



## SALIDA



**Entretenido** en el juego, el tiempo pasa sin que uno se dé cuenta. Esto sucede porque a los seres humanos nos gusta aprender y resolver problemas, acciones que también realizamos al jugar cuando se trata de ganar. Es por ello que desde la antigüedad se ha apreciado el potencial de esta actividad como una herramienta para el aprendizaje. Haydée Silva Ochoa, profesora de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM en el Colegio de Letras Modernas y especialista en ciencias del juego, explica que tanto el juego como el aprendizaje son procesos complejos que pueden conjugarse de muy diversas formas. "Es importante no restringir los conceptos de juego al contexto infantil ni el aprendizaje únicamente al que se da en el aula o en la escuela, porque ambas actividades pueden experimentarse dentro o fuera del salón de clase y a cualquier edad de la vida", destacó.

# Aprender Jugando

Juego y aprendizaje pueden combinarse para lograr una apropiación de conocimiento más profunda y significativa.



META



## ROMPER PARADIGMAS

A veces los alumnos se resisten a aprender jugando; dicen "vine aquí a aprender, no a jugar". La especialista opina que usar el juego ayuda a romper el paradigma del maestro detentor del saber y promueve un papel más activo por parte de los estudiantes.

Por otro lado en el juego, al implicar el cuerpo y todos los sentidos, potencialmente origina aprendizajes no solo intelectuales o cognitivos, sino también afectivos y sociales.

## Actitud de juego

La especialista comentó que la "actitud de juego" es lo más importante. No es lo mismo enunciar la acción de jugar que realmente sentir la experiencia. Por ejemplo, alguien puede proponer un juego para aprender un idioma, elaborar material y establecer reglas, pero si quien lo lleva a cabo no percibe que está jugando, entonces no hay una "actitud de juego".

La mayoría de las ventajas asociadas al juego relacionadas con el aprendizaje, como el placer, la motivación, la falta de miedo ante el fracaso y la posibilidad de repetir la acción en caso de perder, están ligadas con la "actitud de juego", coinciden en señalar estudiosos y teóricos en la materia.

"Cuando jugamos solemos estar totalmente implicados en lo que estamos haciendo, pero al mismo tiempo tenemos cierta distancia de la actividad, sabemos que si nos equivocamos no hay consecuencias graves y que podemos detenernos en el momento que queramos", indica Haydée Silva Ochoa.

## APRENDER IDIOMAS CON JUEGOS

La doctora Haydée Silva Ochoa, quien se dedica a la didáctica de lenguas, explica que en este ámbito particular, el principal material con el que se trabaja es el idioma. Hay juegos de letras como los crucigramas, juegos de mesa y aplicaciones digitales; asimismo, juegos de palabras, teatrales o de competencia, entre muchos otros.

## La experiencia óptima

El juego es un ejemplo perfecto de lo que se llama **experiencia óptima**, un concepto desarrollado por la psicología positiva. En ella la persona vive un escenario de reto o desafío, se focaliza en una acción con una meta clara, recibe retroalimentación, siente el control de la situación, al mismo tiempo que está despreocupada y hasta cierto punto desconectada de la realidad que la rodea por hallarse concentrada. Cuando alguien vive una experiencia óptima, el aprendizaje es más positivo y duradero.

Además de cumplir con todas estas condiciones, el juego constituye un espacio de exploración, donde se puede tomar decisiones, manejar la incertidumbre y colaborar con otros.

La especialista concluye que usar el juego en el aprendizaje es una buena idea, sin embargo, advierte que se debe considerar que los beneficios del juego para mejorar el aprendizaje son potenciales, y dependen de cada caso y de cada juego porque no todos tienen las mismas fortalezas y bondades.



Texto: Naixieli Castillo  
Diseño: Adolfo González

Escribenos a cienciaunam@unam.mx o llámanos en el D.F. al 5622-7303

Director General: Dr. José Franco, Director de Medios: Ángel Figueroa, Edición: Alfonso Andrés Fernández, Asistente: Alejandra Encinas, Investigación: Xavier Criou, Soporte Web: Aram Pichardo © 2015 DGDC - UNAM



## Convoca al Segundo Concurso Vive con Ciencia



Dale un sí a la ciencia

Consulta las bases en: [www.agendaciudadana.mx](http://www.agendaciudadana.mx)

