

MODELO PEDAGÓGICO EN ACCIÓN

> SERIE NÚMERO 5

El juego en el nivel superior



UFLO
UNIVERSIDAD

“El juego” implica -especialmente en los millennials- una forma de estar en el mundo, la expresión máxima de un momento revolucionario (el de la digitalización) que permite de una manera no lineal, solucionar problemas y tener una experiencia singular pero significativa del mundo”

(Baricco, 2019 p. 93).

- A continuación sugerimos algunas orientaciones, en línea con el **Modelo Pedagógico Institucional**, para pensar las aulas virtuales en la Universidad.



¿POR QUÉ HABLAMOS DE JUEGO Y EDUCACIÓN?

Desde los inicios más remotos de la educación, entendemos a la misma como un proceso que implica necesariamente la socialización del sujeto. En tal sentido el término “juego” es polisémico y cambia de acuerdo con el enfoque que se lo analiza. Una de sus acepciones lo define como entretenimiento y recreación (RAE, 2014); es decir, como un ejercicio placentero que permite liberarse de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura. Huizinga (1954/2007) describe el juego como una acción o una ocupación libre “que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (pp. 45- 46).

En la educación formal, el juego y las actividades lúdicas son reconocidos y valorados como recurso metodológico para la enseñanza, pero especialmente en los niveles inicial y primario (Savazzini, 2014). Esto no se da con frecuencia en la educación superior y menos aún en la universitaria (Clerici, 2021).

Podríamos decir que existe cierto discurso que asocia al jugar como una acción “poco académica y seria”. Quizá a medida que transcurre nuestra vida adulta, vamos encorsetando las prácticas a acciones que inmovilicen más que movilicen. En este sentido “imaginar momentos relacionados con lo lúdico en un aula universitaria se podría tornar polémico, cuando en realidad la instancia de juego, en cualquier ámbito educativo, nos abre las puertas al intercambio de experiencias y de conocimientos, en un ambiente de disfrute” (Rubio, 2012, p. 151)

En esta línea, Clerici (2021, p.3) agrega que “las actividades lúdicas contribuyen a dejar de lado tensiones, prejuicios e individualismos y se convierten en un medio de expresión por excelencia”. Para Baricco, en cambio, (2019, p.93) el juego” implica -especialmente en los millennials- una forma de estar en el mundo, la expresión máxima de un momento revolucionario (el de la digitalización) que permite de una manera no lineal, solucionar problemas y tener una experiencia singular pero significativa del mundo.

En los últimos tiempos, se ha asociado el juego a la gamificación, la ludificación y el aprendizaje basado en juegos (Game Based Learning) pero no es reciente su reflexión sobre esta temática. Según, Abt (1970), los “serious games” son juegos con fines educativos explícitos y que están cuidadosamente pensados para no ser destinados únicamente a la diversión. Por su parte, Lee y Hammer (2011) destacan que el objetivo de la gamificación o ludificación es el uso de la mecánica del juego, dinámica y los marcos para promover comportamientos deseados. De ello se desprende que el juego busca promover la motivación para lograr algo; en este caso, motivar el aprendizaje. Estos autores consideran la gamificación como una oportunidad para enfrentar dos problemas en la educación: la motivación y el compromiso (Clerici, 2021).



EL ROL DEL JUEGO EN EL NIVEL SUPERIOR

El juego implica una acción y en tanto tal “es una de las herramientas más efectivas para promover el aprendizaje y transferir el conocimiento gracias a su capacidad de simular la realidad ofreciendo un escenario para cometer errores y aprender de ellos en la práctica”. (Alvarez, 2010, p. 1).

En la universidad, el juego permite la participación activa de los estudiantes (Álvarez, 2010; Clerici, 2012) y promueve “la aparición de mayor creatividad, flexibilidad, distensión grupal, creación de buen clima de trabajo, cohesión grupal, y aprendizaje significativo de contenidos que estén incluidos en el dispositivo lúdico” (Savazzini, 2014, p. 190).

