

El juego en la gestión del aprendizaje

Mariana Pelliza^(*)

Resumen: Sumar el juego, facilitar el intercambio de ideas y la conversación, aprender del error sin miedo, contar historias con herramientas de storytelling o incluir las redes sociales al trabajo cotidiano del aula, son algunas de las nuevas estrategias que suman los educadores y formadores para facilitar la motivación en la experiencia áulica y la importancia de la emoción en el proceso de aprendizaje.

Investigar el vínculo existente entre el juego y las inteligencias múltiples, el aprendizaje y la motivación es fundamental. También lo es, poder analizar el lugar de la emoción y el pensamiento intuitivo como motor de la enseñanza. El juego es esencial, facilita el acceso al conocimiento y la relación con el entorno, incorporarlo al aula significa reconocer que los sujetos aprenden de distintas maneras. Este proyecto de exploración recorre los aportes de lo lúdico al aula universitaria e indaga en qué medida sumar estas estrategias puede favorecer el aprendizaje significativo y la actitud hacia el cambio.

Palabras clave: Aprendizaje significativo – Neurodidáctica - Inteligencias Múltiples - Inteligencia Lúdica – Inteligencia Emocional – Gamificación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 152]

^(*) Estudió Ciencias de la Comunicación en la Universidad de Buenos Aires. Posee un Diploma en Marketing Avanzado en la Universidad de Belgrano. Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación Corporativa y Empresaria, de la Facultad de Diseño y Comunicación. Especialista en Comunicaciones Integradas a nivel nacional y regional. Directora de Business Press, consultora en Comunicaciones Integradas..

Introducción

*En cada tarea hay algo de diversión.
Si encuentras ese algo, el trabajo te resultará un juego.*
(Mary Poppins)

Desde hace tiempo, el docente tradicional se ha ido transformando como un facilitador del aprendizaje, y esto se ha acrecentado con la educación en entornos digitales. Con el advenimiento de las TICs y las experiencias inmersivas, el mundo empresarial y el cultural, han invertido tiempo, esfuerzo y dinero en repensar estrategias para concretar objetivos específicos y atraer el interés de nuevos públicos.

La sinergia entre el mundo del videojuego, la realidad aumentada y la cultura se puede ver en museos como el Pompidou de París, el MET de Nueva York o el Thyssen Bornemisza de España y también ahora en Latinoamérica, por ejemplo, con la experiencia del Museo Histórico Sarmiento, por mencionar alguna de las experiencias inmersivas de la Argentina.

La lucha por la captación de la atención y la búsqueda de motivación en los estudiantes es hoy también un desafío educativo, que nos permite pensar el potencial y el sentido pedagógico de lo lúdico y determinar así la relevancia social de la temática de esta exploración. Sumar el juego y las emociones en el proceso de aprendizaje, facilitar el intercambio de ideas y la conversación, aprender del error sin miedo, contar historias a través del storytelling, musicalizar la clase como recurso, son algunas de las nuevas estrategias multimedia que suman los docentes para facilitar la motivación en la experiencia áulica tanto de materias de dictado on line sincrónico como de forma presencial.

Esta investigación plantea ciertas indagaciones para explorar ¿puede lo lúdico ser un apoyo en el proceso educativo? ¿De qué manera el uso del juego genera emociones positivas y un espacio fructífero para el aprendizaje?

Por otro lado, ¿por qué -si en las primeras fases de la vida de una persona el juego es primordial en la adquisición del conocimiento y la generación de aprendizaje- se desatiende como recurso didáctico en la vida adulta?

El enfoque metodológico es cualitativo, a través de un relevamiento de experiencias educativas, que abarcan como recorte temporal desde el 2018 hasta la fecha y como recorte espacial, se hace referencia a distintas prácticas áulicas de los países de Ecuador, Perú y Argentina.

El objetivo de este relevamiento es rastrear, a partir de fuentes primarias, las tendencias que están surgiendo para ser aplicables en la gestión del aprendizaje. Desde el recorte geográfico, se propone acercar las diferentes realidades y decisiones pedagógicas desde una perspectiva latinoamericana. Además, se suma el relevamiento de fuentes que le dan sustento y viabilidad al proyecto y el análisis de una entrevista en profundidad a una especialista en educación emocional con experiencia en el mercado europeo.

Es interesante destacar que, si bien existe mucha información sobre los beneficios de lo lúdico en las personas desde el origen de la humanidad, con respecto a recursos lúdicos vinculados con lo digital y móvil, se puede señalar que la teoría y la práctica se fueron construyendo de forma paralela y con una sinergia exponencial. En muchos casos, el hacer fue creando teoría, y esto explica por qué las experiencias lúdicas en el aula comienzan a aflorar en el 2000 y a tomar mayor ebullición desde el 2018 en adelante.

A su vez, en la pedagogía, la didáctica, la psicología, los nuevos medios aplicados y las neurociencias -por mencionar algunas disciplinas que se utilizarán como referencia- existen algunas aproximaciones que colaboran en el diseño de estrategias pedagógicas que instalan el juego al servicio del aprendizaje.

La relación entre motivación y cognición es uno de los descubrimientos del campo de la neurodidáctica, que contempla que el cerebro aprende de la experiencia y si además se hace a través del juego se generan mayores niveles de motivación. Estos estudios demuestran que los procesos emocionales son inseparables de los cognitivos y se sugiere la necesidad de generar climas emocionales positivos que favorezcan el aprendizaje y en los que se asuma el error de forma natural.

Al respecto, se parte de la idea de que los sentimientos y las emociones tienen un rol vital en el aprendizaje y que la motivación permite que haya una relación entre la capacidad para prestar atención y, por ende, aprender. Cuando los sentimientos son ignorados pueden sabotear el aprendizaje, la memoria de trabajo y de atención.

La exploración de este proyecto de la agenda profesional docente, trabaja sobre el concepto del juego en la experiencia áulica en espacios presenciales y/o virtuales sincrónicos, desde la compilación y contribución de profesores, docentes e investigadores universitarios que ya utilizan estas herramientas.

En el marco de la investigación se detecta mucha más información investigada y aplicada, en otros niveles de escolaridad, como el primario y el secundario, lo que parece prometer que el juego es un espacio de exploración muy interesante y enriquecedor para la formación en el ámbito universitario.

