

La metodología de enseñanza lúdico ayuda-tecnología

Sabino, Salmone Ferreira [\[1\]](#)

Sabino, Salmone Ferreira. **La metodología de enseñanza lúdico ayuda-tecnología**. Revista científica multidisciplinaria base de conocimiento. Año 1. Vol. 9. págs. 107-117, octubre el noviembre de 2016. ISSN. 2448-0959

RESUMEN

El método de enseñanza es la base de todo el proceso de aprendizaje en el que los estudiantes están en el aula. Es importante destacar que como en otras áreas, educación, general, está en constante evolución y que se requiere de una re-evaluación periódica de todo el sistema para comprender y aplicar las mejores opciones para la enseñanza y la evaluación de los estudiantes. Este trabajo intenta comprender la incorporación de nuevos métodos de enseñanza como una ayuda para una nueva formulación de una metodología inteligente y actualizado. También intenta comprender cómo la tecnología de hecho puede crear una nueva mentalidad mediante la educación y otros medios tecnológicos, todavía dentro del aula. Finalmente, su objetivo es informar las diferentes dificultades que la integración plena de una nueva metodología va a sufrir otros problemas en la sociedad y la mentalidad de la vieja escuela que tiene hoy. Sobre estas cuestiones, podemos decir que todo el proceso de aprendizaje de los estudiantes debe estar dirigido para que puede alcanzar sus objetivos con tanta ayuda como sea posible, despertando así el interés, la motivación y la atención del estudiante con el tema en cuestión. Lo recomendable es que este tipo de integración en todos los asuntos, después de todo no tiene ningún sentido en la aplicación de cambios en un sistema a sólo una materia en cuestión.

Palabras clave: metodología, lúdico, tecnología, evolución, enseñan, tablet.

INTRODUCCIÓN

Puesto que los niños pequeños se presentan con juegos y juegos interactivos en las aulas para fomentar la creatividad y estimular el desarrollo de la misma, y es con este tipo de aprendizaje que el niño generalmente tiene su primer contacto con la educación en el aula.

A medida que el niño crece, sus prioridades y mentalidad de cambian, por lo que es normal que cambie el método de enseñanza en los años que pasan. Sin embargo, tener una metodología de enseñanza que se hace en base a momentos lúdicas dentro del aula, así como en la educación preescolar, por ser la gran diferencia hoy para que los estudiantes pueden obtener lo mejor de los temas que estudian.

Es con esta mentalidad en la escuela que es posible llevar a cabo varias modificaciones e integraciones a la enseñanza de metodología, porque ajustan a las necesidades del estudiante es cada vez más difícil. Con este ideal, es notable identificar cómo la tecnología está siendo un gran aliado del profesor y la educación general en varios países.

Como ejemplos, el reemplazo del cuaderno de la tableta está siendo aplicado por servir no sólo como un lugar de la escritura, así como en el libro, sino también para estar conectado a internet, el medio de

comunicación más grande del mundo. Con eso en mano, alumnos y profesores pueden, por ejemplo, tener acceso a todos los folletos necesarios fácilmente en un solo lugar, así como la libertad del propio docente para innovar su método de enseñanza y luego integrar el momento lúdico con la incorporación de estos dispositivos móviles dentro del aula.

La cooperación de ambas partes, profesor o alumno, sea necesario prevenir una desviación en el aspecto de la enseñanza-aprendizaje, ya que con la posible inclusión de equipamiento tecnológico en sala se presentan nuevos problemas a ser abordados, tales como plan de la creación de una enseñanza que juegue las necesidades de los estudiantes que hacen uso de la tecnología, gestión de equipos, la inversión necesaria para cada habitación y estudiantes, equilibrio la cuestión social-personal de contacto con el contacto social virtual, la desviación del estudiante y el profesor, evaluación de los estudiantes y la facilidad en exceso también de ambos lados, podemos perder de vista lo que de hecho sobre el tema de "fácil".

