

Seminario Virtual "Aprender Jugando: Uso de las TIC para crear actividades lúdicas"

Ponencia: "Juegos y TIC presentes en la Biblioteca Escolar"



Nombre: Antonia Patricia Gómez

DNI: 14627157

Fecha: Febrero 2021

Introducción:

Los Juegos son parte esencial en el desarrollo de los niños y constituyen un elemento básico para fomentar las habilidades sociales y la autonomía personal y social. El desarrollo del juego está relacionado con las distintas dimensiones sobre las que el juego tiene un rol importante: dimensión motriz, sensorial, creativa, cognitiva, social, afectiva, emocional y cultural.

En todos los tiempos y sociedades el juego ha estado presente, pues es parte de la naturaleza humana. El jugar en los niños es una actividad propia, universal, esencial y necesaria, y ha evolucionado a lo largo del tiempo.

Nuestra actual sociedad se caracteriza por ser una cultura diferente a las anteriores, dado el avance en todas las áreas, con gran preponderancia está presente diversos relatos audiovisuales por ejemplo, películas, programas de televisión, videojuegos etc. A ello se le suma la presencia de internet, y el uso de las nuevas tecnologías también consideradas como medios de comunicación y de recurso educativos.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han tenido un desarrollo explosivo en la última parte del siglo XX y el comienzo del siglo XXI, al punto de que han dado forma a lo que se denomina “Sociedad del Conocimiento” o “de la Información”. “El rápido progreso de estas tecnologías brinda oportunidades sin precedentes para alcanzar niveles más elevados de desarrollo. La capacidad de las TICs para reducir muchos obstáculos tradicionales, especialmente el tiempo y la distancia, posibilitan, por primera vez en la historia, el uso del potencial de estas tecnologías en beneficio de millones de personas en todo el mundo” (Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, 2003).

El uso de las TICs en educación complementa a las herramientas y a las estrategias pedagógicas ya existentes y probadas, y la escuela como institución debe incorporar la cultura de la sociedad en sus procesos de enseñanza aprendizaje, y asimismo generar una enseñanza que promueva nuevas prácticas sobre la cultura que portan los medios, con el fin de aplicar aquellos recursos desde una visión pedagógica.

El desarrollo que han alcanzado las TICs en los últimos años demanda al sistema educacional una actualización de prácticas y contenidos que sean acordes a la nueva sociedad de la información. Es clave entender que las TICs no son sólo herramientas simples, sino que constituyen sobre todo nuevas conversaciones, estéticas, narrativas, vínculos relacionales, modalidades de construir identidades y perspectivas sobre el mundo.(UNESCO, 2013).

La incorporación cada vez más frecuente de las TIC en la vida cotidiana ha generado cambios en nuestros comportamientos, en nuestras maneras de hacer las cosas, de comunicarnos y de interactuar no sólo con otros sujetos sino también con la información disponible. Las reglas del juego han cambiado y, en función de las características intrínsecas de las TIC, una de las pocas certezas que podemos tener al respecto es que van a seguir cambiando. Para no perdernos en el camino, necesitamos desarrollar y perfeccionar las competencias que nos permitan entender los futuros cambios y, a partir de ello, ser capaces de operar en consecuencia.

El mundo bibliotecario en la última década se ha visto profundamente afectado por la llegada de las nuevas tecnologías, encontrándose en la búsqueda de los aspectos y características que consolidarán su nueva fisionomía. Este cambio de paradigma socio-tecnológico ha revalorizado el papel del profesional de la información estimándose crucial en la formación de un ejercicio de una ciudadanía responsable. “Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación imponen cambios en el perfil profesional del bibliotecario desde el nombre propio de su profesión hasta los conocimientos, competencias, habilidades y aptitudes para ejercer su rol de manera óptima (Allendez Sullivan, 2004)”

El espacio de las bibliotecas escolares dentro de las escuelas también deben asumir este desafío de incorporar el uso de las Tic, y una de las posibilidades presentes son los juegos que ofrecen distintos

sitios y/o plataformas en Internet, para crear contenidos digitales de manera sencilla y rápida. Además, es una oportunidad para no solo el profesional bibliotecario ser productor de contenidos en juegos educativos, sino también, los estudiantes poder ser creador de juegos on line, y dejar de ser un consumidor pasivo a ser un creador activo de contenidos.