Clerici (2021) advierte que en la universidad la enseñanza basada en juegos y actividades lúdicas puede contribuir, además, al desarrollo de competencias, tanto específicas como transversales, al mismo tiempo que pueden resultar una motivación para el aprendizaje.

La potencia didáctica del juego abre una enorme cantidad de posibilidades dentro del aula:

- se ensayan nuevos roles,
- se prueban diferentes formas de manejarse,
- se conocen aspectos propios y ajenos,
- se fomenta la tolerancia recíproca,
- se trabaja en pequeños grupos,
- se promueve la generación de zona de desarrollo próximo en tanto el estudiante resuelve situaciones que exceden su posibilidad de respuesta individual pero que logra resolver con compañeros más capaces (Vigotsky 1988, p. 133).

El juego actúa como disparador o introducción a temas nuevos, diagnóstico de conocimientos previos, forma de evaluar temas desarrollados, estrategia de integración y motivación. Además, el docente deja de ser el centro de la clase en el sentido tradicional. A diferencia de la instrucción, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencia el aprendizaje significativo (Ausubel, Novak & Hanesian, 1983). El docente es quien diseña y piensa en forma anticipada lo que el juego va a generar entonces provoca una situación que luego tiene que poder moderar y sobre la cual reflexionar a posteriori. En el nivel superior, el juego supone un proceso de retrospectiva reflexivo y metacognitivo. No debe ser confundido con una distracción solo motivacional. Por eso, el docente si bien deja el centro de la escena, no deja nunca de estar allí gestionando lo que va a suceder y debiera suceder, gestiona la incertidumbre de una propuesta abierta pero no solo facilita también provoca, incita, orienta, vincula, explica, ayuda y sintetiza, es decir, enseña.



JUGAR ¿PARA QUÉ, CUÁNDO Y CÓMO?

¿Para qué?

Tal como sucede con cualquier tipo de recurso o estrategia, incorporar el juego en la Universidad supone siempre una intencionalidad pedagógica. Esa intencionalidad está orientada por los objetivos de aprendizaje explicitados en el programa o el desarrollo de ciertas competencias profesionales y socio profesionales definidas por el plan de estudio. El juego entonces está ligado al concepto de "Estrategias didácticas" que es ese despliegue de actividades de enseñanza que pone en acción el docente para generar las mejores condiciones posibles para el aprendizaje de sus estudiantes, y son producto de una planificación.

La estrategia de enseñanza siempre está enmarcada en un enfoque, se suponen ciertos modos de aprender y se suponen modos de presentar el conocimiento. Cuando la estrategia está orientada a la problematización del conocimiento, el juego como forma de orientar acciones en pos de la resolución de problemas vinculados a ese saber se transforma en un recurso poderoso.

¿Cuándo?

Cuándo implementar un juego en el aula depende de los objetivos de aprendizaje, entonces podremos seleccionar propuestas lúdicas que permitan aplicarse tanto al inicio, durante el desarrollo o cierre de una unidad didáctica, tema o clase, o combinar en distintos momentos.

¿Cómo?

Definir cómo jugar dependerá de los objetivos, de los contenidos, del perfil de nuestros estudiantes, del tiempo disponible, del contexto institucional que dé un marco para asumir cierto "riesgo" para salir de propuestas convencionales. Podrán ser juegos individuales, grupales, que podrán alentar la competencia o la cooperación entre estudiantes.

Aquí agregamos algunas propuestas que ayudarán a pensar cómo aplicar técnicas de gamificación en un tema, unidad o asignatura.

1. Adaptando juegos conocidos: Es la forma más simple de introducir el juego en el aula. Por ejemplo: dominó de conceptos, "elige tu propia aventura", preguntas y respuestas -erudito, pictionary-, verdadero o falso, pasapalabra, crucigrama, sopa de letras, "agente secreto", quién es quién, juego de la oca, scrabble, juegos de roles, juegos de simulación, representaciones teatrales.

