

## Didáctica lúdica: amenizar el aprendizaje

Categoría: 141-Orientación educativa  
Publicado: Martes, 31 Mayo 2022 23:44  
Escrito por Gloria De la Garza Solis

---



Muchos de nosotros hemos escuchado la frase “la letra con sangre entra” que expresa una antigua creencia de que el esfuerzo de estudio suele resultar arduo y doloroso. Afortunadamente, esa idea se ha ido superando con el desarrollo de la Pedagogía y actualmente se está difundiendo cada vez más la convicción de que los procesos de la educación formal deben orientarse con estrategias y metodologías que conviertan el aprendizaje académico en una experiencia disfrutable. Se denomina **Didáctica Lúdica** a un enfoque que promueve el uso del juego como un recurso en los procesos de enseñanza-aprendizaje escolares.

Las prácticas docentes basadas en el juego son comunes en la educación preescolar y frecuentes en la escuela primaria, ámbitos en que se acepta que los niños aprenden jugando, pero la Didáctica Lúdica despierta suspicacia cuando se busca aplicarla con jóvenes y adultos,

pues se supone que en los niveles de la educación media y superior, los alumnos ya deben tener una conciencia del compromiso que significa el estudio y se espera que cuenten con la disciplina necesaria para gestionar el trabajo académico dentro y fuera del aula. Muchos profesores de bachillerato y universidad consideran que incluir el aspecto lúdico en sus clases le resta dignidad a su labor profesional porque los vuelve “entretenedores” de los alumnos, temen ver vulnerado su prestigio como catedráticos serios y consideran que incluir juegos en las clases puede perjudicar la disciplina del grupo. La idea incluso provoca resistencia entre muchos estudiantes adultos, quienes consideran que jugar es perder el tiempo, una mera estratagema que introduce un docente que intenta cubrir vacíos en una lección que no ha preparado adecuadamente.

Frente a esas objeciones, es importante aclarar que la Didáctica Lúdica no se enfoca propiamente en la diversión, sino en la **motivación del aprendizaje**: el propósito es provocar un desafío cognitivo que detone el interés por el contenido de estudio e induzca al aprendiente a aplicarlo de manera creativa en la solución de un problema o una tarea concreta. Probablemente el área en donde más se ha desarrollado la Didáctica Lúdica es en la enseñanza de lenguas, para la cual existe una amplia gama de juegos que pueden usarse en distintos momentos de la clase con variados objetivos, como expondremos más adelante.

Las neurociencias han aportado evidencia interesante sobre los **efectos del juego en el cerebro y en el aprendizaje**. La participación en actividades lúdicas reduce los niveles de la hormona cortisol asociada al estrés, la cual inhibe el surgimiento de conexiones nuevas entre las neuronas y, en cambio, estimula la producción de serotonina y la dopamina, hormonas relacionadas con el bienestar emocional, lo que además favorece la regeneración neuronal y, por lo tanto, la plasticidad cerebral. El juego, orientado de manera adecuada, ayuda al desarrollo del cerebro, incluso en los aprendientes adultos.

Telis Marin (2022), pedagogo italiano con una larga experiencia en el desarrollo de materiales para la enseñanza de lenguas, enumera las siguientes **razones por las cuales conviene introducir actividades lúdicas en las clases** no sólo de idiomas, sino de otras disciplinas:

-Reducir el llamado **filtro afectivo** en el aprendizaje: durante el juego disminuye la ansiedad de usar el conocimiento correctamente,

porque los alumnos se enfocan en conseguir el objetivo del juego con menor miedo de equivocarse o hacer el ridículo que en el desempeño de una tarea más formal.

-Dar **centralidad** al estudiante en el proceso, porque tiene un papel activo y una responsabilidad consciente en el resultado de la actividad lúdica, que a veces se realiza en equipo.

-Favorecer la **socialización** en el grupo para construir un ambiente en el que sea posible el aprendizaje colaborativo.

-Proporcionar un **contexto** práctico de aplicación del contenido que se estudia, es decir, establecer condiciones para “aprender haciendo”.

-Ofrecer oportunidades para el **repaso** del conocimiento, de manera que se reduzca la tasa de olvido.

-**Variar el estímulo** para combatir la fatiga y el aburrimiento que a veces se presentan durante una clase.

-Reforzar la **satisfacción** por logros del aprendizaje y sostener así el interés por el contenido de estudio.

Todas estas razones están en consonancia con los principios del enfoque pedagógico constructivista y el enfoque comunicativo de la enseñanza de lenguas: aprender jugando es válido no sólo en la infancia y la niñez, sino también entre jóvenes y adultos.

