

El poder del juego en educación superior, creatividad en aprendizaje terciario

EDUARDO FRANCO SILVA*

Universidad Adventista de Chile – Chile

Recibido el 01-12-20; primera evaluación el 02-12-21;
segunda evaluación el 21-02-22; aceptado el 28-02-22

James, A. y Nerantzi, C. (eds.). (2019). *The power of play in higher education: Creativity in tertiary learning*. Palgrave Macmillan. 359 pp. ISBN 978-3-319-95779-1, ISBN 978-3-319-95780-7 (eBook)

1. INTRODUCCIÓN

La obra es una colección de artículos académicos sobre el juego en la educación superior, aportando fundamento teórico desde la neurociencia, el currículo y la didáctica en cuanto a los efectos positivos de su empleo en nivel terciario, y entrega ejemplos y guías prácticas de destacados profesores de diversas universidades norteamericanas y del Reino Unido que ejercen docencia universitaria en variadas disciplinas y especialidades. Además, aporta resultados de investigaciones académicas en relación a los beneficios del empleo del juego para favorecer el aprendizaje y el desarrollo de competencias en educación superior.

La tesis principal de los editores, asociados a University of Winchester, UK y Centre for Excellence in Learning and Teaching Manchester Metropolitan University Manchester, UK, es que el juego aplicado en la enseñanza de nivel superior es útil para despertar la creatividad, aumentar la motivación y provocar aprendizajes perdurables.

* Teólogo pastoral por la Universidad Adventista de Chile (1997). Licenciado en Educación por la Universidad Tecnológica Metropolitana - Chile (2005). Magíster en Teología, Universidad Adventista del Plata - Argentina (2014). Licenciado en Teología por la Universidad Adventista de Chile - Chile (2018). Fue director de Formación Espiritual y Pastoral Universitaria por la Universidad Adventista de Chile. Docente en la Universidad Adventista de Chile, Facultad de Teología en 2016. Secretario académico de la Facultad de Teología de la Universidad Adventista de Chile, entre 2017-2020 y decano de la Facultad de Teología en la Universidad Adventista de Chile a partir de 2021. <https://orcid.org/0000-0002-0191-9700>. Correo electrónico: publicacionesdirinves@gmail.com



Estamos frente a una obra útil, para quienes se interesen en el ámbito de la docencia a nivel superior y quieran innovar de manera informada en este campo. Los editores y colaboradores cumplen con los propósitos del texto, avalan la obra, las credenciales académicas de los autores y su experiencia en el campo.

Más de sesenta contribuidores aportan con evidencia teórica y empírica al sustento de la tesis del libro, desde campos tan variopintos como las matemáticas, artes, literatura, salud, arquitectura, psicología, y negocios entre otros. Todos ellos reportando sus propias experiencias y conocimiento científico del tema en cuestión.

2. PROPUESTA DE LOS AUTORES

Con el beneficio de la neurociencia moderna, ahora sabemos que la emoción, la razón y el cerebro humano están íntimamente vinculados, y que las afirmaciones filosóficas hechas por Descartes y otros en cuanto a la separación de la mente y el cuerpo y que los aprendizajes prácticos y teóricos deben ir separados simplemente no funcionan (James y Nerantzi, 2019). Sin embargo, la educación todavía lleva la marca de sus puntos de vista, provocando la separación entre el aprendizaje académico y práctico, gozando el primero de un mayor estatus que el segundo.

Algo similar ha sucedido con la forma en que se separó el juego de la educación, aunque esto no se reduce a la influencia de un individuo. Más bien, ha sido una evolución cultural gradual hacia una versión más seria del aprendizaje. En los primeros años escolares, el juego educativo es prácticamente sinónimo de aprendizaje. Pero, a medida que los alumnos crecen, el juego es alejado cada vez más de la experiencia de la escuela; y una vez en la universidad, jugar, con demasiada frecuencia puede verse como poco serio, lo que sugiere una falta de calidad. Sin embargo, desde hace un tiempo las ciencias del aprendizaje Harrington (1990), Fullan y Langworthy (2013), y Lucas y Spencer (2017), nos muestran la importancia de la creatividad, exploración, imaginación lúdica, el involucramiento de las emociones, y los tipos de perspectiva que el juego promueve a la hora de enseñar en todos los niveles.