En este sentido, Vygotsky (2000) consideraba que el juego va más allá de una simple acción biológica, que produce placer y que es espontánea. Por su parte, identificó su valor como elemento integral primordial en el desarrollo cognitivo de los niños, que posibilita la creación de la zona de desarrollo próximo, sin la cual no se podrían desarrollar procesos cognitivos superiores, momento en el que se debe tener en cuenta tanto el contexto en el que se envuelve el niño o niña, como las representaciones que se generan con el juego y hecho de jugar.

El concepto de zona de desarrollo próximo se refiere al proceso de construcción de conocimiento del niño y de interacción social en relación con su entorno, que se desarrolla con el juego, y se le atribuye que: “a partir de éste se adquiere el habla, la resolución de problemas en la interacción conjunta con un adulto, en las prácticas escolares” (Baquero, 2001, p. 139).

Siguiendo esa idea, las conexiones que se puedan establecer entre prácticas pedagógicas universitarias y la emoción y la motivación, permiten analizar e intervenir en las experiencias de los aprendices e identificar aquellas estrategias de enseñanza más poderosas para dar un giro de 180° grados al modelo docente tradicional.

Como anticipamos en el recorrido en el campo, se trabajará sobre la investigación de casos en las aulas universitarias de la región latinoamericana y con conceptos de docentes y especialistas en Didáctica que utilicen estas estrategias. Personalmente, la autora de esta investigación se siente muy cercana al juego como dinámica, lo utiliza en distintas experiencias educativas, algunas presentadas en este proyecto, lo que justifica la elección de la temática y su interés personal en profundizar en sus distintas aristas conceptuales.

En el proyecto, se tomarán propuestas teórico-metodológicas de distintas carreras universitarias, que puedan servir como ejemplo de la utilización de nuevos instrumentos didácticos y puedan ser ajustables, trasladables y luego aplicables a cualquier disciplina, sobre

todo a las carreras vinculadas a la Comunicación y el Diseño, áreas de sumo interés para la autora de este proyecto, el claustro docente y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, comunidad de aprendizaje para lo que se presenta esta investigación.

En estos ámbitos, las estrategias lúdicas son imprescindibles porque permiten el surgimiento del potencial creativo para la resolución de los desafíos, un recurso invaluable en un mundo tan veloz y cambiante como el actual.

La propuesta es explorar el recurso para incorporarlo como estrategia didáctica, con la presunción de que su uso logra que el estudiante se convierta en responsable y protagonista activo del aprendizaje, en un entorno distinto y más motivador.

Las teorías que sustentan el campo disciplinar

Según Huizinga (2000) el juego es más viejo que la cultura y esta acción ha permitido que las personas construyan su cultura; no se trata simplemente de un medio para el desgaste o para pasar el tiempo, ya que “en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física, es una función llena de sentido” (p.12)

Este sentido también fue explorado por algunas investigaciones de la psicología del aprendizaje y las neurociencias, colaborando con el diseño de estrategias pedagógicas al servicio del aprendizaje y que -a la vez- sirven como una perspectiva teórica.

Para Rosa Inés Carrasco Reyes el “aprendizaje significativo y la neurodidáctica son conceptos que aparecieron en diferentes épocas, sin embargo, están estrechamente relacionados. Ambos procuran el desarrollo de actividades no tradicionales que favorezcan el aprendizaje en los sujetos en formación” (2018, pág.1).

En el caso de la neuroeducación revela que la motivación y las emociones son claves para que nuestro cerebro pueda aprender. También, revisa el binomio cognición-emoción de los hallazgos del campo de la neurodidáctica.

Además, se puede utilizar como marco teórico los 12 principios del aprendizaje sugeridos por Caine R. & Caine G. (1994) con los resultados de la aplicación de estas herramientas en los alumnos. Hay algunos de ellos que son particularmente interesantes en el ámbito universitario como el cerebro-mente es social; las emociones son vitales para los patrones; el aprendizaje siempre involucra procesos conscientes e inconscientes; es un proceso de desarrollo y el aprendizaje complejo mejora con el reto y se inhibe con la amenaza y cada cerebro está organizado de manera única.

En esta dirección, Goleman (2009) asegura que el intelecto no puede operar de manera óptima sin inteligencia emocional. Generalmente, la complementariedad del sistema límbico y la neocorteza, de la amígdala y los lóbulos pre frontales, significa que cada uno de ellos es un socio pleno de la vida mental. Cuando estos socios actúan positivamente, la inteligencia emocional aumenta, lo mismo que la capacidad intelectual.

Con relación a las emociones, Lupón, Quevedo y Torrens, (2009), agregan, que el proceso emocional se inicia con la percepción de cambios en la situación externa o interna del

sujeto (desencadenantes emocionales), que son procesados por un primer filtro de evaluación afectiva.

Éste produce como consecuencia inmediata una reacción que incluye una expresión corporal, una tendencia a la acción y unos cambios fisiológicos. Un segundo filtro (evaluación cognitiva), muy influenciado por el aprendizaje y la cultura, modifica esta reacción afectiva dando como resultado la respuesta observable. La sede cerebral de las emociones se halla en el sistema límbico, también llamado cerebro medio. Esta parte del cerebro es una de las más primitivas y se sitúa inmediatamente debajo de la corteza cerebral. Comprende centros como el hipotálamo, el hipocampo y la amígdala cerebral. El hipotálamo regula el hambre, la sed, el placer, el dolor o la ira y, además, regula el sistema nervioso simpático y parasimpático. El hipocampo tiene un papel muy importante en la construcción de la memoria.

Los estudios demuestran que los procesos emocionales son inseparables de los cognitivos. Contextos emocionales positivos facilitan el aprendizaje y la memoria, mediante la activación del hipocampo; por el contrario, estímulos negativos activan la amígdala, dificultándolo. Esto sugiere la necesidad de generar climas emocionales positivos en el aula que favorezcan el aprendizaje y en los que se asuma el error de forma natural y se proporcionen retos adecuados (Goleman, 2006).

Al respecto, se puede afirmar que los sentimientos y las emociones tienen un rol vital en el aprendizaje, la motivación permite que haya una relación entre la capacidad para prestar atención y, por ende, para aprender. Cuando los sentimientos son ignorados pueden sabotear el aprendizaje, la memoria de trabajo y de atención.

