

DEU, Daniel. 2023. Las Actividades Lúdicas: Una Herramienta innovadora para la Educación Superior. *Red Sociales, Revista del Departamento de Ciencias Sociales*, Vol. 10(2): 116-124.

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS: *Una herramienta innovadora para la Educación Superior*

Daniel Deu
Universidad Nacional de Luján
danieldeup@gmail.com

Resumen

Las instituciones de Educación Superior de la Argentina, precisan de procesos de innovación compuestos por diversas dimensiones, entre las que se encuentra la innovación docente. Ésta, representa un desafío a la tradición recibida, pues comporta una aproximación a nuevas premisas desde las cuales hay que redefinir la labor docente, el compromiso institucional, la enseñanza, el aprendizaje y la propia construcción del conocimiento.

La naturaleza del cambio innovador centra al estudiante como el principal protagonista de su aprendizaje, a través de un proceso dinámico y abierto con elementos de complejidad y de incertidumbre, que utiliza principalmente estrategias colaborativas; es, además, un proceso multidimensional y multidisciplinar que está muy anclado a una realidad social y profesional.

Palabras Claves: Neuroeducación – Innovación – Actividades Lúdicas - Gamificación

RECREATIONAL ACTIVITIES: An innovative tool for Higher Education

Abstract

Higher education Institutions in Argentina require innovation processes composed of various dimensions, among which is teaching innovation. This represents a challenge to the received tradition, since it entails an approach to new premises from which it is necessary to redefine the teaching work, the institutional commitment, teaching, learning and the construction of knowledge itself.

The nature of innovative change focuses on the student as the main protagonist of their learning, through a dynamic and open process with elements of complexity and uncertainty, which mainly uses collaborative strategies; It is also a multidimensional and multidisciplinary process that is closely anchored to a social and professional reality.

Keys Words: Neuroeducation- Innovation- Recreational Activities- Gamification

HORA DE CAMBIAR

Las instituciones de Educación Superior de la República Argentina, precisan de procesos de innovación compuestos por diversas dimensiones, entre las que se encuentra la innovación docente. Entendemos que **innovar no es solamente una cuestión metodológica**; nos aproxima a nuevos principios epistemológicos donde la labor del docente y el papel de la institución tienen un rol esencial y deben enfocarse en una nueva manera de generar, construir y compartir el conocimiento.

La innovación docente representa un desafío a la tradición recibida, pues comporta una aproximación a **nuevas premisas** desde las cuales hay que **redefinir la labor docente, el compromiso institucional, la enseñanza, el aprendizaje y la propia construcción del conocimiento**. Esto exige un compromiso planificado y compartido que **trasciende la esfera estrictamente individual para proyectarse en el ámbito organizativo y cultural de la institución universitaria** (Cochran-Smith, 2009; Santos Guerra, 2010).

NATURALEZA DEL CAMBIO INNOVADOR

La naturaleza del cambio innovador centra al estudiante como el principal protagonista de su aprendizaje, a través de un proceso dinámico y abierto con elementos de complejidad y de incertidumbre, que utiliza estrategias colaborativas; es, además, un proceso multidimensional y multidisciplinar que está muy anclado a una realidad social y profesional.

Una de las herramientas didácticas para llevar adelante el cambio innovador, es la actividad lúdica. La estrategia centrada en el Aprendizaje Basado en Juegos (Game Based Learning, GBL) trata de integrar el juego para producir determinados comportamientos según los objetivos educativos (Pivec & Dziabenko, 2004).

El juego como recurso didáctico y la enseñanza centrada en el juego, proporcionan beneficios a quien lo experimenta. A modo de ejemplo:

- activa la motivación por el aprendizaje mediante el logro de objetivos y reconocimientos que proporciona el propio juego;
- genera predisposición para jugar, porque a los estudiantes les proporciona una sensación placentera;
- ayuda a que el estudiante -jugador- sea autónomo para poder realizar con seguridad los diferentes desafíos que debe sortear;
- incentiva el sentido de colaboración a través del trabajo en equipo;
- se mantiene una retroalimentación constante entre el docente y los estudiantes, a fin de que puedan conocer su progreso y su nivel de avance real.

Cuando realmente hay una innovación, especialmente hay un cambio en las formas de conocer y un cambio en el modo de vincularse a los objetos del conocimiento. Cambian los roles de los docentes -se convierten en guías orientadores-, y el de los estudiantes -se convierten en los verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje-. Hay un cambio en las relaciones con el objeto de aprendizaje, y también, con las propias disciplinas.

DEU, Daniel. 2023. Las Actividades Lúdicas: Una Herramienta innovadora para la Educación Superior. Red Sociales, Revista del Departamento de Ciencias Sociales, Vol. 10(2): 116-124.

