

Juego Didáctico de Morfología y su utilización en la carrera de Cultura Física.

Lic. Yudelkys Dunia González Piñera¹

1. FUM Cultura Física, calle 16 final, número 1609“, Jovellanos, Matanzas, Cuba.

Resumen.

Los medios responden a diferentes disciplinas del saber científico desde el ángulo filosófico, psicológico, pedagógico, didáctico y de la comunicación. El objetivo de este trabajo consiste en mediante un juego didáctico: Contribuir a la asimilación y comprensión de los contenidos de la asignatura de Morfología en los estudiantes de Cultura Física. Realizar una relación intermateria entre la Morfología y las Ciencias Aplicada dentro del juego en la carrera de Cultura Física. Después de aplicado tuvo una buena aceptación por parte de los estudiantes, pues esto contribuyó a una mejor asimilación en cuanto al contenido de la asignatura, además por parte de los profesores que impartían el resto de las asignaturas pertenecientes a las Ciencias Aplicadas por ser un medio facilitador para establecer la vinculación intermateria.

Palabras claves: *Juego Didáctico de Morfología.*

Introducción.

La Educación comienza en la cuna y termina en la tumba. José de la Luz y Caballero, expresión que nos acompaña desde que asumimos una aptitud consciente ante la vida. A pesar de adquirir conocimientos de forma directa a partir de nuestra interacción con el medio que nos rodea, de ahí que seamos un ser biopsicosocial y nuestro desarrollo dependa de ello; pero es la escuela la primera institución que nos brinda el perfeccionamiento para adquirir ese caudal de conocimientos elaborados de forma científica y pedagógica.

Dentro de este proceso docente educativo nuestros principales sujetos participantes educador-educando y su accionar de forma colectiva entre otros factores que intervienen en este proceso. El proceso de enseñanza-aprendizaje posee como componente un problema específico, el problema se manifiesta determinadamente de los objetivos, de esta manera el problema responde a la pregunta ¿Para qué se necesita desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje? El objetivo es elemento orientador del proceso y responde a la pregunta ¿para qué enseñar? El contenido es el elemento objetivado del proceso y responde a la pregunta ¿Qué enseñar-aprender? El método constituye el sistema de acciones que regulan la actividad del profesor y los estudiantes, en función del logro de los objetivos. ¿Qué son los medios? Aquí nos detendremos, los medios de enseñanza constituyen, cuando son bien utilizados, elementos fundamentales que conducen al desarrollo de los estudiantes, además permiten materializar el objeto del conocimiento.

Algunos autores definen los Medios de Enseñanza como:

(Gimeneo 1981), plantea: material didáctico de todo tipo, desde el gráfico o maqueta más elemental, hasta los medios audiovisuales más sofisticados, hasta la última generación de cerebros electrónicos al servicio de la enseñanza.

(Colom, et, al, 1988) plantea: podemos considerar los medios educativos como aquellos elementos materiales cuya función escriba la comunicación que se establece entre educadores y educandos.

Para un (Colectivo de autores cubanos 2003), los medios son los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje que sirven de sostén material a los métodos (...) están determinado, en primer lugar, por el objetivo y el contenido, los que se convierten en criterios decisivos para su selección y empleo (...)constituyen distintas imágenes y representaciones(...)abarcan objetos materiales e industriales (...) los cuales contienen información y se utilizan como fuente de conocimiento (...) contribuyen a que la enseñanza sea activa.

(Zabalza, 1992) Los medios son instrumentos que ayudan al educador a dar respuesta los problemas concretados que se le plantean en los distintos momentos de los procesos de planificación, ejecución y evaluación.

(Porto 1995) señala que: Medio es todo aquel componente material o materializado del proceso psicológico que en función del método sirve para:

Construir las representaciones de las relaciones esenciales forma-contenido, es decir, el significado y sentido de los conocimientos y habilidades a adquirir que expresa el objetivo.

Motivar y activar las relaciones sujeto-objeto, o sujeto-sujeto, así como la internacionalización o externalización de contenidos y acciones individuales o conjuntas presentes en tal proceso pedagógico.

(Bravo 1999) define: ...son componentes del proceso pedagógico, que pueden ser utilizados por profesores y estudiantes, con el empleo o no de variados mecanismos y recursos, que partiendo de la relación orgánica con los objetivos y métodos sirven para facilitar el proceso de construcción del conocimiento, su control, el desarrollo de hábitos, habilidades y formación de valores.