Con respecto al espacio que ocupa la emoción en el aprendizaje, la entrevistada y especialista en educación emocional comentó:

Es muy difícil que haya un aprendizaje sin emoción y aquí quiero decir que lógicamente las emociones para mí son una base muy muy importante dentro del aprendizaje, hay estudios que muestran que las emociones pueden afectar a la capacidad de una persona para poder aprender, para poder recordar, incluso para aplicar la información. Las emociones que son más agradables como la alegría pueden mejorar el aprendizaje mientras que las emociones más desagradables como el miedo lo que hacen es dificultar ese aprendizaje. Por lo cual, en este caso para mí hay que tener en cuenta las emociones al diseñar esa estrategia o ese programa de enseñanza dentro del aprendizaje. (Paula Bañuelos, comunicación personal, 18 de junio 2023).

En este aspecto, Campos (2010), propone una serie de claves sencillas para considerar: se aprende cuando se liga la experiencia con las emociones; se promueven aprendizajes sólidos cuando se enseña de manera amena con anécdotas y en medio de conversaciones gratas. También, propone estimular la creatividad mediante actividades artísticas, que ayudan a disminuir tensiones y mejoran la concentración; desarrollar regularmente el ejercicio como el mejor aliado de la plasticidad cerebral, la concentración y el anti estrés; descansar, dormir con el propósito de incrementar la capacidad de retener, conceptualizar

y abstraer; e incluir el juego, la diversión y la interacción social, para estimular áreas cerebrales implicadas en el aprendizaje.

En concordancia con esto, contar con el elemento lúdico en la clase, renueva la motivación, facilita el optimismo, les ofrece a los estudiantes un panorama más amplio frente a los cambios. Anna Forés y Marta Ligoiz (2009) proporcionaron algunas cuestiones clave en el aprendizaje a través del juego que se pueden aplicar al entorno educativo. Con el juego, el estudiante prueba, explora y asume con normalidad el error porque le permite mejorar y eso constituye una gran satisfacción y un disfrute del proceso. Por otro lado, estimula la curiosidad porque permite descubrir nuevas oportunidades y ser más creativo. Sin lugar a dudas, estimula el afán de superación, de reto y la autoconfianza: el feedback generado a través del juego hace que persevere y siga afrontando los nuevos retos. Y esto mejora la autoestima, el reconocimiento social del resto de compañeros y constituye una forma de fomentar la resiliencia.

Para el estudiante supone una oportunidad de expresar los sentimientos, mostrarse en forma más genuina y asumir su protagonismo, así lo señala la entrevistada Paula Bañuelos, especialista en educación emocional:

En este punto, considero que el juego lo que hace es fomentar la participación activa de los estudiantes, su motivación, promueve el trabajo en equipo, estimula la creatividad y facilita el aprendizaje ya que es un aprendizaje a través de la propia experiencia de la persona mucho más directa, con lo cual queda mejor grabada en la memoria. (Paula Bañuelos, comunicación personal, 18 de junio de 2023)

En torno a la creatividad, el feedback y la empatía que promueven estas técnicas, Catmull E. Catmull, E. y Wallace A, en su experiencia con el Braintrust (grupos de la empresa Pixar, que se reúnen para evaluar las películas con franqueza, buscando la excelencia), cuenta que:

La franqueza no tiene que ser cruel. Ni destructiva. Al contrario, todo sistema de feedback que funciona bien está construido sobre la empatía, sobre la idea de que todos vamos en el mismo barco y de que comprendemos tu mal trago porque nosotros mismos hemos pasado por ello. Nos esforzamos por desechar impulsos tales como exigir alabanzas a nuestro ego o el reconocimiento que creemos merecer. El Braintrust se centra en la idea de que cada comentario que hacemos es en nombre de un objetivo común: apoyarnos y ayudarnos mutuamente para intentar hacer mejores películas. (Catmull, E. y Wallace A. 2015. p.124)

Sin olvidar que también favorece la interiorización de pautas y normas de comportamiento social: cualquier juego tiene sus propias reglas que se deben conocer y respetar. Muchas personas que son incapaces de mantener normas elementales, durante el juego se muestran totalmente respetuosos con las mismas. Estimula el desarrollo de funciones físicas,

psíquicas, afectivas y sociales: dependiendo del tipo de juego, se ejercitan unas funciones corporales u otras. En este punto, es importante tener en cuenta que los juegos grupales facilitan el aprendizaje cooperativo.

Por estas cuestiones, estamos en condiciones de afirmar que la inteligencia lúdica integra a la inteligencia racional, emocional e intuitiva. Esto va más allá del gaming, es mucho más integrador como herramienta.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples, desarrollada por el psicólogo estadounidense Howard Gardner, plantea que las personas disponen de varios tipos de inteligencia, no de una sola, todas válidas e importantes para el desarrollo personal.

Por su parte, la pedagogía Montessori –con relación sobre todo a las infancias - sostiene que no hay mejor forma de aprender que estando en contacto directo con el entorno. Esto lo facilita en gran medida el juego libre del alumno, es decir, explorar e interactuar con todo lo que le rodea.

Así presenta su importancia el especialista en el tema desde lo empresarial Marcos Cristal:

La inteligencia lúdica está indisolublemente ligada a la práctica y por eso se traduce en actitudes lúdicas: explorar, innovar, adueñarse de proyectos, cooperar, aprender, cambiar, dando un sentido de trascendencia a la tarea de cada uno. Mi experiencia confirma que estas son las actitudes que requieren hoy las empresas y, no casualmente, también son las que buscan desplegar las personas al pensar en su trabajo ideal. Son estas actitudes lúdicas las que contribuyen a desarrollar personas y estructuras más ágiles, flexibles y promotoras del cambio. (2019, pg.2)

Cristal (2019) habla del concepto de Game Changer, para buscar ser más creativos, flexibles, abiertos al aprendizaje, colaborativos, comprometidos:

Un impulso lúdico irrefrenable nos acompaña desde pequeños, que empuja nuestra curiosidad, y nos ayuda a descubrir y aprender a interactuar con el mundo. Jugar es imaginar mundos que no existen. Freud explica que este impulso no desaparece. La gran diferencia es que de grandes soñamos con mundos nuevos y tratamos de llevarlos a la realidad. Cada vez que estamos por empezar un trabajo nuevo, o vamos al encuentro de alguien nuevo, fantaseamos un mundo que no existe y que nos gustaría que suceda. Jugamos con él, nos preparamos y tratamos de hacerlo realidad. Los adultos canalizan su impulso lúdico imaginando nuevos proyectos, que se traducen en actos continuos de creatividad y aprendizaje.

