

TAREA FINAL MÓDULO 3

Relacionar los conceptos vistos en el módulo 3 y asociarlos con vuestras propias experiencias y conocimientos.

1º ¿Creéis que el método de aprendizaje de un juego puede ser útil para el aprendizaje de otros contenidos curriculares? Razona tu respuesta.

Creo que el método es muy adecuado para despertar la curiosidad y fomentar la autonomía en referencia a cualquier aprendizaje. Primero, se presenta el juego (físicamente) para que lo exploren e investiguen significados, lo analicen, deduzcan como se juega, organicen los elementos, se planifiquen y jueguen aprendiendo por ensayo-error como funciona. Este método es motivador *per se*, puesto que les pones delante un reto, un misterio a resolver. Tienen delante algo que no conocen y que no saben usar, y al terminar son maestros de ello y pueden explicarlo a otras personas.

Es una manera estupenda de introducir conceptos nuevos, en cualquier aprendizaje, despertando su curiosidad y fomentando sus competencias, sobre todo su autonomía y la competencia de aprender a aprender. Es una forma de no darles “todo hecho” si no que tengan que esforzarse por resolverlo ellos mismos, algo que a veces nos falta en educación. Por ello, es un planteamiento que me gusta y que no tendré reparo de usar en el aula. De hecho, es un proceso muy parecido al que hago con mis alumnos cuando les presento una lectura que vamos a trabajar, que ahora haré extensible a otros conceptos y a los juegos.

2º En el vídeo solamente se percibe el resultado final, que es la explicación que hacen los niños y niñas del juego. Pero detrás de él hay muchas habilidades que han podido aprender, desde su primera exposición al juego hasta la realización del video. ¿Qué habilidades blandas crees que han intervenido principalmente?

Las habilidades blandas (soft skills) son las más importantes para el desarrollo personal. Son comportamientos aprendidos para afrontar la vida diaria, habilidades para la vida, competencias. Puesto que las habilidades blandas se desarrollan practicando, qué mejor que un entorno seguro (el juego) para entrenarlas. Cabe destacar, además, que las habilidades blandas tienen que ver con las funciones ejecutivas y por eso es tan importante trabajarlas.

Si buscamos información sobre las habilidades blandas, encontraremos muchas fuentes que hablan de distinto número de habilidades, pero es especialmente relevante la clasificación de la OMS:

1. Autoconocimiento
2. Empatía

3. Comunicación asertiva
4. Relaciones interpersonales asertivas
5. Toma de decisiones
6. Solución constructiva de problemas y conflictos
7. Pensamiento creativo
8. Pensamiento crítico
9. Manejo de emociones y sentimientos
10. Manejo de la tensión y el estrés.

Si bien todos los juegos trabajan estas diez habilidades, los diferentes juegos pueden contribuir a trabajar unas más que otras. En el caso que nos ocupa, el aprendizaje emergente hace especial incidencia en la toma de decisiones (puesto que deben ir decidiendo qué operaciones hacen, qué datos usan, por qué lado pasan...) y el manejo de la tensión y el estrés, cuando las cosas no salen como queremos o nos gustaría. Además, al ser un juego con varios jugadores, trabajaremos las relaciones interpersonales y la comunicación asertiva. Estas serían, mayoritariamente, las habilidades que se trabajan con el juego, pero el método tiene un proceso en el que jugar es sólo una parte.

En su primera exposición al juego, cuando no sabían aún nada de él, se han trabajado la solución constructiva de problemas y conflictos, el pensamiento creativo y el pensamiento crítico. Tengamos presente que se les pone delante una caja y tiene que descubrir para qué sirve, qué compone el juego, qué significados tiene todo lo que tienen delante, cómo se juega... y esa construcción la hacen en equipo, por tanto, no solo trabajamos esas habilidades en cada uno de ellos sino también de manera conjunta, como grupo. Lo que nos llevará a estar trabajando también la empatía, la comunicación asertiva, el autoconocimiento y las relaciones interpersonales. Porque como equipo, deberán ponerse de acuerdo, respetar al resto y sus ideas o hipótesis, llegar a acuerdos, argumentar y debatir.

Finalmente, al final del proceso deberán establecer qué y cómo debe salir en el vídeo, quién y de qué forma lo explicará, por ello seguiremos trabajando todas las habilidades blandas, como en cualquier proceso creativo.

3º ¿Qué relación tiene este vídeo con aspectos emocionales y sociales?

Para empezar, el contenido del vídeo es altamente emocional por muchos motivos. El primero, porque los alumnos están emocionados y orgullosos con todo lo que han conseguido, y no es para menos. Esa explosión final de emociones en la que bailan y enseñan las piezas con orgullo demuestra su alegría al haber conseguido el reto, no sólo de aprender a jugar y conseguir el objetivo, sino también de haber sido capaces de explicarlo en el vídeo.

