

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL DERECHO: ¿ESTRATEGIAS INNOVADORAS?

EJE N° 3

Relato de experiencia pedagógica

María Agustina Ragusa
Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales - Universidad Nacional de la Plata
magustinaragusa@gmail.com

“Los juegos son la forma más elevada de investigación”

Albert Einstein

RESUMEN

La enseñanza de disciplinas jurídicas se ha caracterizado por el uso de metodologías docentes de carácter tradicional, soslayándose la posibilidad de que el Derecho se puede aprender “jugando” en tanto se concibe al juego como un mecanismo de ocio y entretenimiento, en contraposición al mundo del trabajo hacia el cual se direcciona la formación universitaria. Sin embargo, no se debe olvidar que no se trata de “jugar” como mera actividad de entretenimiento, sino de utilizar a los juegos para propiciar el mejoramiento de las relaciones intrapersonales e interpersonales del grupo; incentivar el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, y habilitar un espacio seguro donde además de la razón, la emoción cobre relevancia. Desplegar actividades lúdicas en el aula resulta sumamente beneficioso para la comprensión de determinadas mecánicas y la aparición de los estados creativos imprescindibles en la formación de profesionales comprometidos con la realidad social. Parece extraño hablar de juego en el nivel de la educación superior, pero cuando nos referimos a la creatividad, nos encontramos en el terreno propicio de exploración para intentar renovar la enseñanza desde lugares nuevos.

PALABRAS CLAVE: Estrategia; Juego; Lúdica; Ocio; Innovación.

INTRODUCCIÓN

El juego, como actividad universal, forma parte de las diversas culturas y prácticas de la humanidad. Sin embargo, analizar su utilización para facilitar los procesos educativos en la universidad, supone no solamente un posicionamiento pedagógico previo, en cuanto posición política que el docente asume al momento de intervenir¹ sino también problematizar sobre las prácticas docentes que se deciden desplegar en el marco del aula.

Si bien existen múltiples acepciones del término juego y distintas definiciones esbozadas por autores, podemos diferenciar al juego de otras actividades a partir de algunas de sus características. En este sentido, más allá de las reglas que puedan acordarse a modo de “límites” en el marco de esa situación de juego y que permiten observar su sistema propio, se trata de un espacio que implica realizar una actividad libre y voluntaria, y que no pretende un rendimiento específico porque su resultado es incierto.

En el ámbito educativo, cuando producimos acciones estratégicas se requiere conocer al destinatario de esa acción estratégica, a nuestro interlocutor. Necesitamos conocer y reconocer sus prácticas socioculturales y, en este sentido, si bien el juego es una actividad que atraviesa la vida de la humanidad, lo cierto es que presenta características específicas según cada cultura. Es por eso que resulta de suma relevancia y complejidad la tarea docente de diseñar el juego de manera tal que suponga un espacio de encuentro, de diálogo, de reto cognitivo que dialogue con los campos de significación de los educandos, de manera tal que la actividad

¹(...) “La intervención es un fenómeno más complejo de lo que pudiera parecer, dicha noción está cobijada o arropada por una serie de decisiones que toma el sujeto que la realiza. Cada sujeto educativo decide desde sí mismo desde sus capacidades y posibilidades como acotaba Eduardo Remedí, “las acciones y decisiones son tomadas por el sujeto desde sí mismo”. Existe también una parte previa que media o que regula a toda intervención entendida ésta como un escenario de acción para el cambio, la mejora o para actuar sobre un segmento de la realidad socio-educativa en cuestión. Dicho espacio previo tiene que ver con tres atributos:

- a) Con la intención educativa de lo que se pretende lograr al intervenir. Qué se hace y que se pretende lograr con eso.
- b) Con la necesidad a la que responde toda acción por ejecutarse. ¿A qué responde esta acción o este conjunto de acciones?
- c) Al conocimiento de los sujetos y su ámbito a quien va dirigida la intervención. ¿Qué papel juegan, en dónde se define su participación y cuál es el beneficio de lo que arrojará la intervención por realizarse? (...)” Pérez Reinoso, 2017: 1.

