

El papel del juego en la enseñanza

***Por: Sebastián Pinzón Salazar**

De manera permanente la educación plantea escenarios de enseñanza con el propósito de alcanzar objetivos significativos en la aprehensión del conocimiento a partir de los diferentes niveles de formación propuestos, una tarea poco sencilla por la complejidad inherente a este tipo de procesos. Como consecuencia, es imprescindible el uso de estrategias y tácticas innovadoras para cumplir con las metas propuestas, aquí entonces, es donde aparecen alternativas como la gamificación que apropia el juego como factor protagonista, pero direccionado de manera responsable y estructurada para permitir que se desarrolle en contextos que no son juegos.

Es importante señalar que los procesos de enseñanza no se focalizan de manera exclusiva en las escuelas, colegios, institutos o universidades, pues también son de interés para las empresas, dado que los trabajadores requieren de manera permanente desarrollar competencias para ser eficientes en la ejecución de tareas, prestar un buen servicio, elaborar productos de calidad, trabajar en equipo, comunicarse de manera asertiva, liderar, entre otros. Tanto en la escuela como en la empresa, la clase o capacitación magistral no son suficientes y presentan limitaciones.

Entonces, el aprendizaje no solamente se desarrolla en instituciones de educación o en entornos autodidactas para adquirir competencias que propicien el desarrollo de diversas actividades en un sinnúmero de disciplinas, también son de interés empresarial, y en cualquiera de los casos, la manera en la que se pueda realizar termina siendo clave por la inversión a nivel cognitivo o financiero. Por tanto, en este contexto, el cómo, es vital, el juego con propósito es una propuesta atractiva, pero termina siendo tan solo un vehículo, no el fin, dado que debe acompañarse de estructura y responsabilidad de quienes lo imparten. No debe ser jugar por jugar, responde a un diagnóstico de necesidades que aporta al desarrollo integral de quienes participan de estas prácticas.

A manera de ilustración, la gamificación podría desarrollarse como un juego en el que las personas participan de manera activa, representando un rol específico, con tareas puntuales, reglas, límites de tiempos, instrucciones que seguir que despierten emociones como la alegría o la frustración y diversas posibilidades creativas para solucionar un problema. Lo anterior, describe un escenario de retos, diversión, pero, sobre todo, de aprendizaje. Por esto, la gamificación cobra interés en la adquisición de conocimientos, porque permite a las personas vincularse en el aprendizaje y modificar la conducta a partir de la motivación.

En coherencia con lo planteado, diferentes resultados investigativos basados en la teoría de la autodeterminación respaldan el papel del juego en la enseñanza y el

aprendizaje. Finalmente, detrás del juego planificado existe un trabajo riguroso, por tanto, incluirlo en el quehacer docente o empresarial puede traer muchas ventajas.

*Docente Universidad Católica de Pereira