

APRENDIZAJE LÚDICO PARA COMUNICAR Y EDUCAR EN EDUCACIÓN PRESENCIAL Y EN EDUCACIÓN VIRTUAL

Karla Isabel Colín González*, Miguel Ángel Sanabria Valdez** y Fernando Cornejo Gutiérrez***

*Maestra en Tecnologías para el Aprendizaje. Profesora en el Departamento de Ciencias de la Salud del Centro Universitario de los Altos de la Universidad de Guadalajara. isabel.colin@academicos.udg.mx

**Maestro en Tecnologías de la Información y Comunicación. Coordinador de carrera en Ingeniería en computación del Centro Universitario de los Altos de la Universidad de Guadalajara. msanabria@cualtos.udg.mx

***Maestro en Tecnologías de la Información y Comunicación. Profesor en el Departamento de Ingenierías del Centro Universitario de los Altos de la Universidad de Guadalajara. fernando.cornejog@academicos.udg.mx

Recibido: 30 de octubre 2020

Aceptado: 5 de diciembre 2020

Publicado: 1° de enero 2021

Resumen

Encontrar las actividades para despertar interés y motivación en los estudiantes desde preescolar hasta educación superior implica recurrir a estrategias didácticas gracias al pensamiento creativo y así permitirse descubrir recursos lúdicos atractivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los niños que estudian en educación preescolar y primaria menor encuentran en los cantos y juegos, recursos atractivos para captar su atención, favoreciendo el desarrollo de la coordinación motriz gruesa al ir coordinando sus movimientos con música acorde a su edad, a la vez que

van reforzando el aprendizaje de temas previstos dentro de la planeación didáctica.

En la Lic. en Nutrición de la Universidad de Guadalajara, (Centro Universitario de los Altos) durante el tercer semestre, cursan una unidad de aprendizaje denominada “Educación y comunicación social en alimentación y nutrición” donde los estudiantes deben desarrollar habilidades en comunicación sobre temas de nutrición para educar a personas de cualquier grupo de edad. Los estudiantes deben desarrollar competencias para motivar a las personas a seguir indicaciones sobre nutrición a partir de una plática, dinámica o escrito, según el público objetivo por la edad.

Resulta de este curso el entrenamiento para desarrollar habilidades en los estudiantes al manejar su proyección ante un auditorio de cualquier edad para captar la atención de la audiencia y puedan escuchar o leer de manera interactiva el mensaje ofrecido en materia de nutrición. Realizan un par de prácticas en las que desarrollan habilidades para cantar y bailar una canción con los niños, reduciendo la ansiedad y sientan mayor confianza los pequeños de preescolar para interactuar con los estudiantes universitarios, facilitando las dinámicas posteriores, incluyendo la medición de peso y talla de los niños para una evaluación nutricional.

La música puede favorecer el desarrollo cognitivo y mejorar la percepción de un mensaje además de vincularlo a recuerdos, mejorando la retención gracias a una sinergia entre la memoria auditiva y visual, aunado a una coreografía apropiada a la melodía.

Mientras que la integración del entorno virtual de aprendizaje de manera acelerada a prácticamente todos los niveles educativos, ha obligado a los profesores a identificar cuáles recursos y dinámicas pueden ayudar a cautivar a la audiencia y poder desarrollar una interacción en las sesiones sincrónicas que mejoren la participación de los estudiantes.

Varios recursos lúdicos digitales de uso abierto están también disponibles para reforzar conocimientos recién adquiridos. Los estudiantes aprenden a realizar los juegos interactivos además de participar en los mismos como parte de su propia experiencia de aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje lúdico, gamificación, educar en salud, aprendizaje activo, recursos didácticos, entorno virtual de aprendizaje.

Abstract

Finding activities to awaken interest and motivation in students from preschool to higher education implies resorting to didactic strategies thanks to creative thinking and thus allowing oneself to discover attractive recreational resources in the teaching-learning process.

