdico en sus clases. Personalmente y basándome en el comportamiento y opiniones de mis compañeros opino que esta estrategia de aprendizaje debe ser implementada con mayor profundidad en cada una de nuestras asignaturas. Esto porque nos ayuda a aprender a conocer, a ser, a hacer y a convivir sanamente en sociedad.

El convivir juntos docentes, alumnos, personal y autoridades de la escuela es una función que podemos lograr a través de actividades lúdicas. Reforzando lo que ya conocemos con las ideas, opiniones y acciones de nuestros compañeros.

Hablando desde mi experiencia me he dado cuenta del sacrificio que implica el estudio, mismo que se convierte en la oportunidad de construir un futuro mejor. Por esto mismo soy de la fuerte opinión de que se deben poner en práctica técnicas de estudio que no sean las mismas de siempre, que son leer y escribir. Esto para saber trabajar y resolver problemáticas de la vida diaria analizando críticamente la realidad. Ya que trabajando de esta manera propiciamos nuestra formación científica, tecnológica y social.

Mi experiencia como alumna de Nivel Medio Superior en este Verano de Investigación me pareció bastante fascinante y cautivadora. Logré incorporarme al aprendizaje a través del juego y pude identificar que éste da buenos resultados en la mejora de actitudes y conocimientos de los alumnos.

Una cosa que percibí fue que no para todos es sencillo realizar una actividad en equipo. Lo que me pareció importante fue que cada integrante, en su momento, haya sido capaz de descubrir su fuerte a través de las diferentes actividades realizadas y así poder repartirse las labores para formar un equipo.

Las actividades lúdicas o el aprendizaje a través del juego resulto ser en mi opinión bastante útil. Los alumnos del curso aprendieron unos de otros, se divertieron y pudieron convivir con compañeros que quizá antes no conocían. Al igual que yo y mi tutor del Nivel Medio Superior, al aplicar este proyecto descubrimos que este tipo de actividades

pueden ser aplicadas en la vida diaria y en las clases normales de los alumnos.

Además de aprender de estas actividades que fueron puestas en práctica, logramos también adquirir y hacer uso de algunos valores como fue el trabajo en equipo, la tolerancia hacia las distintas ideas de los demás, la responsabilidad y el deber, el diálogo y la cooperación que fue algo indispensable tanto para los alumnos como para los maestros encargados. Y al final de todo esto, formar personas íntegras que son conscientes de sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del exterior.

El aprendizaje que me ha dejado esta experiencia a mí con respecto al campo de la investigación es que a través de ella podemos llegar a descubrir grandes cosas más que nada para cultivar un mejor futuro para todos aquellos que desean y trabajan duro cada día por salir adelante. Mediante la investigación recibí todo tipo de beneficios como son el poder trabajar, redactar y tener siempre el beneficio de la duda acerca de cómo se puede mejorar cada pequeño aspecto de alguna actividad y sus consecuentes.

Sin duda alguna este ha sido un verano excepcional repleto de experiencias nuevas y el cual nunca voy a olvidar por todos los aprendizajes que me ha dejado. Conocí a personas muy buenas e inteligentes en todo lo que hacen, sus trabajos, sus metas y demás, las cuales han dejado una marca en mi vida ya que recibí todo su apoyo y de ellos pude aprender con todo lo que me voy hoy y estoy segura que toda esta investigación será de mucha utilidad para mi futuro y el de todos los involucrados.

Algo que no puedo dejar sin mencionar es que este verano ha tenido como sembrar conocimiento, preparar y conocer de primera mano las formas como se puede realizar una investigación para así formarnos como personas capaces de enfrentarse a los obstáculos que la vida va poniendo al frente día a día y a la vez, contribuir al logro de una mejor sociedad.