Los autores, sostienen la idea de que la educación superior puede y debiese ser divertida hoy. Cada una de las contribuciones propone que la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior pueden ser excelentes, entretenidos, creativos, rigurosos y sorprendentes al mismo tiempo. Además, aportan evidencia en torno al beneficio que el juego trae sobre la creatividad, la motivación, la construcción de aprendizajes más significativos y duraderos, contribuyendo

al propósito último de la educación superior, que es proveer profesionales e investigadores de excelencia, altamente motivados, y con pasión por descubrir, comprender, y mejorar nuestro mundo.

Los colaboradores exploran espacios y métodos lúdicos, cada uno de ellos nos desafían a todos los involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel terciario a liberar al niño que llevamos dentro y usar el pensamiento infantil con buenos resultados en la universidad.

3. CONTENIDO DEL LIBRO

Al inicio, en el primer artículo «Making a Case for the Playful University», Alison James (2019) presenta en una narrativa personal sus argumentos a favor del juego en Educación superior, abordando temas, interpretaciones y perspectivas teóricas que se repetirán a lo largo del libro, argumenta sobre la importancia y el valor del juego en la educación terciaria.

Luego de presentar los principales argumentos, el texto se subdivide en seis secciones que abordan el juego en educación superior desde diversas perspectivas.

3.1. Parte I Entrenadores y desarrolladores

Esta sección presenta experiencias sobre cómo habilitar el potencial de otros a través del juego integrado al plan de estudios y el diseño de actividades en la formación del profesorado.

Exploración: Volverse juguetón - El poder de un módulo lúdico; muestra como la práctica del juego permite a los estudiantes encontrar y desarrollar su identidad académica y acercarse entre ellos.

¡Escapar! Descodificando las teorías de aprendizaje a través del juego. Este juego de Escape, en el que los participantes están encerrados en una habitación y trabajan en colaboración para escapar, presenta una oportunidad para la experimentación con conceptos pedagógicos desconocidos a través del juego.

«Aprendí a jugar de nuevo», la integración de juego activo como experiencia de aprendizaje para entrenadores; muestra lo esencial que es reconectarse con el juego para entrenadores deportivos adultos y como ayuda a ampliar la visión del estudiante en cuanto a las situaciones de la vida real amplificando las habilidades adquiridas.

Bosquejo: El juego de entrenamiento; presenta a los estudiantes de psicología el poder del juego para reconocer, dar forma y dirigir el comportamiento en el aprendizaje.

Jugar en la práctica – innovación a través del juego en currículum de posgrado; contrarresta la suposición de que el aprendizaje basado en el juego es de valor solo para los primeros años de enseñanza, y describe cómo se ha utilizado para desarrollar y llevar a cabo investigaciones dentro de educación superior en programas de postgrado.

Experiencia de ejecutar un módulo de «juego y creatividad» en una escuela de Arte y diseño; comparte la motivación y la experiencia del autor al ejecutar el módulo para inspirar a otros en el contexto de una escuela de arte.

3.2. Parte II Maravillas asombrosas

La oscuridad lo haría: Educación superior, juego y alegría; es un proyecto que crea misteriosos e inusuales ambientes dentro de los cuales los participantes pueden jugar, sentirse seguros, estimulados, y participar como personas integrales, con preguntas epistémicas fundamentales de la naturaleza, creación y exploración del conocimiento.

Jugando con el lugar – responder a las invitaciones; reporta experiencias de juego y educación basadas en los espacios, con estudiantes que se preparan para ser profesores de enseñanza primaria.