2. Incorporar una experiencia lúdica a través de una propuesta de actividades y materiales que aplique la narrativa de alguna serie, libro, película, video juego, evento, cápsula del tiempo. Si bien es más complejo, porque supone elaborar un guión, es factible: Estableciendo misiones, desafíos, premios, logros intermedios, etc. adecuados a la temática narrativa. Ejemplo: sobre el evento "Mundial de Fútbol" (que suele ser bastante convocante) ¿puede ser útil utilizar este evento para desarrollar algún tema de nuestra asignatura?, ¿ el mundial puede ser un disparador para pensar temas de administración, abogacía, psicología, diseño, arquitectura, nutrición, kinesiología, educación, psicopedagogía, contador,

sociología, ingeniería ambiental, arquitectural, seguridad e Higiene? ¿Cómo podríamos acercarnos a esta narrativa? desde el contenido, desde la propuesta de actividades de aprendizaje, desde el formato de evaluación, desde el planteo de las reglas, desde la asunción de diferentes roles, desde la definición de equipos. Con la misma lógica, se puede elegir una serie, una película, alguna época, un video juego que con su misma lógica nos sirva de “contexto” para guionar el desarrollo de un contenido.



EL ROL DEL DOCENTE

El rol del docente no solo es activo, sino necesario y multifacético. En este apartado haremos referencia al rol del docente en los juegos, teniendo en cuenta que en sí mismos no logran el objetivo de que los alumnos aprendan, hace falta una adecuada intervención.

| Antes del juego

Seleccionar, Planificar, Preparar los materiales, Definir los tiempos y plazos.

| Durante el juego

Establecer las reglas, explicar la dinámica, cooperar en el desarrollo de la actividad, moderar, establecer tiempos de manera flexible.

| Después del juego

Analizar junto con los estudiantes cómo se sintieron, qué se logró con el juego y qué aprendizajes asociados a la experiencia pueden reconocer.





05 CLASIFICACIÓN POSIBLES

Existen distintas maneras de clasificar a los juegos. Roger Caillois (1958) divide a los juegos en cuatro tipos de juego de acuerdo al modo en que los jugadores pueden implicarse

JUEGOS DE COMPETENCIA	JUEGOS DE SUERTE	JUEGOS DE IMITACIÓN	JUEGOS DE VÉRTIGO
Se ponen a prueba habilidades y destrezas de sujeto	No se tienen en cuenta los méritos personales	Se relaciona con el juego de roles	Actividad que representa algún peligro para el jugador
Se establece una lucha de poder en la que se comparte un mismo espacio	Se emplea la adivinación y la profecía	Se practica comúnmente en arte y en teatro	Son comunes en las actividades circenses
Se ve reflejado el campo científico, tecnológico, político, económico, etc.	Desde la antigüedad se ha utilizado para buscar respuestas	Es la primera muestra de aprendizaje de un niño, el cual imita profesiones u oficios que más adelante asumirá como verdaderos	En el ámbito educativo se ve reflejado en la enseñanza y aprendizaje de los deportes extremos.
En la educación el proceso de evaluación promueve la competencia	Las personas de baja escolaridad creen en estas señales		

Fuente: (Herrera & Barbosa, 2014)

Otra manera de clasificar puede ser teniendo en cuenta el sentido del juego y los objetivos de la clase.