Por su parte, Stuart Brown, autor del libro Play (“A Jugar”, en español) y fundador del Instituto Nacional del Juego citado por Andrés Hatum (2020), considera que el poder del juego es enorme. “Jugar nos energiza y nos da vida. Hace más llevadero los problemas, nos renueva el sentido natural de optimismo y nos permite estar más atento a más posibilidades”.

El juego temprano permite un adulto más creativo y feliz que puede sobrellevar situaciones complejas:

Aplicar una inteligencia y una actitud más lúdica significa, entre otras cosas, que la planificación, la innovación, la ejecución y el aprendizaje ya no son etapas separadas en el tiempo, sino parte de un proceso continuo y simultáneo de experimentación, cooperación y enriquecimiento en espiral” (Cristal, citado por Hatum, 2020).

El papel docente en la gestión del aprendizaje

Las metodologías de aprendizaje son fieles a la filosofía de la inteligencia lúdica: se diferencian de los enfoques tradicionales del profesor que dicta clase y de la separación de los contenidos en compartimientos estancos.

Es importante destacar para el campo disciplinar algunos conceptos vinculados a la labor docente de hoy. El valor de las experiencias en el aula es destacado por teóricos como Meirieu cuando dice:

Es responsabilidad del educador hacer emerger el deseo de aprender. Es el educador quien debe crear situaciones que favorezcan la emergencia de este deseo. El enseñante no puede desear en lugar del alumno, pero puede crear situaciones favorables para que emerja el deseo. Estas situaciones serán más favorables si son diversificadas, variadas, estimulantes intelectualmente y activas, es decir, que pondrán al alumno en la posición de actuar y no simplemente en la posición de recibir. (2007)

El juego en el aula puede ser esa estrategia estimulante que posiciona al estudiante en ese lugar activo y motivante al que se refiere Meirieu.

Cuando se resuelve bien una tarea propuesta por el profesor, aumenta en el estudiante los niveles de dopamina y de acetilcolina, que son moléculas neurotransmisoras cuyo incremento produce sensaciones de bienestar y sentimiento de felicidad, donde el estudiante se premia a sí mismo, aumentado su autoconfianza y motivación (Cuesta, 2009, citado en Izaguirre, 2017).

Por esta razón, Ortiz, citado por Izaguirre (2017), enfatiza que los docentes deben lograr que los educandos disfruten del conocimiento por el valor que representa como agente motivacional y vitalizador de logros y posibilidades de éxitos; dicho de otro modo, debe constituirse en un instrumento de mejora de la calidad de la enseñanza.

En este punto, Bañuelos suma un punto de vista importante, la responsabilidad del docente en este acompañamiento y el concepto de autorregulación emocional:

El docente desempeña un papel fundamental dentro de la gestión emocional en el aula y debe ser consciente de sus propias emociones y debe ser capaz de regular sus propias emociones si quiere ser, bueno, pues es el referente y quiere enseñar a los propios alumnos saber regular ellos sus emociones. Es casi imposible enseñar algo que uno no tiene. Y también debe ser capaz, pues al final eso de reconocer, nombrar y validar lo que es gestionar esas emociones de los estudiantes y a la vez luego brindarle ese apoyo, que no es fácil porque a día de hoy no nos han preparado para ello, pero yo creo que es donde tenemos que hacer ese gran esfuerzo de formar a los padres y a los educadores en regulación emocional, en gestión emocional y educación emocional, que es la base para poder acompañarlos. (Paula Bañuelos, comunicación personal, 18 de junio de 2023)

Además, agrega Bañuelos (2023) el docente tiene que tener una escucha activa y puede realizar actividades y crear debates relacionados con la gestión emocional, saber cómo se encuentran los alumnos, promover la empatía y enseñarles estas habilidades de autorregulación emocional.

Las intervenciones lúdicas en el aula

El uso de diferentes canales multisensoriales para realizar tareas básicas como la lectura y escritura de nuevos contenidos o el repaso de materiales de manera grupal, permitirá que dicha información sea alojada en la memoria de trabajo lo cual es imprescindible para un aprendizaje realmente significativo.

Para generar este clima, la tendencia es utilizar herramientas de juego o gamificación en contextos educativos con el propósito de aprender nuevos conocimientos, solucionar problemas y mejorar el trabajo en equipo. Son muchas las herramientas que se usan en el aula que implican la noción del juego y en este proyecto, se han tomado algunas de ellas para ejemplificar distintos procesos de aprendizaje.

¿Cómo explicar la noción de Gaming o Gamificación? Los especialistas la definen como una técnica que requiere de la adopción de dinámicas, mecánicas y elementos de herramientas multimediales en actividades o ámbitos que, en principio, no tienen que ver con ellos como la educación, el marketing, recursos humanos, cultura espectáculos, entre otros ámbitos. Siempre con el fin de generar experiencias significativas para usuarios, públicos y estudiantes.

La gamificación utilizada en la educación comenta Alonso Navarro A. (2020) es una técnica de aprendizaje basada en la mecanización de juegos en un ámbito educativo para obtener resultados más favorables a la hora de absorber conocimientos. Para ellos, “se crea un procedimiento que implique a los estudiantes, en el que cada estudiante sea capaz de ir completando objetivos para llegar al destino que será el aprendizaje”.

Las formas de tratar los juegos pueden ser muy variadas, dependiendo de cuál sea el objetivo del profesor que plantea el juego. Con el impulso de la TICs en el aula, surgieron

herramientas como Mentimeter, Socrative, Wordwall, Kahoot, pero también el uso de las redes sociales, los videojuegos, los juegos de escape, el storytelling y la música para potenciar el aprendizaje. Es decir, lo lúdico no sólo se limita a las prácticas vinculadas a lo audiovisual o digital, también se puede ver en otras estrategias off line que se utilizan con los mismos objetivos.

A continuación, se presenta una compilación de experiencias como trabajo de campo, para identificar no sólo las experiencias en sí mismas sino también sus conclusiones y algunos testimonios de los estudiantes.

Mentimeter, Socrative, Wordwall: Lluvia de ideas digital

Rosa Inés Carrasco Reyes (2018) se refiere a la investigación que describe las prácticas pedagógicas utilizadas con los estudiantes de la carrera de Ingeniería en Marketing de la Universidad de Guayaquil en Ecuador a través de los aplicativos Mentimeter y Socrative como herramientas de aprendizaje significativo para fomentar la motivación y emociones positivas frente al aprendizaje. Se realizó un estudio descriptivo en base a la observación sobre experiencias de aprendizaje innovadoras. Los hallazgos revelaron mayores niveles de participación estudiantil, motivación con las actividades y recordación de contenidos tanto a nivel individual como grupal en los grupos participantes.

