FOMENTO Y ESTÍMULO DE TRABAJO A LOS ALUMNOS A TRAVÉS DEL JUEGO: Herramienta informática para el aprendizaje autónomo

(1) Juan A. Juanes Méndez; (2) Alberto Prats Galino, (3) Sandra y David Martínez-Juanes

(1)Dpto. de Anatomía Humana. Facultad de Medicina. Universidad de Salamanca.
(2)Dpto. de Anatomía Humana. Facultad de Medicina. Universidad de Barcelona
(3)Programación y Diseño de Aplicaciones Informáticas

No cabe duda que el juego constituye una de las conductas naturales del ser humano. Histórica y culturalmente, no existe ninguna sociedad que no haya otorgado un significado al juego, conforme a su ideología, religión, costumbres, educación e influencias de la época. Y todavía, en albores del XXI en el que nos encontramos, nuevas tendencias renuevan su valor, recuperando su significado con múltiples potencialidades.

Como indican en su trabajo Rodrigo y colaboradores (1993), muchos educadores se han ocupado del juego, enmarcándose en distintas corrientes de pensamiento, y ofreciendo desde allí alternativas variadas, propias de las fundamentaciones pedagógicas que sustentan.

Sin embargo, no siempre se reconoce, en nuestros días, el verdadero valor del jugar como acción que conlleva la educación, la formación, el desarrollo de la personalidad.

Nuestro objetivo ha sido desarrollar una herramienta informática para motivar el trabajo del alumno de forma atractiva, para que ayude a la comprensión de los conocimientos en el campo de la asignatura de neuroanatomía.

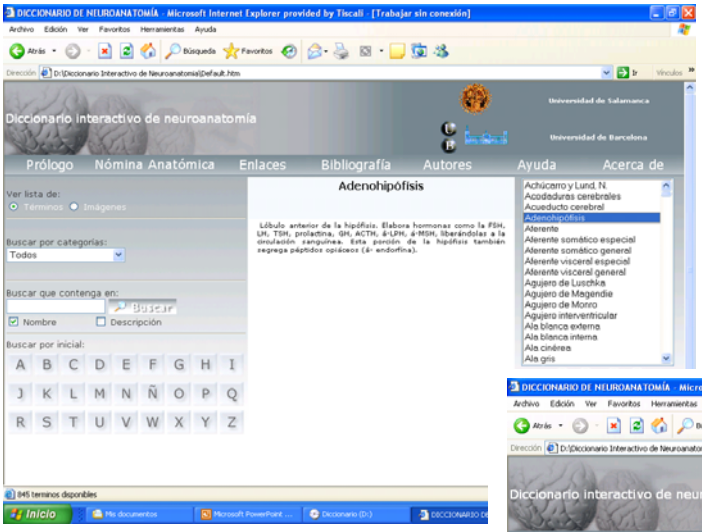
Mediante este procedimiento se pretende que el alumno pueda valorar los conocimientos que va adquiriendo y avance en el estudio a su propio ritmo de aprendizaje. Estos recursos interactivos y didácticos, facilitan y mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de nuevo marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), en donde se hace obligado revisar la metodología de enseñanza sí como el diseño curricular, buscando estrategias que motiven al alumno hacia el aprendizaje autónomo.

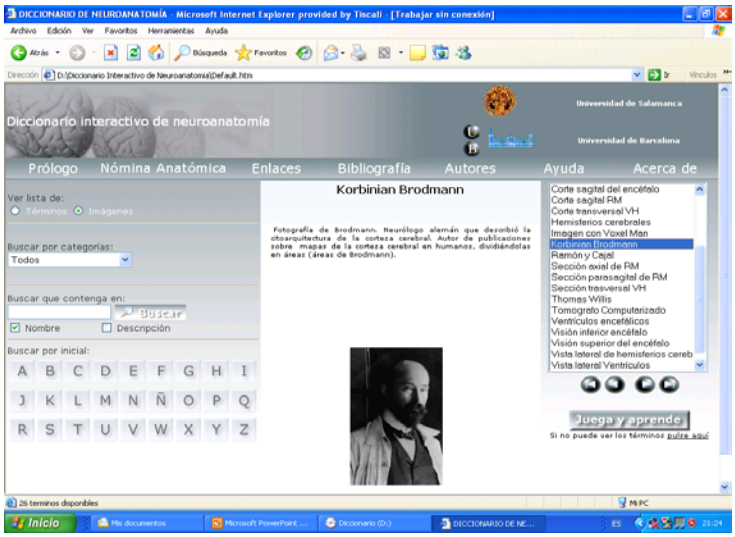
En este sentido el juego permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