El juego y juegos digitales en la educación:

El juego constituye la forma de actividad inicial, o al menos un ejercicio funcional de esta tendencia que la activa al margen del aprendizaje y actúa sobre éste reforzándolo. Según la etimología de la palabra juego se refleja en el verbo latino iocari, interpretado como bromear, asociado a iocus, al respecto de pasatiempo o broma, con raíz en el indoeuropeo *yek-, por decir o hablar. Es un fundamento en torno a la recreación, para distenderse y alejarse de los problemas, pero también se transforma en una herramienta didáctica aplicada en la educación, en pos de transmitir saberes a los niños y adolescentes de una manera dinámica que atraiga su atención.

El diccionario online Wikipedia señala sobre el juego, que es imposible de definir en términos absolutos, como cualquier realidad sociocultural, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas señala las siguientes: Huizinga (1938): «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de —ser de otro modo— que en la vida corriente.» Gutton, P. (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J. M. (1996): «Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.»

Asimismo, manifiesta sobre el juego que también debe tomarse en cuenta como una parte importante de la sociedad, dado que nos instruye en conocimientos básicos y en habilidades físicas necesarias para sobrevivir a la edad adulta. Sin embargo, a lo largo de la vida no dejamos de jugar, el objetivo del juego depende de sí mismo, del sujeto y de la meta del juego. En la sociedad humana el juego se ha vuelto importante debido a que es el medio más óptimo para compartir conocimientos, creando y evolucionando la cultura. Creamos ambientes sociales y actitudes competitivas al jugar, logrando aprender conductas que nos ayudan a sobrevivir entre nuestra especie.

Cabe mencionar que el juego generador de cultura solo tiene esta naturaleza si el juego es capaz de cumplir con la creación de ambientes sociales y la actitud competitiva. El hecho de crear conductas que refuercen los lazos sociales y que apoyen el intercambio de conocimientos (sean estos académicos, culturales o generales), crea más cultura, rompiendo así los límites que cada cultura individual pueda tener. En resumen, si el juego logra reunir gente, ya es determinado como generador de cultura. Tomando un ejemplo más común, muchos sistemas educativos a lo largo del mundo optan hoy en día por aplicar dinámicas más lúdicas dentro de las instituciones educativas, debido a la evolución de la tecnología y la sociedad.

Es necesario reafirmar que el juego favorece el aprendizaje de todas las áreas del desarrollo infantil, las cuales son en las siguientes áreas:

Área Sensorial: sentidos y percepción.

Área Motriz: motricidad fina, motricidad gruesa y propiocepción.

Área Cognitivo: memoria, atención, cognición, procesamiento lógico.

Área comunicativa: lenguaje, expresión, interacción, diálogos, rituales.

Área afectiva: superación de miedos, angustias, fobias.

Área social: roles, competencia, resuelve conflictos.

Su importancia en la vida de los niños y las niñas ha quedado sancionada al ser reconocido como uno de los derechos fundamentales de la infancia, según establece el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, de 1989:

«1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.»

Con respecto al juego en la educación, se considera una herramienta pedagógica irremplazable. La pedagogía moderna ha considerado el juego como un recurso educativo de primer orden y ha ilustrado ampliamente sus efectos en el desarrollo infantil.

En relación a los juegos digitales, de la misma forma en que las costumbres, creencias, prácticas, representaciones culturales, varían en función de la época, las modalidades lúdicas y juguetes de preferencia de los niños también lo hacen, ya que son efecto de la cultura. En la llamada era digital, con la influencia de la tecnología y las TICS, las pantallas están inmersas en la vida de las personas, y cada vez desde más temprana edad son ofrecidas a los niños. El juego no ha quedado ajeno a los cambios, y se han formado nuevos espacios lúdicos, juegos y formas de jugar. Es por ello, que la escuela debe aportar y utilizar estas nuevas formas de entretenimiento, y a la vez de aprendizaje, con el fin de reforzar los contenidos curriculares y así formar individuos y/o estudiantes con las competencias necesarias para desenvolverse en esta sociedad digitalizada.

A jugar en línea con las herramientas digitales:

El juego, reafirmado por especialistas en distintas disciplinas científicas, aseveran que este es una estrategia pedagógica importante pues conlleva grandes beneficios para los estudiantes. Al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, y favorecer la inserción social.