Cajas de curiosidades: jugando con artefactos en la formación de profesores. Este estudio de caso, describe la pedagogía lúdica usando objetos curiosos en la formación de profesionales en docencia, utilizando una sala de Curiosidades inspirada en las «salas de maravillas» de los siglos XVI y XVII.

Pedagogías juguetonas: colaboraciones entre estudiantes universitarios y alumnos escolares en un centro de aprendizaje al aire libre y la ventana emergente «Juego de escape»; este artículo, describe cómo la práctica lúdica y creativa puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su comprensión de conceptos desafiantes llevándolos establecer vínculos más claros entre la teoría y la práctica.

Enseñar y aprender dentro de la cultura «La caja de zapatos» muestra cómo una simple caja de zapatos, llena de objetos culturales, se puede usar para mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, específicamente en la enseñanza de cultura, ética y comunicación.

3.3. Parte III Experimentadores

En esta sección se presentan trabajos en tono a la investigación, exploración, divulgación, experimentación e innovación en la utilización del juego en entornos enseñanza de nivel superior en diversas disciplinas.

La dopamina y el trabajo duro en la ciencia del aprendizaje; describe el papel del juego en la ciencia y su enseñanza, también explica como el juego ayuda a crear entornos de aprendizaje atractivos y estimulantes.

Jugar en ingeniería educativa; explora el juego como un proceso de descubrimiento en docencia de ingeniería que inspira y provoca asombro.

Experimentando la necesidad de manejo de proyectos a través del desafío de lanzar el huevo; toma un juego conocido para permitir a los estudiantes experimentar y reflexionar sobre los desafíos del trabajo en proyectos.

Actividades de participación pública para estudiantes de química; expone los resultados de un programa de divulgación que brinda oportunidades para «jugar» con la química, que estimula el interés público en la ciencia y también beneficia al posgrado

Matemáticas juguetonas; desarrolla el concepto de las matemáticas como un tema muy creativo, cuyo ejercicio se puede aplicar una amplia gama de juegos al detectar patrones, revelados incluso en las actividades diarias más cotidianas.

Conectando personas y lugares usando gusanos y desechos; describe dos talleres lúdicos que abordan conceptos clave de cuidado ambiental, sostenibilidad y bienestar animal.

Matemáticas, Meccano® y motivación; utiliza la construcción lúdica para hacer que los estudiantes desarrollen su pensamiento matemático y fijen sus aprendizajes. El conocimiento no se recibe pasivamente, sino que se construye activamente a través de la participación.

Jugar y aprender en espacios urbanos – una colaboración interdisciplinaria; se basa en una colaboración inusual entre una escuela de negocios y un profesional del museo bellas artes, con el apoyo de un plan de financiamiento del emprendedor creativo en residencia.

La novedad sacude el aula de historia; este artículo, revela las posibilidades que se abren cuando la desesperación impulsa a un docente a jugar para permitir a los estudiantes lidiar con eventos difíciles y complicados en la historia.

3.4. Parte IV Escritores y comunicadores

Esta sección expone experiencias de introducción del juego en el ámbito de la literatura y la poesía en la práctica académica en niveles superiores

Exploración: ¡No escriba en las paredes! Es un proyecto construido alrededor de las nociones de imaginación y juego, que invita a los participantes a una

visita de pasantía en el extranjero para participar en una narrativa con su ciudad anfitriona.

Poesía como juego; muestra cómo la escritura de poesía *sin riesgo* ayuda a los estudiantes a *ver* más claramente tanto el mundo natural como el reino espiritual, mientras aprenden para contemplar e intercambiar ideas.

Juego de palabras para sustentar desarrollo académico; es un programa de apoyo al desarrollo académico, muestra cómo una universidad anima a los profesores a jugar con el lenguaje para descubrir nuevos significados y hacer conexiones con la práctica docente y académica.

La fábrica de comunicaciones; es el nombre dado a un programa co-curricular en la escuela de moda de la Universidad de Moda de Londres UK que recibe estudiantes de aproximadamente 35 países, en el que con la implementación de seminarios y actividades lúdicas ayudan a los alumnos a superar el choque intercultural y crear un sentido de pertenencia, al mismo tiempo de practicar habilidades como el pensamiento creativo, dirección de proyectos, discusión crítica y trabajo en equipo entre otros.

