

## El aprendizaje activo como puerta de entrada al universo Puma. El juego como clave de acceso

❖ **PABLO A. LAZZATTI** | [comision6lazzatti@gmail.com](mailto:comision6lazzatti@gmail.com)

**Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales | Universidad Nacional de La Plata**

*“El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas”.*

*Paulo Freire*

Cuenta una vieja historia que un hombre luego de haber recibido un hechizo se durmió en la puerta de una iglesia por más de 50 años y, cuando despertó, notó que la mayoría de las cosas que él conocía habían cambiado. Observó sorprendido los supermercados, los bancos, los medios de transporte, y cuando llegó a la Universidad su rostro se iluminó al ver que la fachada estaba igual. Decidió ingresar y presenciar una clase, sonrió; para su tranquilidad todo estaba como hacía 50 años atrás. Esto es lo que pasa hoy en día en muchas partes del mundo. La enseñanza es la misma y la estructura física es igual desde hace décadas.

Hace también muchos años, casi finalizando la década del noventa, un docente de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la UNLP acuñó una frase lapidaria por la que será recordado, sostuvo que de nuestra facultad egresaban Papagayos Jurídicos, en clara alusión al método memorístico de enseñanza.

Marc Prensky (2001) llamaba a reflexionar “Me resulta sorprendente cómo con todo el alboroto y el debate hoy en día acerca del declive de la educación en los Estados Unidos ignoramos su causa más fundamental. Nuestros estudiantes han cambiado radicalmente.

Los estudiantes de hoy ya no son el tipo de personas que nuestro sistema educativo pretendía formar cuando fue diseñado” (p.1)

Los profesores cuyas edades oscilan entre los 35 y 55 años, no tuvimos la chance -en nuestro proceso de formación académica de grado-, de contar con los recursos tecnológicos en el aula, es más, muchos de nosotros nacimos y crecimos sin la computadora ni los teléfonos inteligentes, al decir del citado autor somos inmigrantes digitales. Frente nuestro están los estudiantes, los más jóvenes, que sólo han conocido esta sociedad altamente “digitalizada”, que manejan naturalmente dispositivos que tuvieron a su alcance desde niños. Ellos son los nativos digitales.

Ahora bien, en este contexto, ¿podemos enseñar como hemos aprendido? O desde otro punto de vista, pueden nuestros estudiantes ¿aprender solo escuchando o tomando apuntes de la clase magistral?

Martin Tetaz (2014) sostiene que uno de los sesgos cognitivos más habituales es el de preferir el status quo, ya que la mayor inclinación del cerebro por lo conocido tiene asidero en que no se puede evaluar de manera certera lo desconocido...

Mel Silberman (1998), cita al psiquiatra Abraham Maslow “quien explica que los seres humanos albergamos dos conjuntos de fuerzas o necesidades: uno pugna por crecer y el otro se aferra a la seguridad. Cualquier persona que deba decidirse entre los dos escogerá la seguridad antes que el crecimiento. La necesidad de sentirse a salvo debe ser satisfecha antes de que pueda pensarse en correr riesgos y explorar lo desconocido” (p.21).

Salir de la estructura tradicional del dictado de clases magistrales, no es nada sencillo. ¿Con qué trabas nos encontramos? Ya hablamos sobre la tendencia a inclinarse por el status quo, cuando no se puede evaluar de manera certera lo desconocido, a esto debe sumarse la dificultad para romper la zona de confort que implica comenzar a sumar a las clases magistrales las herramientas tecnológicas de la comunicación (TIC). Ahí, se enciende la primera alarma. Es que el padrón docente en su gran parte está compuesto por inmigrantes digitales a quienes les resulta muy trabajoso confiar en lo que no manejan.

La rigidez entorpece el crecimiento. La gente rígida tiene la tendencia de volver a hacer las cosas de la misma manera que las han hecho siempre.

Wayne Dyer.

En el diario Español El País, Luis Garicano, dispara una provocadora pregunta *¿El fin de la clase magistral?*

El artículo es reaccionario, pero la revolución no se hace de un día para otro; los cambios llevan tiempo, se hacen paulatinamente, pero estamos de acuerdo que es hora de comenzar a cambiar. También somos conscientes que los docentes no podemos ser una isla y que el cambio tiene que acompañarse de forma institucional. Nuestra propuesta está orientada en ese sentido. Contempla una resocialización del estudiante de marcada tendencia individualista, haciendo del aula un lugar de reflexión y pensamiento interactivo.

Carlos Scolari, que nos ilustra con ejemplos situacionales la utilización de metodologías opuestas: la clase magistral y la clase interactiva con la participación del todo el cuerpo docente en lo que denomina "cátedra horizontal".

Aquella teoría que no encuentre aplicación práctica en la vida, es una acrobacia del pensamiento. Swami Vivekananda

Edgar Dale (1946) famoso por su cono de aprendizaje, propuso en su libro "Audio Visual Methods of Teaching" un modelo sobre la efectividad de los métodos de aprendizaje. Dicho modelo se representa a través de una pirámide o cono de experiencias en el que los pisos corresponden a diversos métodos de aprendizaje. En muchas ocasiones para entender y/o explicar la manera como aprendemos las personas nos resulta muy ilustrativo utilizar el cono de Edgar Dale, porque con un simple golpe de vista entendemos que, fundamentalmente, las personas aprendemos más las cosas que requieren de nuestra actividad e implicación directa, lo que llamamos "aprender haciendo" o "learningbydoing", es decir aprendizaje activo.

