

January 2004

El juego como estrategia de enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes los estudiantes de la Facultad de Optometría

Ingrid Astrid Jiménez Barbosa
Universidad de La Salle, Bogotá, lajb@tutopia.com

Follow this and additional works at: <https://ciencia.lasalle.edu.co/svo>



Part of the [Eye Diseases Commons](#), [Optometry Commons](#), [Other Analytical, Diagnostic and Therapeutic Techniques and Equipment Commons](#), and the [Vision Science Commons](#)

Citación recomendada

Jiménez Barbosa IA. El juego como estrategia de enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes los estudiantes de la Facultad de Optometría. *Cienc Tecnol Salud Vis Ocul.* 2004;(2): 115-119.

This Artículo de Investigación is brought to you for free and open access by the Revistas científicas at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in *Ciencia y Tecnología para la Salud Visual y Ocular* by an authorized editor of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE
DE LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE OPTOMETRÍA**

INGRID ASTRID JIMÉNEZ BARBOSA

**Optómetra ULS - MSc Administración- Esp. Administración de Salud
Ocupacional - Esp. Pedagogía.**

**Coordinador del Área de Investigación y Administración en Salud-
Facultad de Optometría ULS- Docente ULS.**

Ingrid Astrid Jiménez Barbosa Calle 144 A 37-33

lajb@tutopia.com

RESUMEN

Pensar en estrategias de enseñanza, quizás para todo docente es una tarea difícil, ya que no se sabe a ciencia cierta, si la estrategia escogida para desarrollar algunos temas de la clase es o no, la adecuada. ¿Cómo saberlo?. Las fórmulas mágicas en materia de docencia quizás no existen, ya que esta es contingencial.

¿Por qué pensar en el juego como una estrategia de enseñanza para el aprendizaje en los estudiantes de optometría?. Durante el desarrollo de clases que quizás para un estudiante de la carrera no despiertan en él las mismas inquietudes que la clínica, se ha observado que una manera de motivar el aprendizaje ha sido el utilizar como herramienta el juego. Según algunos autores a través del juego se aprende.

En el juego pueden aplicarse experiencias, y elaborarlas, expresarse, representarse y realizarse. Se fomenta la tolerancia recíproca y se actúa sin violencia. En el juego se experimenta la sensación de libertad y de seguridad.

En el espacio del juego, se pueden ensayar roles, materiales, situaciones etc., debido a ello, la utilización pedagógica del juego con los estudiantes de VII y IX semestre de la Facultad de Optometría, en los espacios académicos: Optometría y Salud Ocupacional y Gerencia Empresarial (que quizás para ellos en un primer momento no se relacionan directamente con su formación), ha sido una excelente experiencia en el aula.

El juego no debe dejarse en el olvido, debe retomarse en la universidad, debido a que ésta siempre se encuentra en la búsqueda de la formación de profesionales autónomos con criterios amplios y preparados para enfrentar los futuros desafíos.

PALABRAS CLAVE:

Juego

Aprendizaje

Estrategia Pedagógica

Experiencia de aula

Enseñanza

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE OPTOMETRÍA

Pensar en estrategias de enseñanza, quizás para todo docente es una tarea difícil, ya que no se sabe a ciencia cierta, si la estrategia escogida para desarrollar algunos temas de la clase es o no, la adecuada. ¿Cómo saberlo?. Las fórmulas mágicas en materia de docencia quizás no existen, ya que esta es contingencial. ¿Por qué pensar en el juego como una estrategia de enseñanza para el aprendizaje en los estudiantes de optometría?. Durante el desarrollo de clases que quizás para un estudiante de la carrera no despiertan en él las mismas inquietudes que la clínica, se ha observado que una manera de motivar el aprendizaje ha sido el utilizar como herramienta el juego. Según algunos autores a través del juego se aprende.

Al hablar de juego, se asocia inmediatamente con la infancia, con los niños, pero no se debe olvidar que también en la secundaria y en la universidad el juego se sigue dando y a través de este se hace que el aprendizaje sea más efectivo y de esta manera el conocimiento perdure en la memoria de cada individuo.

Autores como Flitner, Radrizzani, Scheuerl y Walter, han anotado que la primera situación que genera el juego es la exploración, sea ésta realizada por el bebé, el adolescente o el adulto. Ante esta situación el individuo se plantea dos preguntas, la primera antes de jugar y la otra cuando está en el juego: ¿qué hace este objeto? ¿qué puedo hacer yo con este objeto?. El comportamiento en la primera pregunta está dominado por el estímulo, mientras que en la segunda (ya en el juego) pasa ese objeto a ser dominado por el organismo, por las necesidades y

deseos del jugador. Igualmente, en el proceso de aprendizaje, el sujeto se cuestiona sobre un objeto antes de utilizarlo, y recurre a sus conocimientos previos, antes de dar respuesta a su pregunta.

