



# Enseñar jugando y creando en el aula

Por Jessica López  
(jp.lopez@uta.edu.ec)

En la actualidad la educación es un proceso de “aprender a enseñar”, ya que lo importante es comprender que no todos los estudiantes aprenden de la misma forma y no todos tienen el mismo interés de aprender lo que se enseña.

Es así que la utilización de recursos educativos ayudan a los docentes a hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más interactivo, convirtiendo a los estudiantes en actores principales de su formación.

No obstante, la utilización de estos recursos debe estar encaminada al fortalecimiento de los tres saberes: “ser - saber hacer - saber

ser”. Es decir, que los estudiantes sean capaces de lograr su propio conocimiento, descubran sus propias habilidades, y sobre todo que sus actos sean apoyados en los valores de un buen ser humano.

En este tenor, los recursos didácticos son estrategias que coadyuvan a que los estudiantes tengan imaginación, creatividad, y que puedan relacionar la parte gráfica con la textual. A continuación algunos

*Una manera de compartir conocimiento y que este se convierta en información es utilizar técnicas gráficas.*

de estos recursos que pueden ser empleados en el aula.

## Mapas mentales

Una manera de compartir conocimiento y que este se convierta en información es utilizar técnicas gráficas, que consisten en colocar una imagen central que haga referencia al tema objeto de estudio, y a partir de esta generar nuevas ideas, las cuales deberán ser acompañadas de otras imágenes relacionadas.

Es importante destacar que un aprendizaje visual permite reforzar la comprensión, dar pie a nuevos conocimientos, identificar errores conceptuales y, sobre todo, ayudar a depurar el pensamiento.



### Palabras encadenadas

El aprendizaje es un proceso que se fortalece a diario. Utilizar técnicas didácticas que faciliten este proceso es imprescindible en el aula. Una de las actividades que nos pueden ayudar es la de crear palabras encadenadas.

Funciona así: el docente deberá presentar el tema que se va a tratar en forma clara; uno de los estudiantes dirá una palabra relacionada con el tema, pero esa palabra deberá empezar con la última sílaba del tema principal.

Luego otro estudiante pensará en otra palabra que empiece con la última sílaba de la palabra de su último compañero, y así sucesivamente hasta el final.

### La rueda de atributos

Este instrumento es una representación visual de pensamiento analítico, ya que se analizan las características de un objeto determinado. Se coloca el objeto que se está analizando en el centro o eje de la rueda, y sus atributos se escriben a su alrededor. Esta herramienta puede ser utilizada como mecanismo de evaluación y aprendizaje.

### La mesa de la idea principal

Esta herramienta ayuda a fomentar la participación de todos y cada uno de los estudiantes. El docente representará la idea principal de la mesa, es decir, la superficie, y

la ubicará de manera horizontal. Luego hablará del tema que se tratará en la clase.

Entonces los estudiantes formarán cuatro columnas que serán las patas de la mesa, y que representan las ideas secundarias. Llamada también la mesa de la tesis, sirve para mostrar la relación entre una idea principal y los detalles (ideas secundarias) que la apoyan.

Para construirla, se escribe la idea principal en la superficie de la mesa, y los detalles (ideas secundarias) en las patas.

Sin embargo, este organizador puede también ser utilizado para ayudar a los estudiantes a llegar a una generalización sobre un tema, cuando ya conocen varios hechos concretos relacionados con él.

En este caso, los estudiantes comienzan por escribir en las patas los hechos concretos que conocen. Este recurso de la mesa estimula el pensamiento inductivo.

*Llamada también la mesa de la tesis, sirve para mostrar la relación entre una idea principal y las ideas secundarias que la apoyan*