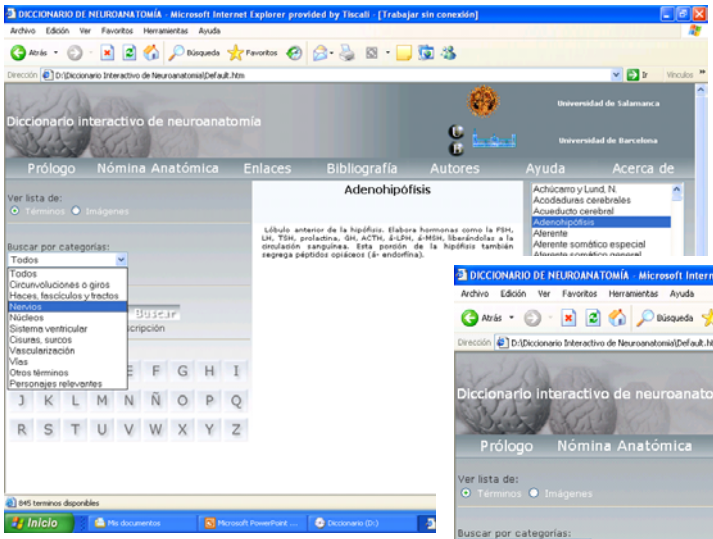
La programación de nuestra aplicación informática interactiva se ha llevado a cabo empleando varios programas comerciales que nos permitieron su desarrollo; entre ellos destacamos los siguientes: Dreamweaver, Editplus 2 – Notepad, Macromedia Flash MX: para el diseño de animaciones, y Microsoft Office (Excel y Access).

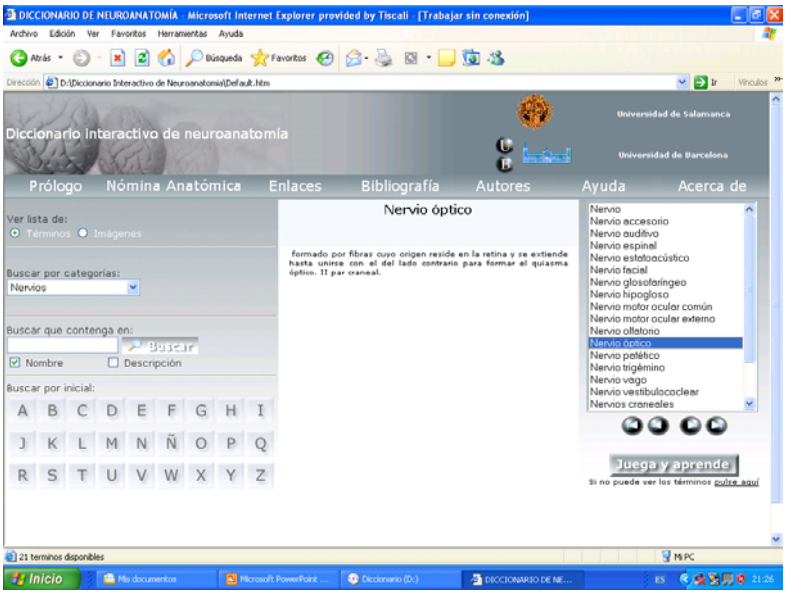
El programa informático está basado en un Diccionario de términos neuroanatómicos, muy completo, que abarca todas las definiciones y descripciones de las estructuras del sistema nervioso central. La búsqueda de cada término puede

efectuarse desde la forma más sencilla, alfabéticamente, hasta mediante la división por categorías (surcos, circunvoluciones, sistema ventricular, vascularización, personajes relevantes, etc.

