

Lúdica propiciada con tecnología e informática

Edward Andrés Ibáñez Díaz

Universidad de Nariño, Licenciatura en Informática

eduardibanez17@udenar.edu.co

<https://orcid.org/0009-0005-9930-450X>

Resumen

En el presente artículo se analiza como la integración de actividades lúdicas en conjunto con la tecnología e informática actúan como pieza fundamental al momento de mejorar el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes. Se señala que la tecnología brinda herramientas eficaces al ámbito educativo, facilitando la enseñanza, personalizando el aprendizaje y motivando el compromiso de los estudiantes, además facilita el acceso de plataformas digitales, juegos educativos y recursos interactivos brindando a los estudiantes acceso a conocimiento de manera más dinámica y significativa.

Se destaca que la educación se encuentra en constante evolución evidenciando la importancia de la implementación de metodologías innovadoras para mantener la motivación de los estudiantes por parte de los docentes. En este sentido, las actividades lúdicas contribuyen a una mayor participación, el uso de juegos educativos y herramientas tecnológicas fomenta habilidades tales como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la creatividad, la adaptabilidad y la competencia digital, siendo fundamentos para que el estudiante sea un participante activo de su propio aprendizaje, otorgando al

mismo la oportunidad de aplicar conocimientos y recibir retroalimentación inmediata.

Se resalta la función del docente como facilitador de experiencias educativas innovadoras que promuevan el interés por aprender, desde la perspectiva de que los juegos son efectivos ya que favorecen un aprendizaje activo y colaborativo basado en la experiencia. Las actividades lúdicas apoyadas por la tecnología constituyen una estrategia valiosa para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, incrementando la motivación para favorecer mejores resultados académicos.

Palabras Clave

Tecnología, Actividades lúdicas, Motivación, Aprendizaje, Rendimiento académico

En la actualidad, el desarrollo de la tecnología y la informática ha tomado un papel muy importante en la sociedad; esto se debe a sus grandes avances; por un lado, la tecnología brinda herramientas que apoyan la labor de los docentes, facilitando la enseñanza y el aprendizaje; por otro lado, la informática ofrece aplicaciones que permiten crear nuevo contenido y adquirir nuevos conocimientos de manera más accesible y eficiente. Estos avances no sólo transforman la educación, sino que también impactan otras áreas de nuestra vida cotidiana, mejorando la comunicación, la investigación y el acceso a la información; tal como menciona Demera et al. (2024)

En el ámbito de la educación básica, la integración de herramientas tecnológicas ha transformado la manera en que los docentes enseñan y los estudiantes aprenden. Desde el uso de pizarras interactivas hasta las plataformas de aprendizaje en línea, la tecnología ha cambiado el paisaje educativo, ofreciendo nuevas oportunidades para la personalización del aprendizaje y el compromiso de los estudiantes. (p. 7).

La educación es un proceso dinámico que permanece en constante evolución, por tanto, requiere de estrategias innovadoras para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados; en este contexto, surge la necesidad de explorar métodos alternativos de enseñanza y evaluación que vayan más allá de los enfoques tradicionales; en este sentido, la educación según León (2007), “...es formar sujetos y no objetos, tiene el propósito de completar la condición humana del hombre, no tal y como la naturaleza la ha iniciado, la ha dado a luz; sino como la cultura desea que sea.” (p. 598).

El implementar diversas actividades lúdicas en el aula de clase, permite que los estudiantes adquieran un mejor aprendizaje, esto es posible debido a que los alumnos tienen mayor participación cuando se les presenta las unidades de trabajo o temas de estudio en forma de juego, de acuerdo a lo anteriormente señalado, el deber del docente es utilizar didácticas emergentes de manera constante, fortaleciendo así en los estudiantes la disposición de aprender y de esta manera el educador no cae en clases magistrales; como afirma Istrate (2017)

Introducing playful activities in the teaching process has the great advantage of encouraging student participation, mostly targeting those who feel uncomfortable in "conventional" educational situations. Involvement of all students in activities is an important goal of the teacher and an indicator of his/ her pedagogical competence, therefore designing activities by including educational games is an asset of which the teacher should make use at least from time to time. (p. 277).

