

Juego didáctico para abordar el Procesamiento Humano de Información

Lorena Magaña Miranda
Orientación Educativa IV
ENP Plantel I “Gabino Barreda”

Introducción

La clase es un espacio de vivencias entre los integrantes que participan: docentes y alumnos. Como espacio interactivo fluyen y confluyen una serie de experiencias y vivencias de diferente índole, siendo ellas momentos que no necesariamente se llevan en forma armónica y que por lo tanto es necesaria la planeación de estrategias y secuencias didácticas para apoyar en la clase. La Escuela Nacional Preparatoria (como parte del sistema educativo mexicano y del ciclo del bachillerato de la UNAM), atenta a las necesidades de alumnos y profesores, tiene el compromiso y la obligación de responder satisfactoriamente a los retos y demandas de la Universidad y de la sociedad en su conjunto, y con ello continuar siendo el modelo educativo del bachillerato mexicano.

En este plan de estudios la asignatura de Orientación Educativa IV es una materia que dirige sus acciones y fines a brindar a los adolescentes las herramientas intelectuales que les permitan conocer, aprender y construir formas de vida satisfactorias a partir de sus potencialidades psicológicas y sociales, constituyéndose en un proceso de vinculación entre el desarrollo armónico integral de los estudiantes y el entorno universitario en su contexto nacional e internacional. En función a estos fines el Programa de Orientación Educativa de IV año cuenta con el tema de la Unidad III llamado Procesamiento Humano de Información (PHI). La propuesta de este trabajo es exponer la forma en que se trabaja el juego didáctico en el salón de clases para abordar la unidad de PHI con alumnos de 4o. año de bachillerato de la Escuela Nacional Preparatoria, plantel I “Gabino Barreda” durante el ciclo escolar 2013-2014.

Marco teórico

Una educación de calidad significa atender el desarrollo de las capacidades y habilidades individuales, al mismo tiempo que se fomenten los valores que aseguren una convivencia solidaria y comprometida. En este sentido, uno de sus objetivos rectores es mejorar los niveles de educación y bienestar de los mexicanos, partiendo

del reconocimiento de que la educación es factor fundamental de progreso y fuente de oportunidades para el bienestar individual y colectivo.

Tomando en cuenta lo antes expuesto, el Programa de Estudio de Orientación Educativa IV, en términos generales, pretende que la educación media superior refuerce el proceso de formación de la personalidad de los jóvenes constituyéndose en un espacio educativo valioso para la adopción de valores y el desarrollo de actitudes para la vida en sociedad; además de desempeñar un papel relevante como promotora de la participación creativa de las nuevas generaciones en la economía y el trabajo, y en la sociedad en los ámbitos de la familia, la vida comunitaria y la participación ciudadana.

Para ello es necesario que este programa de estudio incluya estrategias de enseñanza-aprendizaje bajo el modelo de la “Escuela crítica” ya que sobre la base de sus motivos y propósitos generales, pretende que profesores y alumnos asuman un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Plan de Desarrollo 1998-2000 y 2000-2004, Escuela Nacional Preparatoria). Pansza (1986) considera que el papel activo es la base del desarrollo integral, dejar que la persona asuma las responsabilidades que le corresponden; según este autor es necesario: “recuperar para ello el derecho a la palabra y a la reflexión sobre su actuar concreto...un proceso de concientización de profesores, alumnos e instituciones, en diversos niveles” (p. 62). Así, la forma en que se aborde alguna asignatura deberá aportar elementos didácticos diversos y nutridos, que lleven a que el alumno rescate su inventiva, su creatividad, su ingenio, que se atreva a desarrollar diversos materiales que trasciendan de lo teórico a lo práctico, de la palabra a la acción, de la explicación al producto. Es por ello que cualquier actividad que implique variedad será bien recibida por sus participantes.

