



Innovation in research and engineering education:
key factors for global competitiveness

*Innovación en investigación y educación en ingeniería:
factores claves para la competitividad global*

NO ES JUGAR POR JUGAR, ES JUGAR POR APRENDER. EL JUEGO DESAFÍO EN LA UNIVERSIDAD

Claudia Liliana Infante Rincón, Nubia Sánchez Garzón, Luis Felipe Chaparro Parada

**Escuela Colombiana de Carreras Industriales
Bogotá, Colombia**

Resumen

Describir las experiencias lúdicas de los jóvenes universitarios, permite reflexionar acerca de la concepción de juego en la Universidad, además de identificar el lugar que tiene el juego; si lo viven, descubren y desarrollan en su proceso de formación.

Para determinar la importancia del juego en la vida universitaria de los jóvenes e identificar si este beneficia su proceso de formación, y movidos por el interés de mejorar las propias prácticas educativas, se inició un proceso de reflexión sobre su quehacer educativo apoyado en la investigación acción, cuya finalidad fue la de identificar las experiencias de los jóvenes, reflexionar sobre ellas, proponer acciones y nuevamente generar reflexión, no solo a nivel individual sino también a nivel institucional.

Palabras clave: juego; joven; universidad

Abstract

Describe the play experiences of young university, can reflect on the concept of play in college, and identify the place that has the game, if you live, discover and develop in their training process.

To determine the importance of play in university life youth and identify whether it benefits his training, and moved by the interest of improving educational practices, began a process of reflection on their educational work in action research supported whose purpose was to identify the experiences of young people, reflect on them, propose actions and again generate reflection, not only at the individual level but also at an institution; shall.

Keywords: game; young; university

1. Introducción

Los jóvenes universitarios se enfrentan con dificultades propias de aprender en cada uno de los momentos de su formación, y es precisamente aquí, donde surge el juego como instrumento facilitador en el proceso de aprendizaje de los saberes. Teniendo en cuenta lo anterior, se ha estructurado la presente ponencia en tres apartados: El primero denominado el juego desafío universitario, donde se plantea el juego como instrumento facilitador de los procesos de aprendizaje.

El segundo apartado surge de la pregunta ¿El saber conocer, es lo único que importa? donde los jóvenes dejan ver que mediante actividades lúdicas también aprenden de sus compañeros, relacionándose mejor; Por último se presentan algunas reflexiones, acerca de la utilidad del juego en la Universidad.

2. El juego: Desafío universitario

Para la universidad, el juego resulta todo un desafío al considerarlo herramienta para la formación de los jóvenes. En palabras de Álvarez (2010) “El mundo moderno nos invita a replantear muchas acciones [...] una de ellas es el actuar docente ante la necesidad de formar hombres con capacidad de solución de problemas, habilidades comunicativas en una aldea global” (parr.5). Se puede decir entonces que el rol docente es definitivo para promover esas acciones, que de una parte faciliten su labor, pero que también contribuyan en la formación de profesionales con las habilidades necesarias para transformar su realidad y no permitir que sea esa realidad la que los transforme.

Entendemos el juego como lo expone Torres “la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano”. Es una manifestación libre y espontánea del interior. Produce gozo, libertad, satisfacción, la paz consigo mismo, y la paz con los demás. Hace parte de la vida de los seres humanos. Desde la niñez, el juego está presente de forma natural, pero con el paso del tiempo, las personas se alejan de lo que en un principio les divertía, para encontrar placer y diversión en otras cosas, es decir, que como a veces se cree, el juego no desaparece de las vidas de las personas, cambia, y adquiere otros sentidos. Ahora bien, en la Universidad el juego puede ser una experiencia significativa y enriquecedora. Teniendo presente que ha estado activo en todas las etapas de nuestras vidas, urge reconocerlo en la cotidianidad del adulto. En este sentido, es visto también como una herramienta de formación, ya que se le considera, en palabras de Max-Neef, “un acto profundamente creativo”.

El proceso de formación que inician los jóvenes al ingresar a la Universidad, coincide con la consolidación de su autonomía, pues se hacen conscientes de sus actos en tanto deciden lo qué serán en su edad adulta. En un primer momento, estos jóvenes se encuentran con múltiples “ofertas” que varían según la institución, pero en unas u otras, dichas condiciones afectarán e incidirán en su formación tanto personal como profesional. Por lo tanto, conviene distinguir el juego como un componente fundamental en la formación del joven, y como una herramienta didáctica y pedagógica de gran importancia en su vida social y académica.

