

Metodología del juego para el desarrollo integral de alumnos de segundo grado

Catherine Charlotte Lemarroy Arredondo¹

¹ Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad La Salle.

catherinelemarroy@lasallistas.org.mx

Resumen. El proyecto de investigación surge a partir de varias observaciones realizadas en escuelas a lo largo de la licenciatura en educación primaria. Se observó que los y las docentes titulares no realizaban ningún tipo de juego durante sus clases, aunque en los planes y programas de estudio están estipulados y en los libros de texto también. Esto afecta el desarrollo integral de los alumnos, además de que el juego está reconocido por la Declaración de los Derechos Humanos, en el principio 7:

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades se esforzarán por promover este derecho. (ONU, 1948)

Para contribuir con la solución de esta problemática se diseñó un proyecto de intervención basado en la metodología del juego para el logro de aprendizajes clave, donde se diseñaron 8 sesiones, de las cuales 5 fueron de la asignatura de matemáticas, 2 en la de Conocimiento del Medio y 1 en la de Artes. Estas intervenciones se llevaron a cabo con aproximadamente 4 o 5 niños del grupo de 2° B de la Escuela Primaria José María Iglesias, ubicada en la calle Colima 383, Roma Nte., Cuauhtémoc, Ciudad de México, CDMX, pertenece al sector público. Fue en modalidad a distancia. Las sesiones fueron grabadas, transcritas y analizadas desde categorías analíticas referidas al juego y al desarrollo del niño.

Los resultados muestran cómo se comprometen las dimensiones: cuerpo, mente, emociones y sociabilidad a partir de la metodología del juego para un desarrollo integral, el rol que tiene el docente cuando se utiliza este tipo de metodología y cómo es que esta investigación en lo pedagógico y en lo investigativo puede ayudar en distintos espacios educativos.

Palabras Clave: Desarrollo integral, constructivismo, dimensiones, juego.

1 Descripción de la problemática prioritaria abordada

Esta investigación surge después de observar y registrar en instrumentos de observación que en las escuelas primarias, las y los docentes titulares no utilizan la metodología del juego regularmente durante sus clases, aunque en los planes y programas de estudio y libros de texto es sugerida, también porque a partir de la pandemia la preocupación de los docentes era cubrir con los contenidos a como diera lugar, la mayoría dejando de lado el juego y el desarrollo integral del niño completamente a un lado.

Por otro lado, la formación integral es un principio educativo oficial para los mexicanos en el proyecto formativo, sin embargo, hay una inclinación por parte de los docentes a favorecer lectura, escritura y matemáticas que son aspectos cognitivos olvidándose que el ser humano es una integralidad.

2 Objetivo

Tiene como objetivo reconocer los efectos en el desarrollo integral a través de un proyecto de intervención basado en la metodología del juego a partir de acciones que comprometan cuerpo, mente, emociones y sociabilidad, buscando reflexionar la influencia de la metodología del juego en la formación integral, siguiendo la Problemática Prioritaria: Aspectos de procesos de

Memorias del Concurso Lasallista de Investigación, Desarrollo e innovación

Vol.9, Núm. 2, pp. EDU 72-75, 2022, DOI 10.26457/mclidi.v9i2.3489 Universidad La Salle México

CATHERINE CHARLOTTE LEMARROY ARREDONDO pertenecen a la LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA, Facultad de HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES, Universidad LA SALLE MÉXICO

MARÍA BERTHA FORTOUL OLLIVIER fue la asesora de este trabajo.

enseñanza, aprendizaje y acompañamiento y, de esta forma contribuir a las metas del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Educación de calidad.

Todo lo anterior con miras a que la investigación contribuya a que docentes en ejercicio y docentes en formación descubran la importancia de la metodología del juego y lo puedan aplicar en las sesiones que impartan y que los alumnos puedan recibir una educación que les permita desarrollarse integralmente.

3 Propuesta de solución

Para darle una solución a la problemática, se realizó una investigación tipo descriptiva basada en categorías prefijadas, que tiene como objetivo general reconocer los efectos en el desarrollo integral a través de un proyecto de intervención basado en la metodología del juego para el logro de la formación integral.

Se realizaron 8 intervenciones, de las cuales 5 fueron de la asignatura de matemáticas, 2 en la asignatura de Conocimiento del Medio y 1 en la asignatura de Artes. Estas intervenciones se llevaron a cabo con aproximadamente 4 o 5 niños del grupo de 2° B de la *Escuela Primaria José María Iglesias*, esta se encuentra ubicada en la calle Colima 383, Roma Nte., Cuauhtémoc, 06700 Ciudad de México, CDMX, pertenece al sector público, es de turno matutino (jornada ampliada).

El análisis de estas intervenciones se realizó a través de las transcripciones de las distintas sesiones, tomando como apoyo el diario del maestro y una matriz de categorías determinadas a partir del marco teórico (juego, desarrollo integral y contenido).

4 Discusión de resultados e impactos obtenidos

A través de la investigación teórica y análisis de las sesiones se hallaron los siguientes resultados: Realizar las 8 intervenciones en el aula de 2° B, permitió a la docente en formación, observar que no es necesario que sea un grupo muy numeroso para poder llevar la metodología del juego en el aula y lograr el desarrollo integral en los alumnos, pues debido a la pandemia solo asistían entre 4 y 5 niños presencialmente y con ellos se realizaron todas las intervenciones.

