

“The Question Game”: Una experiencia de aprendizaje a través del juego

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.149.g299

El siguiente trabajo se basa en una exploración que une la antropología biológica con la educación. El diseño de esta experiencia educativa se basa en la “biología cultural” de Humberto Maturana. La perspectiva panorámica de “La evolución del aprendizaje” nos brindó una nueva visión sobre la importancia de la docencia como herramienta para los desafíos colaborativos. Nos dimos cuenta de que el principal escollo de la “educación alternativa” son los exámenes finales que pide el Ministerio de Educación de Chile a fin de año. Para preparar a nuestros alumnos con la Currícula Nacional, todas las ideas de juego y creatividad se subordinaron a este objetivo. Nuestra propuesta es entender “los exámenes finales” como un desafío colectivo de toda la escuela, incluidos los alumnos, y utilizar todas las estrategias de “aprender a través del juego”, donde los niños mayores puedan enseñar y facilitar el aprendizaje a los más pequeños. En base a esto, diseñamos “The Question Game”, un juego de mesa en el que participan varios equipos de 4 niños de diferentes edades cada uno. Necesitan tirar los dados y encontrar la pregunta que muestran los dados. Los profesores dan las preguntas que recopilamos directamente del formato de “exámenes finales”. Ellos toman la pregunta que hay que resolver en grupo, luego, si la respuesta es correcta, le damos una pegatina al grupo y continúan hasta que resuelven todas las preguntas de esa semana.

Luego, tenemos un momento para compartir la experiencia con los otros equipos y promover el concepto de que la escuela en su conjunto puede resolver todos los desafíos. Por ejemplo, damos incentivos para toda la escuela como un día en la playa o en el bosque. Nuestro diseño educativo se basa en transformar la lógica de los “exámenes” “anuales” “individuales” y transformarla en una actividad “lúdica” “colectiva” del “día a día”. Incorporamos este concepto utilizando los principios de la acción de aprender con el cuerpo. Luego, diseñamos el espacio para que los niños se muevan continuamente de su escritorio al lugar de los maestros, interactuando con otros estudiantes. El costo económico de implementar este juego es muy accesible y fácil de implementar (los principales insumos son papel, lápices y pegatinas). Estas ideas y diseño educativo están profundamente arraigados en la Escuela de Cognición de Santiago. Impulsamos lo que los niños aprenden con la interacción social con sus compañeros y también moviendo su cuerpo con alta frecuencia. Finalmente, utilizar la “enseñanza” como una herramienta es fundamental, porque es una aplicación de que el conocimiento cognitivo es una coordinación social, y promover que los niños se enseñen entre sí es una forma de darle una relevancia práctica a la información en sus vidas, para luego reforzar la motivación de aprender realmente.