(González 1986)... medios de enseñanza como todo el componente del proceso-educativo que actúa como soporte material de los métodos (instructivos-educativos) con el propósito de lograr objetivos planteados.

(Rojas, et, al, 1996)... todos aquellos materiales, íntimamente relacionados con los métodos, que mediatizan la relación entre el sujeto y el objeto de la actividad, y que en el caso del proceso de enseñanza-aprendizaje, comprende tanto los que utiliza el estudiante para aprender, como los que utiliza el profesor para enseñar, o sea dirigir el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Fundamentación sobre los medios como componentes didácticos del Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Los medios de enseñanza se les consideraban medios auxiliares para el trabajo de los maestros, puesto que se ignoraba la concesión sistemática y científica que tenemos hoy sobre el proceso docente educativo. Llamar a los medios de enseñar auxiliares no sería lo más acertado, debido a que son componentes de un proceso sistémico del que no pueden separarse, esta relación sistémica esta comprendida dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje donde comienza de forma interrelacionada con el objetivo, el contenido, los métodos y la evaluación.

Los objetivos precisan el para qué enseñamos y establecen los fines que nos proponemos, dados en forma de aprendizaje. Los contenidos materializan los conceptos, leyes, principios y teorías que sirven de base a los objetivos planteados, representan el qué enseñamos. Los contenidos no solamente tienen un carácter informativo, sino que con ellos están presentes aspectos que contribuyen a la formación de convicciones, a la educación general de los estudiantes y que le sirve de soporte a los procesos para establecer, algoritmos, que a su vez, facilitan ciertos hábitos y habilidades. Pero el cumplimiento de los objetivos solo se hace posible mediante métodos de enseñanza, que establecen la secuencia de actividades que el profesor desarrolla para lograr sus propósitos educativos e instructivos. Los métodos responden al cómo, es decir, a la manera de actuar para lograr lo que nos hemos propuesto. Según sea el método empleado decidirá el medio a utilizar en el momento estos son imposible de aplicar de forma aislada, ellos están estrechamente relacionados. Los medios

en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, tienen una relación de coordinación muy directa con los métodos, relacionado con el “cómo” y el “con qué” –preguntas a la que responden– enseñar y aprender, de ahí que sean casi inseparables. Los medios en dependencia de su empleo apropiado le facilitarán al profesor evaluar más adelante el aprendizaje. A la hora de formular sus preguntas, tanto para la evaluación frecuente durante la clase, como para las clases práctica o las pruebas finales.

Clasificación de los Medios de Enseñanza:

- ✓ Objetos originales:

(Objetos y productos de la naturaleza y la sociedad).

- ✓ Imitaciones:

Modelos, maquetas (móviles, rígidas y seccionadas).

- ✓ De carácter simbólico:

(Mapas, esferas, planos, diagramas).

- ✓ Objetos naturales e industriales:

Seres vivos y disecados, herbarios, colecciones de objetos naturales, máquinas y herramientas.

- ✓ Objetos impresos y estampados:

Planos: tablas, gráficos, guías metodológicas, libros, cuadernos.

Tridimensionales: maquetas, modelos.

- ✓ Medios sonoros y de proyección:

Audiovisuales: películas, documentales didácticos y videocintas.

Visuales: filminas y diapositivas.

Auditivos: grabaciones.

- ✓ Materiales para la enseñanza programada:

Libros de Enseñanza programada y máquinas de enseñar.

- ✓ Laboratorios, museos, bibliotecas, industrias, centros laborales, entornos virtuales, entre otros.

Función de los medios de Enseñanza-Aprendizaje:

Los medios de enseñanza cumplen funciones instructivas, cibernéticas, formativas, y recreativas (González, 1989), a las cuales le sumamos las funciones: motivadora-innovadora-creadora, lúdica-recreativa y desarrolladora-control, ya que su uso de manera científica favorece el desarrollo de la personalidad de los estudiantes.

La función instructiva está relacionada con el uso de los medios en tanto promueven la apropiación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades, permiten estudiar los objetos, fenómenos y procesos de la manera más objetiva posible.

La función cibernética influye en el estudiante y su posibilidad de autorregular su proceso de aprendizaje.

La función formativa, influye en la riqueza del mundo espiritual interno del estudiante, su visión del mundo.

La función lúdica-recreativa, favorece el descanso en la actividad, un cambio que a la par mejora las condiciones y disposición del estudiante para el aprendizaje.