Children who study in preschool and basic education find in songs and games attractive resources to capture their attention, favoring the development of gross motor coordination by coordinating their movements with music according to their age, while reinforcing the learning of foreseen subjects within the didactic planning.

In Bachelor degree in Nutrition of the University of Guadalajara, in the third semester, students have a learning unit called “Education and social communication in food and nutrition” where students must develop communication skills on nutrition issues to educate people of any age group. Students must develop competencies to motivate people to follow instructions on nutrition from a talk, dynamic or written, according to the target audience by age.

The result of this course is training to develop skills in students to manage their projection before an audience of any age to capture the attention of the audience and they can listen or read interactively the message offered on nutrition. They carry out a couple of practices in which they develop skills to sing and dance a song with the children, reducing anxiety and preschool children feel more confident to interact with university students, facilitating subsequent dynamics, including measuring weight and height of children for a nutritional assessment.

Music can promote cognitive development and improve the perception of a message in addition to linking it to memories, improving retention thanks to a synergy between auditory and visual memory, coupled with an appropriate choreography to the melody.

While the integration of the virtual learning environment in an accelerated manner at practically all educational levels, has forced teachers to identify which resources and dynamics can help to captivate the audience and be able to develop an interaction in synchronous sessions that improve participation of the students.

Various open-use digital play resources are also available to reinforce newly acquired knowledge. Students learn to play interactive games as well as participate in them as part of their own learning experience.

Keywords: Playful learning, gamification, health education, active learning, teaching resources, virtual learning environment.

En el aprendizaje lúdico ocurre una interacción divertida con un propósito educativo propuesto por un instructor hacia sus estudiantes. Resulta por demás interesante explorar los diversos recursos didácticos y lúdicos dispuestos en la *web* siendo juegos entre personas o recursos digitales. La creación de un entorno de confianza y el diseño de un escenario de aprendizaje diver-

tido contribuye en el desarrollo de habilidades de aprendizaje colaborativo además favorece una motivación intrínseca y retención en los estudiantes gracias a juegos interactivos, tal como sucede en algunos museos para niños, Zuffi (2015). El aprendizaje asociativo integra en la mente del estudiante la asociación entre un estímulo y un comportamiento determinado.

Las habilidades de comunicación pueden desarrollarse con apoyo de recursos lúdicos, recursos didácticos, música, y juegos didácticos digitales, según describe Piaget en la etapa pre operacional (de los 2 a los 7 años) y operaciones concretas (7 a los 11 años), siendo las etapas descritas por Piaget, coincidentes con la edad para el nivel de educación básica, Meece, (2000) el ser humano explora a partir de sensaciones y experimentación gracias a sus sentidos y existe una interacción con su entorno, empiezan a interactuar con sus pares y a respetar las reglas del juego, conocer la sensación de ganar y perder.

Mientras que el niño explora en su entorno gracias a sus sentidos. Gracias a ellos, descubre nuevos objetos, textura, colores, formas e incluso sabores y olores característicos de las cosas agradables para ellos. Todos recordamos el olor de un juguete nuevo y esa sensación agradable de tener un nuevo compañero de juegos. Los juegos interactivos digitales integrados efectivamente en sesiones sincrónicas podría ser un elemento que se puede convertir en un espacio de interacción entre los estudiantes con el tutor de una manera lúdica.

En gran parte, el aprendizaje durante el trayecto académico posterior a la etapa preescolar disminuye el tiempo para jugar e integrarse a una formalidad y dinámica con mayor disciplina dentro de un plan estructurado diseñado para alcanzar un desarrollo cognitivo y madurez acorde a la edad del estudiante. Al ir formando diversas habilidades y competencias de pensamiento matemático, pensamiento crítico y creativo además de competencias lectoras y de escritura entre otros, hasta concluir la educación media superior y poder elegir una profesión a la cual se dedicará en su edad adulta.

