

## LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA UN MEJOR APRENDIZAJE

Autor: José Ricardo Peinado Pico

Asesor: CEINFI

Esp. Informática educativa

Coordinador semillero: *Forjando  
caminos*

*Joserpeinado184@fitecvirtual.edu.co*

<https://forjandocaminos.wordpress.com/>

### RESUMEN

Desde tiempos muy remotos el hombre ha buscado el juego como una herramienta para ayudarse a liberar de la presión que puede producirle la existencia, por tal razón muchos antropólogos, entre ellos los egipcios, han corroborado que en tiempos de los faraones ya existían juegos que eran practicados. Es así como la lúdica es una herramienta en el quehacer docente que puede estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras el estudiante se divierte.

**.Palabras Clave:** Lúdica, Juego, aprendizaje,

### ABSTRACT

### INTRODUCCIÓN

El trabajo docente es una dinámica que requiere creatividad y planeación, por ello muchos profesores se convierten en estrategias para no repetir la misma clase durante toda su vida, es así que están formulando y reformulando su material didáctico en beneficio del estudiante. Todo esto por una razón de peso: que el estudiante aprenda no solo conocimientos sino comportamientos que lo ayuden a convertirse en un SER HUMANO en todas sus dimensiones: ser, hacer, conocer, entre otros.

Una de las herramientas que utiliza el profesor para que el estudiante se desarrolle integralmente es el juego, (lúdica) en un principio pareciera que la palabra no estuviera ligada al proceso de aprendizaje estudiante-contenido, antes bien, dentro del aula es tomada como negativa, pues muchos estudiantes son recriminados y llevados a coordinación precisamente por poner en acción este verbo.

Sin embargo, el juego o la lúdica es un mecanismo de aprendizaje como

lo muestra la naturaleza: sobre todo en los animales, desde que son cachorros sus juegos se basan en el aprendizaje de la caza y los elementos para la protección de su especie, es así cómo la naturaleza muestra al hombre que el juego puede llegar a ser un preámbulo del futuro hombre o mujer que se está formando. No es casualidad que en esta cultura a las niñas y a los niños se les faciliten juguetes de diversos estilos, carros, muñecas, rompecabezas, entre otros, pues desde infantes se les está enseñando a través del juego roles que más adelante vendrán a cumplir dentro del sistema cultural. Además, los estudiantes, debido a su edad y otros factores, aman los juegos porque los ven como una forma de entretenimiento donde pueden aplicar todo lo que en su corta vida han aprendido, ya sea en casa o con los amigos.

### **LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA UN MEJOR APRENDIZAJE**

El diccionario de la real academia define la palabra lúdica como relativa al juego que a su vez es definido como: *“Ejercicio recreativo sometido*

*a reglas, y en el cual se gana o se pierde”* aunque la definición es muy amplia es muy apropiada en cuanto a que evidencia dos factores importantes dentro del juego el ganar o el perder, cuando el estudiante, dirigido por sus docentes, realiza alguna actividad “divertida” propia del contenido que está viendo, tiene en sus manos estas dos opciones ganar o perder.

Pierde cuando no hay un objetivo propuesto y se hace la lúdica solo con el fin de divertir, en esa medida no se estimularán procesos mentales que ayuden a educando a incentivar la inteligencia, eso ocasiona lo que muchos expertos llaman desorden.

Gana cuando el juego (o la lúdica) es orientado a alcanzar las metas propuestas por el contenido, pues el estudiante se habrá divertido muchísimo y asimismo, interiorizado el tema que se estaba tratando. Muchas instituciones ven el juego como una serie de acciones para niños pequeños y por el hecho de estar en un colegio o universidad todo cambia, se vuelve monótono, aburrido, tedioso, asimilando la

dimensión intelectual del hombre con cada una de las anteriores palabras. Es normal encontrar en los salones de clase expresiones como “*La matemática es la más aburrida de las clases*” “*Qué pereza ahora toca biología*” En algunas ocasiones se debe a que el docente no les ha mostrado a sus estudiantes la relación del contenido con el medio social o no les ha hecho notar que su asignatura tiene su lado divertido en donde se juega, se divierte y lo más importante se aprende. Con estas afirmaciones no se pretende juzgar al maestro o culparlo en su labor, pues la mayoría de ellos realizan un trabajo conjunto con la lúdica y el contenido, sino evocar el sentido negativo que tiene el término juego en algunas asignaturas.