SENTIDO DEL JUEGO	EJEMPLOS
Juegos para integrar al grupo, romper hielo, favorecer la comunicación y el intercambio entre los y las estudiantes.	ovillo de lana, quién es quién,
Juegos para rastrear saberes previos en torno a un tema o unidad.	verdadero o falso, mito o realidad, preguntas y respuestas, erudito adaptado, pictionary adaptado, agente secreto.
Juegos para promover el interés y/o la motivación de los estudiantes.	crucigrama, sopa de letras
Juegos para problematizar el conocimiento a adquirir.	elige tu propia aventura, Juegos de roles, juegos de simulación, representaciones teatrales.
Juegos para repasar, integrar o sintetizar los contenidos trabajados en una clase o unidad.	dominó de conceptos, pasapalabra, juego de la oca, concursos de preguntas y respuestas
Juegos para permitir la autoevaluación y la evaluación entre pares.	verdadero o falso, preguntas y respuestas



¿CON QUÉ HERRAMIENTAS CONSTRUIMOS LA GAMIFICACIÓN?

Todos los juegos se pueden desarrollar en formato analógico o digital. A continuación compartimos algunos recursos TIC que pueden ser útiles para diseñarlos.¹

Aha Slides Permite crear encuestas atractivas, cuestionarios divertidos, concursos y juegos, ya sea para realizar en el aula o en casa, siguiendo cinco sencillos pasos: crear una cuenta gratuita, diseñar las preguntas eligiendo el tipo de respuesta (de opción múltiple, con texto, con imagen, abierta), escoger la configuración (juego en equipo, individual), invitar al alumnado y, por último, ¡jugar! Para hacer el proceso más sencillo, la plataforma también dispone de plantillas prediseñadas sobre diferentes temáticas listas para completar y usar en el aula.

¹ Extraído del blog Educación 3.0 "30 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos" Disponible en <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

Poll Everywhere Gratuita y fácil de usar, a través de esta herramienta los docentes pueden proponer una pregunta o un tema para que los estudiantes participen de manera anónima, sin necesidad de crear ninguna cuenta y mediante sus dispositivos móviles, tablets o computadoras. Para ello, primero, el docente debe crear un poll (encuesta) que genera un enlace al que los estudiantes acceden para responder. Es una herramienta acorde para utilizar en los encuentros sincrónicos.

Plickers Se trata de una aplicación de gamificación con realidad aumentada que solo necesita el móvil del docente para poner en marcha tests de forma dinámica. En primer lugar, el profesor debe introducir las preguntas en la web de la plataforma; las respuestas son de tipo 'sí o no', 'verdadero o falso' y 'marcar la respuesta correcta entre un máximo de cuatro'. Para responder, los estudiantes tienen que usar una tarjeta (que no es más que un papel) que contiene un código especial generado por el propio programa. Según la contestación que quieran dar, deben girarlo de una manera u otra y levantarlo. A continuación, el docente tendrá que enfocar y escanear las tarjetas para que el sistema de realidad aumentada reconozca lo que cada uno ha decidido, comprobando quién ha acertado y quién no. Cabe aclarar que, la aplicación requiere de una configuración previa donde se debe generar un aula virtual.

Socrative Con acceso diferenciado para alumnos y profesores, permite la creación de cuestionarios que los estudiantes responden en tiempo real desde sus móviles. Luego, dispone de rankings de resultados que pueden emplearse como forma de evaluación. Es gratuita siempre y cuando el número de estudiantes máximo sea 50, y ofrece planes premium que aportan un contenido más amplio.

ELEVER Gamificación, metodología y evaluación inteligente es lo que ofrece esta aplicación móvil que se centra en la 'microeducación'. Su objetivo es convertir su uso en un hábito diario para que el aprendizaje de los alumnos se consiga con ejercicios breves pero de forma continua. La app tiene varias versiones destinadas a los diferentes roles dentro del aula, así los alumnos tienen una con la que avanzan con los ejercicios y los juegos, y los profesores otra con la que monitorizan el trabajo de sus alumnos en temas de ciencias naturales, sociales, tecnología o salud. Es necesario mencionar que es una app. solo para teléfonos móviles.

Genially es un software para crear contenidos interactivos. Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones. A través de esta herramienta pueden crearse juegos de simulación, por ejemplo. Este software es recomendable para generar un aula virtual más atractiva ya que el contenido creado se puede incrustar permitiendo que el usuarios interactúen con el material.