Reichel (1995), describe tres niveles de aprendizaje: la curiosidad, el deseo de investigar y la pulsión lúdica que conlleva a la acción.

Mediante el juego, el niño, el joven y el adulto, aprenden más de sí mismos y de los demás, se anticipan a modelos de conducta, se prueba aquello que en la vida real no se realiza, se alimenta la fantasía, la creatividad y la espontaneidad.

En el juego pueden aplicarse experiencias, y elaborarlas, expresarse, representarse y realizarse. Se fomenta la tolerancia recíproca y se actúa sin violencia. En el juego se experimenta la sensación de libertad y de seguridad.

En el espacio del juego, se pueden ensayar roles, materiales, situaciones etc., debido a ello, la utilización pedagógica del juego con los estudiantes de VII y IX semestre de la Facultad de Optometría, en los espacios académicos: Optometría y Salud Ocupacional y Gerencia Empresarial (que quizás para ellos en un primer momento no se relacionan directamente con su formación), ha sido una excelente experiencia en el aula.

La metodología utilizada ha sido la siguiente: En una primera fase de la clase, el estudiante, debate sobre un tema que ha sido previamente preparado por él o por su equipo de trabajo, y posteriormente el profesor hace retroalimentación sobre las inquietudes presentadas por los estudiantes, durante el debate. En la segunda fase de la clase, el o los estudiantes elaboran en forma creativa un juego, con base en el tema debatido en la primera fase, en cual la totalidad de los compañeros puedan participar y aclarar las diferentes dudas que hayan quedado

en el debate del tema. Esto permite que los estudiantes, vayan construyendo sus propios conceptos gracias al uso de los sentidos, debido a que durante el juego se impresiona más de uno de ellos, y la percepción de cada estudiante varía de acuerdo con su naturaleza: gustativa, olfativa, visual o táctil. Al finalizar el juego, se reflexiona sobre el mismo y finalmente se concluye sobre el tema, de esta manera los estudiantes construyen su propio conocimiento, porque han logrado hacer una transferencia del mismo, han ido de lo teórico a lo práctico - vivencial.

Otro método utilizado es el de la simulación a través del juego empresarial. Cada equipo de trabajo crea una idea de negocio, que plasma en un plan de negocios, este plan es analizado por un equipo de inversionistas (un grupo de estudiantes escogido y el docente) quienes se encargan de hacer las observaciones pertinentes y deciden si el negocio es viable o no y si ellos invierten o esperan a que el plan se perfeccione. Al finalizar el semestre, el equipo de trabajo muestra los resultados de la puesta en marcha de su negocio, y concluye sobre el trabajo realizado. Gracias a este método, se crea un ambiente de competitividad, innovación, fantasía etc, y se trata de acercar a la realidad al estudiante, además se le muestra otro de los campos de la carrera en el que puede desenvolverse.

El juego entonces como se ha observado, es un excelente instrumento que permite no solo al niño sino también al adulto, a aprender a aprender, pero lamentablemente, se cree que el utilizar esta herramienta a nivel universitario ya no es viable, dado que muchas veces éste (el juego) no aparece en el currículo, a menos que sea tema de estudio de alguna carrera. El uso de actividades lúdicas no solo es materia de estudio de carreras del área humanística y educativa, sino también de carreras como las de la salud, dado que muchos de estos

profesionales tendrán que implementar actividades lúdicas en su quehacer ya sea, por la edad de las personas con las que trabajan, por el tipo de objetivo que quieren lograr, etc. Pero al no tener experiencias lúdicas en su trayectoria académica, se torna difícil la utilización del juego en la práctica. Igualmente ocurre con la capacidad de interpretar diferentes situaciones lúdicas y el riesgo de malinterpretar un juego y actuar erróneamente en consecuencia.

Finalmente, el juego no debe dejarse en el olvido, debe retomarse en la universidad, debido a que ésta siempre se encuentra en la búsqueda de la formación de profesionales autónomos con criterios amplios y preparados para enfrentar los futuros desafíos.

BIBLIOGRAFÍA

DUPEY, Ana María, (1998). Los secretos del juguete. Instituto Nacional de Antropología. Buenos Aires. Pág.9.

FRITZ, Jurgen, (1992). Spiele als Spiegel ihrer Zeit. Matthias-Grunewald-Verlag, Mainz.

FLITNER, A. (1972). Spielen - Lernen. Munche, Piper.

LAVEGA BURGUES, Pere (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del 1er Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.

OFELE, María Regina. (2000). Juego, aprendizaje e instituciones educativas. Buenos Aires.

RADRIZZANI, Goñi & González A. (1987) .El niño y el juego. Buenos Aires. Nueva visión.

REICHEL, G. (1995) .Lebendig statt brav. Munster. Okotopia.