Actualmente, casi todos los manuales para la enseñanza-aprendizaje de lenguas incluyen sugerencias de juegos para realizar en clase y muchas casas editoriales también producen juegos de mesa con propósitos didácticos que incluyen tableros, tarjetas, dados, fichas, perinolas y otros elementos que el docente puede aprovechar en la preparación de las lecciones. La clave para la eficacia de las actividades lúdicas es justamente la **preparación**, es decir, incluirlas dentro de una **secuencia didáctica planificada** con cuidado. Utilizar el juego de manera improvisada puede resultar contraproducente para el desarrollo de una clase si el docente no tiene en cuenta las siguientes variables:

1) El **propósito** de la actividad: ¿el juego servirá para introducir o

reparar un contenido? ¿para inducir a descubrir reglas o estimular razonamientos? ¿para resolver cooperativamente un problema? ¿para aplicar creativamente el conocimiento en alguna producción (diálogo, documento escrito, presentación oral, etc.)? Existen variados ejemplos de juegos con objetivos particulares: **memoramas** para presentar o repasar léxico referido a algún campo semántico particular (ropa, comida, profesiones, nacionalidades, etc.); **ensambles o rompecabezas** para inferir reglas gramaticales (uso de artículos, concordancia de sustantivos y adjetivos, formación y empleo de preposiciones y conectores lógicos, entre otros); **juegos de deducción** a partir de preguntas de respuesta unívoca para descripciones sencillas de personas u objetos como “Adivina quién” o “Batalla naval”; juegos de **pistas** que requieren intercambiar información para lograr un objetivo común, como “Encuentra el tesoro” o “Descubre al culpable”; **retos con vacíos de información** que suponen negociación de significados entre los participantes para completar lo que falta en mapas, imágenes, narraciones; **juegos de mesa sobre la cultura** del país o región donde se usa la lengua meta, como “Trivia”, “Maratón” u “Oca”. La lista es larga y los profesores pueden encontrar en el mercado muchos de estos materiales adaptados a los cursos de idiomas.

2) La **relación** de la actividad lúdica **con el programa de estudio**. El juego debe servir para reforzar o ampliar los contenidos previstos en el plan de estudios y los alumnos deben estar informados sobre la manera en que puede apoyar el logro de los objetivos de aprendizaje. Así los estudiantes comprenderán la utilidad de jugar en el aula y no lo percibirán como un entretenimiento sin sentido.

3) La **duración** de la actividad lúdica. A veces, el juego puede consumir una parte considerable del tiempo disponible de la clase. Lo conveniente es que el juego pueda realizarse completo durante la lección e idealmente debería ocupar sólo una parte de la misma. Pero a veces la ejecución del juego puede tomar una clase completa. En ese sentido, el docente debe evaluar si la actividad lúdica es suficientemente productiva para contribuir al mejoramiento del desempeño de los estudiantes y si los motiva a utilizar creativamente el conocimiento. En los cursos de lenguas, lo importante es que los aprendientes logren comunicarse de manera efectiva y correcta; con frecuencia, los juegos resultan más efectivos para ese fin que otras tareas académicas más convencionales y entonces dedicar toda la clase a un juego podría valer la pena.

-El **momento de la clase** en que inserta el juego. Guastalla (2022) señala que las actividades lúdicas movilizan una energía particular en el grupo de alumnos, lo que en ocasiones puede dificultar la gestión de la clase, pero también puede incrementar la motivación hacia el aprendizaje, por lo cual es relevante decidir cuándo introducirlas en la secuencia didáctica. **Al inicio de la clase**, el juego puede servir para crear más disposición hacia el tema de estudio cuando se percibe apatía por parte de los estudiantes, o bien, para dotarlos de algunos contenidos que les pueden ser útiles para la realización de una tarea compleja más adelante, asimismo el juego puede usarse para activar esquemas cognitivos en los que se integrarán los contenidos nuevos. **En un momento más avanzado de la lección**, la actividad lúdica funciona para brindar un contexto en el que los alumnos puedan aplicar el conocimiento: después de haber presentado o repasado algunas reglas, el juego brinda la oportunidad de ponerlas en práctica de manera más comunicativa, dado que en general se lleva a cabo con la interacción de otros compañeros dentro de una competencia para alcanzar el mejor resultado, ya sea en equipo o de manera individual. El juego también puede provocar un cambio de ritmo en la dinámica del grupo para reactivar a los alumnos cuando ha decaído la atención por cansancio. El juego **al final de la clase** puede servir para verificar si los estudiantes comprendieron una regla o un contenido y para ayudarlos a tomar conciencia de lo que han aprendido o son capaces de hacer con la lengua. Es una forma de concluir o cerrar la lección de una manera amena y dejar en los alumnos un buen sabor de boca después de una jornada de estudio.

En resumen, para usar de manera eficaz el juego en la clase, el docente debe tener claro **para qué servirá, cómo** se relaciona con el programa del curso, **cuánto tiempo** invertirá en él y **cuándo conviene** introducirlo en la lección.

La ejecución eficiente de la actividad lúdica depende de una cuidada logística: instrucciones precisas y claras sobre la realización de la misma, así como disponibilidad de los insumos y del espacio necesarios para realizarla cómodamente, por lo cual son pocas las probabilidades de que resulte exitosa la improvisación de un juego en clase.