El juego en términos didácticos es una de las estrategias más usadas en la educación ya que conlleva una serie de ventajas: fomenta la creatividad, apoya a la motivación, favorece el trabajo en equipo, apoya el logro de los temas educativos de manera favorable. Es por ello que el juego didáctico es una estrategia didáctica viable y confiable para que los alumnos del bachillerato puedan asimilar y poner en práctica la temática sobre el procesamiento humano de información. Por lo tanto, a continuación se muestra la experiencia vivida a partir de esta estrategia y con ello se pretende aportar elementos teórico-prácticos a la disciplina de Orientación Educativa IV.

Metodología

Objetivo

Se presenta una estrategia didáctica alterna para abordar la asignatura de Orientación Educativa IV en la cual los alumnos desarrollen juegos didácticos de lápiz y papel para exponer cómo conceptualizan el tema de procesamiento humano de información (PHI).

Procedimiento

Sujetos

340 alumnos que cursan el 4o. año de bachillerato de la Escuela Nacional Preparatoria de la UNAM, durante el ciclo escolar 2013-2014. Pertenecen al turno matutino y son de ambos sexos. Están inscritos en 8 grupos. Los alumnos trabajaron en equipos de 5 integrantes, y en total se presentaron 80 trabajos.

Asignatura

La materia es Orientación Educativa IV. Está en el Plan de estudios vigente para 4o. año de bachillerato de la UNAM. Es una materia obligatoria, curricular, no tiene créditos y es seriada con la materia de Orientación Educativa V que se cursa en 5o. año de bachillerato. Los objetivos generales de la asignatura son:

Unidad III. Procesamiento Humano de Información (PHI): que el alumno comprenda y aplique algunas de las estrategias básicas de la recolección, la organización y la recuperación de la información.

Desarrollo

1. Los alumnos formaron equipos de 5 integrantes.
2. Los equipos leyeron la unidad III, Procesamiento Humano de Información.
3. Los equipos desarrollaron un juego didáctico de lápiz y papel con los siguientes elementos:
 - Carátula o cartulina donde se escribieron los datos de los integrantes
 - Introducción, en la que se describió la importancia de trabajar los contenidos de la unidad III (PHI), bajo las estrategias de aprendizaje de juego didáctico
 - Nombre del juego, objetivo del juego, instrucciones para jugarlo
 - Elaboración del juego didáctico
 - Entrega de juego didáctico en el salón de clases
 - Se asignó una sesión de 50 min. con de la interacción de los equipos formados experimentaran los juegos a partir de ponerlos en práctica
 - Entrega de juego junto con una conclusión sobre cómo el juego facilitó la comprensión del tema de PHI
 - Bibliografía básica consultada
4. Se presentaron juegos diversos como: serpientes y escaleras, memorama, sopa de letras, maratón, etcétera.
5. Se les devolvió el juego a cada equipo y se presentaron algunas conclusiones sobre la importancia de la estrategia didáctica aplicada para conocer y comprender la temática del PHI.

Propuesta con la cual se trabajó las unidades III, de la materia de Orientación Educativa IV.

Nombre de la unidad	Estrategias desarrolladas por unidad
III. Procesamiento Humano de Información	<p>Juego didáctico de lápiz y papel</p> <p>Temas que se desarrollaron:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué es el PHI • Analogía mente-computadora • El pensamiento en el PHI • Tipos de memorias • Estrategias para el PHI: recopilación, organización y comunicación.

Resultados

1. En el plan de estudio generalmente se pide que el alumno subraye las ideas principales y realice una lectura de los contenidos. Por lo que se trabajó ahora con actividades prácticos, para lograr la recolección, organización y recuperación de la información mediante la elaboración de sus propios conceptos y sus propios productos: un juego didáctico.
2. Las estrategias generales de aprendizaje se trabajaron bajo el enfoque autorregulador: establecimiento de meta de trabajo, planearon todas las actividades (materiales, tiempos de elaboración, diversificación de contenidos), así como estrategias específicas de aprendizaje (identificación y elaboración de ideas principales; utilización de diferentes materiales, etc. (Sarmiento, 1995)).
3. El juego didáctico debe servir de puente entre la teoría y la práctica, ya que mediante su propio ingenio elaboraron materiales diversos personalizados y los alumnos ejercitaron sus destrezas intelectuales: concentraron información relevante, analizaron información significativa, sintetizaron la información, elaboraron un producto, jugaron con él, compartieron su juego con otros, apoyaron el trabajo colaborativo, etc. (Nérici, 1973).
4. El trabajo en equipo favoreció la reflexión, la comunicación, la capacidad de tomar sus propias decisiones, solucionaron sus problemas en cuanto al diseño de sus estrategias.

