

---

## **LA ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL 2º AÑO DE ABOGACÍA**

Bortolotti Antonella  
Profesora de la UCP

“Aprender no es un juego,  
aunque se aprende jugando”

### **RESUMEN**

El presente documento, da cuenta de las actividades formativas que se han llevado a cabo con los alumnos de la materia Derecho de los Contratos del segundo año de la carrera de Abogacía de la Universidad Cuenca del Plata; el mismo se desarrolló durante el cursado de la materia en los años 2018 y 2019. La implementación de una serie de dispositivos permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Nadie duda que la enseñanza universitaria está en un momento de transformación y búsqueda de un nuevo sentido de la transmisión del conocimiento, de un nuevo paradigma en la formación de profesionales, el cual intenta satisfacer la demanda social de profesionales de excelencia, solo académicamente sino altamente formados en competencias y capacidades para desenvolverse en el plano de una realidad cambiante. En este orden de ideas, la universidad está dando paso a un espacio más abierto y reflexivo, que prepare a los estudiantes personal y profesionalmente para la vida, para que puedan eventualmente responder a los problemas que tiene la sociedad actual.

Los procesos de cambio que afectan a la sociedad en general alcanzar sin duda a la educación, la marcha imparable de la globalización, la socialización y accesibilidad del conocimiento, sumado al desinterés general de los jóvenes en el desarrollo de actividades fuera de los dispositivos multimedia, hace que la creatividad en la actividad docente deba tener un lugar destacado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así es como se propone incorporar las actividades lúdicas al aula, intentando se conviertan en una herramienta estratégica, logrando realizar a través de ellas el recupero de los conocimientos previamente adquiridos por los jóvenes, de una manera desestructurada, al alcance, sin presiones, en un ambiente agradable y de manera atractiva y natural.

Palabras claves: Lúdica, competencias, dimensiones, estrategias, aprendizaje.

---

## **¿PORQUE LA UTILIZACIÓN DE “JUEGOS” EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO? - ACTIVIDAD LÚDICA COMO HERRAMIENTA**

El juego es una actividad natural, libre y espontánea del hombre y tiene un carácter universal, pues atraviesa todos los seres humanos en cualquier contexto socioeconómico-cultural, como así también toda la existencia humana, ya que los hombres, en todas las etapas de su vida, tienen contacto con actividades lúdicas como parte esencial de su desarrollo armónico.

Desde tiempos históricos, como se desprende de testimonios gráficos referentes a las actividades lúdicas aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias, en sus representaciones los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, la lírica, el baile, y el juego, consecuentemente, suponemos que el hombre jugaba, buscaba el goce, el placer y la creatividad que el juego supone en el desarrollo humano-social.

En efecto, las actividades de juego, son tan naturales, que podemos encontrarlo incluso en otras especies animales que manifiestan comportamientos lúdicos con otros animales de su misma especie, consecuentemente, somos parte de un mundo, un pasado, una historia, una naturaleza en la cual el juego forma parte indispensable del desarrollo personal y social.

El juego en si es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica (Ocaña, 2009).

Desde este punto de vista, el juego no es solo una “actividad naturalmente feliz” sino que podría ser opción más en el gabinete de herramientas docentes para el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para abordar los diferentes temas de clase.

Ahora bien, no necesariamente toda instancia de juego significa en si mismo un aprendizaje académico, no únicamente desde el “jugar por jugar”, por mera diversión, pero es dable reconocer que la lúdica, si se encuentra bien dirigida y cuenta con el andamiaje docente adecuado, buscando un objetivo de aprendizaje específico, propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone a la atención y la motivación para el aprendizaje de conceptos, no solo en niños, sino también en jóvenes y adultos. Es así que, bien planteada, la actividad lúdica es atractiva y motivadora, captando la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico.

La aplicación de dispositivos lúdicos dentro del aula, tiene múltiples beneficios en la formación integral del alumno, entre ellos fomenta el pensamiento creativo, la búsqueda de solución a problemas, pensamiento divergente, la formación de habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, enriquece la autoestima, la habilidad para la expresión oral y el desarrollo del lenguaje, además de que es una

---

actividad clave para la formación del hombre en relación con otros individuos, ya que pone en jaque la capacidad para relacionarse con otros y encontrar puntos de encuentro, expresar ideas de forma positiva, fomentar el trabajo en equipo y la interconexión con el otro en la búsqueda de un objetivo común.

