

Proyectos lúdicos en la enseñanza de la literatura. Una experiencia en el aula universitaria

Aidee Espinosa Pulido

Universidad Autónoma de Baja California

aidee.espinosa@uabc.edu.mx

Clotilde Lomelí Agruel

Universidad Autónoma de Baja California

cotylomeli@uabc.edu.mx

Rosa Heras Modad

Universidad Autónoma de Baja California

rheras@uabc.edu.mx

Julieta López Zamora

Universidad Autónoma de Baja California

Julieta_lz@uabc.edu.mx

Francisco Javier Arriaga Reynaga

Universidad Autónoma de Baja California

javierreynaga@uabc.edu.mx

Resumen

Este estudio presenta una experiencia de trabajo áulico en la Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Baja California, en una asignatura de literatura, donde como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, se utilizó como estrategia didáctica el manejo de un proyecto lúdico. En el sentido de atender acciones innovadoras, obedece no solo a hacer cosas nuevas, sino de plantearlas de manera diferente y diversa, con la intención de mantener motivados a los estudiantes para favorecer su aprendizaje. Se contempló todo el proceso desde la planeación hasta la evaluación del proyecto, con sustento teórico-práctico y apoyado en un proceso sistémico, donde para poder contrastar el aprendizaje se aplicó una evaluación mediante una prueba objetiva, con la que se verificó que los alumnos obtuvieron mejores resultados ante la metodología y estrategia didáctica lúdica utilizada.

Introducción

La lúdica se incorpora a las propuestas pedagógicas, dado que proporciona herramientas que se tornan innovadoras desde la perspectiva de la manera de comunicar y desarrollar las tareas para el aprendizaje, donde al trabajar de manera colaborativa la motivación y la sana interacción entre los participantes, fomenta además el desarrollo integral del estudiante.

Para poder integrar la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se incorporó como parte de la metodología de trabajo una línea sistémica apoyados en un proyecto factible para la realización de un proyecto lúdico en la asignatura de Literatura Hispanoamericana, en el que se tendría que conseguir conjuntar la vida quince de los escritores más representativos de la literatura de Hispanoamérica y las obras importantes de estos.

Se instruyó a los alumnos mediante un proceso sistémico para la realización del proyecto, el cual se fue desarrollando hasta concretar en productos consistentes en 4 juegos

de mesa, con los que al participar en los juegos, quienes no tienen conocimiento de los autores entran en contacto con la información de estos, así como para reconocerlos mediante sus fotografías. Para el caso de los alumnos que desarrollaron los proyectos, partieron de una investigación documental, análisis de la información, selección de datos trascendentes; elaboración, uso y presentación del juego, lo que ayudó asimilar los fundamentos teórico-cognitivos, así como repaso y retroalimentación de la vida y obra de los autores. Finalmente redondo en una evaluación superada a las realizadas con otras metodologías y estrategias.

Este trabajo muestra el camino recorrido desde la planeación a la concreción de los proyectos lúdicos desarrollados en el aula universitaria.

Desarrollo

La actividad lúdica como lo menciona Martínez (2008), es un ejercicio que proporciona alegría, placer y satisfacción, se le considera una parte de la dimensión del desarrollo humano desde la concepción de no incluirse solo en el tiempo libre, ni interpretarse únicamente como juego.

Por ello la actividad lúdica debe formalizarse para su práctica en el aula, desde su planeación hasta la evaluación del producto desarrollado mediante esta estrategia. Bien conformada aportara a la formación de los estudiantes en cuestiones afectivas, como su capacidad para interrelacionarse que favorece la sociabilización entre iguales, el respeto a las diversas opiniones, la resolución de problemas y su aportación cognitiva, considerando que aprender es el objetivo de las acciones planteadas por el docente en el aula.

