

## El juego como recurso en el nivel superior

Fecha de recepción: septiembre 2018

Fecha de aceptación: noviembre 2018

Versión final: enero 2019

Patricia Carolina Jullier (\*)

**Resumen:** En las primeras fases de la vida de una persona, los juegos y los momentos de juego son recurrentes para la adquisición del conocimiento y la generación de aprendizaje. A pesar de ello, no suelen ser considerados como recurso didáctico en la enseñanza del nivel superior al no percibir una compatibilidad entre el juego, el adulto su formación profesional. No obstante, está demostrado que la actividad lúdica encierra multiplicidad de beneficios a cualquier edad y en cualquier nivel educativo. Por tal motivo y considerando los variados aportes de los juegos, el artículo, basado en un proyecto áulico real, propone aproximar estos tres elementos, inicialmente disociados (juego - adulto - educación) y dar cuenta de la posibilidad que brinda el uso de los juegos en distintas instancias del proceso de enseñanza y de aprendizaje.

**Palabras clave:** Educación - juegos - recurso didáctico - nivel superior - procesos cognitivos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 136]

De niños, una de las actividades que más disfrutamos es la lúdica. Solos o en compañía, cualquier elemento puede resultar interesante para nuestra iniciativa, en la que instantáneamente combinamos, sin dificultad, lo concreto y lo abstracto, lo que existe y lo que imaginamos en una experiencia única durante un tiempo determinado.

En esta primera etapa de la vida, tanto en el tiempo libre como en el ámbito escolar, es frecuente encontrarnos inmersos en entornos lúdicos. Pero a medida que la vida transcurre, que nos distanciamos de la niñez, que asumimos los retos que la sociedad nos impone y que transitamos por los distintos niveles de educación formal, la acción de jugar y el juego van desapareciendo de nuestro vida cotidiana.

Resulta sencillo pensar en un niño jugando dentro y fuera de la escuela, podemos imaginar cómo un juego utilizado por el docente en el aula logra ser un ventajoso recurso didáctico para que el infante adquiriera un conocimiento nuevo o ponga en práctica los ya adquiridos. Pero, difícilmente nos resulte igual de natural imaginar al juego como elemento de utilidad para la formación del adulto. Aunque el uso de los juegos en distintos ámbitos de la vida social se amplió considerablemente en los últimos años y la gamificación ya no es un término desconocido, existe cierta dificultad en asociar la aplicación de tal recurso a la vida cotidiana del adulto y más aún a su educación formal de nivel superior.

Se entrelazan distintas cuestiones que abogan esta percepción de disociación inicial entre los tres elementos que se procura enlazar (juego- adulto y educación). Las responsabilidades cotidianas, la falta de tiempo, los roles que asume socialmente el adulto y la rigidez que encierran, usualmente, tanto los espacios físicos como las propuestas educativas en las instituciones terciarias y universitarias son algunas de las cuestiones que nos incitan a pensar en la discrepancia entre los elementos citados. Desde pequeños, la vida social y el ámbito escolar, van planteando pautas de conducta y formas de vivir que nos moldeando para lo que será la adultez. En ese devenir,

y encerrados unos y otros en un circuito preestablecido en función de un entorno socio-económico - cultural determinado del cual la educación se hace eco, vamos perdiendo la naturalidad. Lo cotidiano, lo conocido, lo organizado, lo previsible, lo racional se nos presentan como aspectos lógicos y adecuados de un acontecer anunciado. En este contexto el juego, que en sí mismo, es una invitación a la libertad de acción, a la exploración de múltiples alternativas posibles, a la concreción de un resultado en un entorno distendido, no nos resulta en apariencia útil. Al respecto y haciendo alusión a los adultos frente al juego, Scheines (1997) señala

Estos adultos, aferrados con uñas y dientes al orden cotidiano, apegados a las reglas que rigen sus vidas ordenadas, no pudieron pegar el salto al vacío a partir del cual el juego comienza. Sintieron vértigo ante lo no estructurado. Temieron el caos.

Y ese temor al caos, lo inquietante que puede resultar hacer algo diferente a lo probado, comprobado y establecido, aquello que no está formalmente instaurado dentro de la “maquinaria del mundo” (Scheines, 1997) es lo que nos impide retrotraernos en el tiempo y trasladar a la vida adulta aquello que en otras épocas nos fue enriquecedor y aún puede serlo.

Es cierto que del adulto en formación y del profesional recibido se espera un bagaje de conocimientos amplio, completo y sólido que le permita intervenir con expertise en las situaciones que el ejercicio de su profesión le presenten, pero también es cierto que el juego no pierde sus beneficios como recurso si se adapta adecuadamente al nivel educativo al que aquí se hace referencia y a los propósitos que la educación superior persigue. Sea cual fuere su edad, los juegos impactan de modo positivo en los procesos psico-cognitivos y sociales de las personas. A continuación se señalan algunos de los beneficios que el juego aporta en el ámbito académico:

- Incorporan al proyecto de una unidad curricular estrategias didácticas innovadoras.