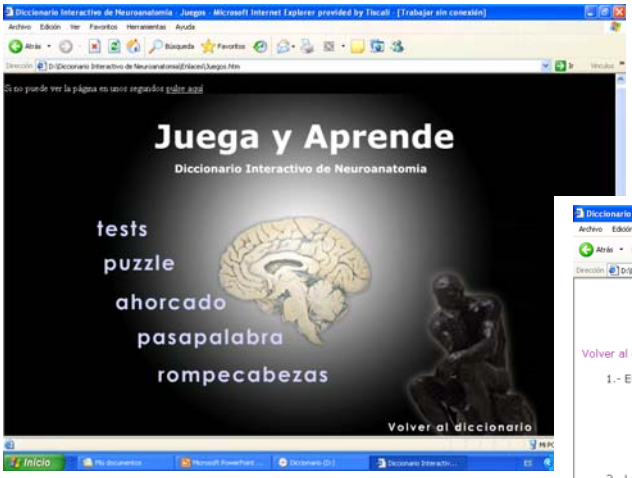


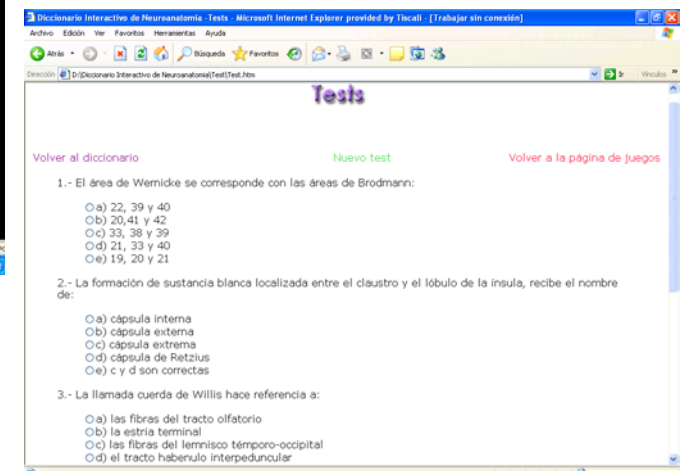


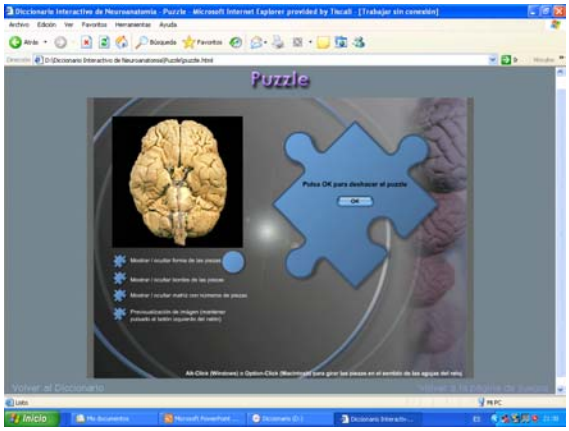


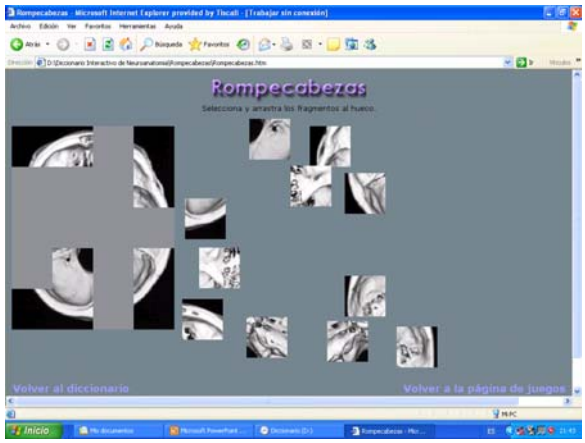


El mayor potencial del desarrollo informático que presentamos está en los juegos que incluye, entre los que destacan puzzles, rompecabezas, el juego del pasapalabra, el ahorcado, … Por otra parte, se incluye una batería de preguntas tipo test, que permiten al usuario (estudiante) autoevaluar sus conocimientos.