JUEGO Y MITO

A medida que la persona va creciendo y madurando, las inhibiciones para jugar son cada vez más notorias, dejando de lado muchas posibilidades de expresión lúdica.

A todos aquellos que piensan así, me permito decirles que el juego no tiene edad y que no hay edad para jugar. Es más, si bien el juego va modificando su modalidad en el ser humano por intereses propios de cada franja etárea y las posibilidades específicas, sigue (o debería seguir) presente en todo momento.

En relación a este tema, es importante entender la diferencia sustancial que existe entre lo “serio” y aquello que no lo es, entrando el juego y el jugar en esta última categoría mayoritariamente.

Como bien lo expresa **María Öfele** (2008, pág. 1)

“La mirada social y el cuestionamiento y presión cultural y de cada comunidad trae como consecuencia una mayor inhibición. Ya desde muy temprano el jugar es visto como “cosa de niños”, “haraganería”, “pérdida de tiempo”, entre otras. Al no ser productivo, no entra de las necesidades de nuestro mundo en el que el consumo y la productividad son objetivos preferidos. El juego entonces se transforma en una actividad limitada a los momentos libres que además no son muchos. Pasa a formar parte de la “agenda compensatoria”, la que se cumple con la esperanza de liberar un poco el estrés, las angustias y presiones laborales y de la vida cotidiana”.

La visión social del juego como algo inútil y por lo tanto desechable, trae como consecuencia que los permisos para jugar son limitados; reduciéndose las expresiones lúdicas a espacios deportivos, juegos competitivos, juegos de azar primordialmente.

La gran dificultad en los adultos es la “prohibición interna” para jugar. “No queda bien”, “es cosa de niños”, “me ocupo de cosas serias”, son algunos de los

DEU, Daniel. 2023. Las Actividades Lúdicas: Una Herramienta innovadora para la Educación Superior. Red Sociales, Revista del Departamento de Ciencias Sociales, Vol. 10(2): 116-124.

factores que se mencionan excusándose del juego. Sin embargo, vale la pena aclarar también que el juego en el adulto adopta otra forma, sin tener un título, una caja o un reglamento explícito. El juego puede estar encuadrado dentro del humor cotidiano, el placer de combinar elementos en la cocina y crear una comida diferente con los mismos ingredientes. La posibilidad de tocar un instrumento periódicamente con un grupo de amigos. No siempre tiene “aspecto de juego” ni se asemeja a alguno conocido tradicionalmente. Por esta razón, muchos adultos tampoco reconocen sus juegos como tales, pensando en actividades lúdicas más organizadas. Las posibilidades de jugar en el adulto son diversas y dependerá de cada persona el reconocimiento de un espacio y un tiempo que le permita abrirse camino en la vida cotidiana y/o laboral.

Quisiera cerrar con una bella frase de **George Bernard Shaw**, un escritor irlandés ganador del Premio Nobel de literatura en 1925 y del Óscar en 1938, citada por **María Öfele** (2008, pág. 4):

*“No dejamos de jugar porque nos volvemos viejos.
Nos volvemos viejos, porque dejamos de jugar”.*

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

En los adultos nos encontramos con una marcada diferencia entre lo “serio” y aquello que no lo es, entrando el juego y el jugar en esta última categoría mayoritariamente. La mirada social y el cuestionamiento y junto a la presión cultural de cada comunidad traen como consecuencia una mayor inhibición. Ya desde muy temprano, el jugar es visto como “cosa de niños”, “haraganería”, “pérdida de tiempo”, entre otras.

A pesar de que el juego se perciba como una estrategia “infantil”, las experiencias llevadas a cabo en el ámbito de la Educación Superior demuestran el éxito obtenido tanto en los aprendizajes de los estudiantes como en la motivación de éstos al protagonizarlos. Las distintas fuentes científicas: psicopedagógicas y neurobiológicas, avalan que el juego aporta beneficios personales y sociales además de favorecer la intervención en la construcción del conocimiento.

DEU, Daniel. 2023. Las Actividades Lúdicas: Una Herramienta innovadora para la Educación Superior. Red Sociales, Revista del Departamento de Ciencias Sociales, Vol. 10(2): 116-124.

El juego es una de las más antiguas acciones que tenemos los seres humanos para socializarnos entre todos. De hecho, existen antecedentes que datan del año 3.000 a.C. que se encuentran elementos de cualquier cultura donde el juego es parte principal de la socialización de estas civilizaciones. Siendo esto así cabría preguntarse ¿por qué ahora las actividades lúdicas entran en los procesos de aprendizaje? Es posible que se haya popularizado al acelerar el uso de plataformas tecnológicas como una herramienta imprescindible para seguir ejerciendo la docencia universitaria.