También, el desarrollo de evaluaciones utilizando recursos digitales como Kahoot! con una propuesta bastante divertida y acceso mediante el propio celular del estudiante apoyando el desafío del reporte Horizon 2016, Johnson, (2016) empleando un recurso personal (Bring Your Own Device BYOD) tal como es el dispositivo móvil y resulta además de atractivo, estimulante competir con otros compañeros. Mención aparte merece la aplicación Socrative por su facilidad de interfase, acceso gratuito y posibilidad de hacer concursos y descargar las evaluaciones en una hoja de cálculo, Awedh, (2015) expresa lo atractivo que resulta para los estudiantes el trabajo colaborativo con la herramienta mientras realizan exámenes a manera de juego con su propio celular para motivarse y recordar conceptos con un espíritu de competencia saludable.

La música estimula de manera central, Levitin (2006) se estimulan ambos hemisferios durante la percepción musical y durante muchos años se creyó solamente estimulaba el hemisferio derecho, esta estimulación central puede ser una estrategia eficaz en niños con retraso en el neurodesarrollo para potenciar el desarrollo del lenguaje al poder imitar el sonido de una canción aunque no se pueda hablar, con sólo reconocer la melodía y seguirla con balbuceos, es parte de un entrenamiento para desarrollar la memoria auditiva. Sin embargo, la estimulación central puede promover diversos tipos de pensamiento y podemos aprovechar esta activación para enseñar sobre diversos temas. Elementos como la alegría, creatividad, creación de significado y las posibilidades de los niños para controlar objetos y establecer metas de aprendizaje mediado por experiencias lúdicas y agradables, se señalan especialmente como dimensiones, las cuales parecen posibles e importantes tanto en el juego como en el aprendizaje, Marzano, (1992).

El tutor propone un juego buscando un aprendizaje mediante estímulos dirigidos para lograr una interacción El juego y el aprendizaje son dimensiones que se estimulan mutuamente y podrían verse como una totalidad indivisible, que es parte de la experiencia de los niños y que les ayuda a crear una comprensión del mundo que los rodea en un proceso para toda la vida, heredables de generación en generación.

Desarrollo

Nos describe Gardner and Hatch, (1989) siete inteligencias percibidas en los individuos y documenta su aplicación dentro del aula de clases. Los juegos con movimientos y música además de la interacción con sus pares, abona al desarrollo de la inteligencia musical, al llevar el ritmo y apreciar la cadencia de la melodía, posiblemente afinar las notas con la melodía si fuera necesario cantarla durante el juego, la inteligencia corporal kinestésica aunada a la coordinación motriz gruesa, al coordinar los movimientos del cuerpo al ritmo de la música y seguir una coreografía, y la inteligencia interpersonal al respetar el turno y el espacio para interacción con los compañeros. El mayor reto fue superar el primer ensayo de los estudiantes con las canciones en la universidad lejos de otros compañeros, por lo que la tarea de encontrar el lugar idóneo alejado de otros pares que pudieran intimidar y limitar la libertad de expresión del niño interior quien intenta salir a divertirse. Resulta bastante entretenida la travesía hasta el área limítrofe de la universidad, para entonar y cantar una canción, en este caso el grupo “Cantajuegos” tiene una canción ideal para tal final “Soy una taza” con la reproducción de la música y la coreografía lista, los estudiantes empiezan a bailar siguiendo los ejercicios de lateralidad, simetría y coordinación motora gruesa, simbolizando los

objetos referidos en la canción, con el afán de conocer la coreografía antes de presentarse con niños de etapa preescolar. Este baile con coreografía es parte de la estrategia didáctica para sensibilizar y acercar a los estudiantes de Licenciatura en Nutrición con los estudiantes de preescolar o primaria menor. Al ganar la confianza de los más pequeños, esto facilita la tarea de pesar y medir a los niños, para así evaluar su estado de nutrición, posterior a una plática informativa y jugar con figuras imitación de alimentos mientras los integran en un “plato del bien comer” posteriormente para reforzar la actividad, se hace entrega a los niños un ejercicio para iluminar además de figuras recortables con la imagen del “Plato del bien comer”.