La función desarrolladora y de control, favorece el desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes, contribuye a fijar la atención en sus propios criterios y, a la vez, propicia el control, autocontrol y valoración del aprendizaje.

Los medios también poseen una función motivadora, innovadora y creadora pues, correctamente utilizados, son un poderoso instrumento para motivar a los estudiantes en el aprendizaje y en las posibilidades creativas de su pensamiento.

Los medios de enseñanza y aprendizaje adquieren su verdadero papel cuando se utilizan en sistema y en relación con las restantes categorías didácticas. Están en constante renovación y son de diferente naturaleza a partir del desarrollo tecnológico, históricamente alcanzados y de la labor innovadora de los profesores.

Los medios de enseñanza guardan una relación existente entre lo sensorial y lo racional al permitir el contacto directo con la realidad objetiva o al reproducirla, teniendo en cuenta la enseñanza (profesor) y del aprendizaje (estudiante). Desde la esfera psicológica:

Se aprovechan, en mayor grado, con las funciones de los órganos sensoriales. Los experimentos han demostrado que la mayor parte de lo que el hombre aprende puede llegar a través de los sentidos visuales y auditivos.

- Con los medios se puede transmitir mayor cantidad de información en menor tiempo y se eleva, por tanto, el éxito del aprendizaje.
- Los medios reducen el tiempo dedicado al aprendizaje, porque le proporcionan mayor objetividad a la enseñanza.
- Con los medios se logra una mayor permanencia de los conocimientos en la memoria, siendo más eficientes los medios audiovisuales.

- Los medios permiten el aprendizaje ya que motivan a los alumnos, desde el punto de vista psíquico y práctico, si se usan adecuadamente.
- Activan las funciones intelectuales para la adquisición de los conocimientos.
- Exigen un esfuerzo psíquico, puesto que eleva la carga intelectual al tener que procesar mayor cantidad de información.
- Los medios deben ser concebidos como parte de un conjunto combinado de manera que cada uno desempeñe una actividad muy concreta.

El uso de los juegos didácticos puede ser utilizado como medio de enseñanza, siempre que en su selección se permitan cumplimentar los objetivos y a su vez garanticen la apropiación del contenido de la enseñanza.

A pesar que los medios tecnológicos son un apoyo sólido para el cambio, al permitir el desarrollo de la enseñanza individualizada, del aprendizaje interactivo, de la formación a distancia, la auto preparación ya sea de profesores y alumnos y la utilización de algunas modalidades metodológicas como la enseñanza asistida por ordenador. Aún su implantación y uso en las organizaciones demuestra que no siempre se obtienen los resultados deseados en ellas. Si a esto se une el hecho de que todavía son medios muy costosos, afectando su utilización debido a la alta demanda de estos, los problemas en cuanto al mantenimiento de los mismos, las dudas sobre su utilización se multiplican en la medida que esta tecnología se desarrolla. Este juego didáctico propicia que exista una relación estrecha entre educador-educando, permitiendo la consolidación de los contenidos, la aclaración de dudas mediante el juego y favoreciendo en todo momento la comunicación, factor imprescindible en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Propuesta del medio de enseñanza.

La creación de este medio surgió a raíz de deficiencias detectadas en la SUM de Cultura Física del Municipio de Jovellanos, en la asignatura de Morfología, siendo esta la base del resto de las disciplinas dentro de la Cultura Física; donde existieron dificultades en cuanto a la asimilación de algunos contenidos de esta asignatura. Se caracterizó el uso de medios de enseñanzas que con más frecuencia en la clase detectando que no eran lo suficientemente efectivos, en cuanto a la deficiencia detectada. Entre las transformaciones se concibe fomentar el autoestudio y la responsabilidad del estudiante hacia el perfil profesional.

El juego tiene como objetivo:

Localizar e Identificar las funciones de los sistemas de órganos del cuerpo humano, su relación con el resto de los sistemas a través de un recorrido por todo el cuerpo humano por mediación de una lámina o pancarta como parchís.

Responder a preguntas previamente elaboradas por el profesor en correspondencia con los objetivos de la asignatura o relacionadas con otras asignaturas de las ciencias aplicadas

Vincular la asignatura de Morfología con el resto de las Ciencias Aplicadas en la Carrera de Cultura Física.