Análisis y discusión de resultados

Se espera que el estudiante tenga las herramientas para crear sus propias estrategias de aprendizaje, que posea los conocimientos, actitudes, destrezas y sentido social para hacer frente a una nueva demanda mundial. El programa de estudio de la asignatura de Orientación Educativa IV está en un terreno teórico. Con el desarrollo de estrategias de aprendizaje basadas en las propias creaciones, se persiguió pasar de un terreno teórico a uno teórico-práctico; el juego es la puesta en práctica de los contenidos del tema de PHI.

No sólo consistió en la lectura de los contenidos de la bibliografía que recomienda el programa, sino que los alumnos además de leer los contenidos desarrollaron estrategias diversas donde procesaron la información y crearon sus propias estrategias para asimilar el aprendizaje. El trabajo en equipo apoyó la creatividad, el proceso de toma de decisiones, el manejo de los materiales, la capacidad de análisis y síntesis de la información. Se pasó de un terreno conceptual a un terreno procedimental ya que aplicaron varias estrategias de aprendizaje para comprender la unidad.

Esta experiencia sobre el desarrollo de estrategias de estudio diversas y significativas, hace reflexionar sobre el compromiso y responsabilidad que se tiene como profesor universitario, y sobre todo mueve a mejorar día a día las estrategias de enseñanza-aprendizaje y así apoyar el logro de la Misión que tiene la Escuela Nacional Preparatoria de la UNAM. Esta forma diversa de abordar los contenidos de la asignatura de Orientación Educativa IV brinda elementos que sustentan el Plan de Desarrollo vigente de la Escuela Nacional Preparatoria, con el afán de buscar un mejor perfil del egresado; se deben tener alternativas para superar las debilidades que tiene el currículum, así como superar las deficiencias en los procesos de Orientación Educativa desde la parte curricular. Se espera haber hecho frente a dichas debilidades, tomando conciencia de los mismos, por un lado, y por el otro elaborar una serie de estrategias de intervención psicopedagógicas alternas. El juego didáctico de lápiz y papel es una estrategia didáctica de alto potencial ya que proporciona en los alumnos la capacidad de puentear entre la teoría y la práctica.

Bibliografía

- ❖ Pozo, I. J. (1990). Estrategias de aprendizaje, en *Desarrollo psicológico y educación II. Psicología de la educación*. Comp. Coll, Cesar, y cols. Madrid, Alianza Editorial.
- ❖ Zimbardo, G. P. (1986). *Psicología y vida*. México, Trillas.
- ❖ Puente, R. (1989). *Diferenciación y solución de problemas*. México, Trillas.
- ❖ Ruffinelli, J. (1982). *Comprensión de la lectura*. México. Trillas.
- ❖ Cooper (1986). *Cómo mejorar la comprensión lectora*. Madrid, Visor.
- ❖ Sarmiento. C. (1995). *Leer y comprender*. México, Trillas.
- ❖ Panza, G. M. (1986). *Fundamentos de la didáctica*. 7a. ed. México, Gernika.
- ❖ Panza, G. M. (1986). *Operatividad de la didáctica*. 7a. ed. México, Gernika.
- ❖ Niérici, G. I. (1973). *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires, Kapelusz.
- ❖ Modificaciones al Plan de estudio del bachillerato 4^a, 5^a y 6^a, UNAM-ENP.
- ❖ Thierry (1999). 3er. Congreso Nacional de Orientación Educativa de la Asociación Mexicana de Profesionales de la Orientación, A.C.