Este trabajo tiene como objetivo retratar los problemas de esta combinación de educación lúdica con la integración de la tecnología, con investigación de lugares, ciudades y países, que ya están utilizando esta alternativa a la enseñanza y los resultados de ese cambio, tanto positivos como negativos para los estudiantes, profesores y el sistema educativo en General.

LA EVOLUCIÓN DEL APRENDIZAJE

Así que si hay cambios en una metodología de enseñanza, un motivo importante es necesario para los preparativos necesarios. Esta razón no es difícil de encontrar, la evolución está presente en todos los aspectos de la vida humana, ya sean sociales o no. Niños no tuvo la misma educación metodológica que hoy hace 50 años y 50 años, probablemente no, así que el pensamiento de renovación en el aprendizaje siempre debe centrarse en el presente y el futuro; los niños deben aprender hoy poder cambiar el futuro de los demás, y así es como debe ser el ciclo.

Anteriormente en Brasil, el pensamiento de los padres de los alumnos fue también otro. Raymundo (2006) comenta que siempre hubo una autoridad ejercida sobre los niños de los padres, pero que siempre ha sido en exceso cuando se trataba de una época más antigua. Alrededor de los años de 1980, la mentalidad de los padres sobre sus hijos era completamente diferente cuando vino a la educación, puesto que se creía que viene casi en su totalidad, por lo que el comportamiento era autoridad común. Hoy la situación no es lo mismo, la masa más grande de los padres creen que la enseñanza debe venir en paralelo con la escuela, o completa en su parte.

Ante esto, uno puede entender cómo la escuela todos los días tiene un alto nivel educativo social: las necesidades son diferentes en que la mentalidad es diferente. Temas que antes fueron prohibidos de ser discutido en clase o ignorado por los padres de hoy en día son tratados como caso pasado desapercibido; Hoy los estudiantes tienen esta libertad a la pregunta sobre cualquier tema.

Las relaciones profesor-alumno también sufrieron constantes cambios en el tiempo. Subir (2009) informes que solía ser maestro autoritario al igual que los padres de ese tiempo, fue tratado como autoridad sobre todo y de todos ". Existía el respeto, pero no fue natural, sino más bien impuestas por el sistema y la mentalidad de la época, con el permiso de los padres. Actualmente, este ideal es totalmente fuera de serie de escuelas con posibles castigos severos a quienes realizan estas prácticas.

Es innegable cómo con el tiempo ha habido cambios severos en el comportamiento dentro de la habitación, así como en el sistema educativo. Hoy en día, la escuela es más grande que antes y con él nuevas preguntas y problemas: "¿Cómo enseñar con eficacia hoy en día? ¿Cómo lidiar con el comportamiento de los estudiantes? Cómo fomentar el estudio?". Son ejemplos de preocupaciones como que la escuela debe enfrentar en la vida cotidiana, y la solución se encuentra generalmente en las actividades y una enseñanza que promueve y se centra en la relajación y la motivación del estudiante: la lúdico.

Juliana CITES (2006): "el juego y el juego son actos necesarios para la salud física, emocional e intelectual y siempre han estado presentes en cualquier pueblo desde los tiempos antiguos". Como se ha dicho en la introducción a este trabajo más específico con respecto a los niños, el acto de jugar y el juego son importante y facilitar la enseñanza, pero es importante entender que este tipo de metodología en sala puede y debe ser utilizado más a menudo en todas las etapas de escolaridad, mientras que el rendimiento aumenta de manera significativa, que es algo que el sistema educativo es consciente y está trabajando para profesores usando el juguete siempre que sea posible.

En medio de la facilidad de encontrar tanta información, gracias a la tecnología en paralelo con la libertad que de vez en cuando fue conquistada por los alumnos en la sala por el proceso natural de la enseñanza de la evolución, maestros cada vez más ante la opción de usar el juguete en sus materiales.