verdaderamente les interpele. Es con esas consideraciones que la incorporación del juego en el aula puede cifrarse como una estrategia innovadora.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La relevancia de la lúdica en la educación para tender a la formación de sujetos críticos

La lúdica, en cuanto a todo lo relativo al juego proviene etimológicamente, del sustantivo latino *ludus*, cuya palabra viene a develar el vínculo estrecho entre la educación y el juego ya que a su vez era el vocablo que se utilizaba en la antigua Roma, para referirse a la escuela primaria y elemental, entre otras acepciones, puesto que con *ludus* también se aludía a los juegos de mesa.

En este sentido, continuando bajo la órbita del análisis etimológico, nos encontramos con la palabra “escuela” que deriva del griego *Skholé* que significa ocio, tiempo libre, pero no en términos de descanso sino como un espacio contemplativo, de reflexión y conversación en contraposición a las actividades de trabajo que buscan un rendimiento o productividad y que se encuentran orientados a la mantención cotidiana. Sin embargo, los espacios de juego fueron concebidos y puestos en “funcionamiento” como un espacio de descanso improductivo y no de reflexión en los sistemas educativos nacionales a partir del siglo XIX, bajo el denominado recreo².

No obstante, resultaría de suma importancia habilitar estos espacios contemplativos, de reflexión, diálogo e intercambio en contraposición a la idea de que la educación debe adelantarse a lo que suceda en el mundo laboral a futuro para lograr una mejor adaptación a esa realidad en términos de funcionalidad/productividad. Por eso, pensar y sentir la enseñanza desde la lúdica implica crear espacios de juego en pos del pensamiento crítico que operen como lugares de encuentro para transformaciones sociales y cambios pensados a partir de ese ocio estudioso referido. En este sentido, en cualquier situación de juego, el error puede concebirse como sinónimo de una nueva “vida”, de una nueva jugada, que permita repensar la estrategia previa y

² Fue con la constitución de los sistemas educativos nacionales a fines del siglo XIX que se instituyó el recreo de manera generalizada. Los fundamentos para su implementación comenzaron a basarse en la biología, la fisiología y la higiene. El objetivo del recreo era reponerse de la fatiga. Según Lorenzo Luzuriaga (1995) “los recreos se establecieron en la escuela tradicional para romper la sucesión de clases en las que el alumno permanecía pasivo, y evitar la fatiga de éste”. Este concepto se refiere a lo que “ha ocurrido antes” y lo que “va a ocurrir después”. Así el recreo era pensado como imagen en negativo de lo que sucede en el aula, es decir como espacio y tiempo de catarsis física y psíquica.

reformularla. Es en el despliegue de un juego donde lo imprevisto da lugar a la creatividad en un marco en el que la fantasía, lo real, lo racional y lo emocional confluyen.

No obstante, para que el juego pueda cumplir con esos objetivos es necesaria su adecuada confección, en correspondencia con el objetivo que se persigue y con el posicionamiento pedagógico asumido³ para que, por ejemplo, la lógica de la competencia individual –presente en algunas dinámicas de juego- no sea un elemento que necesariamente esté presente en la dinámica áulica ya que la finalidad de la lúdica en el aula no es jugar por jugar ni jugar para ganar, sino construir espacios colaborativos y democráticos de enseñanza y aprendizaje.

Hacia docentes y estudiantes prosumidores: la relevancia de la confección y despliegue de juegos y actividades lúdicas

El término prosumidor tiene su origen en la unión de dos conceptos: productor y consumidor. En el ámbito educativo puede ser utilizada la palabra para referenciar a docentes y estudiantes que producen y consumen sus propios contenidos permitiendo la creación y recreación de ideas traducidos en materiales colectivos desde un enfoque crítico, reflexivo, inclusivo, de manera tal que favorezca la participación de cada uno de los sujetos involucrados. Todo ello supone además el dominio responsable de recursos analógicos y tecnológicos lo que a su vez implica abarcar la alfabetización mediática e informacional⁴, poniendo en jaque la presuposición de generaciones que han sido denominadas como “*nativos digitales*”⁵

³ A modo de ejemplo, la propuesta de juego de un de memotec adaptado a los contenidos de una materia, implica incorporar el juego al aula pero si la finalidad que persigue esa actividad es que los educandos solamente memoricen contenido para ser reproducido sin más, en modo alguno se puede sostener que se trate de una estrategia innovadora que muestre correspondencia con el propósito pedagógico de tender a la formación de sujetos críticos, activos, que transformen la realidad social.