Mentimeter y Socrative son herramientas de comunicación electrónica que proporcionan respuestas inmediatas de modo anónimo, se lo conoce también como sistemas de voto electrónico, sistemas de respuesta estudiantil y sistemas de respuesta en el aula. Son aplicativos gratuitos para presentaciones interactivas usados como plataforma de enseñanza y colaboración en el sector educativo. Su uso permite innovar durante charlas magistrales, talleres y clases permitiendo realizar evaluaciones diagnósticas, formativas y obtener retroalimentación inmediata usando los teléfonos móviles de los estudiantes a través del sistema de respuesta de audiencia (Audience response system).

Los beneficios de este sistema han sido objeto de investigaciones en el campo de la educación siendo algunos de sus hallazgos: mayor apertura de respuesta gracias al anonimato, los sujetos se sienten más motivados en la toma de decisiones, mejores resultados de aprendizaje, mejor retención, obtención de métricas de sobre la experiencia de aprendizaje y retroalimentación inmediata.

Socrative nació en 2010 en el MIT, EEUU, de la mano de un docente que decidió utilizar los dispositivos móviles en el aula como soporte para las clases y no luchar por erradicarlos de las manos de sus estudiantes.

Con la finalidad de asociar las prácticas pedagógicas con las bases de la neurodidáctica, se tomó como marco para el diseño de la experiencia algunos de los principios sobre cómo aprende el cerebro sugeridos por (Caine & Caine, 1994) y ya mencionados anteriormente. La experiencia descrita por Rosa Inés Carrasco Reyes se prolongó por 2 ciclos, abril-septiembre y octubre-febrero 2017-2018, el total de alumnos participantes fue de 303 estudiantes, 161 en el primer ciclo y 142 en el segundo- y contó con el apoyo del departamento

de diseño pedagógico curricular de la carrera de Ingeniería en Marketing de la Universidad de Guayaquil.

La ejecución del proyecto se organizó en cuatro etapas: planificación, ejecución, evaluación y retroalimentación. La primera fase se constituyó por la formación de grupos de trabajo de docentes

interesados en participar en el proyecto. Se socializaron en sesiones de trabajo los aplicativos y cómo estos podían ser incorporados como parte de sus prácticas pedagógicas entendidas para esta investigación como el quehacer diario de los docentes que les permite establecer relaciones cada vez más humanas y participativas.

Los docentes del grupo utilizaron los aplicativos para evaluaciones formativas, preguntas abiertas y medición de tendencias. Se realizó una medición de la frecuencia de uso de los aplicativos como herramientas en el aula.

Durante los dos semestres que duró el estudio, se monitorearon constantemente los desempeños de los grupos, los docentes responsables sostuvieron reuniones mensuales para compartir sus experiencias y brindarse recomendaciones sobre las actividades implementadas con los aplicativos.

En relación a la experiencia desde la perspectiva de los estudiantes un 68% de los estudiantes encontraron las actividades muy interesantes y novedosas; un 73% reportó sentirse más involucrado en clase cuando usaban sus dispositivos; un 68% de los estudiantes usó la herramienta como estrategia de refuerzo de conocimientos previo a las evaluaciones formativas; un 82% señaló que les gustaría que los instructores utilizaran más juegos o simulaciones para enseñar sus clases.

Los hallazgos demostraron ser exitosos en términos de atención de los estudiantes, participación tanto individual como colaborativa, evaluación de los estudiantes y retroalimentación para los docentes de la carrera de Ingeniería en Marketing de la Universidad de Guayaquil.

Los descubrimientos del proyecto coinciden con algunos principios de la neurodidáctica como lo son la importancia de las emociones, lo novedoso como generador de atención, el juego como motivador de emociones placenteras y la práctica continua como logro de progreso.

La observación no participante permitió identificar las emociones de los estudiantes durante su participación, hubo un aumento en los niveles de participación, así como también mayor cantidad de preguntas al mantenerse anónimos. Se evidenció una mejora en el desarrollo de competencias asociadas a la innovación como la resolución de problemas, creatividad y trabajo en equipo, mayormente al utilizar la opción de competencia en los aplicativos.

La motivación de los estudiantes y docentes fue un detonante para la exitosa consecución de los objetivos planteados, los docentes tuvieron que indagar, experimentar, corregir y replantear estrategias.

Como otra herramienta de trabajo lúdico, se encuentra Wordwall que ayuda a los profesores a crear de manera sencilla y rápida multitud de recursos para la enseñanza. Y es que basta con elegir una plantilla e introducir el contenido para elaborar una actividad o juego a modo de cuestionarios, anagramas, crucigramas, ejercicios para completar la palabra faltante, ruedas del azar, juegos de buscar la coincidencia, por mencionar algunos.

Una vez diseñado el juego, el alumnado tiene la posibilidad de completarla en papel u online. Además, la plataforma permite usar, editar e imprimir actividades creadas por otros usuarios. Es una herramienta digital muy interesante, porque con un solo ingreso de datos, este puede ser transformado en una gran variedad de actividades lúdicas.

Con la finalidad de mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes la docente de la facultad de Ingeniería de la Universidad Continental, Yanet Cuentas Romaña (2022), incorporó en sus sesiones el uso de recursos digitales como videos y actividades lúdicas con Wordwall para que tuvieran un aprendizaje significativo. Su estrategia se enfocó en motivar a los estudiantes mediante videos cortos para que luego aplicarán la teoría realizando experiencias en casa, para finalmente validar su aprendizaje resolviendo actividades lúdicas creadas en Wordwall. Estos juegos interactivos ayudaron a fijar los conocimientos de los estudiantes tras realizar las experiencias y actividades previas y solicitadas por la docente.

Antes de desarrollar los juegos los estudiantes revisaron videos cortos sobre las reacciones químicas y realizaron algunas experiencias caseras en casa para vivenciar la aplicación de la teoría. Con ese conocimiento adquirido los estudiantes interactuaron con los juegos de Wordwall en donde podían tener resultados favorables. Hubo una mejora en el rendimiento de los estudiantes y manifestaron que las sesiones fueron más dinámicas y entretenidas, no en el 100% de estudiantes, pero sí en la mayoría.