LA IMPORTANCIA DE LO LÚDICO

Con las cada vez más preguntas sobre la mejor manera de enseñar hoy, la alegría sigue siendo una de las mejores alternativas para aquellos que quieren enseñar tan "divertido y constante". La diversión es algo implícito, pero que no debe incluir sólo el contenido de la diversión, pero también la persona, causando que haya una cierta unidad con lo que está sucediendo y lo que usted enseña. Por otro lado, tienen cohesión en la práctica lúdica debe ser esencial para que exista dominio de contenidos y al mismo tiempo esto no se quede gran parte de los planes de enseñanza, garantizando no sólo la calidad de la enseñanza sino de aprendizaje y correcta evaluación de los estudiantes.

El momento, o actividad lúdica, se puede entender como cualquier actividad práctica o teórica que causan placer y entretenimiento a los que la práctica y, de alguna manera, que se aplica, también. Livi y Olimpia (2012), señalan que el tema de juguete, específicamente en el área de la educación temprana, se discute con frecuencia en la actualidad porque el uso de la práctica en la enseñanza de la metodología se ha demostrado que el niño allí son varios puntos positivos en la aplicación del método: "libre para jugar, emoción, socializar...", y que sobre todo "acelera su enseñanza-aprendizaje".

Práctica lúdica en la vida diaria es esencial para los niños, pero es importante discutir lo que es y también puede ser tan crucial como en el período infantil y la adolescencia y en adultos. Sin embargo, existe alguna duda de por qué si hay menos con frecuencia en períodos de actividad donde los estudiantes son ahora independientes.

En adolescentes y adultos, es comprensible una actividad lúdica dentro de la sala se presentan con menos intensidad, mentalidad y necesidad de ellos son completamente diferentes de los niños, sin dejar de mencionar el aspecto evolutivo, como se ha visto anteriormente. Sin embargo, la posible aplicación de un momento lúdico durante este período puede aumentar el aprendizaje de los estudiantes y facilitar la

enseñanza-aprendizaje, si se aplica correctamente. Jonathas (2007) Comentarios sobre la ventaja de una enseñanza lúdica dirigida a los estudiantes de edad, "haciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas más motivados, relajados y agradables, para aliviar ciertas tensiones que son cargadas por los seres humanos debido a la tensión constante de la vida cotidiana".

Visto la importancia una actividad lúdica en la vida del profesor y sus estudiantes, Marisa; Wendy; Meracy; Jeane y Aparecida (2012) realizaron una encuesta en Municipal escuela poco Jesús, Mato Grosso y confirmó por unanimidad con sus profesores enseñanza de eficiencia con la aplicación de la práctica lúdica en sala: 100% de los encuestados declaró que la enseñanza lúdica ayuda a "construcción de conocimiento del estudiante". (Fuente: encuesta de datos de los autores)

Con las ventajas que pueden provenir de una metodología que es flexible en cuanto a la integración de las actividades escolares, es importante tener en cuenta que esta práctica debe servir como el maestro, no reemplazando completamente a través de un método de enseñanza y que hay varias otras opciones en cuanto a qué usar como facilitador de la educación entre profesor-alumno y viceversa.

Antes de un período en el que siempre es Bienvenido cualquier ayuda educativa, como la alegría, es resaltar lo que la tecnología puede hacer hoy para ayudar en el proceso de aprendizaje. Como se ha visto anteriormente en la introducción a este trabajo, la posible integración de pastillas en la habitación ya está siendo cuestionada como un posible reemplazo de la libreta. Pero con un aparato tan moderno, es posible discutir si un dispositivo móvil como la tableta puede utilizarse también como una actividad lúdica en el aula.

TECNOLOGÍA PARA EL AULA

Es crucial que las escuelas hoy en día disfrutan de tecnología, más específica como un apoyo de la educación, dejando de lado cuestiones relacionadas con la infraestructura, por ejemplo, que son importantes, pero no son el foco de este trabajo. En un mundo llenado de innovaciones tecnológicas constantes, no es difícil entender por qué no utilizaría un lugar como la escuela de innovaciones. Por supuesto, no todas las opciones tecnológicas son viables para una escuela local, pero con la adición de dispositivos como el proyector y el ordenador por ejemplo, es fácil entender por qué el uso de la misma: la ayuda.