En este orden de ideas Celso Antunes (2006) dice que: “(...) *el juego ayuda a construir nuevos descubrimientos, desarrolla y enriquece su personalidad y simboliza un instrumento pedagógico que da al profesor la condición de conductor, estimulador y evaluador del aprendizaje*” A partir de esta cita se puede constatar la relación de tres

factores como son, docente, estudiante, contenido.

Asimismo es necesario que el lector pueda identificar algunas características planteadas por Cordero (2010):

1. Es una actividad espontánea y placentera
2. Es un modo de interactuar con la realidad
3. Favorece el aprendizaje Favorece la socialización y la comunicación
4. Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva
5. para el niño Permite al niño afirmarse como persona independiente de las otras
6. Permite el uso de diferentes capacidades y exige esfuerzo
7. Favorece la observación y la exploración del entorno
8. Se localiza en unas limitaciones espaciales y temporales establecidos previamente o improvisados en el momento del juego.
9. Permite la resolución pacífica de conflictos al vivenciar

situaciones problemáticas de la vida cotidiana a las que le debe dar una solución

- 10.No exige la utilización de un material específico
- 11.Se elige libremente, los/as niños/as no se sienten obligados a jugar Evoluciona con el desarrollo del niño Estimula la expresión de ideas y sentimientos
- 12.Es catártico, pues permite liberar tensiones, además es un recurso educativo atrayente y motivador que permite el aprendizaje
- 13.Es integradora y compensadora de dificultades Representa la realidad

Las anteriores características evidencian cómo el juego es una actividad que produce placer, que ayuda a relacionar en los estudiantes la realidad con la imaginación factor importante para su desarrollo mental, además favorece la socialización y el respeto de las ideas del otro, pues al interactuar con demás compañeros se están formando valores tan importantes como el respeto la

tolerancia, la honestidad propios de un buen ciudadano.

Del mismo modo, el estudiante va sentado bases de una personalidad segura, pues muchas lúdicas se asemejan a la realidad, por tanto, cuando el estudiante esté en escenarios similares tendrá un conocimiento previo que lo ayudará a resolver las necesidad inmediatas entre ellas la resolución de conflictos ya sean internos o externos, es decir, entre compañeros superando obstáculos de convivencia e intelectuales. Cuando se realiza un juego como recurso didáctico el tema por más conceptual que sea puede adquirir un tono divertido y entretenido que desde la óptica del estudiante es propicio para asimilarlo sin la desidia que puede producir el tedio, por ello, la persona lo pude utilizar como mecanismo liberador de tensión y estrés.

Otro aspecto importante por destacar son las características seis y siete pues en la primera hace mención de la utilización de diferentes aptitudes que a su vez se vuelven sólidas y le ayudan al proceso de aprendizaje

reconociendo su entorno a través de la observación, esta situación es vital para que el estudiante desarrolle la actividad investigativa y crítica que tanto piden los estándares del ministerio de educación.

### **CONCLUSIÓN**

Se puede concluir que desde un punto de vista mental, el desarrollo se hace inminente pues a través del juego las estructuras mentales e intelectuales se ejercitan, volviendo a los estudiantes más inteligentes, críticos, en cuanto a la dimensión del ser, el educando desarrolla su personalidad y afianza valores como la seguridad en sus acciones, la honestidad y el respeto por la opinión del otro.

### **BIBLIOGRAFÍA**

- ANTUNES, Celso. Juegos Para Estimular Las Inteligencias Múltiples. Editorial Narcea Ediciones S.A, Madrid 2006
- CORDERO, Pérez Cristina. La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral del niño de educación infantil. Recuperado de: [http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta\\_archivos/numero\\_9\\_archivos/c\\_p\\_corde-ro.pdf](http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_corde-ro.pdf)