La motivación y la emoción en el dictado de clases es muy importante para llamar la atención de los estudiantes. Al ser una generación digital es muy importante hacer lo posible para retener su atención porque fácilmente se distraen.

Kahoot: el uso de la pregunta

El uso de la pregunta nunca falla, los profesores e investigadores Natalia Bas y Mario Garelik (2020) presentaron su estudio de Gamificación en un curso de cálculo en carreras de Ingeniería. Esta experiencia se circunscribe a los alumnos de la asignatura Cálculo I, del primer año de las distintas carreras de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas de la Universidad Nacional del Litoral.

En este caso, la experiencia se realizó con Kahoot, con sesiones de juego o trivia de entre 8 y 12 consignas, que pueden servir para repasar el contenido de una clase y trabajar en equipo. Al final de cada juego, la aplicación, otorgaba un puntaje a cada equipo, conformando la tabla de posiciones, que a la vez se subía a la plataforma Moodle en la página de la asignatura.

En las opiniones relevadas en encuentros con los estudiantes luego de las clases, se manifestaron los siguientes conceptos: “Estuvo muy bueno”, “Profe, de ahora en más en la clase tengo que estar más atento... si no me pongo las pilas en el juego no sumo” “Es algo nuevo que te obliga a no distraerte para no perder” “Está muy bueno porque nos divertimos un rato y de paso repasamos la clase vista”, lo que evidencia un alto grado de aceptación de la propuesta. Las estadísticas mostraron un aumento de los alumnos regulares con respecto al año anterior y una baja en los estudiantes libres.

Redes Sociales como recurso lúdico

Cambiando las herramientas, se puede también recorrer las experiencias académicas en el uso de las redes sociales en la asignatura Relaciones Humanas en los alumnos del segundo semestre de una institución de Educación Superior de Guayaquil, Ecuador. Aquí, se puede mencionar la investigación de Rosa Inés Carrasco Reyes y Stephanie Delgado Estrada (2020) que describe una experiencia en el aula que indaga de qué manera el uso de Instagram como estrategia didáctica puede generar emociones en los sujetos que aprenden y favorecer el aprendizaje.

Los retos fueron diversos: la creación del perfil, describir su motor de vida y publicar algo que los identificará. Luego de que los estudiantes notarán que la profesora felicitaba a los que ya habían publicado en la plataforma, eso motivaba al resto a realizarlo completando el 100% del alumnado.

Se sumaron nuevos retos entre lo cognitivo y lo lúdico, que se centraban en las clases, utilizar Socrative y Mentimeter y utilizar el arte para plasmar algo representativo de la clase. Además, de estos retos se sumaron juegos de roles o exposiciones filmadas. Los estudiantes subieron contenido a Instagram con otros tópicos, participando activamente en forma espontánea y también comentaban los post de sus compañeros. Aquí se puede ver cómo aumentó el nivel de participación, mejoró la relación docente-estudiante y la conclusión fue que el cerebro aprende mejor en compañía de otros y que, por tanto, es social. Por otro lado, el uso de la herramienta generó emociones positivas y logró niveles de atención y desempeño mucho mejores.

También, se puede mencionar la experiencia de la autora de esta exploración en su cátedra Comunicación de Moda II de la Facultad de Diseño y Comunicación en la Universidad de Palermo. Esto se dio cuenta en el proyecto áulico de investigación El Branding Personal en las Carreras de Moda (2021):

Con el avance de las tecnologías, resulta pertinente generar una reputación on line a través de LinkedIn. Esto lleva tiempo y constancia y es un trabajo adicional, hay que tomarlo como una inversión a largo plazo, pero efectiva. Esta presencia genera una identidad como comunicador, capta una audiencia y aumenta la visibilidad. Las redes tienen que funcionar como una conversación con el público por su carácter interactivo, espontáneo y a la vez, al participar, perder el miedo a la interacción y a compartir conocimiento (Pelliza, 2021).

El proyecto áulico da cuenta de la opinión de los estudiantes sobre el uso de LinkedIn en la cursada.

Finalicé la cursada con gran cantidad de herramientas, un perfil completo de LinkedIn y Behance, para poder mostrar mi trabajo profesional, a modo de portfolio, y pudiendo tener una plataforma de búsqueda de empleo con toda mi información” (C. Godoy Fossier, comunicación personal, 22 de noviembre de 2021, citado en Pelliza).

Estas plataformas a la vez posibilitan el relacionamiento tan importante para este proceso, “presentarme a mis públicos abierta a nuevas oportunidades que me ayuden a crecer y a aprender del mundo laboral...he logrado conectar con personas que tienen intereses similares a los míos” (B. Borges, comunicación personal, 22 de noviembre de 2021, citado en Pelliza.). “Para alimentar sus redes sociales, cada comunicador de moda debe convertirse en un creador de contenido y generar esta historia de vida que lo acerque más a su público clave, lograr notoriedad, construir una reputación y mantenerla en el tiempo” (Pelliza, 2021). Diseñar un moderno perfil de LinkedIn, crear un portofolio digital para compartir sus habilidades y experiencia laboral, fueron un antes y un después para M. J. Mantilla Sánchez, “lo que más me sirvió fueron las herramientas que usamos ...optimicé con los consejos recibidos en clase y logré obtener varias entrevistas laborales que terminaron en mi actual trabajo de medio tiempo” (comunicación personal, 22 de noviembre de 2021, citado en Pelliza). La experiencia de B. Borges es emocionante. Hacía dos años que deseaba trabajar en una agencia de marketing venezolana Manne Productions, pero no se animaba a contactarlos, luego de crear su batería de presentación se postuló.

Llevo tres meses llegando a mi casa increíblemente cansada, pero con una sonrisa gigante porque estoy cumpliendo mis metas, estoy haciendo algo que verdaderamente me llena y me está haciendo crecer como profesional (comunicación personal, 22 de noviembre de 2021, citado en Pelliza).

La música como táctica

El uso de la música se destaca en contextos de aprendizaje sincrónico, en el marco del dictado de distintas materias vinculadas a la Comunicación. Como recurso, la autora de este proyecto utiliza la música como instrumento para crear ambientes agradables de aprendizaje y para buscar que los estudiantes recurran a la música para realizar asociaciones con las temáticas a abordar en cada clase.