En segundo lugar, este vídeo demuestra su adquisición de habilidades blandas. Han sido capaces de respetar los turnos de palabra, de tener paciencia esperando a que les toque hablar, de contar con el otro, de sentirse parte de un grupo (sentimiento de pertenencia), de ser flexibles y adaptarse cuando las cosas no han ido como estaban previstas (en un momento dado se ve como uno de ellos se da cuenta de lo que toca ahora y el resto no, y lo salvan tranquilamente).

Además, una actividad como esta refuerza su autoestima y su autoconcepto puesto que no sólo ven que son capaces y que pueden hacerlo, sino que también pueden enseñarlo, mostrarlo al resto, ser maestros de lo que han aprendido (maestría).

Finalmente, creo que es destacable tener en cuenta que los aspectos emocionales y sociales van mucho más allá de este vídeo puesto que con todo el proceso son dos aspectos que se ven muy reforzados para sus participantes. Con esta actividad se han sentido parte de un grupo, ha mejorado su autoestima, se han trabajado sus competencias emocionales y sociales, se les ha dado la oportunidad de ver que valen, que pueden y que lo merecen.

4º ¿Con qué objetivos concretos podemos relacionar el juego Código Secreto 13+4? Puedes relacionarlo con contenidos curriculares o con habilidades cognitivas.

Fácilmente podemos relacionar el juego Código Secreto 13+4 con contenidos curriculares y con habilidades cognitivas.

En primer lugar, el juego lleva un aprendizaje incrustado del currículo de matemáticas: los números, las operaciones básicas (sumar, restar, multiplicar y dividir), la resolución de problemas y las operaciones combinadas. Así que sin duda, podemos relacionarlo con la citada asignatura.

Además, si nos fijamos en la narrativa del juego, lo podríamos relacionar con contenidos curriculares de sociales puesto que el objetivo del juego es acceder a la cámara del museo para robar la Máscara de Amon Ra (un dios egipcio). La narrativa nos podría dar pie a trabajar el antiguo Egipto, los dioses, las pirámides... Todo ello temario de ciencias sociales, al menos en primero de la ESO (que es la etapa que domino, aunque supongo que en primaria también se trabaja).

Finalmente, como prácticamente todos los juegos, podríamos relacionarlo con contenidos curriculares de lengua a nivel de expresión oral, gramática y léxico. La mayoría de juegos nos dan pie a trabajar las habilidades lingüísticas orales y es una oportunidad que hay que aprovechar (o al menos yo, como profesora de lengua, lo veo así).

En lo que respecta a las habilidades cognitivas, todos los juegos las trabajan, pero en este caso estaríamos trabajando especialmente la atención sostenida, la flexibilidad

mental, la toma de decisiones y la planificación. Todas ellas muy necesarias para conseguir el objetivo puesto que en cada tirada, las personas jugadoras, deben decidir qué operaciones matemáticas hacer y cómo planificar su estrategia.

Respecto a las habilidades sociales, si bien los juegos contribuyen al desarrollo de todas ellas, estaríamos trabajando sobre todo la tolerancia a la frustración y la gestión emocional. Saber ganar y perder, respetar turnos, aprender a dejar tiempo al resto para buscar y encontrar soluciones...

Desde mi punto de vista, la elección de este juego pretende trabajar, sobre todo, esos objetivos (aunque implícitamente se trabajen otros también).

5º Para dar continuidad al proyecto, el video podría usarse en el centro educativo. ¿Qué crees que podríamos conseguir con ello? ¿Cómo lo relacionarías con objetivos concretos?

Sin duda el hecho de usar este vídeo en el propio centro educativo tendría muchos beneficios.

En primer lugar, tendría beneficios para las personas que salen en él puesto que sentirían que su trabajo es aún más importante, digno de ser mostrado, con lo que reforzaríamos el reconocimiento a su esfuerzo y su autoestima.

En segundo lugar, si se lo enseñamos a los docentes del centro, les demostraríamos la utilidad de proyectos como éste, cómo el juego puede hacer que los alumnos aprendan y se motiven, los buenos resultados que da y lo que son capaces de hacer esos alumnos (que igual no son curricularmente brillantes, pero que demuestran tener otras habilidades). Les estaríamos mostrando que otra forma de enseñar y de aprender es posible, y que el aprendizaje de los alumnos va mucho más allá del currículo.

Si se lo enseñamos a las familias, además de estar presentándoles una alternativa saludable de ocio y estrategias para pasar tiempo de calidad con sus hijos, les estaríamos mostrando lo que hacemos en el centro, haciéndoles partícipes del aprendizaje de sus hijos y reforzando el sentimiento de comunidad educativa. Además, también les estaríamos diciendo que sus hijos son más que sus notas, que tienen y necesitan otras habilidades para la vida.

Finalmente, si se lo ponemos a otros alumnos, conseguiremos motivarles a querer ser como los alumnos del vídeo: formar parte de algo que luego puedan mostrar con el orgullo de haber conseguido ellos.

En cualquiera de los supuesto, usar el vídeo en el centro contribuiría a reforzar el sentimiento de pertenencia y de comunidad educativa, con lo que sólo por eso ya vale la pena usarlo.