El aprendizaje lúdico según Baretta (2006), es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. Es decir si se plantea el trabajo a desarrollar dentro de un patrón de rendimiento que los estudiantes perciben accesible y las actividades señaladas se presentan de tal manera que son atractivas e incluso hasta divertidas para los estudiantes, estos se

sienten motivados para la elaboración de la tarea y la tendencia es que el trabajo se acepta más fácilmente, cuestión que se ve reflejada además en los trabajos y la mejora de en sus evaluaciones.

Los ambientes lúdicos como los describe Duarte, J. (2003), no solo son cuestión de entretenimiento y diversión, donde la sorpresa y lo gracioso, son componentes naturales en el juego. Pero el juego-juego tiene una mayor connotación dado que permite experimentar micromundos entretenidos y amigables, más ceñidas a reglas y en pro de metas valederas. El juego permite desarrollar la creatividad, las reglas propician un orden en la interacción entre los participantes, lo que brinda una base para potenciar las capacidades de sociabilización humana.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias en las que se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Por ello el valor para la enseñanza estriba en que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales. Martínez, (2008).

Por ello el docente tiene que conceptualizar el trabajo lúdico cuidando las actividades y acciones que al desarrollarlas se dé esta combinación en busca de resultados claros y bien definidos.

Las comunidades humanas, en algún momento de su desarrollo, han expresado situaciones de la vida a través del juego.

Las actividades lúdicas deben ser dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

En la integración de estrategias lúdicas es importante considerar los principios didácticos delimitados por Stocker, (1984) citado en Martínez, (2008):

- 1. Carácter científico.** La enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.
- 2. Sistematización.** Las leyes de la ciencia nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio. En la enseñanza

se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, logre incorporarlos como parte de un todo.

3. **Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico brinda el sustento de los contenidos curriculares, más para que se logre la asimilación se debe acompañar de actividades prácticas.
4. **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para integrar este principio los estudiantes deben hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación de los procedimientos por parte del docente.
5. **Independencia cognitiva.** El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.
6. **Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.
7. **De lo individual y lo grupal.** El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.
8. **De solidez de los conocimientos.** Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza.

El juego como objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo fin último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. Chacón (2008). Si bien la intención es lograr incorporar en un momento educativo la cognición, la intención y la diversión para como un todo que no encuentra sentido sino en el aprendizaje.

Proyectos Lúdicos.

Un proyecto es una forma de trabajar en equipo para alcanzar una meta, que requiere de realizar ciertas actividades de planeación y organización. Es importante determinar los recursos que se utilizarán, asignar a cada estudiante el trabajo que mejor pueda desarrollar y guiar a los participantes para llegar a una meta común. Hernández (2008).

Es por ello que se debe formalizar el trabajo mediante una planeación, que incluya los elementos indispensables para el desarrollo del trabajo o producto, contemplar la organización acorde al grupo pensando en su nivel educativo y número de estudiantes, entre otros. Así como supervisar las acciones de los estudiantes durante todo el proceso para verificar que se van cumpliendo las acciones de trabajo para el logro de la meta.

Según la SEP (2011), los proyectos con carácter lúdico en el planteamiento de sus actividades durante su desarrollo deben propiciar la convivencia, el uso del juego para comprender mejor las nociones y conceptos, así como la puesta en marcha de habilidades ligadas a la imaginación y la creatividad para construir respuestas y expresarlas en un ambiente de libertad y gozo.

En este sentido es que podemos precisar que el aprendizaje no está desligado de la diversión cuando se establece como una estrategia bien planteada para el logro de los aprendizajes esperados. Para ello se proponen 3 fases generales para su desarrollo: Planeación, desarrollo y comunicación.

Tomando como base algunos de los referentes contemplados por SEP, se diseñó para el trabajo en nuestra materia la siguiente tabla para el proyecto a desarrollar.