La sala de ayuda tecnológica probada es la más grande razón allí es una integración de estos dispositivos hoy y probablemente más recursos deben continuar para integrarse ya que estamos en un período en el que la evolución, principalmente por la tecnología, está creciendo rápidamente. Hoy entendemos que la tecnología digital por ejemplo, ayuda en algunos puntos de la enseñanza: en la organización y preparación del maestro, en la interpretación visual, en la Pronunciación de las palabras de otro idioma, discusiones en clase o en foros virtuales y verificación de datos. (Fuente: Universia Brasil).

Generalmente se entiende hoy por la tecnología como algo futurista e innovador, que no está mal, pero anteriormente funciones como el pizarrón, la escritura y la prensa en realidad fueron tratados como tecnología. Lo que no cambia de esa época hasta la actualidad son las razones que usted usaría una característica que sólo tiene que facilitar la enseñanza del profesor.

En temas como esto, uno puede entender fácilmente por qué es tan importante que la escuela hoy en día

aprovechar de la tecnología en el aula, no sólo para estar un poco actualizado, pero por ser, como ya hemos dicho, un apoyo del proceso enseñanza-aprendizaje. Con este tipo de idea, la integración de dispositivos móviles es actualmente ampliamente pasada encendido y también criticada como un posible reemplazo de la libreta.

La tableta o tablet PC (computadora Personal) es un dispositivo móvil con una forma rectangular, donde se centra por un lado la pantalla asegura la función visual. Es una tecnología que comenzó alrededor de 1993 y se ha mejorado con los años. En 2002 Microsoft había consagrado de hecho el PC de la tableta (con *función de* pantalla táctil, pantalla táctil), pero 2010 fue que hubo una popularización del dispositivo cuando Apple lanzó el iPad. De 2010 a la fecha, han pasado solo 6 años, pero fue suficiente para cambiar todo un mundo con su tecnología, no sólo en términos financieros y de innovación, pero también como su integración en la sala.

Hablando de la tableta en la sala de esta noche es un tema delicado a tratar porque es una tecnología algo reciente, pero su juicio fue terriblemente rápido: un año después del lanzamiento del iPad, las escuelas brasileñas ya utilizaban el dispositivo de tal manera, que empezó una gran repercusión en la cantidad óptima de tecnología aceptable para el profesor y los estudiantes.

Pero, ¿por qué integrar la tecnología tan reciente en el aula? Como el aparato en cuestión tiene acceso a internet y una función visual suficientemente grande como para ser comparado con una notebook, la cantidad de recursos que pueden obtenerse a través de un solo comprimido puede ser prácticamente infinita, que podría ayudar a reducir el gasto para comprar varios Pligg para cada materia, desde ahora ella podría mostrarse con el formato digital. Angelica y Caroline (2013) comentan que "la inclusión tecnológica es tomado como una oportunidad para enriquecer la enseñanza, el interés del estudiante y estimular el aprendizaje...".

El papel del profesor debe ser crucial en la integración de un dispositivo como el tablet en esta sala porque con la facilidad de obtención de información, el desafío de realizar una interesante lección en medio de tantas posibilidades que pueden ser útiles y auxiliadoras de la educación. Este es el tipo de cuestión que también puede integrar la cuestión de la lúdica con el aparato.

La tableta puede utilizarse también para jugar, esto no es nada nuevo. Pero utilizar juegos educativos en clase, además de considerarse una novedad, es un ejemplo de la ayuda tecnológica que puede ser eficiente en el tiempo para enseñar a niños y adultos en el aula. Con que en la mano, quién decidirá qué hacer cuando el aparato es profesor y un universo de posibilidades, abrir nuevas puertas para una nuevos retos metodología y constante para garantizar una educación de calidad.