Actualmente en este tiempo en donde las Tic poseen un papel protagónico, el utilizar las herramientas tecnológicas vigentes permiten una variedad amplia de juegos presentes en Internet. Las herramientas digitales permiten utilizar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos; haciendo uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes de los usuarios que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos.

Asimismo, hay aplicaciones, plataformas, sitios web, que ofrecen la posibilidad de jugar y de crear diversidad de juegos y actividades lúdicas. Desde mi experiencia bibliotecaria, menciono algunos sitios web, en donde el juego online es el elemento clave para estimular, animar, divertir y a la vez permitir adquirir diversos conocimientos y habilidades digitales, a los niños, niñas y adolescentes en el espacio de biblioteca:

ÁrbolABC.com

Inicio | Canales | Actividades | Juegos | Materiales | Blog

¡Bienvenidos EXPLORADORES! Juegos para niños de preescolar

LENGUAJE | MATEMÁTICAS | INGLES

LECTURA | PASATIEMPOS

Curiosos 0-7 años

Ingeniosos 7-10 años

mundo primaria

Un portal para aprender jugando

más de 500

juegos educativos online

crístic

Inicio >> Juegos

www.juegosarcadis.com

Inicio | Letras | Temas | Juegos | Temas

Comer y aprender | Juegos al color | Animación

Recorta y pega | Animación | Animación

Recorta y pega | Animación | Animación

Recorta y pega | Animación | Animación

Educa Naue

coKITOS

juegos educativos

Juegos Infantiles

Inicio | Juegos | Matemáticas | Ciencias naturales | Ciencias sociales | Salud | Educación | Blog | Otros

Juegos infantiles para niños de primaria

Seguridad Multi-Cloud

Reduce la complejidad de la seguridad y los costos con datos en la nube

MEJORA CONTINUA



En la biblioteca escolar juegos mediados por las Tic:

La biblioteca escolar es mucho más que un conjunto de materiales y recursos al servicio del aprendizaje. Es también un lugar de encuentro, un espacio para la comunicación y el intercambio de experiencias y vivencias. Este cambio de cultura ubica a la Biblioteca Escolar en el centro del aprendizaje; la coordinación e integración del programa de estudio con los recursos de la Biblioteca y la inclusión de principios de acceso a la información en los contenidos del currículum son la base de un programa efectivo. Todos los actores comprometidos con el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, equipos de conducción, docentes, estudiantes y bibliotecarios son partícipes de un objetivo común: desarrollar y proveer experiencias de aprendizaje significativo.

“El actual sistema educativo debe cambiar y adaptarse a la realidad del siglo XXI, de la misma manera que otros sectores estratégicos de la sociedad, la política y la economía han ido transformando sus estructuras para adaptarse a las nuevas exigencias socioeconómicas. La educación necesita, entre otras muchas cosas, replantear sus procedimientos a la hora de transmitir y desarrollar la cultura y sus formas de gestión y organización. En el eje de este cambio se sitúa la Biblioteca Escolar, cuyo modelo funcional y organizativo pasa de tener un papel meramente auxiliar a un modelo plenamente integrado en el currículum, con una participación activa en el proceso pedagógico y en las tareas de apoyo a la alfabetización que la sociedad hoy demanda: la Sociedad de la Información” (Marzal García Quismondo, 2005)

Las TIC a nivel educativo permiten el mejoramiento de las prácticas pedagógicas, especialmente en las aulas, donde son utilizadas como instrumentos privilegiados para enriquecer, mejorar e incluso transformar los procesos de enseñanza aprendizaje.