Por otra parte, también se pudo observar que la metodología del juego permite que el docente tenga un rol diferente durante el juego, debido a que puede tener un mayor acercamiento con los estudiantes, mejor comunicación, realizar retroalimentación en el momento, animarlos, ser más flexible en cuanto a la planeación y evaluación de la sesión, acompañarlos a solucionar un problema o dificultad que se presente en ese preciso momento, observar el proceso de cómo los alumnos están consolidando el aprendizaje de forma instantánea y si es necesario realizar alguna corrección, de observar si en alguna de las dimensiones del desarrollo integral hace falta trabajarla un poco más y la transversalidad que se puede tener con cualquier asignatura y los contenidos que se solicitan en los Planes y Programas de Estudio.

La planeación es uno de los elementos más importantes para poder lograr una sesión que tenga un enfoque hacia el desarrollo integral, esta debe ser flexible.

Las 8 sesiones permitieron observar el tipo de aprendizaje que se reclama y se propone en Aprendizajes Clave a través del juego y notar un pequeño avance en el seguimiento de instrucciones, a expresarse asertivamente tanto verbalmente como emocionalmente, a realizar movimientos con muchísima más precisión, coordinación y armonía, a involucrar conocimientos de otras asignaturas y a tener un mayor interés e involucramiento sobre lo que están aprendiendo.

Al principio los estudiantes contaban con una motricidad tanto fina como gruesa un poco limitada, pero conforme iban pasando las sesiones, se iba notando un avance en esta área, pues les era más sencillo realizar movimientos de pinza, saltar en un pie, coordinar sus extremidades para formar figuras. También los alumnos fueron capaces de reconocer por ellos mismos sus áreas de oportunidad, limitaciones y fortalezas, ya que a la hora de realizar los juegos en equipo ellos se ponían de acuerdo para crear la mejor estrategia para lograr el objetivo asignado.

5 Conclusiones y perspectivas futuras

Los resultados muestran cómo se comprometen las dimensiones: cuerpo, mente, emociones y sociabilidad a partir de la metodología del juego para un desarrollo integral:

- a) El juego permite involucrar el cuerpo en todos los movimientos que los alumnos deben de realizar para poder jugar, en algunos juegos se necesitaba motricidad fina y para otros motricidad gruesa o habrá algunos que involucren a ambas.
- b) Se compromete la mente en el sentido de que los alumnos relacionan el juego con algún concepto nuevo o de consolidación, pero de una forma más sencilla, práctica, entretenida, llamativa e interesante que hace que los alumnos se apropien del concepto y del conocimiento de una forma más fácil, también permite la transversalidad con diferentes asignaturas que están marcadas en los Planes y Programas.
- c) Las emociones están involucradas desde antes de empezar, durante y hasta después de haber finalizado el juego, ya que los alumnos desde antes de comenzar a jugar sienten emoción, alegría o felicidad y esa emoción se intensifica durante el juego y sigue presente hasta después de haber de terminado, así mismo los alumnos aprenden a regular sus emociones
- d) La sociabilidad: Los niños aprenden a ser, aprenden a hacer, aprenden a convivir y aprenden a aprender.

La metodología utilizada en esta investigación, permitió a la sustentante primeramente vivir y experimentar un proceso formativo muy importante, ya que aprendió a buscar la manera de demostrar lo que había planteado en un principio, a formar sus propias definiciones a partir de la lectura de diferentes autores y desde la experiencia en la escuela de prácticas, a planear cuidadosamente cada una de las sesiones que se utilizaron para esta investigación, a interpretar los resultados obtenidos de ellas y a diseñar las tablas para poder dar respuesta, así mismo encontró un gusto por la investigación.

En segundo lugar, la metodología le permitió hacer una revisión teórica amplia sobre el desarrollo integral, la metodología del juego, el constructivismo, los planes y programas de estudio, posteriormente posibilitó que se realizaran las planeaciones de sesiones cuidadosamente y cubriendo las dimensiones del desarrollo integral.

Esta metodología les abrió a los alumnos otro panorama para darse cuenta que aprender no es aburrido, que se puede aprender jugando, pero sobre todo a que a través de él pueden relacionarse con los demás y crear relaciones afectivas. Los niños terminaron tercero de educación preescolar en línea y primero de primaria lo realizaron igualmente virtual, por lo que la parte social era una de las dimensiones que estaba menos desarrollada, pero a través del juego encontraron una forma de poderse acercar a sus pares.

En la escuela de prácticas José María Iglesias, con la maestra titular a que incluyera más juegos durante de las sesiones después de notar que los alumnos adquirirían de una forma más rápida los contenidos.

En la normal para que los docentes que van a preparar a los futuros maestros de México, les enseñen la importancia de la metodología del juego y del desarrollo integral, sus beneficios y alcances y recordarles constantemente que somos seres integrales, por lo tanto se debe procurar desarrollar todas las dimensiones y a los futuros docentes en formación para que se les pida al menos una sesión a la semana donde se incluya esta propuesta.

6 Agradecimientos

Agradezco profundamente a mi asesora por todo el apoyo, acompañamiento durante toda la investigación y por compartir sus conocimientos y experiencias, así como por haber leído y corregido esta investigación.

7 Referencias.

1. Molaguero, C. Aprendizaje basado en el juego en educación infantil (31 de diciembre de 2018). Universidad de Valladolid. Recuperado el 12 de octubre de 2021, de <https://core.ac.uk/download/pdf/250406775.pdf>

2. ONU. (1948). Organización Unidas. Recuperado el 10 de octubre de 2021, de <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights#:~:text=Elaborada%20por%20representantes%20de%20todas,todos%20los%20pueblos%20y%20naciones>
3. Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la educación integral*. Ciudad de México. Recuperado el 28 de junio de 2021, de https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf