

# Juegos en el aula de clases: transformación de las dinámicas de aprendizaje

Por Dayana Matos Rodríguez  
Estudiante de Comunicación Social y  
Periodismo

**D**urante años las didácticas de aprendizaje en el aula de clases han seguido un modelo tradicional en el que solo el docente es quien guía la asignatura y los procesos de enseñanza han sido rígidos y sin flexibilidad al cambio. Estas técnicas habituales han sido reevaluadas y muchas instituciones trabajan en desarrollar nuevos modelos de aprendizaje que incluyen el uso de recursos novedosos y que permitan capturar la atención del estudiante y promover su participación más en los procesos de aprendizaje. Es el caso de la incorporación de la Ludificación en la clase, es decir, enseñar por medio de juegos serios que permiten que el alumno amplíe sus saberes mientras se divierte.

En la Universidad de Ibagué un equipo de investigadores del grupo de investigación P+TIC realizan el proyecto denominado "Cursos Presenciales a B-Learning y Aprendizaje Colaborativo: Dinámicas de transformación", en el cual se documentan y analizan los cambios más significativos en cuanto a tendencias educativas, para saber si lo que se está haciendo en la ciudad funciona en cuanto a rediseñar los cursos por medio de la gestión de documentos y la generación de dinámicas que permitan el aprendizaje del estudiante.

La doctora Cecilia Correa, directora del Centro de Innovación Educativa, AVACO, el docente de arquitectura Juan Fernando Fandiño y



*La Ludificación se ha incorporado con éxito en algunos cursos en la Universidad de Ibagué*

el profesor Luis Pachón, son los investigadores que están a cargo del proyecto, por medio del cual ellos teorizan en materia de investigación los procesos que se ejecutan en la Universidad, mientras contrastan lo que es tendencia en otros países frente a los avances de Colombia. El docente Luis Pachón, señala que gracias a la investigación, entendió que lo que él venía haciendo hace muchos años con sus alumnos, tenía un nombre y una base teórica, para algunos era conocida como Gamificación y para ellos como Ludificación.

La Ludificación en el aula de clases no consiste en juegos sin fundamento o como una simple diversión, sino que se basa en el término juego serio, por medio del cual los estudiantes aprenden mientras se divierten. Los juegos entonces son herramientas para el aprendizaje que implican una modificación en el aula de clase para convertir los temas tediosos en una actividad que despierte el interés del estudiante. Entendiéndose que la Ludificación es el ambiente macro en el que convergen las dinámicas de juego, es decir donde se propone la mecánica de cada actividad; y

los juegos serios son las actividades que se pueden realizar dentro o fuera del salón de clase con el objetivo de enseñar. Algunos docentes tienen posturas críticas frente a esta nueva tendencia, pues aseguran que es una moda que habla de educación disruptiva que rompe con lo tradicional.

Dentro de la investigación se define qué es Ludificación, se establecen las bases teóricas sobre el tema y se evidencia su aplicación en el curso de Geopolítica y Relaciones Internacionales del programa de Administración de Negocios Internacionales de la Universidad de Ibagué, lo cual permite analizar y observar la implementación de la Ludificación en el aula de clases, pues la asignatura es orientada por el docente Luis Pachón. En el curso había 39 estudiantes de los cuales 34 fueron encuestados como parte del estudio durante el semestre B de 2014.