⁴ En el informe Ofcom sobre alfabetización mediática en adultos, Livingstone, Couvering y Thumim (2005: 16) afirman que «la alfabetización mediática concibe los medios de comunicación como una lente a través de la cual ver el mundo y expresarse uno mismo, mientras que la alfabetización informacional concibe la información como una herramienta con la cual actuar en el mundo» y «ambas perspectivas son importantes para el desarrollo de políticas de alfabetización mediática».

⁵ La categoría de “nativos digitales” fue utilizada por primera vez por Marc Prensky, un experto norteamericano interesado en los vínculos entre educación y nuevas tecnologías. En nuestro país fue Alejandro Piscitelli quien la hizo conocida. Prensky ha preferido utilizar la categoría de nativos digitales para describir a los jóvenes como “hablantes nativos del lenguaje digital de las computadoras, los videojuegos e Internet”. Los inmigrantes digitales en cambio, tienen relación con las nuevas tecnologías pero conservan su “acento de origen”. Sin embargo, la categoría de nativos digitales constituye una

Si hablamos de docentes y estudiantes prosumidores, entonces debemos pensar, planificar y desplegar prácticas docentes que faciliten esa producción y, la lúdica, aparece como una posibilidad para explorar la creatividad del grupo e invitarlos a jugar.

La producción de material de audio como proyecto de actividad lúdica estratégica: el poscast con fines educativos

“PODCAST” proviene de “ipod” y “cast” de broadcast que en inglés significa “transmisión”. Es decir, transmisión en mi ipod (según APPLE) pero hoy eso fue superado y podemos decir que el “PODCAST” es un archivo digital de audio hecho de manera periódica sobre un tema predeterminado que puede ser distribuido por internet y se puede escuchar desde el teléfono, computadora, tableta o reproductor de audio, donde y cuando quiera el oyente, por eso algunos lo han llamado “audio bajo demanda”.

Hay una serie de ventajas que nos aporta el propio formato de audio, frente a los formatos de video: propicia la escucha al no encontrarse mediado por otros elementos distractores como puede ser lo visual, permite que el sujeto pueda realizar otras tareas de manera simultánea sin perder su atención sobre aquello que escucha, da un espacio a la imaginación y a las representaciones mentales únicas a partir de lo que estamos escuchando. Por otro lado, como productores del PODCAST, nos interpela a ser creativos, pues la atención del oyente sólo se capta a través de un sentido: el oído, promueven la edición y selección de la información convirtiendo a los docentes y estudiantes en productores (además de consumidores) de contenidos y, al igual que otros formatos, permite revisar el material (yendo hacia atrás o hacia adelante). Esto es fundamental para cuando no se comprendió o escuchó adecuadamente algo.

idealización que termina cayendo en una homogeneización que olvida no sólo las distinciones de clase y el problema de la desigualdad en el acceso a las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes sino también las diferencias que provienen de las diversas motivaciones, los contextos y las valoraciones que realizan los que sí tienen acceso a las mismas sean o no jóvenes. Así, la noción de nativos digitales suele colocar en los jóvenes la iniciativa, el dinamismo y también la responsabilidad por las dinámicas que generan los nuevos medios, y suele exculpar y poner a un costado lo que pueden hacer los adultos para promover usos más ricos, más relevantes y más desafiantes de esas tecnologías”. (Buckingham, 2008). En esta visión, se reduce sus intervenciones a la educación sobre los riesgos de las nuevas tecnologías y los usos adecuados de las mismas. Por ello, es necesario al momento de proponer el uso de algún recurso tecnológico dar una pequeña tutoría sobre cómo se utiliza (sea un instructivo hecho por el propio docente a cargo o bien otro ya hecho disponible en algún sitio web)

Finalmente, otra ventaja que presenta es la posibilidad de que una vez descargado, pueda escucharse incluso sin tener conexión a internet. Asimismo, no posee una limitación de duración lo que supone un desafío de administrar adecuadamente el recurso temporal en las producciones.

