# **EXPERIENCIAS LÚDICAS (ENFOQUE)**

La lúdica[[1]](#footnote-1) es abordada como un aspecto del desarrollo humano que fomenta su dimensión psicosocial, la adquisición de saberes, conformación de la personalidad, entre otros elementos que se vinculan a una gama de actividades asociadas con el placer, goce, actividad recreativa y el conocimiento (Posso, Sepulveda, Navarro, & Laguna, 2015).

La experiencia lúdica, en el proceso de aprendizaje en niños y niñas, se liga estrechamente con el desarrollo de juegos. Desde este punto de vista, la lúdica hace referencia al disfrute que produce el juego docente, y por tanto, el desarrollo de actividades lúdicas como estratégicas pedagógicas contribuye a la formación integral (Posso, Sepulveda, Navarro, & Laguna, 2015).

El reporte de Unicef, publicado en octubre de 2018, abordó el juego como una estrategia de aprendizaje esencial. Al respecto, afirmó que, si bien el aprendizaje se desarrolla durante toda la vida, en la primera infancia, o etapa preescolar, el proceso de aprendizaje se produce con una rapidez que no se replica en otra fase[[2]](#footnote-2) (Unicef, 2018, pág. 8).

En este sentido, el organismo sostuvo que el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños obtienen conocimientos y competencias esenciales. En este contexto, tanto las oportunidades de juego, como la exploración y aprendizaje práctico, son fundamentos para la construcción de programas educativos (Unicef, 2018).

## **¿Qué son las experiencias lúdicas?**

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística, no obstante, por medio del juego pueden incentivarse competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. En esta línea, las experiencias lúdicas permiten que niños y niñas empleen una serie de competencias que, bajo actividades con planificación y ejecución adecuadas, fomentan el desarrollo y el aprendizaje de forma más eficaz en comparación con otras acciones que comparten el mismo objetivo (Unicef, 2018, pág. 10).

El aprendizaje a través del juego[[3]](#footnote-3), conlleva la vinculación de los distintos contextos de la vida de los niños y niñas, es decir, considera el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general. De este modo, se promueve la existencia de una continuidad y la conexión del aprendizaje con el tiempo y los diferentes contextos (Unicef, 2018, pág. 13).

Al respecto, Unicef ha desarrollado las siguientes caracterísiticas del juego y su experiencia en el proceso de aprendizaje (Unicef, 2018, pág. 9):

* Productividad: Los niños y niñas juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que conocían previamente. A través del juego, expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.
* Diversión: Pese a los retos y frustraciones asociadas con el desarrollo de los juegos, se mantiene una sensación general de disfrute, motivación, emoción y placer.
* Participación activa: Con relación al desarrollo del juego, los niños y niñas se implican profundamente, lo que permite mezclar la actividad física, mental y verbal.
* Interacción: Tanto el juego como el proceso de aprendizaje no son estáticos. Durante su desarrollo se practican competencias, prueban posibilidades, revisan hipótesis, y descubren nuevos retos, elementos que contribuyen a generar un aprendizaje más profundo.
* Interacción social: El juego permite que niños y niñas comuniquen ideas y entiendan a los demás por medio de la interacción social. Este elemento permite construir un conocimiento más profundo y relaciones más sólidas.

## **¿Qué rol cumplen en la educación?**

El juego actúa como base para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales claves. De esta manera, el juego ejerce como un canal a través del cual, los niños y niñas aprenden a forjar vínculos con los demás, asimismo, a compartir, negociar y resolver conflictos, junto con contribuir a su capacidad de autoconfirmación (Unicef, 2018, pág. 10).

El aprendizaje basado en juegos enseña a niños y niñas aptitues de liderazgo y a relacionarse en grupo. Desde esta perspectiva, el juego constituye una herramienta natural que pueden utilizar para incrementar su resiliencia y competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y abordar los distintos retos sociales, además de superar temores (Unicef, 2018, pág. 10).

## **¿Cómo se usan para expresar contenidos?**

El rol de la lúdica en aulas radica en la generación de ambientes facilitadores de experiencias vivenciales[[4]](#footnote-4). De esta manera, niños y niñas aprenden normas y pautas de comportamiento orientadas a las responsabilidades que obtendrán en sociedad, así también, se benefician de comunicación y manera de expresión franca (Oñate-Gonzalez, 2020).