Es así que, con una semana de anticipación, es decir en la clase previa, se invita un estudiante a buscar una canción que identifique el tema del día de clase, según un criterio personal que podía ser la letra, el contexto, el intérprete y el estudiante tendrá luego que justificar su elección en la clase, posteriormente a escuchar el tema elegido por toda la clase. De esa manera, el estudiante tiene que investigar el tema, pensar vinculaciones y relaciones posibles con alguna canción y preparar su justificación. También, recibe la devolución de sus compañeros y el docente, generando un espacio de intercambio y de aprendizaje. Esto tiene ya antecedentes en la antigua cultura griega, donde se considera a Pitágoras y sus seguidores como los creadores de la teoría musical ya que ellos relacionaban los sonidos con las matemáticas y la astronomía. La música se ha utilizado como recurso educativo desde los comienzos del tiempo del ser humano.

Los beneficios neurológicos y psicológicos de la música van de mano con las fuertes emociones que una pieza musical puede desatar en la persona que la escucha, pero no se puede

dejar a un lado el valor y la efectividad de la música como herramienta didáctica y gran aliado para las clases virtuales.

El cerebro responde al estímulo de la música, solamente con escuchar música son afectadas las áreas del habla, motoras, de comprensión verbal y espacial, entre otras. Contribuye a mejorar capacidades como la escucha, la concentración, abstracción, expresión, criterio, respeto y socialización.

Conclusiones

A lo largo de esta exploración, se han relevado distintas experiencias pedagógicas que utilizan estrategias lúdicas en el espacio áulico. La investigación describe cómo a través del aprendizaje lúdico o gamificado se pueden generar climas emocionales positivos que favorezcan el aprendizaje. Los principales lineamientos que guiaron el proyecto estuvieron vinculados con los conceptos de: aprendizaje significativo, inteligencias múltiples y la importancia de la emoción y el entorno en los procesos de aprendizaje.

De acuerdo al marco teórico, las experiencias relevadas y los conceptos vertidos por la entrevistada, estamos en condiciones de ensayar algunas respuestas a las primeras indagaciones de este escrito.

Por un lado, la inteligencia lúdica integra a la inteligencia racional, emocional e intuitiva, con lo cual muestra también la importancia de continuar incorporando el concepto de inteligencias múltiples de Gardner en las estrategias de enseñanza. La inteligencia lúdica está indisolublemente ligada a la práctica y por eso se traduce en actitudes lúdicas: explorar, innovar, adueñarse de proyectos, cooperar, aprender, cambiar, dando un sentido de trascendencia a la tarea de cada uno. Los sentimientos y las emociones tienen un rol vital en el aprendizaje, se aprende cuando se liga la experiencia con las emociones; la motivación permite que haya una relación entre la capacidad para prestar atención y, por ende, para aprender. Con el juego, el estudiante prueba, explora y asume con normalidad el error porque le permite mejorar y eso constituye una gran satisfacción y un disfrute del proceso. Este concepto se vio fundamentado claramente por las distintas experiencias documentadas y los conceptos vertidos por la entrevistada especialista en educación emocional.

Ya quedaron atrás las discusiones sobre el celular en el aula, sí o no, para evaluar al celular como una herramienta eficaz, que no sólo forma parte de la vida de los estudiantes, sino que puede ser un dispositivo de gran ayuda en su crecimiento, el aula móvil vino para quedarse.

Con respecto a la vuelta al niño interior que canaliza y aprende el juego, se propone –como se ensaya en estas experiencias relevadas - pensar lo lúdico como un desafío de grandes beneficios por los universitarios y profesionales. Comentamos anteriormente, que los adultos canalizan su impulso lúdico imaginando nuevos proyectos, que se traducen en actos continuos de creatividad y aprendizaje. Hoy se busca actitud hacia el cambio y crece el concepto de agilidad, en esos contextos el juego puede ser un gran aliado.

Por otro lado, como bien destaca Cabrera (2010) cuando habla de la redarquía como un nuevo paradigma: “Los auténticos valores emergentes que marcarán el futuro de las organizaciones son la agilidad, la colaboración, la transparencia, la autenticidad y la creatividad de las personas” (pág.25).

Sin olvidar que también favorece la interiorización de pautas y normas de comportamiento social, cualquier juego tiene sus propias reglas que se deben conocer y respetar. El juego en el aula puede ser esa estrategia estimulante que posiciona al estudiante en ese lugar activo y motivante al que se refiere Meirieu.

Como sugirió Paula Bañuelos, se está incluyendo a la educación emocional en los planes de estudio y en las formaciones, aunque todavía mucha formación por parte del adulto. (comunicación personal, 18 de junio de 2023).

La intención de la investigación, con la información que se recabó, fue presentar algunas formas de aplicabilidad de los recursos lúdicos en espacios áulicos, que pueden ser de gran interés para la comunidad educativa interesada en una educación más emocional.

Desde ya que lo presentado es solo un abanico de un sinfín de propuestas y experiencias, que exceden a esta investigación y quedan pendiente como poder profundizar en las aplicaciones de los juegos de escape en distintos aprendizajes y el uso de la inteligencia artificial como un recurso lúdico.

La oportunidad y el aporte de este proyecto es plantear el juego como un recurso para continuar explorando como estrategia en la gestión del aprendizaje, teniendo en cuenta que son las actitudes lúdicas las que contribuyen a desarrollar personas que puedan convertirse en gestores del cambio.

Bibliografía

- Alonso Navarro A. (2020) Los Escape Rooms como recurso motivador en el aula de matemáticas. Tesis de Maestría. España: Universidad de Valladolid.
- Ausubel, D. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista Cognoscitivo. México: Trillas.
- Baquero, R. (2001). Vigotsky y el aprendizaje escolar. Buenos Aires: Aique.
- Bas N. y Garelik M. (2020) Gamificación en un curso de cálculo en carreras de Ingeniería.
- Cabrera, J. (2010) Redarquía: el nuevo orden emergente en la era de la colaboración.
- Caine, R., & Caine, G. (1994). Making connections: Teaching and the human brain. California: Adisson. Wesley Publishing Company.
- Campos, A. (2010). Neuroeducación: uniendo las neurociencias y la educación en la búsqueda del desarrollo humano. La Educación. Revista Digital, 1-14.
- Carrasco Reyes, R. (2018) Prácticas pedagógicas en la educación universitaria con apoyo de las tics basadas en algunos principios de la neurodidáctica. Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Carrasco Reyes y Delgado Estrada (2020) Neuroeducación e Instagram: generando emociones que motiven a aprender. Cuadernos de Reflexión Académica en Diseño & Comunicación (2020) –Interfaces en Palermo VII. Congreso para Docentes, Directivos,