Fases Generales y Específicas

Planificación	Desarrollo	Comunicación
1. Selección de la temática a desarrollar.	1. Cada equipo selecciona el proyecto a desarrollar y los materiales que utilizará.	1. Hacia el interno de los equipos hacen una prueba su prototipo para verificar su producto no tenga fallas.
2. Presentación de los elementos para el desarrollo del trabajo.	2 Los integrantes de los equipos se abocan a la investigación, análisis de la información y creación de su proyecto.	2. Presentación al grupo de los productos, para recibir retroalimentación y en su caso hacer ajustes y/o adecuaciones.
3. Organización del grupo en sub-grupos.	3 Cada equipo construye su proyecto para presentar su producto final.	3 Presentación a la comunidad escolar de sus productos.

Tabla 1 Fases Generales y Específicas

Descripción del Estudio.

Dentro de la asignatura Literatura Hispanoamericana, se planteó trabajar la última evaluación con proyectos lúdicos, donde su producto era presentar un juego de mesa para aprender la vida y obra de 15 autores seleccionados como los más representativos.

Se tomó en cuenta las fases generales y específicas de la actividad lúdica, y el método sistémico para que los estudiantes guiaran su trabajo.

1. Población.

Los sujetos de estudio fueron 23 estudiantes que inscritos a la cátedra “Literatura Hispanoamericana”, el 100% cursan el 7mo. Semestre de la Licenciatura en Docencia de la Lengua y la Literatura, Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa, en el ciclo 2014-1 (Febrero – Junio de 2014). La mayoría (83%) es de sexo femenino, y un (17%) del sexo masculino. Ver gráfico 1.

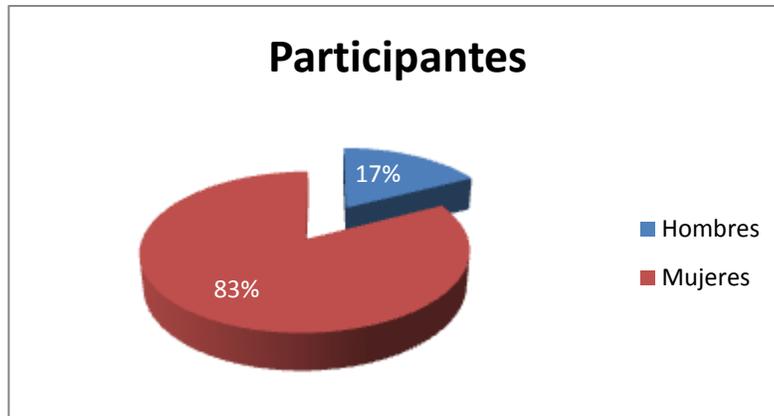


Gráfico 1. Sujetos de Estudio. 1

2. Material

Se utilizó el Programa de Unidad de Aprendizaje, para seleccionar a 15 de los autores más representativos de la literatura hispanoamericana, del periodo prehispánico al Siglo XX.

3. Metodología.

Dado que se requería de una correlación de proyectos lúdicos con el desarrollo de este estudio, se optó por apoyar la investigación en el “proyecto factible”, que precede a las propuestas del Banco Interamericano de Desarrollo (1979) y definido por Dubs, (2002), como un conjunto de actividades vinculadas entre sí, cuya ejecución permitirá el logro de los objetivos previamente definidos en atención a las necesidades que pueda atender una institución o un grupo en un momento determinado, donde su finalidad radica en el diseño de una propuesta de acción dirigida a resolver un problema o necesidad previamente detectada.

El proyecto factible es un procedimiento que se pudo empatar con los elementos pensados para el desarrollo de los proyectos lúdicos, esto porque desde un punto de vista sistémico, se basa en la utilización de determinada técnica, con influencia del medio ambiente, a fin de obtener cierto resultado.

El método sistémico del proyecto factible puede observarse en el gráfico 1 (BID, 1979).



Gráfico 2. Proyecto factible BID (1979).