Sin embargo, en cuanto a su uso educativo, reiteramos la importancia de la planificación. En este sentido, es necesario determinar el tipo de actividad (de repaso, de construcción del conocimiento, etc.) sus objetivos generales y particulares, el tiempo de la actividad y, la “antesala” del podcast, ya que pueden desarrollarse a su vez otras actividades previas como lo es la presentación de un material a partir del cual se trabajará el formato, por ejemplo mediante un cuento –también contado mediante un audio- o una dramatización de una situación (en formato audiovisual o presencial) que propicie el debate realizada por lxs estudiantes o el equipo docente. Posteriormente, se le puede a lxs estudiantes que piensen preguntas sobre ese material o que lo vinculen con otros textos que, desde sus saberes previos, puedan aportar en relación a la temática. Esto permite ofrecer un espacio de reflexión sobre el valor de la pregunta, frente a un esquema tradicional que aparenta sólo ofrecer respuestas unívocas ante preguntas que no siempre el estudiantado se hace, lo que a su vez nos permite, como docentes, adentrarnos aún más en las subjetividades e intereses de lxs estudiantes, fundamental para que el material que luego se produzca de manera conjunta, sea significativo.

Luego, se podrá trabajar sobre las posibles respuestas a esas preguntas formuladas por ellos para que puedan comenzar con la planificación de un guion para la producción del podcast. Así, se vuelve indispensable la claridad de la consigna, determinando si se tratará de una actividad grupal, en cuyo caso considero que la conformación de los equipos de trabajo es pertinente que sea realizado por el equipo docente, para fomentar la conformación de grupos heterogéneos que sean capaces de establecer un diálogo significativo. Asimismo es relevante indicar el formato que puede adoptarse bajo el uso de la plataforma (entrevista con roles actuados por ellos mismos o con referentes invitados sobre una temática, individual, grupal, informativo, radial, cuento o historia, etc), cantidad de episodios, tiempo -mínimo y máximo de duración-, y explicación de los criterios de evaluación.

En correspondencia con lo hasta aquí expuesto, el docente también se dispone a jugar y, en este sentido, una manera de invitar a la realización de la actividad lúdica y explicitar la consigna del “PODCAST” puede ser a través de un video o audio que sea compartido a lxs estudiantes en alguna plataforma, como presentación de la actividad que pueda generar expectativa sobre la actividad que se desarrollará. En este sentido, es fundamental ese momento inicial de invitación al juego ya que en ciertos entornos no se propicia el juego⁶ y es tarea sustancial del docente expresar de manera clara y sencilla aquellos aspectos que serán valorados en la realización de esa producción y, en consecuencia, brindar una devolución que permita a los y las estudiantes poder detectar cuestiones a modificar o mejorar, así como también cuestiones positivas vinculadas a su desempeño

CONCLUSIONES

Propiciar la expresión a través del formato del “podcast” nos ofrece la posibilidad de incorporar al aula un condimento lúdico desde la imaginación del sujeto que escucha u observa y desde la creatividad de quienes producen el contenido.

Trasladado al ámbito educativo, nos invita a repensar los roles del docente y del estudiante en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues la horizontalidad en la producción de contenidos desdibuja los límites tajantes trazados en las prácticas arraigadas en el modelo tradicional de la educación. Debatir, actuar a partir de ello, teniendo en cuenta la importancia del contexto actual, en el cual las plataformas nos invitan a aprender haciendo (de manera amigable), nos permite abrir el campo de posibilidades que se nos ofrece en el ámbito educativo, ante una realidad que demanda cambios que sean significativos para la comunidad.