Este tipo de actividades tienen como finalidad fomentar el trabajo en equipo y la colaboración activa de los estudiantes; la estrategia pretende que los estudiantes se motiven y aprendan a través de prácticas didácticas emergentes, potenciando la participación y asimilación de conceptos clave. Esta estrategia educativa responde a la demanda de la educación moderna, utiliza la incorporación de herramientas tecnológicas para hacer más interactivo y dinámico los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La instauración de actividades tecnológicas y de entretenimiento, como el uso de juegos educativos digitales o plataformas interactivas, capta la atención de los estudiantes y potencia su motivación para aprender de forma autónoma y significativa. El emplear dichas estrategias en clase impulsa a los estudiantes a involucrarse de manera más activa en el proceso educativo, también desarrollan habilidades esenciales tales como la resolución de problemas, la adaptabilidad al cambio y la competencia digital. Para lograr esto, los docentes deben ser flexibles y creativos en la enseñanza para asegurar que cada estudiante tenga la oportunidad de tener éxito. Moya et al. (2011), mencionan que:

...el docente debe enseñar a través de metodologías, que no sólo le permitan al estudiante adquirir y asimilar conceptos de una determinada disciplina, sino también que esas metodologías permitan que esa persona en formación adquiera conocimientos, para poder diseñar él sus propias metodologías con el fin último de resolver las situaciones problematizadoras que surgen en nuestros hogares, en los centros de trabajo e incluso en las actividades recreativas. (p. 117).

Retomando la idea de los autores, los docentes son los encargados de la búsqueda de nuevas estrategias para que los procesos de enseñanza y aprendizaje no se vuelvan monótonos y el estudiante se motive, a su vez que, adquiere nuevos conocimientos indispensables para su desarrollo ante la sociedad; además, los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados en el proceso de aprendizaje, en lugar de ser meros receptores de información; en este sentido,

las actividades lúdicas les permiten a los mismos participar activamente en su aprendizaje, aplicar lo que han aprendido y recibir retroalimentación inmediata; además, “If games are experiential, active, problem-based and collaborative then they have the potential to be effective environments for learning, not specifically because they are games but because they exhibit the characteristics of constructivist learning environments.”(Whitton, 2007, p. 1066).

En conclusión, estas actividades son una estrategia valiosa en el aula para mejorar los procesos de aprendizaje de forma interactiva y atractiva. En esta estrategia se observa que el objetivo de los educadores es fomentar en los estudiantes la pasión e interés genuino por el aprendizaje, impulsando a los mismos a ser aprendices de por vida, que sean curiosos y dispuestos a aprender cosas nuevas; por tanto, los estudiantes que están motivados son más propensos a participar en clase, completar sus tareas y alcanzar sus metas académicas, las actividades lúdicas, la competencia amistosa y los refuerzos positivos pueden estimularlos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Demera, M., Yanchaluisa, I., Guamán, J. & Morales, L. (2024). El rol de la tecnología en la Educación Básica. *Ciencia Y Educación*, 5(8), 6 - 22. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13112598>
- Istrate, O. (2017). Integration of Ludic Educational Activities into Classroom Teaching. Gamification. En G. Albeanu, M. Popovici, R. Jugureanu, A. Adăscăliței y O. Istrate (Eds.), *Actas de la 12ª Conferencia Internacional sobre Aprendizaje Virtual* (págs. 276–280). Editura Universităţii din Bucureşti. https://www.researchgate.net/profile/Danijela-Stojanovic-2/publication/353638201_Harnessing_Edutainment_in_Higher_Education_an_Example_of_an_IoT_Based_Game/links/6107d5591ca20f6f86f2ceda/Harnessing-Edutainment-in-Higher-Education-an-Example-of-an-IoT-Based-Game.pdf#page=276
- León, A. (2007). Qué es la educación. *Revista Educere*. 11(39), 595-604. <https://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n39/art03.pdf>
- Moya, A., Chaves, E. & Castillo, K. (2011). La investigación dirigida como un método alternativo en la enseñanza de las ciencias. *Revista Ensayos Pedagógicos*. 6(1), 115-132. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5409402.pdf>

Whitton, N. (2007). Motivation and computer game based learning. *Revista Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, Singapore. 1063, 1067. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=e145db390d8c9d1ef96350d707fc5074905b5864>