4. Descripción del trabajo.

El grupo de estudiantes se subdividió en 4 equipos conformados por 4 y 5 integrantes, la meta para cada uno era desarrollar un proyecto lúdico, consistente en incorporar la información relevante de vida y obra de 15 autores representativos de la literatura hispanoamericana, para aprender a través del juego.

En cuanto al proyecto debía contar con: Descripción, objetivo, instrucciones y reglas del juego. La elaboración del mismo debería ser con materiales accesibles y de bajo costo. Sus características llamativo, educativo e interactivo, por lo que los datos proporcionados deberían basarse en una investigación sólida y confiable.

Se proporcionó un cronograma de actividades, estableciendo fechas y acciones a realizar para lograr en cada sesión de trabajo y la presentación final se haría en el marco de las jornadas pedagógicas de la Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa en su versión 2014.

5. Resultados

Los productos lúdicos fueron 4 juegos de mesa, cuyos objetivos y características se presentan en la siguiente tabla.

EQUIPOS	JUEGO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO
Equipo 1	Memorama	Juego de mesa interactivo, que consiste en encontrar pares al relacionar a los autores con sus datos biográficos y/o obras representativas, se juega entre 2 a 4 participantes y gana el que más pares consiga.	Acceso a los datos biográficos relevantes de los autores y sus obras más importantes. Para conocimiento o repaso de la temática en cuestión.
Equipo 2	Adivina quién?	Juego de mesa interactivo para 2 jugadores donde un contrincante le da pistas sobre un escritor a su retador, de donde se van descartando de entre 15 escritores para llegar al que se está buscando, gana quién descubra primero a su autor.	Demostrar el dominio de los datos biográficos y obras de 15 escritores, sirve como retroalimentación de las temáticas.
Equipo 3	Lotería Hispanoamericana	Juego de mesa, basado en la lotería mexicana, donde las cartas individuales que se cantan contienen datos biográficos de los autores, y las cartas de los jugadores contienen 15 fotos de los diferentes escritores para la competencia.	Conocer, repasar y/o reafirmar la información sobre los autores abordados en el programa de la asignatura.
Equipo 4	Yugitura	Juego de mesa basado en yugioh, donde dos jugadores se enfrentan en duelos utilizando una variedad de Cartas de autores, donde con trucos, trampas y acertijos, cada uno intenta derrotar a los autores de su adversario y ser el primero en reducir a 0 los Puntos de Vida del otro.	Su fin es reconocer las principales características de 15 autores de Hispanoamérica, para reforzar el aprendizaje.

Tabla 2. Proyectos concluidos.

Como un medio para valorar la efectividad de la estrategia del proyecto lúdico utilizada, se compararon los resultados de 2 exámenes aplicados a los sujetos de estudio, instrumentos de evaluación en su estructura con los mismos componentes, el primer parcial se examinó al término de la primera unidad donde fue utilizada una metodología un tanto tradicional, como el manejo de investigación de vida y obra de los autores y exposiciones tanto por el maestro como por los estudiantes.

El examen de segundo parcial, aplicado después de haber concluido la presentación de los proyectos, cuyos resultados arrojaron que en la segunda evaluación 2 alumnos (el 8%) bajó su calificación, mas 21 de ellos (91%) elevaron su calificación al resolver su examen con menos errores, por lo que se observa fue una estrategia más efectiva que el resto de las utilizadas durante el curso.

Además de la examinación con pruebas objetivas, se pidió a los sujetos de estudio una reflexión sobre su participación en los proyectos lúdicos, donde se pueden englobar las siguientes opiniones.

- ✓ Aprender jugando fue una buena experiencia, además el aprendizaje fue significativo.
- ✓ Satisfacción al comprobar que no solamente al crear el proyecto aprendimos, sino que además aprendieron quiénes participan en el juego.
- ✓ El desarrollar las actividades estuvimos motivados y pusimos mucho empeño para que nuestro juego fuera sobresaliente y causara impacto en las personas que participaran en el juego.
- ✓ El trabajo que presentamos es una buena forma de aprender por lo que esta experiencia nos dice que podemos enseñar a nuestros futuros alumnos jugando, porque esta actividad no es aburrida para abordar la vida de autores.
- ✓ Aprendimos jugando, todos nos divertimos y conocimos más de los autores en los que nos basamos para nuestros juegos.