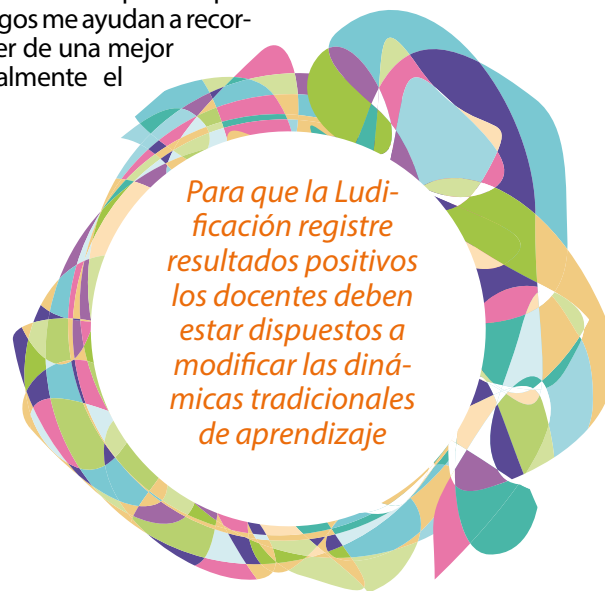
Actualmente el equipo de investigación recopila la información obtenida en la encuesta para concluir el estudio y coordinar su publicación para compartirla con la comunidad académica y ponerla a disposición de aquellos profesores interesados en incorporar nuevas técnicas para op-

timizar la didáctica en clase. Aunque el proyecto está en la fase final de redacción, hay unos posibles resultados que se derivan de la investigación previa y de la encuesta realizada a los estudiantes que participaron de los juegos en clase.

Teniendo en cuenta que el puntaje de la encuesta era de 0 a 5, en la que 0 era deficiente y 5 el mejor, los resultados fueron muy buenos luego de la tabulación ya que los estudiantes dieron el mayor puntaje al uso de los juegos en clase, además el 90% de ellos eligió la siguiente frase para describir las actividades en el salón: "Yo pienso que el uso de los juegos me ayudan a recordar y aprender de una mejor manera". Finalmente el

100% de los encuestados consideraron que aprendieron más con el uso de juegos en las aulas de clase.

Pero para que la Ludificación registre resultados positivos los docentes deben estar dispuestos a modificar las dinámicas tradicionales de aprendizaje y arriesgarse a incluir juegos serios en el aula de clases para motivar a los estudiantes a ampliar sus conocimientos por medio de otros procesos.



**Ficha técnica**

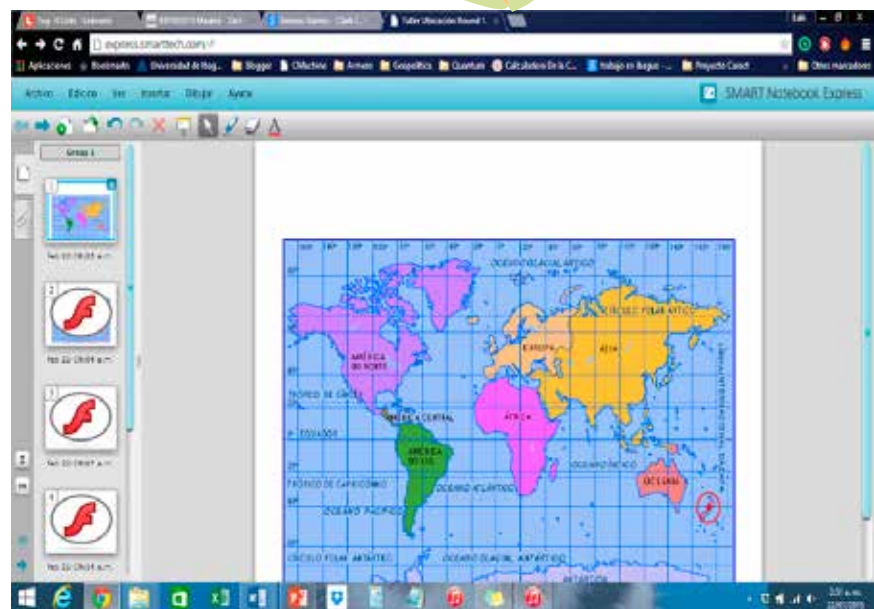
**Título del proyecto:** Cursos Presenciales a B-Learning y Aprendizaje Colaborativo: Dinámicas de transformación.

**Palabras clave:** Ludificación, juegos serios, gamificación.

**Grupo de investigación:** P+TIC

**Investigadora principal:** Juan Fernando Fandiño.

**Correo electrónico:** [juan.fandiño@unibague.edu.co](mailto:juan.fandiño@unibague.edu.co)



Mapa interactivo