Gracias a los aportes de las neurociencias, hoy sabemos que el juego concreta espacios de experimentación con el uso de estrategias totalmente diferentes. De hecho, el juego es una forma de experimentar maneras de pensamiento que son totalmente distintas a las habituales. A través del juego podemos desarrollar nuestro pensamiento estratégico y crítico, y además hacerlo superando los errores. Las actividades lúdicas generan mucha motivación, contribuyen a que podamos superar los retos; experimentar, aprender a partir de los errores, mejorar nuestras capacidades para la resolución de situaciones problemáticas, potenciar la atención, la tolerancia, el esfuerzo, el compromiso, la creatividad, la responsabilidad, estimular el sentido de colaboración, fortalecer el trabajo en equipo, y, por ende, las relaciones interpersonales, entre otros tantos aportes.

¿QUÉ ENTENDEMOS POR GAMIFICACIÓN?

La gamificación es una estrategia didáctica innovadora que implica la incorporación de dinámicas o mecanismos de juego en entornos o procesos que no constituyen un juego en sí mismos (Alsawaier, 2018).

Es importante aclarar que muchos docentes consideran que los conceptos de gamificación y ludificación significan lo mismo. Esto dista mucho de ser cierto; por el contrario, existen notorias diferencias entre ambos términos. Por ejemplo, cuando hablamos de gamificación, estamos considerando un proceso que tiene objetivos, reglas, retos, recompensas que generan motivación. Su elaboración exige mucho trabajo, más tiempo de preparación; persigue un aprendizaje reflexionado y comprensivo que dure en el tiempo. En cambio, la ludificación busca resultados periféricos, rápidos y simples. No

DEU, Daniel. 2023. Las Actividades Lúdicas: Una Herramienta innovadora para la Educación Superior. Red Sociales, Revista del Departamento de Ciencias Sociales, Vol. 10(2): 116-124.

profundiza en los temas. Por ejemplo, le ponemos música a una poesía que debemos recitar, la aprendemos, la recitamos, y ya está. Es muy probable que los resultados del aprendizaje desaparezcan en el corto plazo. Al hablar de ludificación, nos estamos refiriendo a individuos que están desarrollando una actividad lúdica por el mero placer de hacerlo.

La gamificación, en cambio, tiene distintas finalidades, de hecho, contribuye a que se adquieran unas habilidades que no podrían adquirirse de otra forma. Facilita la “experiencia vivida”, el “aprender haciendo”, y el “estar siendo”.

presión cultural de cada comunidad traen como consecuencia una mayor inhibición. Ya desde muy temprano, el jugar es visto como “cosa de niños”, “haraganería”, “pérdida de tiempo”, entre otras.

Permanentemente fomenta que los estudiantes incorporen y se hagan protagonistas de sus aprendizajes, proporcionando además una forma de aprender que es mucho más satisfactoria, mucho más motivadora que cualquier otra metodología de enseñanza o cualquier otra estrategia que podamos encontrar. Otro aspecto fundamental que no se encuentra en otras metodologías, es que ayuda a superar las frustraciones y las dificultades y a encontrar estrategias de ensayo y error que fácilmente se pueden incorporar para la autonomía de los aprendizajes.

En relación a la forma de evaluar los conocimientos, vale destacar que la misma, no se sitúa al final del proceso, sino que se realiza en forma totalmente continuada con un feedback inmediato, el cual es realizado por los propios estudiantes (con su propia autoevaluación); por los compañeros de clase (con la coevaluación), y por el propio docente (con la evaluación y el feedback continuado que realiza con todos ellos).

CONTEXTO “GAMIFICADO”

DEU, Daniel. 2023. Las Actividades Lúdicas: Una Herramienta innovadora para la Educación Superior. Red Sociales, Revista del Departamento de Ciencias Sociales, Vol. 10(2): 116-124.

Son espacios lúdicos donde el estudiante, a raíz de una historia que se crea, se involucra e intenta trabajar junto con todos sus compañeros para ir dando respuesta a la necesidad que el mismo juego provoca.

Las tareas están totalmente secuenciadas y alineadas para que el estudiante, sea el propio protagonista de la historia; y a medida que transcurre el juego, pueda ir superando todos los obstáculos que se le van apareciendo. Para ello, tiene que presentar sus experiencias, sus saberes, sus habilidades y sus actitudes.

El docente también cumple con un rol protagónico a la hora de planificar dicho contexto, ya que debe pensar en qué situación, grado de curiosidad, problema o situación, los estudiantes se sentirán cómodos en función de los contenidos propios de la misma asignatura.

A partir de ello, debe pensar cuáles son los objetivos que planea lograr con los estudiantes, cuál será la narración, la historia, el hilo conductor que los conducirá a crear toda la serie de actividades y cuáles serán las dinámicas, los retos, las recompensas, la mecánica o normativa del juego, los recursos y las tareas.