Por otra parte, si pensamos en la posibilidad de crear material audiovisual a través de un video corto, existen plataformas, como Tik Tok e Instagram que facilitan ese tipo de producciones. Sin embargo, contar con una herramienta amigable no es suficiente, ya que además de la alfabetización mediática aludida anteriormente, es necesario que la

⁶ El docente es quien presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos. Lxs estudiantes que juegan junto con el equipo docente se apropian de los contenidos a través de un proceso de aprendizaje. Este aprendizaje no es simplemente espontáneo, sino que es consecuencia de una enseñanza sistemática e intencional en referencia a la situación de juego propuesta. HARF Ruth. *Nivel inicial. Aportes para una didáctica*. Citado en: Malajovich, Ana (2000) Recorridos didácticos en la educación inicial. Buenos Aires, Argentina. Paidós.

propuesta docente interpele desde la lúdica la producción y dosifique adecuadamente la dificultad de la propuesta, ya que una actividad con demasiada dificultad o facilidad podría terminar por frustrar el aspecto lúdico y de reto propio de la actividad. En este sentido, un ejemplo de actividad podría ser la propuesta de construir grupalmente un video de hasta tres minutos de duración para que expliquen un concepto que sea comprensible para un/a niña/o de diez años. Aquí se encuentra las dificultades que implica el trabajo colaborativo como la síntesis del contenido, además de la edición, la utilización de un lenguaje acorde a esa edad y la expresión corporal⁷. Sin embargo, incorporar la lúdica al aula implica pensar y sentir en clave de juego y, eso sólo ocurrirá en la medida en que como docentes nos dispongamos a jugar y nos apropiemos del juego para facilitar, en el marco de un clima distendido, que lxs estudiantes puedan desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

Como consecuencia de ello, podemos advertir que el juego en el ámbito educativo puede funcionar como un medio para vehicular los procesos de enseñanza y de aprendizaje, ya que con estas consideraciones, se constituye en una estrategia que habilita cierta flexibilidad, de manera tal que durante la dinámica de la actividad el docente pueda realizar modificaciones en las reglas de juego durante el desarrollo de la actividad, en pos de mantener el clima lúdico y el factor sorpresa. Sólo con esos alcances el juego puede concebirse como una estrategia de enseñanza innovadora que aporte beneficios adicionales por sobre otras.

BIBLIOGRAFÍA

- Bossolasco, M., Storni, P. (2012). ¿Nativos digitales?: Una reflexión acerca de las representaciones docentes de los jóvenes-alumnos como usuarios expertos de las nuevas tecnologías. Análisis de una experiencia de inclusión de las TIC



7

8

en la escuela. Revista de Educación a Distancia, (30). 1 – 12. DOI:
<http://www.um.es/ead/red/30>

- HUERGO, Jorge (2003), “El reconocimiento del universo vocabular y la prealimentación de las acciones estratégicas” en: Textos de la cátedra de Comunicación y Educación, Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP), La Plata, disponible en: <http://institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/El-reconocimiento-del-universo-vocabular.pdf> [Fecha de consulta: 1/8/22].
- Malajovich, Ana (2000) El juego en el nivel inicial. Malajovich, Ana (Comp.) Recorridos didácticos en el nivel inicial. Buenos Aires. Paidós
- M.V. López, “Sobre el estudio: ocio, melancolía y cuidado,” Teoría de la educación, vol. 31, no. 2, pp. 69-86, jul-dic 2019, DOI:
<http://dx.doi.org/10.14201/teri.21145>
- Pérez Hurtado, L. y Collados Henao, T. (2007). Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas Sedes Pablo Sexto en el municipio de Dosquebradas. (Trabajo de grado). Universidad Tecnológica de Pereira.
- Sánchez, J. y Contreras, P. (2012). De cara al prosumidor, producción y consumo empoderado a la ciudadanía 3.0. ICONO, 10 (3), 62-84.