

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Juego, objeto Lúdico y aprendizaje Juego y educación



Mariela Medina
Neftalí Navarro

Estos espacios curriculares pertenecen al primer año del plan de estudios de la carrera de profesorado de educación Inicial (juego, objeto lúdico y aprendizaje) y profesorado de educación primaria (juego y educación).

La asignatura pretende proporcionar conceptos relevantes referidos al Juego como modalidad básica de la conducta humana, tanto sea como concepto, como pauta cultural de la vida cotidiana, como recurso pedagógico y como derecho.

Creemos en la importancia de brindar a nuestros estudiantes espacios de formación práctica que permitan el reconocimiento del objeto lúdico como recurso y protagonista dentro del ámbito educativo promoviendo la construcción del pensamiento de la escuela como espacio de juego: jugar para aprender, aprender jugando, jugar a lo que se aprende.

Se persiguen los siguientes objetivos:

- Conocer y diferenciar conceptos relevantes referidos al Juego como modalidad básica de la conducta humana.
- Comprender significativamente el juego como instrumento pedagógico que asegura el proceso ontogénico de crecimiento.
- Comprender significativamente el juego como derecho.
- Analizar y reflexionar la importancia de las temáticas lúdicas en el desarrollo infantil, acerca del juego en función de la calidad en la formación y la construcción del perfil profesional del docente de educación inicial y primaria.

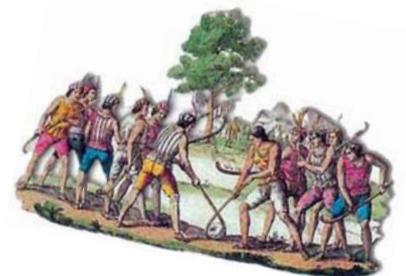
Frente a este escenario de aislamiento social preventivo y obligatorio nos vimos obligadas a rever el programa de la asignatura y redefinir estrategias y metodologías en cuanto a la enseñanza. Al transcurrir los días, previos al

comienzo de clases, nos preguntamos, ¿cómo generar este interés por el juego y cómo reconocer la importancia del juego en el aprendizaje si no es a través del juego mismo? ¿Permiten estas tecnologías la posibilidad de un juego virtual?, ¿Se puede jugar de manera virtual sin contacto corporal, sin los nervios, la tensión, la competitividad que este mismo genera?

Es difícil, no lo vamos a negar, pero no imposible.

Es por eso que como medio fundamental de comunicación en nuestras clases utilizamos el teléfono móvil. Se creó un grupo de whatsapp donde todos los estudiantes tenían acceso. La clase de presentación se realizó a través de un video de difusión por YouTube donde, como docentes de la materia, comentamos objetivos y contextualizamos la misma dentro del plan de estudio. Así mismo realizamos una primera cita donde todos debían estar en línea en el whatsapp según día y hora pautada previamente. Las clases consistían en presentación de material teórico, junto con un power point explicado a través de grabaciones los cuales fueron subidos a la plataforma virtual que provee la universidad como así también transformados en formato video para poder difundir. Todas las semanas se realizaba el encuentro virtual por whatsapp como un foro de dialogo, donde se despejan dudas y se dialoga y reflexiona sobre la clase subida con anterioridad. ¿Y dónde está el juego?

Cada clase virtual comenzaba con un juego, una imagen disparadora donde el docente era el que determinaba las reglas de juego y los demás participaban. Uno de actividades era poder discriminar de qué juego se trataba cada imagen, para quienes estaba dirigido, cuál era el objetivo, entre otras.



Esto permitió no solo motivarse a través de las diferentes preguntas que surgían en ese juego sino también movilizar sentimientos, emociones y recuerdos de los juegos de cada una de sus infancias.

El dibujo y la representación gráfica también formaron parte de esta experiencia ya que a través de la virtualidad, podían enviar aquellas representaciones en base a determinados textos que se iban proponiendo, en este caso "La ciudad de los niños " de Francesco Tonucci.



A medida que pasan las clases nos llega otro interrogante, cómo comprender qué es el juego y cuáles son sus características si no jugamos primero, es por ello que frente a esta clase y la definición presentada se llevó a cabo **el juego de "veo veo" a través del intercambio por whatsapp donde luego de terminarlo se pudieron visualizar cada una de las características.**

Ya finalizando las clases se llevan a cabo dos encuentros a través de plataforma meet donde participaron algunos estudiantes ya que no todos tenían acceso al mismo, por lo que se grabaron y fueron difundidas por el grupo de whatsapp. En ellas se realizó una clase vivencial, utilizando situaciones problemáticas, grupos de trabajo, dejando expuesto al final todos aquellos contenidos curriculares que se trabajaron en ese juego interactivo.

La evaluación que se llevó a cabo en todo el transcurso de la materia se trató de una evaluación de proceso donde pudimos observar la participación de cada uno en los diferentes foros interactivos, la realización de las producciones y/o ejemplos presentados en cada clase, y una evaluación integradora al final donde debían producir ellos mismos esta planificación de una clase vivencial que contara con un contenido curricular y la utilización del juego para trabajar dicho contenido. Así mismo, en una segunda parte debían producir un spot publicitario que diera cuenta de la importancia que tiene el juego en los niños.

Es por ello que los estudiantes pudieron vivenciar en todo momento el sentido de la materia, la importancia del juego y sobre todo el reconocimiento de este no como un privilegio para algunos sino un derecho para todos.