- Colaboran para que el alumno sea co-responsable y protagonista activo de su aprendizaje de una manera diferente.
- Convierten el proceso de enseñanza y aprendizaje en un momento más agradable y participativo, conjugando enseñanza y diversión.
- Favorecen la comunicación, la integración y la cohesión grupal, facilitando la convivencia.
- Permiten el surgimiento del potencial creativo para la resolución de los desafíos que el juego proponga.

En el nivel superior, la incorporación adecuada y oportuna de los juegos de mesa por parte del docente permite ofrecer a los estudiantes una forma de trabajo distinta e inesperada que a su vez los ubica en un rol activo en donde su participación será esencial para lograr los objetivos pedagógicos que el educador proponga. A su vez, ese momento lúdico - educativo agradable y participativo, en donde el estudiante se distiende, permite la manifestación de aspectos que en muy contadas ocasiones se evidencian en las clases tradicionales del nivel educativo referido.

Los juegos y la diversidad de dinámicas y mecánicas que nos ofrece el mundo lúdico, requieren de cada participante desplegar distintas habilidades y competencias que también le serán necesarias en el ámbito profesional: deberá comunicarse, negociar, dar y recibir, evaluar distintas alternativas de acción posibles, tomar decisiones rápidamente, administrar recursos, recordar sucesos, datos y procedimientos, adecuarse a reglas, cooperar, cumplir objetivos, elaborar estrategias, crear, empatizar, entre otras. Por todas estas cuestiones, el juego encierra un eje tangencial, un potencial como recurso en donde se activan componentes educativos que complementan al conjunto de conocimientos concretos y objetivos y que tienen gran impacto en el proceso de formación de un estudiante. Aquello que no se dice, que no está prescripto en el currículum pero que no puede faltar ni en un niño ni en la formación integral del futuro profesional.

En ese enlace, entre lo objetivo y lo subjetivo, entre lo evidente y lo que no lo es, radica el valor del juego.

Habiendo comprendido la cercanía posible entre el juego con la vida adulta y la utilidad del recurso en cualquier instancia formativa, resta brindar algunos lineamientos generales al profesor interesado en incorporar lo lúdico en su espacio de trabajo.

Para poder incluir con éxito el recurso del juego en las aulas terciarias y universitarias, será esencial que, el docente a cargo, piense detenidamente el cómo, cuándo, dónde, para qué y porqué de la aplicación del juego en su propuesta didáctica. Luego, seleccionará el tipo de juego más adecuado a sus fines.

Algunos momentos del proceso de enseñanza y de aprendizaje en el que el educador puede extraer provecho del juego como recurso son el de diagnóstico inicial sobre conocimientos previos a la cursada, el abordaje de un contenido puntual dentro de una unidad temática, el repaso de los contenidos explicados en clase o como componente de una instancia de evaluación. Al respecto de esta última posibilidad, es interesante advertir lo

que propone Arrupe (2000) "Estamos acostumbrados al ritual de la evaluación - examen. Para los más chicos, el ejercicio tipo en la hoja testimonio. Para los más grandes, nervios, tensiones, dureza, seriedad y formalidad". Por lo tanto, plantear alternativas disruptivas que eviten ese estado emocional sin sentido es un gran avance en materia educativa.

En sí, cualquier momento es bueno para recurrir al juego en tanto el docente crea en la utilidad del mismo y sepa cómo incorporarlo.

### Conclusión

Este artículo es el corolario de un trabajo que como profesora realizo en el nivel terciario y universitario hace ya varios años y en los que he podido comprobar la utilidad del juego como recurso didáctico.

La búsqueda de alternativas por fuera de lo dictaminado no fue obra de la casualidad sino la consecuencia de haber transitado las aulas en mi rol de estudiante y encontrarme involucrada, en forma reiterada y muchas veces con reconocido hastío, en las mismas propuestas educativas por parte de docentes que, aún preocupados por su trabajo, no se permitieron salir del status quo y de la zona de confort que lo tradicional nos propone a todos los actores involucrados en el mundo educativo. La repetición de actividades resulta agotador tanto para el que las proporciona como para el que las recibe, y allí radica la necesidad de generar nueva ideas, formas de enseñar y recursos diferentes.

Considero que la iniciativa de incluir el juego en el aula universitaria es un modo de innovar y mejorar la propuesta educativa habitual, ofreciendo a los estudiantes una forma más atractiva, entretenida y memorable de conocer nuevos contenidos, construir el conocimiento y trabajar con ellos, en un entorno más distendido a través de un recurso que, asociado a la niñez, motiva a aprender.

Más allá de lo que se prescriba en materia educativa en uno u otro momento de la historia, no debemos olvidar que también depende de los docentes, a través de nuestro trabajo cotidiano, innovar, transformar las aulas, incomodar a las mentes aquietadas (las nuestras y las de los estudiantes) y generar nosotros mismos el cambio que tanto esperamos ver.

### Referencias bibliográficas

- Arrupe, O. (2000). *Lenguaje, juego y aprendizaje escolarizado: una mirada desde el punto de vista genético*. Buenos Aires: Dunken.
- Freire, P. (2005). *La educación en la ciudad* (3ª ed.). México: Siglo XXI Editores.
- Jakson, P. (1992). *La vida en las aulas* (2ª ed.) Madrid: Morata.
- Aguerrondo, I y otros (2002). *La escuela del futuro I: cómo piensan las escuelas que innovan*. Buenos Aires: Papers Editores.
- Scheines, G. (1997). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba.

