

TECNICAS LUDICAS EN LA EDUCACION Y LA CAPACITACION

*Ing. Dagoberto Gmo. Flores Lozano
dagoflores@cablenext.com.mx
Junio del 2005*

Desde la Creación, se ha observado que los miembros de menor edad de todas las especies animales, incluyendo al hombre, recurren a actividades lúdicas para ensayar y perfeccionar sus habilidades, para socializar, para obtener su sustento y para desenvolverse.

Estas actividades les permiten desarrollar sin riesgo sus habilidades, conocimientos, actitudes, colaboraciones en equipo y sus capacidades competitivas a través de la calidad, la productividad, el servicio y la imagen.

En lo lúdico es posible ensayar operaciones complicadas sin riesgo, sin mayor peligro que la aparición repentina de un hermano, amigo o colega oculto que nos derribe al suelo sin matarnos.

De hecho, actualmente puede uno manejar aviones, submarinos, empresas, ciudades, carros de carreras o satélites en la PC mediante simuladores, sin riesgo de muerte y destrucción.

Esto comprueba que las actividades y materiales educativos pueden ser más efectivos y eficaces si se le incorporan elementos lúdicos para hacerlos más motivantes mediante elementos de diversión, competencia y trabajo en equipo.

TECNICAS LUDICAS EFECTIVAS EN LA EDUCACION Y LA CAPACITACION:

Para ser efectivas, las técnicas educativas lúdicas deben tener las siguientes características:

1.- Ser divertidas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos. Estos no se interesarán en situaciones fuera de su área de interés. Es bueno que los temas varíen entre lo dramático y lo jocoso; sin duda Walt Disney ha sido el mejor ilustrador del concepto, en películas que muestran ambos extremos.

2.- Ser competitivas: sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra, a ser el rey de la montaña, o el más veloz, el que salte más alto, o el más fuerte. Esto, descubierto por los Griegos hace más de 20 siglos, se ilustra en la actualidad, cada 4 años, en los Juegos Olímpicos.

Las competencias deben ser calificadas tanto en velocidad de trabajo (los más rápidos reciben más puntos), como en precisión (los errores se penalizan con puntos).

3.- Entre equipos seleccionados al azar: Las competencias entre equipos tienen varias virtudes:

- Promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo.
- Los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están, por eso es al azar.
- Se asemeja más a la práctica de la vida real, en la que se trabaja en equipos.

- Sin embargo hay que evitar las "rémoras" o sea los que se recargan en el equipo, para aprobar con un mínimo de esfuerzo.

4.- Trabajo intensivo continuo: El método educativo no debe dejar que existan "tiempos muertos" en los que los alumnos se aburran y divaguen o lean el periódico, es necesario diseñar técnicas en los que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer, aunque sea lúdico, de hecho es interesante premiar el trabajo rápido con tiempo para jugar.

5.- Efecto Oficial: Sobre calificaciones oficiales, en forma significativa, llegando incluso a substituir a las evaluaciones mediante examen escrito o verbal, con la ventaja de premiar el esfuerzo continuado y la perseverancia, necesarias para triunfar en competencias que se extienden a lo largo del curso.

EJEMPLO DE UNA TECNICA LUDICA DE ENSEÑANZA, EN MATEMATICAS O FISICA.

1.- Formación de Equipos: El primer día de clase se definen unos 6 equipos competidores, seleccionando sus miembros al azar, o si es posible por orden de promedios, para asegurar que en todos los equipos haya estudiantes de altos y bajos promedios. Se designan (entre ellos, democráticamente) capitanes de equipo y nombre de los equipos, y se les motiva a ganar el torneo.

Se registran los equipos, nombres, miembros, etc. quedando los miembros numerados, por ejemplo: León-1 (capitán), León-2, León-3,...etc. o Aguila-1, Aguila-2, etc.

Los miembros de los equipos se sientan juntos y sus lugares son permanentes, digamos por fila o columna, para todo el curso.

2.- Torneos Periódicos: Con frecuencia, cada vez por semana, o al mes, etc. se hacen torneos, consistentes en resolver una serie de problemas contenidos en hojas; con un problema para cada miembro del equipo, y de preferencia con problemas diferentes para cada equipo.

Se resuelven los problemas, y las personas que van terminando entregan el suyo al profesor, quien numera el orden de entrega, a partir del 100 y en orden descendiente.

Las personas que van entregando su problema, pueden irse o jugar en las computadoras, como premio a su agilidad, pero ya no pueden conversar con su equipo.

3.- Puntaje: Se califican los problemas, de la siguiente manera: Si es correcto, recibe como puntos, el número asignado de entrega, si es incorrecto, ese número es negativo.

El puntaje de los equipos es la suma algebraica de los puntajes de sus miembros dividido entre el número de miembros.

4.- Acumulación por Tema: El puntaje de los equipos es acumulativo, al igual que el puntaje de cada miembro, a lo largo de cada tema principal del curso. Al final del Tema, se asigna una calificación a cada alumno igual al puntaje de su equipo más su puntaje personal, entre dos.