En el año 2019 y a causa de la pandemia del Covid-19 y el aislamiento obligatorio, desde la biblioteca escolar, los docentes junto con sus alumnos, participaron de juegos online relacionados con temas de las diversas lecturas en sus clases virtuales, desde la plataforma Zoom. Desde mi rol de bibliotecaria mediante las Tic utilice diversas aplicaciones para crear diversas actividades lúdicas.

| Sitio Web - Aplicación | Enlace URL |
|---------------------------|------------|
|---------------------------|------------|

| | |
|--------------|---|
| MOBBYT | https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=120900 https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=128293 |
| EDUCAPLAY | https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7247435-cuento-el-hormigon-armando.html |
| WORDWALL | https://wordwall.net/resource/5620668/cuento-el-hormig%c3%b3n-ar-mando https://wordwall.net/resource/6375054/cuento-poliedro-y-la-idea |
| LEARNINGAPPS | https://learningapps.org/14556792 https://learningapps.org/view14650012 https://learningapps.org/view14593970 |
| GENIALY | https://view.genial.ly/5f579e1f08563f0d8a8767f9/game-melisanda-par-te-5 https://view.genial.ly/5f4fe72d2a17220d24202a2f/game-instrucciones-julio-cortazar https://view.genial.ly/5f5019c739b0524d303c5c56/game-textos-instru-ctivos-equipo-2 |

Conclusión:

Los juegos mediados por las Tic, es un instrumento imprescindible para estimular y apoyar los contenidos de las asignaturas escolares en el nivel primario, favoreciendo a los estudiantes en su desarrollo personal y social.

En nuestro contexto cultural vigente el uso de las herramientas digitales debe ser una de las estrategias pedagógicas a implementar en las escuelas, por ende, la biblioteca escolar también asume este desafío y compromiso con el fin de apoyar la enseñanza de los estudiantes. Las tecnologías digitales, son consideradas como herramientas potenciadoras de la persona, habilitan nuevos ámbitos para la creación y la expansión de la imaginación y creatividad.

Internet ofrece grandes oportunidades para adquirir conocimientos y habilidades, que favorecen el pleno desarrollo intelectual de niñas, niños y adolescentes que asisten a nuestras instituciones educativas. Además, existe diversidad de aplicaciones y sitios en donde el juego es el elemento principal, por lo tanto docentes y bibliotecarios son los encargados y responsables de habilitar espacios de juegos mediados por las Tic, y ofrecer a los estudiantes oportunidades de aprendizaje mediante el juego online.

La biblioteca escolar durante las clases virtuales en pandemia ha generado proyectos en donde el

juego permite la participación, el trabajo colaborativo y el desenvolvimiento personal en las relaciones entre pares, como asimismo favorecer su inserción en la cultura digital. Juegos, Tic y la biblioteca escolar nos invita a desarrollar diversas líneas de acción para llevar a cabo en estos tiempos en donde la virtualidad está presente en nuestras vidas.

6

Bibliografía:

Etimología. Origen de la palabra.[Fecha de Consulta 02 de Marzo de 2021].Disponible en:
<https://etimologia.com/juego/>

Gallaztegui, N. (2017). El niño del siglo XXI y su jugar. [Fecha de Consulta 04 de Marzo de 2021].Disponible en:
https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tesis_el_juego_del_siglo_xxi_-_nathalie_gallaztegui.pdf

Huizinga, J. (1972).Homo ludens. Cap. I "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural". Alianza Editorial. Madrid. Recuperado de:
https://drive.google.com/file/d/1A5JPbPSqTuK4cRM5lRvIoFE_cpilujZv/view?usp=sharing

Linaza, J.L (2021). El juego en el desarrollo infantil. [Fecha de Consulta 04 de Marzo de 2021]. Disponible en:
https://www.researchgate.net/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil

Marzal García Quismondo, M. A., Cuevas Cerveró, A., & Colmenero Ruiz, M. J. (2005). La biblioteca escolar como centro de recursos para el aprendizaje (CRA). In V Congreso Internacional Virtual de Educación.[Fecha de Consulta 04 de Marzo de 2021].Disponible en:
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/24643/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Paredes Ortiz. J. (2002). Del Juego. [Fecha de Consulta 04 de Marzo de 2021].Disponible en:
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/4/Paredes-Ortiz-Jesus_3.pdf

Sullivan, P. M. A. (2004). El impacto de las nuevas tecnologías en la competencia laboral del bibliotecario del siglo XXI. *Biblios*, 5(17), 25-35.[Fecha de Consulta 06 de Marzo de 2021].Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/161/16101701.pdf>

UNESCO (2013). Enfoques estratégicos sobre las Tics en Educación en América Latina y el Caribe. [Fecha de Consulta 10 de Marzo de 2021]. Disponible en:
<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

Wikipedia. Juego.[Fecha de Consulta 02 de Marzo de 2021].Disponible en:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