Este juego didáctico puede ser utilizado en encuentros comprobatorios, seminarios, puede ser usado por el estudiante como forma de auto preparación ya sea individual o en grupo, preferentemente en grupo, pues de esta forma se logra la cohesión grupal o colectivismo que propicia el fortalecimiento de otros valores como la responsabilidad, la disciplina, la solidaridad entre otros. Además puede ser utilizado en la preparación para exámenes estatales.

Contenido del Juego:

- Se puede jugar de forma individual o en grupo.
- Se comienza a partir de los miembros inferiores(los dedos)
- Cantidad de participantes, de forma individual 10 se utilizaran diferentes colores y de forma colectiva se conformaran dos equipos, emplearan solamente 2 piezas de diferente color y comenzarían por cada miembro inferior.
- El juego además de la lámina tiene un banco de preguntas cada departamento de pregunta estará enumerado por la cantidad de articulaciones principales del cuerpo estas serían 13.
- Existen dos siluetas restantes del cuerpo humano para la localización de órganos y músculos.
- Las preguntas en dependencia de su contenido tendrán vinculación con el perfil profesional.

Reglas del juego:

- Cada jugador podrá salir al tirar el dado con el número 5.
- Caminara la cifra que indique el dado.
- De caer en una casilla de color naranja responderá la pregunta acorde al departamento de la articulación que le antecede.
- De caer en una de las articulaciones responderá la pregunta correspondiente, de aceptar continuara.
- Después de finalizado el tema ostiomioarticular, de caer en una de las articulaciones tendrá que clasificarla e identificarla, y responder la pregunta correspondiente y deberá nombrar los músculos que pertenecen a esa región y localizarlos de no ser así permanecerá en esa articulación hasta pasar una ronda de tiro.

- De caer en la casilla de retroceso debe hacerlo al componente final del sistema digestivo de no conocerlo comenzara desde el principio.
- El estudiante o los equipos obtendrán puntos según venzan las articulaciones y las casillas naranjas.
- Las casillas naranjas tendrán un valor de 25 puntos.
- Cada articulación tendrá un valor de 50 puntos.

A partir de los resultados obtenidos se logró que los estudiantes aprendieran de forma más objetiva, disminuir el tiempo para el aprendizaje de aspectos más complejos, se propició un aprendizaje rápido y duradero, que los estudiantes desarrollaran habilidades y capacidades, que la enseñanza de esta asignatura lograra su objetivo, se enriqueció la expresión oral de los estudiantes y su vez de forma indirecta contribuyó en el fortalecimiento de valores en los estudiantes. Por lo que de forma general este medio de enseñanza (juego didáctico) cumple con las funciones anteriormente expuestas dando como resultado su cumplimiento dentro de los componentes didácticos del proceso enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones:

Los medios de enseñanza aprendizaje en dependencia de la posición que asuma el docente, donde es recomendable que seleccione aquellos medios, que permitan cumplimentar el objetivo y que a su vez, garanticen la apropiación del contenido de enseñanza, al atender al aspecto interno del proceso de enseñanza aprendizaje, de modo tal que conduzcan al desarrollo de los estudiantes. No debemos olvidar que todo medio de enseñanza lleva implícito una función creadora que facilita el aprendizaje y materialización de los objetivos que nos proponemos alcanzar, armonizado por el resto de sus componentes didácticos del proceso enseñanza-aprendizaje y su empleo.

BIBLIOGRAFÍA

BRAVO, C. *Un sistema multimedia para la preparación docente en medios de enseñanza a través de un curso a distancia*. 1999. Tesis de Doctorad, ISPEJV, La Habana.

COLECTIVO DE AUTORES. *Didáctica* 2da parte.1966.

COLECTIVO DE AUTORES. 1984.p. 271.

COLECTIVO DE AUTORES: 2003. *Preparación pedagógica integral para profesores universitarios*, Editorial Félix Varela, Ciudad de la Habana, Cuba.

COLOM, C. y otros: *Tecnología y medios educativos*.1988.Cinzel, Madrid.

GIMENEO, J: *Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo*. 1981. Anaya, Madrid. P.268-269.

PORTO. A: *Tareas para capacitarse en el trabajo con los medios*. 1995. Tesis de Doctorado, ISPETP.

ROJAS, A. *La tecnología educativa en tendencias pedagógicas contemporáneas*.1996. Edición El Poirá, Ibagué, Colombia.

ZABALZA. M: *Medios, mediación y comunicación didáctica en la etapa pre-escolar y ciclos básicos de la EGB, Enseñanza*, 1.1983. Kronos, Sevilla.