Estos puntajes se publican en un tablero y se ilustran gráficamente, a fin de incentivar a los ganadores y motivar a los perdedores a superarse.

5.- Conversión a Calificación Académica: Se define desde el principio del curso que el 8% superior en puntos tendrá 10, el siguiente 16% tendrá 9 y el 26% sucesivo tendrá 8.

Además, el 8% inferior en puntos tendrá 5 (reprobado), 16% siguiente tendrá 6 y el 26% siguiente tendrá 7.

6.- Reinicio por Tema y Promedio Final: El Tablero se borra al inicio de cada Tema Principal, sin embargo, se advierte que en los ejercicios subsecuentes pueden venir ejercicios de Temas anteriores, por lo que hay que practicarlos para no olvidarlos.

Conforme a lo anterior se califica a los alumnos en cada Tema Principal, siendo el promedio final el de estas calificaciones.

7.- Examen Final y Calificación del Curso: El examen final (que incluye ejercicios de todos los temas) se promedia con el promedio final. Si no hay reprobados, quiere decir que el método funciona como motivador del estudio.

OTRA TECNICA PUEDE BASARSE EN UN PROCESO TIPO "RALLY MISTERIO"

En la que las respuestas de cada ejercicio forman parte de la clave donde se encuentra el siguiente ejercicio a resolver. Por ej: "Ir al salón X en la fila Y y buscar en la banca Z".

NOTAS 2005

NO al estrado

NO escribir en pizarrón ni dar la espalda al grupo, usa escribano.

Las sillas y las mesas son MOVILES, pues son MUEBLES:

Se platica entre las mesas, no al frente. (en forma de U)

2004 - EDUCACION MEDIANTE EQUIPOS COMPETITIVOS.

A.-CONCEPTOS:

- 1.-A los educandos (tanto jóvenes como adultos) les gusta jugar y competir.
- 2.-Las competencias desarrollan competitividad, pues se requiere Velocidad (Productividad), Precisión (Calidad), Atención (Servicio) y Claridad (Imagen).
- 3.-El Trabajo en Equipo desarrolla la colaboración (ayuda mutua), el liderazgo y el espíritu de equipo.
- 4.-Las prácticas en condiciones reales y de trabajo bajo presión son más educativas que la simple memorización y es más ágil y permanente.
- 5.-Los métodos a usar deben requerir participación en equipo e individual, para evitar que alguien solo "navegue" con el equipo y no trabaje.

B.-PROCESO:

- 1.-Formar al inicio del curso, N equipos al azar, mediante conteo repetitivo del 1 al N sobre una lista ordenada por promedio, para asegurar que haya educandos de distintos niveles académicos en cada grupo.
- 2.-Es conveniente acomodar inicialmente a los alumnos en lugares fijos en el aula, con un equipo en cada fila vertical (o sea, con los miembros uno tras otro).
- 3.-Cada equipo selecciona su nombre, con base a nombres deportivos o de animales, sin aceptar faltas de respeto.
- 4.-En algunas competencias, los miembros de los N equipos pasarán a la pizarra, para competir entre sí, compartiendo la pizarra.
- 5.-La escuela que adopte estas técnicas, deberá usar pizarras del máximo de ancho, sobre tarimas, para que trabajen simultáneamente un miembro de cada equipo a la vista de todos, cada uno en una sección de la pizarra.

C.-PRACTICA (PRAXIS):

- 1.-Hay dos métodos: a) Competencias en el aula, b) desarrollo de tareas y proyectos en casa.

D.-COMPETENCIAS EN EL AULA:

- 1.-Tienen las siguientes ventajas:
 - a)Fomentan la velocidad y precisión.
 - b)Dan transparencia, al ser trabajos individuales a la vista de todos.
 - c)Se practica el trabajo conciso, limpio y la ortografía
 - d)Se ejerce la capacidad de expresión.
- 2.-Se tienen tarjetas con preguntas o problemas a desarrollar, con letra grande.
- 3.-Se barajan a la vista de todos.
- 4.-Pasa el primer miembro de cada equipo y toma una tarjeta.
- 5.-A la cuenta de 1, 2, 3... la ven y voltean.
- 6.-La coloca a la vista de todos y la desarrollan en su sección de pizarra.
- 7.-Al terminar:
 - a)Si está MAL, pasa el siguiente miembro de su equipo a intentarlo.
 - b)Si está BIEN, se otorga un punto al alumno y otro al equipo.
 - c)Si está BIEN, pasa el siguiente miembro y tomando tarjeta nueva.
- 8.-Se acumulan los puntos durante los periodos entre exámenes parciales.

9.-Se pueden conseguir puntos mediante elaboración de tarjetas adicionales y sus respuestas, en casa, para enriquecer las tarjetas y promover la creatividad.

10.-Cada equipo recibe hasta N décimas de punto en las calificaciones de sus exámenes parciales, según su posición final.