Durante el ensayo, al principio sólo bailaban unos cuantos estudiantes, otros solicitaron solo ver y no bailar, pero existía una regla solo se podían quedar a ver el ensayo quienes estuvieran bailando, dicho esto los que no quisieran bailar fueron apartados del grupo. Los estudiantes aprendieron la coreografía y bailaron “Soy una taza” primero para aprender la coreografía, el tutor del grupo se colocó al centro y los estudiantes en un círculo, luego al frente y los estudiantes atrás. Una segunda canción se montó, la canción de “Oye” cantada por Chayanne, con una coreografía no relacionada con palabras y objetos tal como sería la otra canción. Se comentó a los estudiantes que la canción “No me quiero bañar”, suele ser ideal para despedirse, a los niños les encanta cantarla como un himno con matices de rebeldía y los relaja bastante para poder quedar tranquilos al momento de explicarles “El plato del bien comer” con figuras movibles de fomi, *Play doh* o de cartón y el propósito del juego es integrar las figuras en el grupo de alimentos que corresponde. En entorno virtual de aprendizaje se puede realizar en una sesión de meet con un recurso Jamboard y una etiqueta sobre cuales elementos se solicitan en la pizarra interactiva y las figuras o imágenes dentro de una carpeta de drive para elegir y pegar.



Los mismos estudiantes pasaron un momento bastante entretenido elaborando los alimentos en réplica miniatura para los recursos didácticos. Ver imagen 1.

Al final los estudiantes improvisaron con la canción “No me quiero bañar” el día de la intervención educativa, los niños mostraron la coreografía a los estudiantes universitarios.

El análisis sobre los alimentos que deberían consumir los niños de forma más frecuente y abundante para mejorar

la calidad de vida y prevenir enfermedades se menciona durante la plática. Los niños del preescolar donde en un primer momento les preguntamos sobre cuáles cereales conocen, nos mencionaron alrededor de cinco marcas de cereal de caja, pero no identificaban a la tortilla de maíz, el pan integral entre otros como alimentos que pertenecen al grupo de alimentos por su contenido de cereales en su fabricación, al final del juego pudieron reconocer los alimentos respecto al grupo al cual pertenecen.

Los mismos niños integraron las réplicas en fomi de una manera lúdica. Esta práctica se implementó para favorecer el desarrollo de habilidades interpersonales de los estudiantes, desarrollo motor grueso, además los niños del preescolar aprendieron sobre nutrición.

Se realizó esta práctica al montar una coreografía bailando la canción de “Soy una taza” frente a los niños e invitarlos a la imitación. Es una estrategia eficaz para mostrar la aceptación de la dinámica por parte de los niños, esto permite poder mostrar a los estudiantes de educación superior, la manera de romper el hielo con los niños, ganar su confianza, respetarlos siempre como individuos reconociendo ellos cuánto disfrutaban salir de la rutina y jugar un poco mientras aprenden. Los estudiantes universitarios, reconocen que sienten cierto temor a bailar con los niños por la honestidad que los caracteriza, por lo mismo ellos exigen preparación a quién tiene el valor de pararse frente a ellos. Superar el miedo a hacer el ridículo en público es parte del desarrollo de las habilidades para comunicar y educar en ciencias de la salud. Los niños se integraron fácilmente a la dinámica del baile y permanecieron más receptivos durante la intervención educativa.

El juego y el aprendizaje son dimensiones que se estimulan mutuamente y podrían verse como una totalidad indivisible, que es parte de la experiencia de los niños, además les ayuda a crear una comprensión del mundo que los rodea en un proceso de por vida.

