

Implementar Estrategias Pedagógicas en la Escuela Primaria para el Aprendizaje a través del Juego



Floralba Rey Serrano
María Cristina Rivera Acuña
Aixa Torres Galván

Aprende Jugando

Soñé, que las escuelas tenían espacios lúdicos donde las clases eran muy divertidas porque todos los niños y niñas eran los protagonistas y con bloques didácticos, fichas de parqués y hasta un extralandia construían su propio saber, aquí los niños y niñas eran los tripulantes del barco de los juegos donde el capitán era el maestro y los bravos marineros los niños que navegaban por todos los mares del conocimiento, para poder aprender, se podían sumar y restar las estrellas de mar, que los caballitos del océano eran los encargados de cuidar la naturaleza y que la señora mantarrayada era una gran profesora de español.

Un día un barco llegó a un puerto llamado "El patio Escolar" en donde los niños comían helado, y una niña montada en su cometa naranja se elevaba hasta el cielo para hablar con las nubes y cantar una canción, también había niñas en las aulas de clase, que participaban más activamente en el fortalecimiento de su ser, de su imaginación y su creatividad y esto lo realizaban a través de diversas actividades lúdicas que el maestro desarrollaba con ellas.

¿Saben? Al mirar por la ventana hubo algo que me llamó la atención, hablaban y producían en vez de frutas; balones, muñecas, esferas, triángulos, cuadrados, rectángulos y signos multicolor para que los niños los tomaran y jugaran a crear las matemáticas, las ciencias, la geometría, aprovechando al máximo su imaginación.

Una maestra muy oronda paseaba por la zona causando admiración, jugaba con los niños y niñas a la ronda que ronda, una ronda a la cual se unían en medio de esta fantasía el señor tablero muy conversador, las señoritas tizas que a veces jugaban basquetbol y los pupitres danzantes que eran la sensación.

Y allí todos reunidos en solemne conversación, mientras escuchaban a un amiguito que tocaba el saxofón. Tristemente llegó el momento de partir, alegres y llenos de ilusión surcamos nuevamente el mar y navegamos hacia el destino señalado por el sol.

A otro puerto arribamos luego de muchas hazañas y travesías, encontrando algo totalmente diferente a lo anterior, aquí no se oían las risas de los niños, los árboles eran simplemente plantas inanimadas y el salón de clase no era más que cuatro paredes, con un tablero opaco y unas tizas sin color, los niños eran robots, el aprendizaje era monótono, no se permitía la expresión, no se creaba ni se imaginaba, todo estaba hecho a condición, pues lo que el niño pensaba estaba fuera de control.



Soñé, que las escuelas tenían espacios lúdicos donde las clases eran muy divertidas porque todos los niños y niñas eran los protagonistas y con bloques didácticos, fichas de parqués y hasta un extralandia construían su propio saber, aquí los niños y niñas eran los tripulantes del barco de los juegos donde el capitán era el maestro y los bravos marineros los niños que navegaban por todos los mares del conocimiento, para poder aprender, se podían sumar y restar las estrellas de mar, que los caballitos del océano eran los encargados de cuidar la naturaleza y que la señora mantarrayada era una gran profesora de español.

Amiguitos quiero contarles un cuento muy divertido que soñé cuando estuve dormitando (entre dormido y despierto).



Este puerto no ofrecía alguna diversión y las ganas de jugar las opacaba la metodología sin nada lúdico y mucha tradición. Así que montamos a nuestro barco jurando no volver jamás a puertos como éste, donde los pequeños no son gigantes y se trunca la imaginación, la creatividad y la posibilidad de aprender divirtiéndose.

Nafragamos en el juego y explorando se encontró un gran tesoro lleno de conocimientos, aprendizaje, sentimientos y mucha socialización; también nos encontramos con: un pez gordo de apellido Buytendijic y su primo Lowendfeld que al acercarse cantaban en coro el carácter instintivo del juego, exaltando la personalidad creativa de éste y el aspecto esencial en el desarrollo de la enseñanza a través de la lúdica.

Como capitán de este barco, decreto la implementación de estrategias lúdicas, que brinden oportunidades para desarrollar habilidades creadoras y de investigación, dejar que fluyan las ideas y vuelen como cometas traspasando el horizonte del conocimiento en este gran mar llamado educación.

Y aquí algunas recomendaciones para llamar la atención de todos los capitanes que tienen en sus manos el buen desarrollo de los infantes integrantes de su tripulación:

Dejar espacios libres donde el infante pueda recrearse artística y lúdicamente en cada una de las áreas.

Integrar, informar y dar participación a los padres de familia en el proceso educativo de los infantes.

Mejorar la interacción capitán-infante para que ellos aprendan, escuchen y sean amigos.

Cambiar la metodología tradicional y memorística por el trabajo activo de los infantes a través de las actividades artísticas y lúdicas.