Escritura lúdica con Writing PAD; analiza técnicas lúdicas de las artes para mejorar el compromiso con la escritura académica y la investigación a través de diversas disciplinas y niveles.

3.5. Parte V Constructores y simuladores

Muestra como la aplicación de la simulación y el juego con Play-Doh® y Lego® ayudan a estudiantes a alcanzar mejores aprendizajes y colabora en la investigación académica.

Pelucas, salsa marrón y damas teatrales; examina como la simulación clínica realizada en hospitales como forma de entrenamiento, puede entenderse como un juego, que implica crear y mantener ficciones, juegos de rol, personajes teatrales y construir estructuras narrativas satisfactorias para facilitar y fijar aprendizajes.

Usando el juego para acortar la brecha de comunicación; usa colaboración teatral para permitir a los estudiantes de medicina y el área de la salud, comprender cómo los médicos necesitan comunicar procedimientos desafiantes a una población diversa en situaciones demandantes.

Construyendo lo abstracto: Modelado metafórico con Play-Doh® en ciencias de la Salud; esta pieza explora el potencial de la creación metafórica de modelos utilizando Play-Doh® como un enfoque multisensorial para el aprendizaje y desarrollo en la educación superior.

Nuestro viaje de aprendizaje con LEGO®; resume diez años de actividad trabajando con LEGO® y LEGO SERIOUS PLAY® para académicos, en el desarrollo educativo y personal.

Usando LEGO® para explorar el amor a la profesión como elemento de práctica laboral juvenil – oportunidades y obstáculos; este ensayo relata cuán dialógico y transformador es el aprendizaje mejorado cuando se usa LEGO® para facilitar las discusiones en el aula con estudiantes universitarios sobre aspectos críticos de su práctica profesional.

Crear representaciones teóricas con LEGO®; expone la experiencia de basar las actividades de aprendizaje en el juego con Lego para alumnos de maestría en educación, demostrando como la integración del juego con trabajos académicos en curso, pueden ayudar a los estudiantes a romper los patrones de pensamiento existentes para descubrir su pensamiento implícito y conexiones laterales.

3.6. Parte VI Jugadores y Resuelve enigmas

Esta sección relata experiencias de aplicación del juego para el desarrollo de diversas habilidades académicas, así como el diseño de estrategias de enseñanza.

Un bailarín y un escritor entran en un aula; una propuesta para examinar cómo jugar puede mejorar la enseñanza en diseño y escritura.

Desde el punto de vista del jugador; es una evaluación de la enseñanza basada en juegos en técnicas de la informática y planificación urbana. Los resultados muestran mejoras en la percepción del estudiante de compromiso, creatividad, trabajo en equipo y disfrute del proceso de aprendizaje.

Wardopoly – aprendizaje experimental para enfermería basado en el juego; es un juego de mesa personalizado basado en la práctica, que adopta principios de simulación clínica y mecánica con el propósito de capacitar a los estudiantes para que adopten voluntaria y activamente conductas de aprendizaje comprometidas y auto determinadas.

Usar juegos para diseñar juegos; demuestra los beneficios de trabajar con estudiantes para diseñar métodos de investigación para la enseñanza con base en el juego.

Juegos de mesa en la conservación de la vida silvestre utiliza un juego estrategia para crear un parque de vida silvestre sostenible a través de decisiones sobre inversión de sus fondos limitados, estrategia desarrollada en la Universidad de Derby para estudiantes de zoología.

«Frogger it» – prefiero jugar en el computador hacer las referencias de mi trabajo – un juego de Harvard para referenciar; analiza un enfoque adaptado

del clásico juego «Frogger» para inspirar el aprendizaje de la correcta forma de referenciar.

El uso del juego para facilitar la asociación entre profesores y estudiantes; describe cómo el juego se puede utilizar para facilitar la asociación académica facultad-estudiante para diseño conjunto de módulos de aprendizaje.