Pero al pensar en la Universidad, ¿Qué lugar ocupa el juego reconociendo que en ella no es obligatoria su implementación, salvo el establecimiento de programas de bienestar? Teniendo en cuenta que el juego, como lo dice Álvarez “es una de las herramientas más efectivas para promover el aprendizaje, y transferir el conocimiento gracias a su capacidad de simular la realidad, ofreciendo un escenario para cometer errores y aprender de ellos en la práctica”. Se generaron, entonces, diferentes acciones a partir de la observación

participante de los escenarios propuestos en la Investigación: Aula, Tiempo Libre y Bienestar Universitario, descubriendo esas experiencias en torno al juego, desde la perspectiva de los alumnos.

Si bien los llamados a generar las acciones de cambio son los docentes, fue primordial escuchar las voces de los jóvenes, quienes en últimas serán los que acepten o no, la introducción consciente del juego en las prácticas universitarias a cargo de los docentes.

Para ilustrar lo anterior, y con el ánimo de reunir las voces de los que conforman la Universidad, realizamos entrevistas en torno a la utilización del juego en clase, con el fin de conocer la postura de jóvenes y profesores, dado que nos interesaba mostrar su existencia y las relaciones entre el juego de los jóvenes, y la formación universitaria.

Algunas de esas voces se expresaron afirmando que “El juego en la clase fomenta otras alternativas de aprendizaje, sin que esto altere la dinámica de la clase” (EE12). Otro estudiante expresaba que “Es una manera interactiva y lúdica de motivar al estudiante en una clase, de tal forma que aumente su formación, y sea algo entretenido para él” (EE17). Ahora, los docentes manifestaban que el Juego: “Es más que necesario, lo que pasa es que no todos tenemos ni el conocimiento, ni la capacidad, ni la disposición para ponerlos en práctica (...)” (ED5). De otro lado, un docente señalaba “es muy importante que el juego haga parte de la materia que dicto, y no solamente porque volvemos a ser niños cuando estamos jugando, (...), sino que nos da la oportunidad de buscar un escenario donde haya conexión con los alumnos de una forma diferente (...)” (ED1).

Dichas reflexiones permitieron reconocer que es posible, utilizar el juego como una herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje. Aunada a su utilidad se le reconoció una serie de bondades a la hora de implementarlo, tales como la socialización, la creatividad, el compartir, la exigencia y la capacidad de pensar o actuar libremente. Lo anterior ayuda a comprender la pertinencia del juego en el proceso de formación de los jóvenes. Si bien no es la única herramienta, sí puede ser considerada su aplicación en jóvenes o adultos. En palabras de Sousa B (1998), “nos enfrentamos con problemas modernos para los cuales todavía no existen soluciones modernas” (p. 225) y entonces, ¿por qué no pensar en el juego como una de esas soluciones?

3. ¿El saber conocer es lo único que importa?

Según Caillois “El juego es un fenómeno total. Se interesa por el conjunto de las actividades y de las ambiciones humanas”. Es una actividad que no pretende nada más que el desarrollo del potencial liberador y creativo de quien lo realiza, y su impacto va más allá de un salón de clases. Se aplican conocimientos llevándolos a la práctica; todo cuanto existe tiene una dosis de juego incorporada y se reconoce ampliamente su utilidad en el campo educativo.

Resulta entonces de interés escuchar cómo desde el trabajo de campo, los jóvenes reconocen en el juego, la oportunidad de aprender y desarrollarse. Al respecto, un estudiante afirmaba que: “el juego permite que la mente tome cómodamente y rápido los conceptos, y por tanto los recuerde más fácil” (EE 7). Si los jóvenes ven en el juego un apoyo para su formación, y la universidad abre espacios diferentes a los académicos, se estarán dando nuevas posibilidades de participación. De hecho, ante la pregunta ¿es posible el juego con fines formativos en la Universidad?, los jóvenes respondieron afirmativamente: “Claro, porque nos relacionaríamos con más facilidad con nuestros compañeros”. Esto nos ayudaría mucho a futuro

formándonos como personas sociables” (EE19). Es decir, que el juego fue señalado como una forma nueva de disfrutar su universidad.

