

EL JUEGO COMO MEDIO PARA LA CONCIENTIZACIÓN DE ALUMNOS DE ESCUELAS PRIMARIAS SOBRE EL EXCESIVO CONSUMO DE GASEOSAS. CONCIENTIZAR SOBRE ALIMENTACIÓN SALUDABLE A TRAVÉS DEL DESARROLLO DE UN DISPOSITIVO LÚDICO-EDUCATIVO

von der Thusen, Lucila^A

^A*Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo-UNL*

Área Temática: Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Humanidades

Sub-área temática: Diseño - Ciencias de la Educación

GRUPO X: CENTIBECA- UNL

Palabras Claves: Educación, Diseño, Nutrición, Tecnologías de la Información y la Comunicación

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación está incluido en el marco del proyecto <<Narrativas Pedagógicas Hipermediales para la Enseñanza Superior: Nuevas Tecnologías y Retórica>>, dirigido por la Especialista en Ciencias de la Educación y Nuevas Tecnologías, Ysabel Tamayo.

Dentro del marco de la Salud y la Nutrición, somos conscientes de la problemática vigente (a nivel mundial) de alimentación saludable y sobretodo, del excesivo consumo de gaseosas en niños y adolescentes de todo el mundo lo que conlleva al incremento de enfermedades en niños y adolescentes, como son la obesidad y la diabetes.

Por tal motivo, actualmente, existen proyectos llamados "Cantinas Saludables" que buscan revertir esta situación en escuelas de la Ciudad de Santa Fe, la cual se circunscribe dentro de la [resolución 11989](#) sancionada por Concejo Municipal, en consonancia con la Ley Nacional de prevención y control de trastornos alimentarios.¹

OBJETIVOS

Los objetivos planteados para este proyecto no son solo de conocimiento sino también de acción, ya que se propone: investigar, recopilar, categorizar y teorizar sobre la problemática de la salud alimentaria en relación al consumo de gaseosas, como así también en teorizar acerca de la potencialidad del uso del videojuego como herramienta de enseñanza - aprendizaje - aprendizaje- enseñanza. Con el fin de construir un corpus teórico que fundamente la realización de un videojuego destinado a la enseñanza de los niños en edad de primaria.

Logrando así contribuir a la expansión del campo de aplicación de las narrativas pedagógicas Hipermediales para la educación, lo que daría lugar a la concientización de los niños en el marco de la nutrición responsable; mediante la incorporación de nuevos dispositivos destinados a la enseñanza del cuidado de la salud, es decir, con la incorporación de las TICS.

¹ <http://santafeciudad.gov.ar/blogs/santafesaludable/salud-y-nutricion/cantinas-saludables/>

METODOLOGÍA

La metodología propuesta para el desarrollo de la investigación es de tipo cualitativa ya que se comenzó recabando información acerca de la problemática que nos interesa a nivel mundial y acerca del papel de las artes a la hora de transformar la conciencia de la persona. También se teorizó sobre la importancia/necesidad de introducir otro método de aprendizaje para lograr concientizar correctamente a los niños, como así también el papel que juega la incorporación y el desarrollo de las prácticas de enseñanza y aprendizaje con las TICS.

Se relevó también información acerca de la importancia de lo lúdico y la motivación como método de aprendizaje, al plantearse como método alternativo el desarrollo de un proyecto lúdico-educativo o entendido dentro del aula como un proyecto de "educación experiencial" (J. Dewey 1997).

El trabajo de campo, previsto para desarrollarse a la brevedad, consistirá en analizar el funcionamiento de los proyectos en marcha acerca de la problemática en cuestión, como así también el rol nutricional que cumplen las cantinas escolares de las escuelas de nuestra ciudad. Dicho análisis se realizará a través de encuestas y entrevistas a padres, docentes, cantineros y sobre todo a alumnos de dichas instituciones para verificar la noción que tienen acerca de las consecuencias del excesivo consumo de gaseosas, lo que pondría en evidencia el funcionamiento del proyecto vigente.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

En primer lugar, se relevó información otorgada por distintas entidades, tales como la Organización Mundial de la Salud, la cual afirma que cerca de 26 millones de niños y adolescentes padecen de obesidad y problemas óseos, luego del consumo constante de gaseosas, la cual causa adicción. Por lo cual, insiste en que los gobiernos restrinjan la venta así como la publicidad de las bebidas gaseosas, ante el incremento de enfermedades en niños y adolescentes, como son la obesidad y diabetes.²

Como respuesta a esta problemática se están llevando a cabo en escuelas de nuestra ciudad la, anteriormente nombrada, propuesta de "Cantinas Saludables" con el objetivo de promover la alimentación saludable en el ámbito escolar, ofreciéndoles a los niños que concurren a las escuelas, una oferta variada de alimentos que contengan frutas y verduras.