La imaginación necesita el modelaje; describe y evalúa juegos que se han implementado con éxito en cursos de ESL preuniversitarios, y cursos de composición en inglés en diversas universidades.

El serio negocio de aprender a referenciar-jugando; muestra con base en la experiencia y la academia, estrategias sobre como emplear el juego para enseñar a referenciar correctamente y evitar el plagio en pregrado y posgrado.

El modelo del patio de recreo revisado; es una nueva propuesta en un marco teórico y conceptual para la promoción de la diversión y la experimentación entre personal académico y otros profesionales que enseñan o apoyan el aprendizaje en la enseñanza superior, con el objetivo de fomentar la creatividad, la imaginación y la curiosidad en la enseñanza terciaria.

Coda; aquí, los editores reúnen mensajes a modo de conclusión unificadora de este texto altamente diverso, terminando con una pregunta y una invitación al lector.

4. COMENTARIOS

Una de las debilidades del presente trabajo es que debido a la extrema variedad de aplicaciones del juego en educación superior que reporta, no todos los capítulos tienen un tema cohesionado, sin embargo, esto es comprensible debido a la naturaleza misma del tópico, y visto desde otro punto de vista, lo diverso de los escenarios y aplicaciones en el contexto de la educación superior ser visto como una fortaleza.

Por otra parte, hubiese sido de utilidad haber incorporado una sección dedicada a sintetizar los hallazgos en el campo de la neurociencia respecto de los beneficios del juego en educación superior, esto hubiese contribuido a dar potencia a los propósitos de los editores, no obstante, esto no quita validez al trabajo hecho en el objetivo primario del texto, que es compilar y difundir el aporte de académicos que exponen desde lo teórico y experimental el poder del juego en la educación superior.

Entre las varias fortalezas que tiene el texto, podemos destacar el aporte que se hace al tema desde la experiencia de docentes e investigadores en el área de la educación superior, esto implica que las conclusiones son basadas tanto en

el apoyo teórico como en una abundante experiencia de docentes calificados y experimentados en la educación terciaria en niveles de pregrado y posgrado.

Avalan a la presente obra tanto las credenciales académicas de editores y colaboradores, como su experiencia en la docencia de educación superior, lo que convierte a la obra en un trabajo serio y creíble.

El libro está escrito en un formato académico, pero en una redacción ágil y de fácil lectura, por lo que resulta en una lectura grata y estimulante.

5. CONCLUSIONES

El texto es un aporte a la docencia en educación superior que contribuye a enriquecer un enfoque integral del aprendizaje. Los autores cuentan con credenciales académicas que avalan su trabajo teórico y práctico en educación de pregrado y posgrado. Las posibles debilidades del texto no perjudican el logro de los propósitos declarados por los editores.

Estamos frente a una obra robusta y coherente, con amplio respaldo académico y experiencial en el empleo del juego como estrategia de enseñanza en la educación superior. Los editores cumplen con sus propósitos de exponer el poder del juego en educación terciaria. Se recomienda el texto al lector interesado en enriquecer y promover la creatividad en la labor docente de la educación superior a través del juego y alentadora para aquellos académicos convencidos de que una educación superior de calidad no tiene por qué ser aburrida, sino por el contrario estimulante y divertida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alison, J. y Nerantzy, C. (eds.) (2019). *The Poser of Play in Higher Education Creativity in Tertiary Learning*. Palgrave Macmillan.
- Harrington, D. (1990). The Ecology of Human Creativity: A Psychological Perspective. En M. A. Runco y R. Albert (eds.), *Theories of Creativity* (pp. 143-169). Sage.
- Fullan, M. y Langworthy, M. (2013). *New Pedagogies for Deeper Learning*. Collaborative Impact.
- Lucas, B. y Spencer, E. (2017). *Teaching Creative Thinking: Developing Learners Who Generate Ideas and Can Think Critically*. Crown House Publishing.