Otro juego ya efectuado con niños de primaria consiste en elaborar una manta impresa con íconos de porciones de alimentos perteneciente al plato del bien comer y similar a la manera como se juega con un *Twister*, mientras se gira una ruleta por turnos, se va expresando dónde se van a colocar las manos y pies en una imagen que corresponde a un alimento. Se desarrollan destrezas también lateralidad, destreza motora gruesa, equilibrio, habilidades interpersonales y pensamiento crítico además de aprender sobre grupos de alimentos. Simplemente al leer el mensaje de la ruleta se leería “mano derecha en cereal” y la manta tiene fotos de: elote, tortilla de maíz, galletas Marías y el niño a partir de su lugar visualiza la ubicación del alimento que pertenece a cada grupo y con las diversas opciones elige cual alimento del grupo cereal resulta más accesible para alcanzarlo sin caerse con alguna parte del cuerpo previamente señalada.

El mismo *Twister* de alimentos fue probado con estudiantes de la carrera de odontología y enfermería para corroborar si comprendieron la integración de los alimentos en cada grupo de alimentos. El aprendizaje ligado a la diversión y entretenimiento es un binomio ideal para recuperar al niño interior e invitarlo a jugar.

Es útil también, para recuperar la confianza entre los compañeros y permitir ser dirigido por el tutor para experimentar una actividad agradable con enfoque centrado en el estudiante y construyendo un aprendizaje significativo gracias a la interacción entre pares. Se señala que el juego y el aprendizaje alegre estimulan varias habilidades, como la fantasía, la empatía, la comunicación, el pensamiento simbólico, así como la colaboración y la resolución de problemas, sin menospreciar un ejercicio de honestidad al respetar turnos y atender a las normas previstas para el juego. Se percibió una diferencia entre la interacción con adultos, elegían además las figuras que les ayudaba a tener mejor estabilidad durante la maniobra además de respetar la proximidad con compañeros en posiciones incómodas entre diversos géneros. En la siguiente clase, se les pidió reflexionar a los estudiantes sobre la experiencia de interactuar con los niños del preescolar. La percepción de la experiencia con los niños resultó enriquecedora y refirieron al principio sentirse un poco tímidos al empezar a bailar con los niños, estaban impresionados con la manera en que dicen las cosas que piensan y su honestidad en la interacción entre pares y con los estudiantes. Uno de los estudiantes se dedica a cantar en un grupo musical y fue el primero en interactuar con los niños y a partir de ahí los otros estudiantes se percibieron más confiados para compartir.

Ver imagen 2.



En el espacio virtual de aprendizaje se pueden utilizar varias aplicaciones para interactuar con los estudiantes en la misma sesión sincrónica e incluso de manera asincrónica. Durante la contingencia varias empresas y aplicaciones empezaron a desarrollar mayor cantidad de recursos que se pueden evaluar dentro de las plataformas de aprendizaje (LMS) como Moodle, Google Classroom como *Educaplay* con varios juegos como rompecabezas, crucigramas y recursos para integrar contenidos como parte del proceso

de aprendizaje y se enlaza con las LMS y luego poder evaluar la participación del estudiante de cualquier edad.

También se pueden buscar algunos Doodle de Google para juegos interactivos entre pares como el elaborado para homenaje a la “Lotería mexicana” y jugarlo entre cinco participantes. En línea existe la posibilidad de jugar “Basta” con diferentes categorías elegidas por quién invita a jugar a los usuarios que decida.

La educación se puede extender a cualquier edad y espacio en el cual se desea intervenir y compartir un conocimiento sobre algún tema interesante para las personas, acercando recursos lúdicos a los estudiantes de cualquier edad.

En el aula de cómputo se pueden llevar a cabo prácticas para emular excursiones con *Google maps* por ejemplo para seguir las pistas y transitar en diversos espacios de manera virtual a manera de un *rally*. Siempre que muestro las propiedades de *Google maps* con los estudiantes, uno de los lugares visitados inicialmente por los estudiantes es su propia casa o de algún familiar cercano.