Se ha mencionado insistentemente que, en palabras de Nussbaum “la educación no consiste en la asimilación pasiva de datos y contenidos culturales”. No se trata de la cantidad de conceptos o fórmulas que adquieran los estudiantes, sino, continuando con Nussbaum “el planteo de desafíos para que el intelecto se forme activo y competente, dotado de pensamiento crítico para un mundo complejo”. Se trata de ayudar a los jóvenes a comprender qué hacer con todo lo que reciben. Si bien es importante dominar la teoría, es fundamental que ésta tenga un sentido práctico, un para qué, un propósito, un fundamento. Un ejemplo de ello, es lo recogido en las entrevistas aplicadas a estudiantes y docentes, y las observaciones consignadas en los diarios de campo, con el objetivo de plasmar las reacciones o actitudes de la población elegida en los espacios de formación (aula, tiempo libre y bienestar). Muestra de este proceso es la actividad propuesta por los Investigadores, “la negociación” en la cual los jóvenes jugaron a negociar, teniendo la oportunidad de experimentar lo que es enfrentarse a un par, atreverse a proponer nuevas alternativas a partir de unos puntos en común, ser capaz de apropiarse de su negocio y llevarlo a un feliz término, pero respetando al otro, sin tomar partido de nadie, aprovechando sus fortalezas y buscando una cooperación, donde de alguna manera todos puedan ganar algo.

De hecho, al finalizar la actividad algunos estudiantes manifestaban: “Con estas actividades se puede hacer más creativa la clase” (EE2), “Me parece que el juego hace que los temas a aprender se entiendan mejor”. (EE4). De modo que el problema no es cuánto aprenden los jóvenes; el punto es la forma como ellos adquieren las herramientas para comprender el conocimiento que reciben, y cómo desarrollan su capacidad de argumentar e interiorizar los elementos claves de su profesión, que impactan directamente en su quehacer cotidiano, dado que como lo menciona Nussbaum “la educación nos prepara no solo para la ciudadanía, sino también para el trabajo y, sobre todo, para darle sentido a nuestra vida”.

Ahora bien, Max-Neef afirma que “la educación como la damos no es holística, es toda fragmentada” (1991). Nos hemos perdido en la cotidianidad alejándonos del estar alerta de lo que sucede tanto fuera como dentro: “El que comprende es aquel que HACE y que ES, porque comprender es ser parte de, es penetrar la realidad “palabras de Max Neef. En tal sentido, el juego resulta ser un facilitador para salir de la cotidianidad y motivar la creatividad e innovación de los estudiantes en su proceso de formación.

Al observar a los jóvenes en los tres escenarios elegidos, se encontró que las actividades que más contribuyen con este proceso, por su tiempo de dedicación, son las experiencias en el aula de clase, pero no porque las brindadas por bienestar universitario o las que hacen parte de su tiempo libre no fueran importantes, (pues son las actividades que más aportan al saber ser y saber convivir), sino porque el porcentaje de tiempo destinado al aula es mayor. Y allí surge la siguiente pregunta:

¿Por qué no aprovechar el tiempo en el aula de clase, sin desviarse de sus contenidos curriculares, para realizar actividades que no solo aporten al saber conocer, sino también al saber ser y saber convivir? Teniendo en cuenta que estos dos últimos aspectos hacen parte de los requerimientos que más demanda nuestra sociedad actual, se puede afirmar que las ventajas de la aplicación del juego en el aula son numerosas, pues no solo amplían la cobertura de formación a otras dimensiones educables como el saber ser y convivir, sino que incentivan a la participación activa, lo cual eleva el grado de atención de los estudiantes en la clase, como lo expresaba uno de ellos: “estas actividades me incentivan a poner atención, a buscar las respuestas por mí mismo, es muy chévere que se puedan explicar los temas de otra manera” (EE29).

Gracias a la variedad de actividades, los estudiantes pueden tener experiencias que les permitirán abordar el aprendizaje de una forma diferente, haciéndose partícipes de su proceso formativo (académico, cultural, social); de hecho, tienen la oportunidad de vivenciar momentos que les facilitaran su actuar en la cotidianidad.

Mediante la utilización de diferentes actividades lúdicas se puede, según Nussbaum “fomentar un clima de creatividad innovadora y de administración responsable y cuidadosa de los recursos”.

Por lo tanto, el juego en el aula, al posibilitar otros espacios de formación, permite apropiarse de conceptos de ciencias e ingenierías; es decir, en palabras de Álvarez “el juego en la Universidad puede ayudar a motivar a los jóvenes, y permite desarrollar y potencializar otras capacidades”, así mismo a los docentes, quienes deben conocer y preparar las actividades, para que estas se den en un marco adecuado a las expectativas del tema, de la Universidad, y las propias.