En 2012, el MEC (Ministerio de educación) compró cerca de 600.000 unidades del dispositivo móvil para ser distribuidos en varias regiones del país (fuente: G1, São Paulo). Esto es un dato significativo, visto cómo reciente es la popularidad del dispositivo, y muestra cómo la tecnología debe servir la enseñanza educativa de vez en cuando. Por supuesto con este tipo de adquisición, aparecen varios puntos que deben discutirse. Un punto positivo, la integración de este tipo de tecnología anima a estudiantes y profesores con la facilidad de obtener información, pero hay cuestiones que ha sido cuestionado con este tipo de metodología.

Una reciente encuesta realizada en abril de 2016 en el MIT (Massachusetts Institute de technology) reveló

que el rendimiento de los alumnos que utilizan tabletas o portátiles en la habitación es menor que quienes no uso de las mismas. Una de las hipótesis que explican la razón de esto es que, con el dispositivo en mano, el estudiante obtiene distraído muy fácil, acceso a correo electrónico, comunicación con otras personas y por lo tanto hay un debido enfoque en lo que el maestro está enseñando en el momento. La otra hipótesis es que las notas en el tablet no lo que el estudiante aprendió, pero una transcripción directa de lo que el profesor está hablando. Ante esto, es importante mencionar que la propia institución reafirmaron la importancia de la integración constante de la tecnología en el aula, pero es necesario un sistema rígido sobre la adopción de estas adquisiciones para una educación eficiente y actualizada, con varias posibilidades de qué hacer en la sala con un nuevo dispositivo tecnológico, es también la cuestión de lo que no se que hacer con el mismo dispositivo (fuente : EL MUNDO).

Es importante mencionar el choque cultural que se produce cuando un dispositivo como el tablet entra dentro de la habitación para ayudar a la maestra. Muchos no incluso han utilizado la apelación personalmente, y allí es una cierta necesidad de tanto profesor como estudiante está aprendiendo mutuamente, lo que puede ser una muy positiva para ambos lados, porque debe haber un entendimiento de que este tipo de dispositivo es un gran facilitador de la educación, no al revés. Dejar los prejuicios a un lado y la preocupación de tener la oportunidad para mejorar y facilitar el conocimiento de estudiantes y profesores es una de las razones por eso que hoy de la tecnología en el aula y debe continuar ser integrado en que se desenvuelve.

CONSIDERACIONES FINALES

Una metodología actualizada es un desafío constante por parte de la enseñanza y de las personas que la componen. Actualizados no necesariamente vincularse sólo a la tecnología, cualquier característica que se puede utilizar y garantizar una enseñanza de calidad y aprendizaje para la generación actual y para despertar a los que enseñar y aprender siempre es bienvenida la continuación del conocimiento para las generaciones futuras.

Ante esto, este trabajo había centrado en parte de la educación tecnológica y lúdica, ya que son dos grandes ayudas y, aunque no todavía completamente integrado, el futuro de la educación, desde Mostrar actuaciones y posibilidades de un mundo con bromas e información con la facilidad que se esperan en medio de tantas características tecnológicas de la vida cotidiana.

Barreras debe romperse con el tiempo, pero siempre será un reto para todos los estudiantes vieron como el mundo siempre está evolucionando y la mentalidad de la sociedad nunca es el mismo, pero nunca se debe ignorar lo que algún día ayudar a todos.

El rendimiento de los estudiantes siempre debe ser evaluado en la medida en que nuevos ayudantes una metodología se integran en la sala de estar, esto sirve para asegurar que lo que se ha agregado recientemente fue realmente importante para facilitar la comunicación y el entendimiento de la enseñanza y el aprendizaje. De la misma manera que los estudiantes son evaluados, profesores deben entender cómo evaluar correctamente como su metodología sufren cambios debido a nuevas características, ya sea tecnológico o no.