Resulta muy curioso y hasta sorprendente identificar las fachadas de las casas y tratar de verificar el tiempo transcurrido evidenciado por la pintura, objetos o personas cercanas al domicilio verificado, resulta por demás emocionante poder ser el protagonista de una foto tomada por el vehículo de *Google maps*, mientras despide con un beso al novio en casa de la abuelita y poder compartirlo con sus compañeros de grupo. Este momento chusco interfirió en la velocidad para obtener más pruebas y ganar el *rally* virtual, pero salir en la cámara de *Google maps* con el novio en casa de la abuelita e identificar el paso del tiempo y continuar con el mismo novio, no tiene precio.

Ver imagen 4.

Otra práctica para aprendizaje lúdico en educación superior radica en realizar evaluaciones interactivas con Kahoot! y mejorar la retención y atención gracias a un estímulo del espíritu competitivo entre pares. En una unidad de aprendizaje denominada Alimentación nutrición y sociedad, un día previo al examen facilitó una guía a manera de repaso elaborada en Kahoot! y la activo durante la tarde para que además de estudiar puedan competir con sus compañeros, las evaluaciones durante la revisión del



examen son sobresalientes en los estudiantes quiénes participan en el juego *online* previo.

El examen se realiza con la aplicación *Socrative* y cada estudiante aporta el empleo de su propio dispositivo (BYOD) y el espacio en la biblioteca por su buena conectividad a internet y facilidad para visualizar a todos los estudiantes mientras resuelven el examen mejora la experiencia de aprendizaje además de resultar por demás entretenida y estimulante a los estudiantes quienes reciben su evaluación al concluir la prueba. Los formularios de Google también pueden configurarse para realizar pruebas similares, sin embargo, la flexibilidad de *Socrative* para mezclar el orden de preguntas y respuestas es un recurso ideal para disminuir los casos de trampa y copiar respuestas entre usuarios. Al empezar la prueba se puede elegir modalidad prueba normal o “rocket race” una modalidad de carreras para ver cual equipo identificado según el color mostrado en pantalla, responde antes con el mayor puntaje posible. En entorno virtual de aprendizaje poder realizar una interacción por equipos en un juego denominado “Rocket race” y se visualiza en pantalla el trayecto de un avatar conforme avanzan en la prueba y existe un equipo ganador.

Nos menciona Ortíz-Colón, (2018) sobre lo estimulante que puede ser el espíritu competitivo y la manera en que mejora la retención, la participación, interacción, sociabilización y el desempeño académico al mayor empatía, interés y motivación que pueden mostrar los estudiantes gracias a la gamificación y visualizar su *ranking* durante un juego respecto a la posición de los otros participantes.

Durante la elaboración de *blogs* sobre nutrición dentro de la unidad de aprendizaje para estudiantes de tercero de Lic. en Nutrición, resulta muy estimulante identificar la cantidad de usuarios quienes han visualizado el blog en los últimos días y resulta una competencia en cuanto el *ranking* por cantidad de vistas a la semana del propio *blog*. El tráfico resultante de dichas vistas puede ser de diversos lugares, esencialmente de México entre otros y se sorprenden gratamente de los alcances de su trabajo y los motiva a ser más creativos y procurar que el usuario lector del *blog* permanezca más tiempo leyendo e interactuando con el sitio *web*. Por este motivo se realizan imágenes, videos y otros juegos con un recurso digital interactivo de uso libre denominado H5P disponible sin costo y sencillo de integrar al cuerpo del blog. La interacción de los usuarios con los recursos digitales *WEB 2.0* es más estimulante cuando incrustan pequeña prueba sobre el material revisado y los autores del *blog* retroalimentan la participación y mencionan al ganador.