Kahoot es una herramienta gratuita muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso. Se puede usar en cualquier ámbito disponiendo de un ordenador, una tablet o un móvil. Es una herramienta recomendable para los encuentros sincrónicos.

Mentimeter es una herramienta web online que sirve para hacer preguntas, encuestas y juegos a una audiencia. La aplicación permite lanzar diferentes formatos de participación para el alumno. Lo cual permitirá que jueguen e interactúen con la herramienta y a la vez aprenderán viendo y haciendo.

Además de los softwares, herramientas y aplicaciones que brindamos, recomendamos la exploración y uso de un recurso ya incorporado en las aulas virtuales de UFLO. Nos referimos a H5P. Este paquete de HTML5, permite crear contenido interactivo, presentaciones, evaluaciones incorporando la gamificación.

Existen una variedad de amplia de recursos. Para comenzar a explorarlos, sugerimos realizar los siguientes pasos:

- 1) Activar el Modo de edición
- 2) Dirigirse a Actividades o recursos
- 3) Seleccionar H5P
- 4) Desplazarse hacia Banco de contenido (abre una nueva ventana)
- 5) Al hacer click en Añadir se despliegan las diferentes opciones.

Para acompañar el proceso de configuración, pueden contactarse con el equipo tecnopedagógico a través de mail: **distancia@uflouniversidad.edu.ar**



A MODO DE CIERRE

Compartimos algunas Investigaciones publicadas para conocer distintas experiencias aplicadas en diferentes campos disciplinares:

Calatayud Estrada, M. y Morales de Francisco, J. (2018). *Gamificación en el entorno universitario: ejemplos prácticos*. https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/52689/2/25.Gamificacion_entorno_universitario.pdf

Este artículo proporciona ejemplos y recursos TIC aplicables a contenidos de Psicología y Ciencias de la Educación.

Lozada-Ávila C y Betancur-Gómez (2017). *La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática*. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, vol. 16, núm. 31, pp. 97-124.

Este artículo si bien se trata de una revisión sistemática, en las síntesis de los artículos explorados menciona ejemplos de diferentes disciplinas que se pueden rastrear: administración, abogacía, ciencias de la salud, arquitectura entre otros.

Calabor, M. S, Mora, A., y Moya, S. (2018). *Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico*. *Revista de contabilidad*, 21 (1), 38-47. <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.11.001>

Este artículo describe una experiencia docente de implementación de un Juego Serio en una asignatura de contabilidad de gestión de un grado universitario. Juego serio: son los juegos utilizados en la formación y educación, sean estos simulaciones, videojuegos, mundos virtuales o realidad aumentada).

Boudet J. M. y Huertas Talón J. L. (2018). *Superpoderes contra el Dr. Discriminador. Una experiencia de ludificación en el Máster en profesorado*. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 4, 68 - 81. <http://dx.doi.org/10.6018/riite/2018/327961>

Este artículo relata la experiencia de ludificación en una asignatura de Tecnología informática.

Corsi, D., Revuelta Domínguez, F. I., y Pedrera Rodríguez, M. I. (2019). *Adquisición de competencias emocionales mediante el desarrollo y uso de Serious Games en educación superior. Pixel - Bit. Revista de Medios y Educación, 56*, 95 -112. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i56.05>

Este artículo se refiere al estudio realizado en una institución argentina de educación superior y se comparan tres estrategias pedagógicas: la tradicional (basada en resolver problemas), el desarrollo de juegos serios (en la materia Programación Orientada a Objetos) y el uso de estos.

López Rodríguez, I., Avello Martínez, R., Baute Alvarez, L., & Vidal Ledo, M. (2017). *Juegos digitales en la educación superior. Educación Médica Superior, 32(1)*. Recuperado de <http://www.ems.sld.cu/index.php/ems/article/view/1301/654>

Si bien su título hace referencia a la Educación Médica se presentan en este artículo las reseñas de publicaciones con referencias al uso educativo de los videojuegos en el nivel superior. (no solo para la Educación Médica) Conceptualizaciones teóricas y experiencias.