Pasapalabra
Empezar
Tienes 5 minutos para completar el pasapalabra.
Si conoces la respuesta pulsa "Aceptar".
Si dudas puedas pulsar "Pasapalabra" y al finalizar la ronda de letras podrás volver a responderla.
Pulsa "Empezar" cuando estés preparad@.
¡Suerte!
Volver al diccionario

Pasapalabra
B
bulbo raquideo
Aceptar
Pasapalabra
Terminar
Con la letra: B
porción del tronco del encéfalo que une la médula espinal con la protuberancia, donde se localizan estructuras neuronales que intervienen en funciones cardiorrespiratorias, entre algunas funciones. Conocida por los americanos como médula oblongata.

Pasapalabra
D
diencefalo
Aceptar
Pasapalabra
Terminar
Con la letra: D
parte del prosencéfalo situada entre el mesencéfalo y el telencéfalo. Se compone del hipotálamo, tálamo óptico, metatálamo y epitálamo.

Pasapalabra
E
epitálamo
Aceptar
Pasapalabra
Microsoft Internet Explorer
¡¡¡ Correcto !!!
Aceptar
Terminar
Con la letra: E
estructura diencefálica que comprende la epifisis, la habénula y las tenias de la habénula.

Tras las pruebas realizadas con algunos alumnos, experimentamos que éstos manifiestan una mejor atención a los contenidos curriculares presentados en formatos informáticos, posiblemente debido a que las nuevas generaciones de estudiantes con que nos encontramos, se han educado en un entorno muy tecnológico. Por otra parte, estas actividades en formato informatizado, captan el interés del alumno y le estimulan en la consecución de los objetivos marcados por el profesor.

Conclusiones:

Parece evidente que el juego tiene un valor incalculable, a veces no reconocido, para descubrir procesos de desarrollo, para comprender los modos en que el aprendizaje se hace posible, para abordar, en ocasiones, algunos problemas de enseñanza.

Nuestro recurso informático de docencia, a través, de juegos, permite fomentar el trabajo y el desarrollo de la capacidad creativa en los alumnos.

Bibliografía:

BALLY, G. *El juego como expresión de la libertad.* México, Fondo de Cultura Económica, 2ª. reimpresión de la 1ª. edición en español, 1973.

CLAUDINE BLANCHARD LEVILLE, Saber y relación pedagógica, Formación de Formadores, Serie Los documentos. Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires, 1996

DONALD WINNICOTT, Realidad y Juego. Editorial Gedisa, Buenos Aires,1982

HÉCTOR OLMOS –SANTILLÁN GÜEMES, Educar en cultura. Ediciones Ciccus, Buenos Aires, 2003

LEIF, J.; BRUNELLE, L. *La verdadera naturaleza del juego.* Buenos Aires, Kapelusz, 1978.

PATRICIA SARLÉ, Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil, Novedades Educativas, Buenos Aires-México, 2001

RODRIGO, A., SÁNCHEZ, M., TROLLA, M. T. *Juego y aprendizaje: un encuentro metodológico*. Congreso Latinoamericano PEDAGOGÍA '93. La Habana, Cuba.

STEPHEN NACHMANOVITCH, Free Play. Planeta Nueva Conciencia, Buenos Aires, 1991.

VOLPICELLI, L. *La vida del juego.* Buenos Aires*,* Estrada, 1969.

WINNICOTT, D. *Realidad y juego*. Barcelona, Gedisa, 2da. edición, 1982.