En el reporte *Horizon 2014* para la etapa académica K12 menciona la importancia de integrar la gamificación en un periodo a mediano plazo de 3 a 5 años como estrategia didáctica para mantener motivado y con un apren-

dizaje activo a los estudiantes. En el mismo reporte, para el año 2016 y 2017 menciona como recursos lúdicos la robótica y *makerspaces* con el fin de potencializar el aprendizaje. En ambos es requerido aprender lenguaje de programación para desarrollar proyectos acordes.

Las mejores condiciones para llevar a cabo la gamificación e integración de juegos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje es con grupos de menos de treinta participantes o dividir grupos mayores en dos sesiones o dos equipos dirigentes de las estrategias didácticas.

Se percibe una mayor motivación de los estudiantes cuando la experiencia de aprendizaje se desarrolla en un ambiente relajado, con la integración de recursos lúdicos y la interacción entre pares se realiza en un ambiente de cordialidad, respeto y honestidad acatando las normas dispuestas para la ejecución del juego.

Es muy posible que en un primer intento el juego pueda tener un área de mejora y resulta por demás interesante además de llevar a cabo un pilotaje del juego, una retroalimentación por parte de los participantes y solicitarles si pueden sugerir algunos cambios en las reglas, recursos didácticos, materiales impresos y acomodo de los participantes para ofrecer una mejor experiencia de aprendizaje.

Si bien varios autores como Fröebel y Montessori son grandes exponentes y defensores del juego como para de una experiencia de aprendizaje efectiva, los juguetes con enfoque Montessori aún están disponibles en algunos sitios en internet por encargo a pesar del tiempo transcurrido de su diseño. En cambio, Fröebel reconoce que el juego se puede originar con cualquier objeto accesible al niño con una estrategia clara de juego y aprendizaje, Salinas, (2009).

Entre los juguetes elaborados con fines didácticos por parte de empresas internacionales, destacan los juguetes *Melissa and Dough* con varios objetos con diversas funciones en el ámbito de desarrollo de pensamiento lógico matemático, espacial y lenguaje, generalmente son de un material resistente, comúnmente madera con un acabado especial para cuidar las pequeñas manos de los niños y sin pintura tóxica.

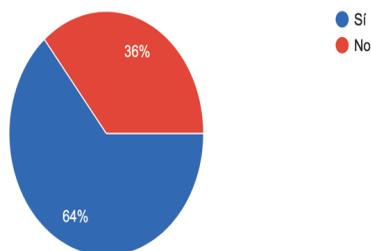
La sencillez de un juguete y el diseño didáctico de un juego pueden ser elementos fácilmente explotados por los usuarios (estudiantes) y el tutor que conduce el juego (profesor) para comprender el papel de una experiencia lúdica en el desarrollo de lenguaje, existe un juguete llamado *Scrabble* con gran cantidad de letras las cuales se deben acomodar para formar palabras y cada letra tiene un puntaje, es un juego con diversos niveles según el tablero. Hace ocho años estaba en el mercado un *Scrabble* denominado “My first Scrabble” el cual tenía tarjetas en tres niveles diferentes y cada una de ellas incluía crucigramas para integrar todas las letras del abecedario sobre un ta-

blero con orificios para colocar las letras y formar las palabras. Los primeros niveles más sencillos y con imágenes el último nivel más complejo. Durante cuarenta minutos diarios por el lapso de cuarenta y dos días o seis semanas el juego permitía ayudar en el desarrollo de habilidades de lectura en niños con dificultades de atención, bastante efectivo como estrategia didáctica.

Se realizó una encuesta a estudiantes de Lic. en Nutrición de primero, tercero y séptimo semestre y de Lic. en Enfermería y Lic. en Cirujano Dentista sobre su percepción de la emoción por aprender, respondieron cincuenta estudiantes y el 95.9% han experimentado diversión en alguna clase, el 12% de ellos refiere simplemente percibir ese efecto por la actitud y habilidades del profesor al impartir la clase. El 64% ha participado en un juego dentro de la unidad de aprendizaje como parte de una estrategia didáctica del curso y ha aprendido jugando. Refieren recordar en su niñez una serie de juegos para aprender con menos estrés y percibir la vida era más sencilla y aprendían fácilmente con juegos y canciones, era motivador ir a la escuela por ser una etapa muy divertida. Los estudiantes perciben menos estrés en las clases donde se integran juegos como parte de la estrategia didáctica. Ningún estudiante refirió percibir estrés en las clases con juegos eventuales. El 18% recuerda haber jugado con Kahoot! en la clase de fisiología y se motivó a leer más antes de cada clase para participar activamente y ganarle a sus compañeros.