- Profesionales e Instituciones de Nivel Medios y Superior. Año XXI- Vol. 43. Buenos Aires: Argentina.
- Catmull, E. y Wallace A (2015) *Creatividad: cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá/* Edwin Catmull. Buenos Aires: Conecta, 2015.
- Cristal, M. (2019) Qué es y para qué sirve la inteligencia lúdica, *Revista Fortuna*. Recuperado en: <https://fortuna.perfil.com/2019-11-20-207579-que-es-y-para-que-sirve-la-inteligencia-ludica/>
- Díaz Barriga, F., & Hernández, G. (2000). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. México D.F : McGraw-Hill.
- Entrevista a Paula Bañuelos, Directora General de Brave UP Europa!.(comunicación personal). Ver anexos en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_investigacion/index.php
- Forés, Anna y Lligoiz, Marta (2009). *Descubrir la neurodidáctica*. UOC.
- Goleman D. (2006). *Inteligencia Social*. España: Editorial Kairos.
- Goleman D. (2009). *Inteligencia Emocional*. España: Editorial Kairos
- Gómez-Escalonilla, J. (2017). *La Motivación Motriz: una estrategia neuroeducativa*. Tesis Doctoral Madrid, España: Universidad Camilo José Cela.
- Hatum, A. Los juegos de la pandemia. La inteligencia lúdica le presenta batalla al Covid. 5 de septiembre de 2020. Recuperado en: <https://www.lanacion.com.ar/economia/negocios/los-juegos-pandemia-la-inteligencia-ludica-le-nid2436633/>
- Hiuzinga, J. (2000). *Homo Ludens*. España: Alianza/Emecé.
- Izagirre, M. (2017). *Neuroproceso de la enseñanza y aprendizaje*. Bogotá: Alfaomega.
- Lupón, M., Quevedo, Ll. y Torrens, A. (2009) *Procesos Cognitivos básicos*.
- Meirieu P. (2007) “Es responsabilidad del educador provocar el deseo de aprender” – Cuadernos de pedagogía. N°373 noviembre N° identificador: 373.01
- Molina, J., Parra, M., & Casanova, G. (2017). Neurodidáctica aplicada al aula en el contexto universitario. En R. Roig-Vila, J. Antolí, J. Blasco, A. Lledó, & N. Pellín, *Redes colaborativas en torno a la docencia universitaria* (págs. 115-125). Alicante: ICE Universidad de Alicante.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación*. Madrid: Alianza Editorial.
- Mora, F., & Sanguinetti, A. (2004). *Diccionario de Neurociencia*. Madrid: Alianza Editorial.
- Morris, M. (2014). *La Neuroeducación en el aula: neuronas espejo y la empatía docente*. La vida y la historia, 7-19.
- Novak, J., & Gowin, B. (1988). *Aprendiendo a Aprender*. Barcelona: Martinez Roca.
- Nuñez, J. (2009). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. *Actas do X Congresso Intenacional Galego-portugues de Psicopedagogía*.
- Pelliza, M (2021) *El branding personal en las carreras de moda*. Proyecto Áulico, Programa de Investigación Universidad de Palermo, Buenos Aires.
- Pherez, G., Vargas, S, y Jerez J., (2018) *Neuroaprendizaje, una propuesta educativa: herramientas para mejorar la praxis del docente* *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, vol. 18, núm. 34, pp. 149-166.
- Reflexión Académica en Diseño & Comunicación* (2020) –Interfaces en Palermo VII. Congreso para Docentes, Directivos, Profesionales e Instituciones de Nivel Medios y Superior. Año XXI Vol. 43. Buenos Aires: Argentina.

- Romaña (2022) Wordwall: actividades lúdicas para afianzar el aprendizaje en los estudiantes. Recuperado en: <https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/wordwall-actividades-ludicas-para-afianzar-el-aprendizaje-en-los-estudiantes/zona-continental/>
- Rincón, E. e Illanes, L. (2015). Aprendizaje Gamificado en un curso de Cálculo para Ingeniería. Memorias del II Congreso Internacional de Innovación Educativa. Disponible en: <http://cie.mx/memorias/>
- Universidad Continental: <https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/wordwall-actividades-ludicas-para-afianzar-el-aprendizaje-en-los-estudiantes/zona-continental/>
- Vygotsky, L. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
-

Abstract: Adding the game, facilitating the exchange of ideas and conversation, learning from mistakes without fear, telling stories with storytelling tools or including social networks in the daily work of the classroom, are some of the new strategies that educators and trainers add to facilitate motivation in the classroom experience and the importance of emotion in the learning process.

Investigating the link between play and multiple intelligences, learning and motivation is essential. It is also important to be able to analyze the place of emotion and intuitive thinking as the engine of teaching. The game is essential, it facilitates access to knowledge and the relationship with the environment, incorporating it into the classroom means recognizing that subjects learn in different ways.

This exploration project covers the contributions of the ludic to the university classroom and investigates to what extent adding these strategies can favor significant learning and the attitude towards change.

Key words: Significant learning - Neurodidactics - Multiple Intelligences - Playful Intelligence - Emotional Intelligence - Motivation – Gamification

Resumo: Adicionar brincadeira, facilitar a troca de ideias e conversa, aprender com os erros sem medo, contar histórias com ferramentas de storytelling ou incluir redes sociais no trabalho diário da sala de aula são algumas das novas estratégias que educadores e formadores acrescentam para facilitar a motivação na sala de aula experiência e a importância da emoção no processo de aprendizagem.

Investigar a ligação entre brincadeira e inteligências múltiplas, aprendizagem e motivação é essencial. É também importante ser capaz de analisar o lugar da emoção e do pensamento intuitivo como força motriz no ensino. Brincar é essencial, facilita o acesso ao conhecimento e a relação com o meio ambiente, incorporá-lo à sala de aula significa reconhecer que os sujeitos aprendem de diferentes maneiras. Este projeto exploratório explora as contribuições da brincadeira para a sala de aula universitária e investiga até que ponto a adição dessas estratégias pode promover a aprendizagem significativa e a atitude perante a mudança.

Palavras chave: Aprendizagem significativa - Neurodidática - Inteligências múltiplas - Inteligência lúdica - Inteligência emocional - Motivação – Gamificação.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