En este sentido, el juego no es solo una actividad espontánea, también se pone a disposición de niños y niñas para que cumplan sus objetivos y desarrollen sus potencialidades a partir de la socialización en el entorno escolar. De esta manera, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y genera situaciones de aprendizaje en sentido crítico (Alcedo & Chacón, 2011, pág. 72).

## **Experiencias lúdicas como medio de transferencia de conocimiento**

El juego tiene un potencial educativo como experiencia de aprendizaje, lo cual implica la participación de niños y niñas de forma simbólica-integral a través de distintas actividades ligadas al desarrollo del saber, hacer, ser y convivir (Alcedo & Chacón, 2011).

Unicef destacó que los juegos permiten en niños y niñas la capacidad de acción y su control de la experiencia. Elementos que se vinculan con la iniciativa, su proceso de tomas de decisiones y su nivel de determinación propia en el desarrollo del juego. Esto conlleva a que, en una etapa posterior, niños y niñas adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de reconocer y confiar en sus capacidades, autonomía y trayectoria propia en el proceso de aprendizaje (Unicef, 2018).

## **Lúdica y convivencia escolar**

La lúdica y convivencia escolar comparten el espacio pedagógico. En este sentido, a través del juego los estudiantes aprenden a relacionarse, expresar y controlar sus emociones, lo que contribuye al proceso de integración socioemocional. En este sentido, bajo la consideración que las emociones son inherentes al ser humano, es necesaria la entrega de herramientas que permitan el manejo de situaciones de conflicto, expresión de sentimientos (amor, odio, tristeza, entre otros) y proyección como un ser social (Posso, Sepulveda, Navarro, & Laguna, 2015).

Ante la concepción de que el conflicto, bajo determinadas condiciones, puede conducir a la violencia, sobre todo en contextos vinculados con las comunidades educativas, es preciso que orienten los problemas de forma constructiva a partir de experiencias lúdicas. Esta herramienta apunta a reducir los conflictos, de modo tal, que las diferencias generadas en el aula se canalicen de forma eficaz y constructiva (Posso, Sepulveda, Navarro, & Laguna, 2015).

# **Bibliografía**

Alcedo, & Chacón. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de*, 69-76.

Oñate-Gonzalez. (2020). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*.

Posso, Sepulveda, Navarro, & Laguna. (2015). La lúica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 163-174.

Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.* Nueva York: Fondo de las Naciones Unidad para la Infancia UNICEF.

1. Los enfoques lúdicos se posicionan en el ámbito la educación moderna que, a diferencia de la tradicional, promueve la participación del estudiante en el proceso de aprendizaje. En este sentido, el psicólogo Semyonovich Vygotsky sostiene que el desarrollo de los humanos se explica en términos de interacción social, por tanto, el juego constituye una fuente de desarrollo. Otros teóricos ligados al debate del rol de lo lúdico en la pedagogía son Jean Piaget y María Montessori. [↑](#footnote-ref-1)
2. En este sentido, el Ministerio de Educación de Chile, a través del Centro de Perfeccionamiento, Experimentación e Investigaciones Pedagógicas, a dispuesto una serie de recursos (denominadas cápsulas) que promueven actividades lúdicas y el juego como proceso de enseñanza. Disponible en: https://desarrollodocenteenlinea.cpeip.cl/acciones-formativas/capsula-actividades-ludicas-y-el-juego-como-estrategia-de-ensenanza [↑](#footnote-ref-2)
3. A modo de ejemplo, es posible visitar un catálogo de experiencias lúdicas (CEL) creado a partir de experiencias reales de uso de juegos de mesa por parte de maestros y estudiantes en distintos ciclos educativos. Ver en: https://www.elcel.org/es/ [↑](#footnote-ref-3)
4. A modo de complemento, se tiene el desarrollo lúdico a través de la gamificación, en particular el serious game, a través del cual, se crea un entorno similar al juego, pero con componentes que simulan realidad de forma estructurada. Para más información es posible visitar recursos sobre la gamificación en: https://emil-lab.eu/experiencia-ludica [↑](#footnote-ref-4)