El desarrollo de la educación a distancia y de la instrucción en línea ha contribuido también al diseño y a la adaptación de juegos interactivos en formato digital. De hecho, existen diversas

plataformas que proporcionan software para que los docentes creen gratuitamente sus propias versiones de distintos tipos de juego (crucigramas, sopa de letras, rebus, memoria, rompecabezas, serpientes y escaleras, laberintos, etc.) y los dejen en repositorios para compartirlos con colegas. Marín (2022) menciona las siguientes **ventajas de los juegos digitales**:

- Contribuyen a la **autonomía** del estudiante, porque puede realizarlos sin guía del docente y le proporcionan una corrección inmediata de las respuestas.
- Favorecen un **repaso activo**, porque el alumno es el protagonista y puede repetirlos cada vez que lo considere conveniente.
- Constituyen un **desafío cognitivo** que puede afrontar fuera de clase con la **libertad de equivocarse**, sin sentirse expuesto al ridículo, lo cual disminuye la ansiedad y puede incrementar el interés por el contenido de aprendizaje.
- Recurren a la **multimedialidad**, de manera que estimulan varios sentidos a la vez y funcionan para distintos estilos de aprendizaje.

Muchos de estas actividades lúdicas digitales funcionan mediante la técnica denominada **gamificación**, que consiste en recompensar al usuario por el logro de los objetivos alcanzados de diferentes formas: un beneficio merecido (puntos, premios o insignias coleccionables); un estatus (escalas de niveles de desempeño), competencia con otros usuarios (clasificaciones en una lista donde destaque entre los mejores por el logro de un desafío), superación o satisfacción personal (resolver retos o misiones sólo o en equipo).

Los juegos digitales pueden cargarse en plataformas de gestión actividades educativas, de manera que sirvan como complemento a las tareas en el aula. Esto resulta particularmente conveniente para docentes que no se sienten competentes o cómodos para organizar o dirigir actividades lúdicas en modalidad presencial, pero quieren proporcionar opciones amenas y estimulantes que los alumnos estudien fuera de clase, incluso de manera colaborativa.

La introducción del componente lúdico no sólo contribuye a volver divertido el aprendizaje, sino también a hacer más gratificante la enseñanza. Cualquier docente admitirá que le produce satisfacción comprobar que los alumnos alcanzan los objetivos curriculares y que,

además, manifiestan que les agrada el estudio de la materia. Algunos educadores sostienen que la Didáctica Lúdica puede ser el eje sobre el que se sostenga la motivación de los estudiantes y abogan por incluir algún tipo de juego en cada clase. En realidad, el placer del aprendizaje se basa sobre todo en la conciencia de logro, de constatar que se puede usar el conocimiento para resolver problemas o realizar tareas que son de interés del aprendiente. Algunas veces, los desafíos cognitivos podrán presentarse en forma de juego, otras requerirán del trabajo en proyectos y de otras estrategias pedagógicas. La preparación y gestión de un curso se basa en la capacidad del docente para discernir sobre las técnicas y recursos que pueden convenir más a las condiciones específicas de sus grupos de alumnos. No hay recetas infalibles para preparar una clase, la intuición y la experiencia del profesor es muy importante para orientarse entre los diversos enfoques, metodologías y técnicas didácticas que se han ido enriqueciendo con los aportes de las neurociencias, la psicología, las ciencias de la comunicación, la lingüística y la informática, entre otras disciplinas.

Concluyo esta exposición sobre la conveniencia de la Didáctica Lúdica con una frase de Telis Marin:

“La lección es como un viaje: disfrutar el recorrido vale tanto como la meta misma”

### Referencias:

Guastalla, C. (2022) *Creare materiali didattici per la classe di italiano. Corso di formazione*. XXVII Incontro nazionale di professori di italiano. AMIT-Istituto Italiano di Cultura Città del Messico.

Marin, T. (2022) “La didactica ludica in aula e a distanza”. Webinar 23 marzo 2022. XXVII Incontro nazionale di professori di italiano. AMIT-Instituto Italiano de Cultura Città del Messico-Edilingua. México.

Educativa “Gamificación, el aprendizaje divertido” en <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/> consultado el 19 de mayo 2022.

### **Lecturas recomendadas**

Cassany, D. (2021) *El arte de dar clase (según un lingüista)*  
Barcelona: Anagrama Argumentos

Ortiz, A, Jordán, J y Agredal, M. (2017) “Gamificación en educación. Una panorámica sobre el estado de la cuestión” *Educação e Pesquisa*, vol. 44, e173773, 2018 Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Consultado el 19 de mayo 2022 en <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>

Serie Divertimento (Como jugar y divertirse con...) de Editorial Altalena:

Mahieu, R. (1981) *Como aprender a escribir (prosa, poesía, teatro) jugando*. España: Altalena

Merlino, M. (1981) *Como jugar y divertirse con palabras*. España: Altalena

\_\_\_\_\_ (1980) *Como jugar y divertirse con periódicos*. España: Altalena