Conclusión

La tendencia en la metodología de trabajo áulico debe basarse en una innovación constante y permanente, donde el introducir procedimientos utilizados en otras plataformas educativas y/o la variación que se pueda hacer de los modelos pedagógicos tradicionales, brindan un abanico de posibilidades donde maestros y estudiantes mediante la diversidad en las didácticas favorezcan el aprendizaje.

La lúdica atiende las necesidades del ser humano de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones las cuales encuentran una salida para el entretenimiento, la diversión y esparcimiento que fomentan el desarrollo psicosocial, adquisición de saberes y herramientas para consolidar la personalidad a través del gozo la creatividad y el conocimiento. (Hernán y Gómez, 2009)

En este sentido el presente estudio muestra como los alumnos al enfrentarse a un diferente modelo de trabajo, respondió favorablemente tanto en el proceso desde el inicio del proyecto, pasando por la culminación de su producto y reflejándolo en su evaluación al elevar su nivel en la calificación obtenida posterior a la participación de esta estrategia y metodología.

Se observó mayor entusiasmo y motivación durante el desarrollo de las actividades planeadas para el logro del objetivo y el empleo del método sistémico además de guiar puntualmente su trabajo, propicio organización, orden y una interrelación más positiva entre los integrantes de los equipos.

El que los productos de trabajo se muestren extramuros, redundo en un mayor compromiso por parte de los participantes por hacer un buen trabajo, por lo que los esfuerzos son mayores, en comparación con las actividades que tienen un porcentaje de la evaluación, y que normalmente solo observa el maestro, dado que, el dar la cara para mostrar un trabajo, inconscientemente les hace querer superar los planteamientos establecidos.

Se percibió satisfacción al ver materializado su trabajo en su juego, donde lograron vencer los inconvenientes como acuerdos generales, selección de materiales y elaboración del proyecto, entre otros. Cabe señalar que sobre todo en la fase de presentación a la

comunidad de su juego se mostraron participativos y gustosos de interactuar con estudiantes y maestros comprobando que también se aprende jugando.

Bibliografía

- Banco Interamericano de Desarrollo (1979). *Proyectos de desarrollo, planificación, implementación y control*. Volumen 1. México, Editorial Limusa.
- Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. Consultado el día 20 de junio de 2014 de: <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Chacón, P. (2008) *El juego didáctico como estrategia de enseñanza-aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?* Revista Nueva Aula Abierta n° 16, Año 5. julio-diciembre 2008. Recuperado el 30 de julio de 2014 en <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Dubs, R. (2002). El proyecto factible una modalidad de investigación. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, vol. 3, núm. 2, diciembre, 2002, p. 0, recuperado el 15 de julio en <http://www.redalyc.org/pdf/410/41030203.pdf>
- Duarte, J (2003). *Ambientes de aprendizaje, una aproximación conceptual*. Estudios Pedagógicos, N° 29, 2003, pp. 97-113, Consultado el 15 de julio de 2014 en http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007
- Hernán, J. y Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. recuperado el 17 de julio en <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Hernández, A. (2008). *Español I*. Santillana, México.
- Martínez, L. (2008) *Lúdica como estrategia didáctica*. Universidad Autónoma de Guadalajara, consultado el 18 de julio de 2014 en <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol111/ludica.html>

SEP. (2011) *Orientaciones para el diseño de proyectos lúdicos*. Consultado el 29 de julio de 2014 en http://www2.sepdf.gob.mx/proesa/archivos/orientaciones_y_proyectos/orientaciones_para_los_proyectos.pdf