En esta experiencia de implementación, los dispositivos lúdicos se concibieron como juegos de naturaleza competitiva, partiendo de una reestructuración del grupo clase (desarmando los grupos preestablecidos) y formando dos equipos heterogéneos, con la intención de propiciar la sana competencia entre pares, incentivando la superación personal y la unión entre los estudiantes.

### **¿REQUIERE UN CAMBIO EN EL ROL DOCENTE? – PROFESORES INNOVADORES Y CREATIVOS**

Desde ya, tenemos que reconocer que no existen estrategias ni recetas generalizadas, que aseguren resolver los problemas de desmotivación de los jóvenes, y que cada grupo de estudiantes es tan heterogéneo y diferente que difícilmente un mismo dispositivo tenga idénticos resultados. Sin duda requiere una tarea altamente comprometida del docente, quien debe reestructurarse en competencias que lo conviertan en "un docente innovador y creativo", rompiendo con los esquemas de docente que teníamos. Bajo esta consideración, el profesor es algo más que un transmisor y evaluador de conocimientos. Hoy, resulta arcaica la imagen del profesor que lee el texto de un libro mientras los estudiantes escuchan o toman nota, el docente que dicta mientras los estudiantes pasivamente copian, o el docente meramente expositivo, al cual no se puede interrumpir o cuestionar.

Sin duda el rol docente para los tiempos que corren conlleva una participación mucho más activa del docente, requiriendo del mismo mayor trabajo en su praxis docente, no solo mayor trabajo en el espacio áulico también en la tarea previa, ya que demanda sin duda mayor preparación que si nos limitáramos a la formación "intelectual" puramente de contenido disciplinar.

### **¿ADEMÁS DEL CONOCIMIENTO ACADÉMICO, QUÉ MÁS PODEMOS TRABAJAR? FORMACIÓN INTEGRAL DEL ESTUDIANTE.**

Es fácil caer en la tentación de pensar, sobre todo desde una perspectiva académica disciplinar, que la realización de estas instancias de juego reducen el tiempo disponible para "transmitir" los conocimientos disciplinares que nuestro plan de estudios requiere que adquieran nuestros estudiantes, en el proceso formativo que se desarrolla en un tiempo generalmente muy limitado, especialmente en las materias cuatrimestrales.

Pero debemos evaluar que podemos transmitir a estudiantes apáticos, desmotivados o desinteresados con la cátedra o en general con las actividades académicas. En más de una oportunidad podemos evidenciar que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción con sus compañeros, que les cuesta integrarse, que tienen dificultades con el aprendizaje, problemas en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante el desarrollo de las clases.

---

Y es justamente a esos alumnos a los que tratamos de llegar con la implementación de dispositivos lúdicos, para sacarlos de su zona de confort, para sacudirlos del estancamiento de la cotidianidad, para despertarlos con actividades innovadoras, que los obligue a levantarse del asiento, a hablar con sus compañeros, a formar equipos, a hablar frente a sus pares.

Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar el paso de un estudiante por el cursado, brindando una oportunidad para que los jóvenes inicien una relación amistosa y motivada por el aprendizaje, descubran y valoren sus propias capacidades, redescubran y valoren los logros obtenidos, valoren la riqueza de compartir experiencias con el otro.

### **¿CÓMO REALIZAMOS ESTA EXPERIENCIA? EXPERIENCIA DE IMPLEMENTACIÓN.**

La idea fue emprender metodologías en el aula usando y/o creando juegos con los estudiantes, orientando un proceso en donde todas las partes interesadas construyan e intervengan para un resultado común, poniendo en juego sus habilidades y conocimientos. Para lograr los objetivos seguimos las siguientes etapas:

- **Diagnóstico:** Determinamos los intereses formativos de los estudiantes, a través de preguntas y fijando objetivos académicos en conjunto. Así también se trabajó en el equipo de cátedra, junto a las abogadas adscriptas, con quienes en equipo fijamos las metas académicas perseguidas.
- **Planeación:** Se presentaron en el equipo de cátedra una serie de juegos conocidos por la generalidad de los jóvenes, y se seleccionaron los contenidos académicos que se deseaban trabajar a través de este dispositivo. Con esta información se determinaron que juegos y contenidos podían adaptarse de acuerdo con objetivos planteados previamente y la temática a trabajar.
- **Implementación:** Se llevaron a cabo las actividades lúdicas. Se dispuso la realización durante el horario de clases, utilizando una clase al finalizar cada eje temático. Se dividió el grupo clase en dos grandes grupos. El criterio de formación de los “equipos” fue seleccionado por los alumnos, por el cual compitieron hombres vs mujeres. Cada encuentro lúdico tuvo un equipo “ganador”, la cuenta de puntos se realizó durante el cuatrimestre.