Todo ser humano, posee en cierto grado, múltiples inteligencias que trabajan en concierto; éstas son, según Gardner, el conjunto de habilidades, talentos o capacidades mentales de cada individuo. Es así como, al manifestarse las inteligencias de diversas formas en los diferentes niveles evolutivos de la persona, tanto el estímulo como la evaluación deben tener lugar de manera oportuna y adecuada. Por lo tanto, la educación debería adecuarse a estas inteligencias, logrando que el alumno se conozca a sí mismo y a sus talentos.

En cuanto a las Tecnologías de la Información y Comunicación, podemos decir que cumplen un papel muy importante en los procesos formativos creando cambios en la organización y en la interacción entre sujeto y espacio ya que son éstas quienes

² <http://ensegundos.do/2011/01/03/oms-advierde-de-la-obesidad-y-la-diabetes-en-los-ninos-por-el-consumo-de-bebidas-gaseosas/>

conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información: los ordenadores, los programas informáticos, y obviamente, las redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

Es así, cómo pueden contribuir al acceso universal a la educación, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad; por lo que deberían incluirse a la hora de educar, concientizar, informar a los alumnos acerca de la problemática en cuestión.

Estando en el Siglo XXI, construir aprendizaje y conocimiento usando las estructuras y restricciones propias del siglo pasado, es una apuesta que claramente está fracasando cada vez con más frecuencia.

Como todo evoluciona, los alumnos también lo hacen, sus intereses e inquietudes están cambiando como resultado de sus experiencias con la tecnología fuera de la escuela, y no se satisfacen con la educación que reciben porque no coincide de forma inmediata con el mundo real en el que viven.

"La mente se constituye por y a la vez se materializa en el uso de la cultura humana" (Bruner.1999) Es así, cómo el funcionamiento de la mente, en cierto sentido, depende de las herramientas a su disposición, por lo que Jerome Bruner plantea el culturalismo, afirmando que la evolución de la mente no podría existir si no fuera por la cultura porque aunque los significados estén en la mente, tienen sus orígenes y significado en la cultura en la que se crean.

Es así como apostamos a la pedagogía de la coasociación (planteada por Marc Prensky), donde maestros y alumnos sean socios, que tengan trato entre iguales, respeto mutuo, sinceridad, tolerancia y sobretodo juego limpio. Los profesores deben preocuparse ante la idea de cómo usar la tecnología para enseñar de forma significativa, mejorando el propio aprendizaje.

Planteamos esto ya que lo que se aprende a través de la pasión raramente se olvida porque ésta hace que la gente rinda mucho más allá de cualquier expectativa. Como el origen del juego y de cualquier otra organización psicológica es la acción, se trata de un tipo particular de relación con los objetos que los niños establecen bajo la orientación de los adultos; por lo que los profesores, al ser herramientas de aprendizaje, deben motivar, orientar, guiar, proporcionar contexto para asegurar resultados de calidad mientras que el alumno debe centrarse en usar nuevas herramientas, dar sentido a la información que encuentre y seguir creando, generando conocimientos.

Además, el método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego, al suponer una espontaneidad no controlada, libre. Lo lúdico desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno. "Las acciones se convierten así en significantes de contenidos deseados o imaginados, de la simbolización o de los <<como si>>, en los que el niño está inmerso" (Ortega. 1991)

Se propone entonces crear como alternativa y en respuesta a esta problemática, un proyecto lúdico-educativo que conviva y refuerce el proyecto de "Cantinas Saludables". Ya que, además buscamos que los niños tomen conciencia de los efectos adversos que las grandes marcas ocultan, porque el excesivo consumo de gaseosas se debe principalmente a la inmensa campaña promocional que las

industrias imponen en la sociedad, y al desconocimiento por parte de esta sociedad de las consecuencias que trae el consumo de estas bebidas para nuestro organismo.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Arnal J., del Rincón D., Latorre A., 1992. Investigación educativa. Fundamentos y metodología. Labor

Bruner J., 1997. La educación, puerta de la cultura. Colección Aprendizaje nº 125. Visor.

Eisner E., 2002. El arte y la creación de la mente. El papel de las Artes Visuales en la transformación de la Conciencia. Paidós Iberica

Gardner H., 1998. Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica. Paidós.

Huizinga J., 1997. Homo Ludens

Mora Fernández J., 2009. La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva. Modelos para implementar la inmersión juvenil en multimedia interactivos culturales. Fundación Autor.

Ortega R., 1991. Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. Universidad de Sevilla

Pons V., 2013. Las Inteligencias múltiples en los manuales de Ele.

Prensky M., 2001. Enseñar a nativos digitales. Ediciones SM.