Con esto en mente, es importante tener en cuenta que el papel del maestro en la sala o no, aún deben ser tratadas con un respeto máximo para ser el gran maestro que lleva la información, el conocimiento que

enseña a los estudiantes y que debe despertar el sueño dentro de cada persona en el camino para la búsqueda de la pasión por la enseñanza.

REFERENCIAS

Lima, Raghunath. Educación de ayer y de hoy. Disponible en: <<http://www.espacoacademico.com.br/061/61lima.htm>>. Acceso en: 21 de julio de 2016.

CRISTINA, Kely. Educación ayer y hoy. Disponible en: <<http://www.webartigos.com/artigos/a-educacao-ontem-e-hoje/27354/>>. Acceso en: 21 de julio de 2016.

MAURICIO, Juliana Tavares. Aprender jugando: el aprendizaje lúdico. Disponible en: <<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>>. Acceso en: 22 de julio de 2016.

COSTA, Livi dash; HENICKA, Olimpia Terezinha da Silva. El uso de la lúdica para el mejor desarrollo de niños de 03 a 06 años, según la opinión de los profesores de la escuela de educación infantil Iraci Alves Cabral Francisco, Aamir/MT. Disponible en: <<http://faflor.com.br/revistas/refaf/index.php/refaf/article/view/48/html>>. Acceso en: 20 de julio de 2016.

CHAGURI, Jonathas de Paula. El uso de actividades de ocio en el proceso de enseñanza/aprendizaje del español como lengua extranjera para aprendices. Disponible en: <<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm>>. Tenido acceso: 26 de julio de 2016.

FORMIGONI, Marisa Chiquetti Revesse; OLIVEIRA, Wendy Cristina Carvalho dos Anjos de.; JESÚS Meracy Santana de.; Roca, Jeane Maria Freitas; GABRIEL García, P. Importancia de lo lúdico en el desarrollo infantil con niños de 0 a 5 años, según los profesores de la escuela municipal del bebé Jesús, municipio de Alta Floresta MT 2012. Disponible en: <<http://faflor.com.br/revistas/refaf/index.php/refaf/article/view/54/html>>. Acceso en: 22 de julio de 2016.

Universia Brasil. 7 ventajas de la utilización de recursos digitales en el aula. Disponible en: <<http://noticias.universia.com.br/vida-universitaria/noticia/2013/10/10/1055456/7-vantagens-utilizar-recursos-digitais-na-sala-aula.html>>. Acceso en: 28 de julio de 2016.

NEVES, Angélica Magalhães; CARDOSO, Caroline Rodrigues. Los desafíos de la utilización de la tableta por profesores de escuelas públicas en el Distrito Federal. Disponible en: <<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/anais-hipertexto-2013/os%20desafios%20do%20uso%20do%20tablet%20pelos%20professores%20do%20ensino%20m%c3%a9dio%20das%20escolas%20p%c3%ablicas%20do%20distrito%20federal.pdf>>. Acceso en: 02 de agosto de 2016.

G1, Globo. MEC comprará 600.000 tabletas para secundaria públicas escuelas. Disponible en: <<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2012/02/mec-vai-comprar-600-mil-tablets-para-escolas-publicas-de-ensino-medio.html>>. Acceso en: 02 de agosto de 2016.

GANTA, Antonio. Estudio muestra que permitirá uso de tabletas o portátiles en el aula tiene efecto negativo sobre el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. Disponible en: <<http://blogs.oglobo.globo.com/antonio-gois/post/estudo-mostra-que-permitir-uso-de-tablets-ou-laptops-em-sala-de-aula-tem-efeito-negativo-no-desempenho-academico-de-universitarios.html>>. Acesso en: 02 de agosto de 2016.

[1] Técnico en programación de juegos digitales para el UniCEUB de Brasilia/DF. Tecnólogo en juegos digitales IESB Universidad centro de Brasilia/DF.

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br>