

CARTA DE LA DIRECTORA GENERAL

Juegos en el salón de clase

Games in the classroom

Luz Astrid Rodríguez Cuberos



Las TICs, como todos sabemos, proveen herramientas que con más frecuencia los docentes están utilizando. La clase, a diferencia de tiempos pasados, ya no depende exclusivamente de un libro de texto sino que es posible que incluso toda una lección sea dictada utilizando la ayuda de un computador y un sistema visual de reproducción de imagen y sonido. A través de estos medios se puede compartir información, y discutirla con los alumnos.

Para aquellos docentes que en otras épocas utilizaban largas horas planeando material para sus clases, las TICs han significado un gran cambio ya que solo con dar un click pueden encontrar el material que necesitan o incluso generarlo teniendo en cuenta las características propias de su clase.

Para esto, se cuenta actualmente con muchos sitios en la red donde se obtiene material como: crucigramas, imágenes, textos para completar, etc. En muchos casos solo se requiere de 10 minutos para encontrar una buena actividad o para diseñarla.

Estos juegos que se encuentran en la red o que pueden ser creados allí son atractivos para los estudiantes ya que ofrecen diferentes ambientes, colorido y experiencias auditivas. Además de mantener la atención de los estudiantes para el logro de un objetivo, los juegos pueden demandar la ejecución de diferentes roles en situaciones en las que sea necesario aplicar habilidades para la resolución de problemas.

A partir de la proyección de una imagen el docente se convierte en el compañero de juego de su alumno(s) ya que guía y anima a realizar la actividad. Sin embargo, es necesario mantener ciertos aspectos en mente al momento de aplicar estos juegos en el salón de clase.

Por ejemplo:

- Mantener una referencia con la realidad. Los juegos pueden alienar a los estudiantes de la realidad.
- Monitorear las actividades de competencia y enmarcarlas dentro de un ambiente sano. No se deben crear rivalidades sino por el contrario, la idea de que se persigue un objetivo de aprendizaje común que se logra con la ayuda del compañero.
- No perder de vista la imaginación de los estudiantes. Es necesario recordar que las TICs proveen todas las herramientas necesarias en cuanto a aspectos visuales y de sonido, pero el exceso de las mismas puede limitar las oportunidades de creación de los estudiantes.
- Mantener los objetivos del juego en congruencia con los objetivos de aprendizaje dispuestos para los estudiantes.
- Los juegos no son entretenimiento, son un momento para aprender a partir de la diversión.

Estos son sin duda algunas de las recomendaciones posibles aunque con la experiencia de cada docente en su aula de clase y a partir del uso mismo que haga de las herramientas que las TICs le proporciona, se puede elaborar una lista mucho más extensa de los parámetros a tener en cuenta en el momento de implementar un juego disponible en la red o de generarlo.

Referencias: The Use of computer and video games for learning. Mitchell, A; Savill-Smith, C. 2004

LUZ ASTRID RODRIGUEZ CUBEROS

Directora Revista Hekademus

hekaademus@calidadpp.com