¿Has jugado en alguna materia para aprender-jugando? Conclusiones y recomendaciones

50 respuestas



Fuente directa, 2020.

Consideramos que no es sencillo concluir sobre las experiencias lúdicas en el aula de clases porque cada grupo tiene su propia manera de interactuar entre pares, la personalidad de los integrantes influye en la capacidad de relacionarse de manera interpersonal, lo más llamativo durante estas estrategias didácticas es la integración que ocurre del tutor con los estudiantes al mostrar una dinámica diferente con un nivel de recordación mayor gracias a involucrar sentimientos agradables en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante evaluar las estrategias didácticas antes de incluirlas en la planeación didáctica de un curso, identificar claramente su propósito y llevar a cabo una prueba piloto de una experiencia lúdica con un grupo pequeño de alrededor de diez estudiantes o voluntarios antes de implementar el juego.

Dentro de la *web* existen muchos recursos lúdicos para integrar el juego a la práctica docente y la gamificación es parte de las estrategias ideales para trabajar con nativos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Mientras que las personas podamos desarrollar las habilidades interpersonales de manera apropiada y se conduzcan los juegos en un ambiente de cordialidad, sana convivencia y respeto por los pares, la experiencia lúdica en el aula de clases es una estrategia de gran valor para la convivencia y el desarrollo de inteligencias múltiples.

Referencias

- Awedh, M., Mueen, A., Zafar, B. & Manzoor, U. (2015). *Using Socratic and Smartphones for the support of collaborative learning*. arXiv preprint arXiv:1501.01276.
- Becker, S. A., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall, C. G. & Ananthanarayanan, V. (2017). *NMC horizon report: 2017 higher education edition* (pp. 1-60). The New Media Consortium.
- Gardner, H. & Hatch, T. (1989). Educational implications of the theory of multiple intelligences. *Educational researcher*, 18(8), 4-10.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A. & Hall, C. (2016). *NMC Informe Horizon 2016 Edición Superior de Educación*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Johnson, L., Becker, S. A., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A. & Hall, C. (2016). *NMC horizon report: 2016 higher education edition* (pp. 1-50). The New Media Consortium.
- Johnson, L., Becker, S. A., Estrada, V. & Freeman, A. (2014). *NMC horizon report: 2014 K* (pp. 1-52). The New Media Consortium.
- Levitin, D. J. (2006). *This is your brain on music: the science of a human obsession*. U.S.A.: Penguin Group.
- Marzano, R. & Gutiérrez, H. G. (1992). *Dimensiones del aprendizaje*. Tlaquepaque: Iteso.
- Meece, J. (2000). Desarrollo cognoscitivo: las teorías de Piaget y de Vygotski. *Antología de lecturas*, 191.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J. & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*.
- Salinas, A. V. (2009). Juego, material didáctico y juguetes en la primera infancia. *CEE Participación educativa*, 12, 194-206.
- Zuffi, R. C. (2015). Aplicación del diseño centrado en usuarios en juegos educativos interactivos de museo. *post (s)*, 1(1).

Recursos en línea para el maestro.

Socrative: <https://b.socrative.com/login/teacher/>

Educaplay: <https://es.educaplay.com/>

Kahoot!: <https://kahoot.it/>

talleres online: www.aprendizajehibrido.com

Doodle de la lotería mexicana: <https://www.google.com/doodles/celebrating-loteria?hl=es-419>