NUESTRA PROPIA EXPERIENCIA

A partir de 1995, en la **Universidad Nacional de Luján**, en el **área de Contabilidad**, comenzamos a experimentar con algunas **actividades lúdicas N.M.O¹** relacionadas principalmente con los procesos de la toma de decisiones, rompiendo así, con los mitos donde el juego es “cosa de niños” y el jugar es una “pérdida de tiempo”.

En la medida en que las **neurociencias²** nos brindaban los primeros aportes en el campo de la **neuroeducación³** fuimos perfeccionando nuestras estrategias lúdicas;

¹ El N.M.O. es una visión holística que combina el pensamiento científico con la creatividad y la lúdica.

² Conjunto de ciencias y disciplinas científicas y académicas que estudian el sistema nervioso, centrandose su atención en la actividad del cerebro y su relación e impacto en el comportamiento (Gago & Elgier, 2018).

³ Disciplina donde se conjugan la educación, la neurociencia y la psicología, tiene como principal objetivo mejorar, a partir de las emociones, los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

DEU, Daniel. 2023. Las Actividades Lúdicas: Una Herramienta innovadora para la Educación Superior. Red Sociales, Revista del Departamento de Ciencias Sociales, Vol. 10(2): 116-124.

incorporando, a su vez, diferentes enfoques metodológicos y **técnicas de aprendizaje**⁴, en pos de mejorar la calidad de los mismos, en el campo de las Ciencias Económicas. No cabe ninguna duda que, en la actualidad, una herramienta didáctica innovadora que empieza a considerarse valiosa en la Educación Superior, la constituyen las actividades lúdicas.

Las neurociencias han demostrado que el juego es la forma natural en que el ser humano explora, descubre, comprende, manipula y va interactuando con su medio. En relación a su vínculo con la educación, representa una herramienta didáctica innovadora que favorece los procesos formativos de los estudiantes.

Aplicar juegos en la enseñanza universitaria contribuye con la generación de emociones; permite que los estudiantes puedan interactuar con los contenidos de aprendizaje, favoreciendo los aprendizajes autorregulados.

En función de las actividades lúdicas que se elijan, éstas podrán dirigirse al entrenamiento de la memoria operativa y semántica; de la memoria episódica, visual y visoespacial; y de la memoria de datos concretos. Otro aspecto importante a tener en cuenta, es que el juego contribuye con la mejora de la neurogénesis⁵, pues facilita las conexiones sinápticas⁶ más robustas.

Como dijo **Stuart Brown** (2009, pág. 15): *“Los seres humanos somos la especie animal que más juega. Estamos hechos para jugar y nos hacemos jugando. Cuando jugamos manifestamos la expresión más pura de nuestra humanidad, la expresión más auténtica de nuestra individualidad. No es de extrañar, pues, que los momentos en que más vivos nos sentimos y que acaban convirtiéndose en nuestros mejores recuerdos sean los momentos en los que jugamos”*.

Bibliografía

⁴ Aprendizaje colaborativo, método de casos, “flipped Classroom”, aprendizaje basado en equipos, enseñanza justo a tiempo, A.B.P.

⁵ Neurogénesis: La neurogénesis es el proceso mediante el cual el Sistema Nervioso crea nuevas neuronas. Este proceso ocurre a partir de las células madre del cerebro.

⁶ La sinapsis es el proceso mediante el cual las neuronas se comunican entre sí para transmitir información. La sinapsis es esencial para nuestro funcionamiento, para poder sentir, pensar y actuar.

DEU, Daniel. 2023. Las Actividades Lúdicas: Una Herramienta innovadora para la Educación Superior. Red Sociales, Revista del Departamento de Ciencias Sociales, Vol. 10(2): 116-124.

-ALSAWAIER, R.S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56-79.doi: 11.1108/IJILT-02-2017-0009.

-COCHAM-SMITH (2009). Re-culturing teacher education: inquiry evidence, and action. *Journal of Teacher Education*, 60(5), 458-468.

-OFELE, María Regina (2008). El juego en la edad adulta, letter año 6, N° 3, diciembre 2008.

-OLIVA, H. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44(0), 29-47. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>.

-RIVERA-VARGAS, P. y otros (2019). *Pedagogías emergentes en la sociedad digital. Volumen I*, Barcelona: Universitat de Barcelona

-PIVEC, M & DZIABENKO, O. (2004). Gamed-Based Learning in Universities and Lifelong Learning: “Unigame: Social Skills and Knowledge Training”. *Game Concept. Journal of Universal Computer Science*, 10(1), 14-26.

-SANTOS GUERRA (2010). La formación del profesorado en las instituciones que aprenden. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 68(24,2), 175-200

- BROWN Stuart (2009). *A jugar. La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma*. Editorial Urano.