**Abstract:** In the first phases of a person's life, games and moments of play are recurrent for the acquisition of knowledge

and the generation of learning. In spite of this, they are not usually considered as a didactic resource in higher education because they do not perceive compatibility among the game, the adult, their professional training. However, it is demonstrated that the playful activity entails multiple benefits at any age and at any educational level. For this reason and considering the various contributions of the games, the article, based on a real classroom project, proposes to approximate these three elements, initially dissociated (game - adult - education) and give an account of the possibility offered by the use of games in different instances of the teaching and learning process.

**Keywords:** Education - games - didactic resource - higher level - cognitive processes

**Resumo:** Nas primeiras fases da vida de uma pessoa, os jogos e os momentos de jogo são recorrentes para a aquisição do conhecimento e a geração de aprendizagem. Apesar disso, não costumam ser conceituados como recurso didático no ensino

do nível superior ao não perceber uma compatibilidade entre o jogo, o adulto sua formação profissional. Não obstante, está demonstrado que a atividade lúdica encerra multiplicidade de benefícios a qualquer idade e em qualquer nível educativo. Por tal motivo e considerando os variados contribua dos jogos, o artigo, baseado em um projeto áulico real, propõe aproximar estes três elementos, inicialmente dissociados (jogo - adulto - educação) e dar conta da possibilidade que brinda o uso dos jogos em diferentes instâncias do processo de ensino e de aprendizagem.

**Palavras Chave:** educação - jogos - recurso didático - nível superior - processos cognitivos

(<sup>1</sup>) **Patricia Carolina Jullier.** Licenciada en Administración -Mención Especial Graduada Cum Laude- Facultad de Cs. Económicas de la UBA. Formada pedagógicamente a través del Tramo de Formación Pedagógica para profesionales de Nivel Superior, Inst. Pedro Goyena.

## Alfabetización para la cultura digital: propuesta curricular para el SAD-UBA

Fecha de recepción: septiembre 2018

Fecha de aceptación: noviembre 2018

Versión final: enero 2019

Silvina Castellano (<sup>\*</sup>), Valeria Kelly (<sup>\*\*</sup>) y Verónica Mayer (<sup>\*\*\*</sup>)

**Resumen:** Se refiere al rediseño del currículum de la materia Herramientas Informáticas que ahora se dicta bajo el nombre de Alfabetización para la cultura digital. La misma apunta a favorecer el desarrollo de capacidades y saberes necesarios para que las y los estudiantes se constituyan como actores de pleno derecho en la sociedad contemporánea.

**Palabras clave:** Educación - adultos - alfabetización digital - competencias - enseñanza – innovación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 140]

### Introducción

La alfabetización digital representa un campo de prácticas educativas, cambiante y complejo. En el primer caso, es posible afirmar que a lo largo de estas últimas décadas, se ha puesto énfasis en diferentes aspectos: los programas, los dispositivos, los contextos de uso, por mencionar los de mayor incidencia. En cuanto a su complejidad, existe el consenso de que se trata de un alfabetismo que articula saberes de diferente índole: comunicacionales, tecnológicos, discursivos y éticos. Un aspecto que representa mayor consideración es el que tiene en cuenta a las y los destinatarios de estas acciones alfabetizadoras, esto es, si se trata de la infancia, la adolescencia o si estamos frente a estudiantes adultos. En este trabajo es nuestra intención compartir la experiencia de este último caso en particular, el dictado de una materia cuyo objetivo es la alfabetización digital de jóvenes y adultos en el marco de un secundario a distancia. Experiencia que se basa en marcos pedagógicos fundamentados pero que al mismo tiempo presenta las características de todo proyecto innovador, en tanto convoca a la reflexión permanente, a la toma de decisiones pedagógicas de manera constan-

te. Entendemos que desde esta perspectiva particular, la educación de jóvenes y adultos, es posible aportar matices y abrir preguntas que sumen a la construcción de una concepción de la alfabetización digital que dé cuenta de las necesidades educativas en la actualidad (Lankshear y Knobel, 2011).

La materia Herramientas Informáticas apunta a los aprendizajes relacionados con la apropiación de las tecnologías digitales en el marco del Secundario a Distancia para Adultos dependiente de la Secretaría de Asuntos Académicos de la Universidad de Buenos Aires. Forma parte del Área de Comunicación y Expresión junto con Lengua y Literatura, Idioma extranjero - por el momento, Inglés- y Disciplinas artísticas. El proyecto del área contempla los contenidos mínimos correspondientes al nivel secundario, pero los organiza contemplando, no solo la lógica propia de cada campo de conocimiento, sino también los tres ejes básicos que orientan la modalidad de adultos: las interacciones humanas en contextos diversos, la relación entre educación y trabajo y la educación como herramienta para el fortalecimiento de la ciudadanía. En estrecho vínculo con lo anterior,