EL COMPONENTE LÚDICO ADAPTADO A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Chrysoula Konstantinou
Universidad Tecnológica de Chipre

RESUMEN

A menudo pasa que nuestros alumnos se desmotivan, pierden su interés, se aburren ya sea por la inmensa carga de los estudios o por la infinita programación que manda nuestro centro de trabajo.

El método comunicativo a su definición propone el desarrollo de las actividades que favorecen la comunicación permitiendo al alumnado interactuar entre sí. Requiere actividades que contengan vacío de información, que permitan la elección evitando ser demasiado controladas, materiales auténticos y trabajo en grupos.

La solución del obstáculo que pretende la desmotivación y el aburrimiento a mitad del año escolar, fomenta el "componente lúdico". A su definición es el método que quiere alcanzar el aprendizaje a través del juego y que al mismo tiempo incluye contenidos, temas o mensajes de currículo.

Las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo. El componente lúdico proporciona grandes ventajas y podemos comprobar que son muchos los juegos que podemos utilizar o adaptar para practicar las diferentes destrezas.

Para practicar unos contenidos concretos y así conseguir los objetivos marcados, hasta ahora llevábamos al aula juegos de mesa (Juego de la oca, Bingo, Tabú, *Pictionary*), crucigramas, adivinanzas, sopas de letras, describir personas objetos etc. Sin embargo todo esto ya se ha mencionado muchas veces en el ámbito de la formación de los profesores. La cuestión es adaptar

los juegos tradicionales a la actualidad. La gran demanda de los estudiantes no es solamente jugar, sino jugar "a su manera" y a este punto, Internet marca un "hito" en la tendencia juvenil.

El objetivo de esta propuesta es poner de manifiesto la importancia que el juego tiene en el ámbito educativo, y proponer el uso de las nuevas tecnologías dentro y fuera del aula.

Es indudable el potencial educativo que el ambiente de aprendizaje apoyado en las nuevas tecnologías, ofrece a cursos curriculares para cubrir parte de las necesidades educativas. Hoy en día, la capacidad de las nuevas tecnologías facilita el desarrollo de aplicaciones interactivas sofisticadas que usan diferentes tipos de recursos y medios. El alumno en cualquiera de los niveles de enseñanza en el que se encuentre logra adquirir nuevos conocimientos de una manera sencilla y agradable, permitiéndole ser generador de su propio aprendizaje al involucrarse como personaje principal en un proceso de aprendizaje cuyo nombre cambia de Estudio a Juego.

Mi experiencia práctica se centra en una de estas aplicaciones que se llama *Blubbr.tv*. Siendo una interesante herramienta digital, nos permite crear cuestionarios en muy poco tiempo utilizando vídeos de *Youtube*, en tramos de 20 segundos. La retroalimentación es inmediata, los usuarios tan pronto han escogido una respuesta saben si ha sido correcta o no. Por lo tanto se proporciona una nueva forma de trabajar los contenidos de un vídeo, más motivadora y que obliga al alumnado a estar concentrado y atento. Me gustaría presentar cómo he planteado este recurso, el proceso que he seguido, la reacción de los alumnos y los resultados que me da dado.

En resumen, *Blubbr* es una herramienta con la cual los alumnos descubren gratamente que "se aprende jugando en clase" y no sólo eso, sino que facilita enormemente el proceso de aprendizaje, las relaciones en el aula potenciando la integración y la cohesión grupal.