4. Algunas reflexiones finales

Observar a los jóvenes en la plena manifestación de su juventud, es decir, en la Universidad, más que respuestas, proporcionó valiosos momentos de reflexión, pues se descubrió que desean participar más de las actividades que la Universidad ofrece. De hecho proponen mejoras: “Le sugiero a la Universidad buscar espacios que incentiven a incrementar estas actividades” (EE1). Así pues, los jóvenes reconocen que la Universidad está en condiciones de ofrecerles diferentes actividades y escenarios para contribuir con su formación, ya que cuando los estudiantes juegan, no pasa nada si se equivocan, pues es parte del proceso de formación, y de hecho, se motivan a continuar, los invita a intentarlo de nuevo sintiéndose acompañados, dado que cuentan con el apoyo de sus compañeros, y aprenden a apoyar al otro, a relacionarse y a convivir, ya que el juego en palabras de Flórez es:

La única empresa humana en la que la incertidumbre se disfruta, se celebra. Esa es la gracia del juego, la que lo hace divertido y apasionante, que no se sabe cuál va a ser el final. Es flexible y adaptable a los cambios de dirección, dentro de ciertas reglas cualquier cosa puede pasar. El juego capta la atención porque en cualquier momento diversas posibilidades pueden ocurrir; es cooperativo y camino efectivo de socialización (p. 4)

Al observar el juego en los espacios seleccionados, entendimos que los jóvenes, además de estar formándose para ser Ingenieros, mediante experiencias lúdicas, pueden ser creativos, sociables y partícipes de su contexto, ya que en la Universidad viven esa experiencia y aprenden a partir de actividades y espacios pensados en su formación.

Ahora, esto es solo el primer paso de un proceso en el cual los alumnos deberán repetir este tipo de actividades para lograr comprender su significado en la vida real, sabiendo que su Universidad les permite vivirlo como juego, pues brinda posibilidades de formación diferentes, y les permite ver capacidades nunca antes consideradas, porque finalmente Huizinga dice que “el juego potencia y eleva a una esfera superior la personalidad individual o colectiva”. Puede ser visto como un elemento que enriquece la formación de los jóvenes y que facilita su proceso de reconocimiento individual y colectivo.

Al proponer la actividad dirigida en clase pudimos observar las reacciones de los estudiantes: “Con la actividad pude ver qué capacidad de respuesta tengo yo frente a las necesidades del otro”; “Llegué a clase

pensando que sería una manera, pero estas actividades incentivan a poner atención, a buscar las respuestas dentro de uno mismo, me pareció buena la actividad, poder explicar de otra manera el tema” (DC21), así pues, la Universidad puede ver en el juego una herramienta que permite a los jóvenes acceder a formas creativas e innovadoras de aprender.

Por lo tanto, como lo plantea Flórez: “el juego se dirige al logro de una meta de formación, se convierte en una estrategia pedagógica excepcional”. Es un tesoro por descubrir; es una opción, es uno de los caminos que las instituciones pueden recorrer para alcanzar los objetivos de formación, para ofrecer a la sociedad jóvenes profesionales dinámicos y con capacidad de proponer e ir más allá.

EE: Entrevista a Estudiante.

ED: Entrevista a Docente

5. Referencias bibliográficas

Libros

- Caillois, R. (1986). “Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo”. Traducción de Jorge Ferreiro. México: Fondo de Cultura Económica.
- Álvarez, M. (2006) “El juego en la Universidad: relato de una experiencia” Colombia 2006
- De Sousa Santos, B. (1998) De la mano de Alicia: lo social y lo político en la postmodernidad. Siglo del Hombre Editores.
- Flórez O. R. (1994) “Hacia una pedagogía del conocimiento” McGraw Hill, Bogotá
- Huizinga, J (1951) "Homo Ludens". Editorial Gallimard. España.
- Nussbaum, M C (2010) “Sin fines de lucro: Por qué la democracia necesita de las humanidades”. Katz Editores

Memorias de Congresos

- Max Neef, M “De la esterilidad de la certeza a la fecundidad de la incertidumbre” Ponencia presentada al Congreso Internacional de la Creatividad. Universidad Javeriana, facultad de psicología, Bogotá. 1991.

Fuentes Electrónicas

- María Electa Torres Perdomo Red de “Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica.” La Lectura. Factores y Actividades que Enriquecen el Proceso educere, vol. 6, núm. 20, enero-marzo, 2003, pp. 389. <http://www.redalyc.org/pdf/356/35662006.pdf> consultado agosto 2012.

Los puntos de vista expresados en este artículo no reflejan necesariamente la opinión de la Asociación Colombiana de Facultades de Ingeniería y de la International Federation of Engineering Education Societies

Copyright © 2013 Asociación Colombiana de Facultades de Ingeniería (ACOFI), International Federation of Engineering Education Societies (IFEES)