La reestructuración de los grupos de trabajo para establecer diferentes dinámicas intentan establecer un grado de cercanía y confianza entre estudiantes que naturalmente se encuentran cercanos desde un ambiente de mayor naturalidad; el juego propicia comportamientos amigables.

- **Seguimiento:** En cada encuentro lúdico, a posteriori de la implementación se reflexiona, sobre los progresos, aprendizajes, dificultades y comportamientos individuales y del grupo participante en los juegos, a fin de ir mejorando la implementación de esta herramienta e incentivando la participación de los alumnos.

- 
- **Evaluación:** En equipo de catedra se reunió para comentar los resultados de implementación y se proponen nuevas actividades y cambios a los dispositivos para superar las dificultades que se presentaron en la experiencia del juego. Así también entendemos es conveniente que los estudiantes participen en este proceso de evaluación para la construcción y adaptación de los juegos para el siguiente año.

Como reflexión de estas etapas, puedo destacar especialmente la importancia de la etapa de evaluación del grupo clase previo a la implementación de estos dispositivos, ya que los resultados de los mismos juegos han tenido resultados muy diferentes en la implementación en los grupos clase de 2018 y 2019, denotando que la dinámica grupal de los estudiantes resulta un elemento fundamental para el éxito de las actividades competitivas.

También, descubrimos que para que este tipo de metodología tenga un mayor impacto, es importante que su implementación se lleve a cabo al finalizar el desarrollo de un eje temático, para que la misma pueda profundizar en el conocimiento adquirido y también sea una herramienta de cierre del eje temático.

Así también es dable destacar que estas prácticas tienen la ventaja adicional de que puede ser aplicada en cualquier área de la carrera.

### **CONCLUSIONES - POR MÁS EXPERIENCIAS LÚDICAS EN LAS AULAS.**

La experiencia de implementación de dispositivos lúdicos de instancia competitiva en el aula tuvo resultados altamente satisfactorios.

Entendemos es necesario valorar el uso de la lúdica en el aula no solo por las ventajas que ofrece para mejorar resultados académicos, sino también el impacto positivo que pudimos evidenciar la mejoría del compañerismo y la convivencia dentro del aula. En especial pudimos observar un cambio en la participación de algunos estudiantes, la comunicación entre pares, la cooperación y el respeto por las normas acordadas previamente, las cuales fueron aceptadas, aplicadas y valoradas en todo momento.

La disposición de un ambiente lúdico en el aula, transformo el estado vertical y distanciado del espacio áulico, cambiando el sistema de relaciones docente-alumno. Nos permitió desarrollar reflexiones en cuanto la propia práctica docente, pues durante el proceso se logró una vinculación con los alumnos mucho más cercana y amigable, lo cual permitió un intercambio de conocimientos y experiencias desde otro lugar.

Sin duda la aplicación de estas estrategias contribuye al enriquecimiento personal de los docentes en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.

---

## Referencias

- DAVINI, Cristina; Métodos de Enseñanza ; Ed. Santillana; 2010
- ORTIZ, Ocaña. (2009). *Jugando Tambien se aprende*. Madrid: Didáctica.
- VALLAZA Eleonora, “La articulación teoría- práctica: Un desafío de la docencia universitaria”, 2011
- HAMILTON D. (1996) la transformación de la educación en el tiempo. Estudio de la educación y la enseñanza formal. Trillas. México.
- SCHON. D (1992) la formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Paidós. España. 1992
- SCHÖN, Donald (1992), La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Editorial Paidós, Barcelona.
- DIAZ BARRIGA ARCEO, Frida (2003) Estrategias para el aprendizaje significativo. Revista electrónica de Investigación Educativa. Año 5, N°002. Universidad Autónoma de Baja California Ensenada, México.