Referencias bibliográficas

- Abelenda Fratini, M. F., Bedolla, C. y Dinapoli, G. (2024, septiembre 25-27). *Transformación digital en la educación superior: una mirada pedagógica. V Jornadas Institucionales de Innovación Educativa - Eje 1: Transformación digital.* <https://hdl.handle.net/20.500.14340/1787>
- Abt, C. (1970). *Serious Games*. New York: Viking Press.
- Álvarez, M. M. (2010). *El juego en la Universidad: relato de una experiencia. Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad, 62, 10.* http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_1/n_r_809/a_10931/10931.pdf
- Borrás Gené, O (2015) *Fundamentos de la gamificación. GATE Universidad Politécnica de Madrid* Recuperado de: https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Calvo, L. F., Herrero Martínez, R., & Paniagua Bermejo, S. (2020). *Influencia de procesos de ludificación en entornos de aprendizaje STEM para alumnos de Educación Superior. Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad, 12 (22), 35 - 68.* <https://doi.org/10.22430/21457778.1604>
- Clerici, C. (2012). *El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior. Revista Diálogos Pedagógicos, 10 (19), 136 - 140.* <http://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/dialogos/article/view/199>
- Corchuelo- Rodriguez, C. A. (2018). *Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, 63, 29 - 41.* <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Melo Herrera, Mónica Patricia, & Hernández Barbosa, Rubinsten. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. Innovación educativa (México, DF), 14(66), 41-63.* Recuperado en 28 de octubre de 2022, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es
- Ortiz-Clavijo, L. F. y Cardona-Valencia, D. (2020) *“Tendencias y desafíos de los videojuegos como herramienta educativa.”* Revista Colombiana de Educación, 1(84), 1-17. Recuperado de: <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12761>

Quezada R. A. (2011). *El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios*. *Educación y educadores*, 14 (2), 289 -307. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5513649>

Ruiz, M. Ángel, Ibarra Sáiz, M. S., y Rodríguez Gómez, G. (2020). *Aprender a Evaluar mediante Juegos de Simulación en Educación Superior: Percepciones y Posibilidades de Transferencia para los Estudiantes*. *Revista Iberoamericana De Evaluación Educativa*, 13 (1), 157 - 181. <https://doi.org/10.15366/riee2020.13.1.007>

Savazzini, M. (2014). *Reflexiones acerca de la utilización del juego como estrategia en Educación Superior: El cuerpo docente en juego*. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, 15 (23) 189 -193. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/484_libro.pdf

• **Julieta Gomez Zeliz, Secretaria Académica Regional Buenos Aires**

julieta.gomez@uflouniversidad.edu.ar

• **Micaela De Vega, Secretaria Académica Regional Comahue**

micaela.devega@uflouniversidad.edu.ar

• **Ivana Garzaniti, Dirección Pedagógica Buenos Aires**

ivana.garzaniti@uflouniversidad.edu.ar

• **Carla Solzona**

carlasolzona@gmail.com

• **Ana Genta**

ana.genta@gmail.com

• **Angela Basanisi**

angela.basanisi@uflouniversidad.edu.ar

• **Marina Fernández**

marina.fernandez@uflouniversidad.edu.ar

• **Sandra Sarda, Directora de Educación a Distancia**

sandra.sarda@uflouniversidad.edu.ar

• **Florencia Abelenda Fratini, asesora tecnopedagógica**

florencia.abelenda.fratini@uflouniversidad.edu.ar

• **Cristina Bedolla, asesora tecnopedagógica**

cristina.maris.bedolla@uflouniversidad.edu.ar

• **Giuliana Dinapoli, asesora tecnopedagógica**

giuliana.dinapoli@uflouniversidad.edu.ar