El aprendizaje no es una consecuencia automática de verter información en la mente del alumno, requiere la propia participación reflexiva del estudiante y también la acción. Esto sólo se conseguirá si el aprendizaje es activo, es decir, aquel en el cual los alumnos realizan la mayor parte del trabajo, analizan ideas, resuelven problemas y aplican lo que aprenden.

Si los profesores tenemos razón de ser, ésta la tenemos que encontrar en facilitar el aprendizaje a nuestros estudiantes. Pero no cualquier tipo de aprendizaje, sino aquél que

sirve para construir un cuerpo de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes flexibles que faciliten su posterior inserción y desarrollo en el ámbito laboral. Para ello debemos concebir a la universidad como un campo donde los estudiantes se forjarán como profesionales y en su tránsito serán aprendices, con esto quiero decir, un lugar donde claramente asisten para aprender. Debemos mutar la idea general de ver a la universidad como una "Institución de Enseñanza" para comenzar a verla como una "Institución de Aprendizaje".

Lo que parece un juego de palabras, no lo es. En el primer caso el centro o eje del proceso educativo es exclusivamente el docente, en el segundo el protagonista es el estudiante.

*"El estudiante debe ser el protagonista de las clases, no el maestro".*

Tracey Tokuhama Espinosa.

Para Tracey Tokuhama Espinosa hay una fórmula muy eficaz para captar la atención de un estudiante y es, haciéndolo protagonista de la clase. Uno de los mayores desafíos de un profesor, en la era de los videojuegos y de Internet, es mantener la concentración del estudiantado.

Para ella el problema radica en que se enseña en forma de cátedra vertical y no se aprovecha la curiosidad de los jóvenes.

Sostiene que se necesitan debates, diálogos, interacción entre los alumnos, como alguna vez fueron las clases de Sócrates. Lo bueno es que el estudiante caiga en la cuenta de su propia ignorancia y se esfuerce para superarla. De nada sirve hacer cálculos de memoria y repetir textos que jamás podrán ser aplicados a la vida cotidiana. La educadora considera fundamental que la meta de los profesores sea crear pensadores críticos, que puedan resolver problemas de la vida real y no sólo dentro del aula.

Aunque para la experta norteamericana la de maestro representa una de las profesiones más importantes dentro de la sociedad, ya que todos pasan alguna vez por sus manos, reconoce que ellos, últimamente, no son vistos con buenos ojos y que muchos docentes tampoco valoran su lugar.

Para abrir nuevos caminos, hay que inventar; experimentar; crecer, correr riesgos, romper las reglas, equivocarse... Y divertirse. Mary Lou Cook

**¿Qué es más importante el método o el profesor?** La propuesta Puma como vía de aprendizaje activo.

Un estudio realizado por el físico Carl Wieman, señala que en el aprendizaje importa más el método de enseñanza que los profesores. Luego de estudiar casos casi idénticos, el premio Nobel de física halló que estudiantes canadienses aprendieron mucho más con métodos que empleaban herramientas interactivas, que de un profesor veterano que daba una cátedra magistral.

Lloyd Armstrong, ex vicerrector de la Universidad del Sur de California y profesor de física y educación, coincidió en que el estudio demuestra que “no depende del maestro y ni siquiera de la tecnología, sino del método de enseñanza”.

Estoy convencido que una de las aristas del docente que requieren mucha atención es la selección del método de aprendizaje con el que se conectará mejor a sus alumnos. Este debe erigirse en una especie de “nutricionista de la motivación del alumno”. Para ello es válido echar mano a todas las herramientas educativas, las que fueron inicialmente destinadas para tal fin y las que no habiendo sido creadas con finalidad pedagógica se las adapta con ese propósito. Vivimos en una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico, donde el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han cambiado nuestra forma de vida, impactando en muchas áreas del conocimiento. En el área educativa, las TIC han demostrado que pueden ser de gran sostén tanto para los docentes, como para los estudiantes. La implementación de la tecnología en la educación debe verse como una herramienta de apoyo; no viene a sustituir al docente, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La innovación tecnológica en materia de TICs ha permitido la creación de nuevos entornos comunicativos y expresivos que abren la posibilidad al docente para desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas, posibilitando la realización de diferentes

actividades no imaginables hasta hace poco tiempo. El Universo Puma no podría desarrollarse en otro marco que no contemplase el uso de las herramientas TIC.

### **¿EN QUÉ CONSISTE LA PROPUESTA PUMA?**

Básicamente consiste en un pacto académico entre docentes y estudiantes, reglado por el aprendizaje activo y cuya matriz principal es el juego.

Pensamos que para desarrollar estudiantes creativos, un toque lúdico a la enseñanza hace que los mismos se involucren y podamos lograr resultados sorprendentes.

La propuesta del Torneo Pumas pretende tender un puente entre las actividades áulicas y extra áulicas aprovechando el juego para el aprendizaje y desarrollo de técnicas de resolución de casos prácticos y juego de roles. Todo ello en el marco de una competencia que se desarrolla durante el lapso que dura el curso.

Equipos predeterminados por el docente deberán semanal o quincenalmente, de manera no presencial, elaborar un proyecto de resolución de casos prácticos planteados –vía web– como consignas. Las referidas versan sobre temáticas abordadas en las clases presenciales o investigadas por ellos. Al premiarse no solo el resultado, sino también la creatividad y el formato de presentación, se estimula el trabajo grupal, el sentido de pertenencia y el compromiso con el equipo, a la vez que se exploran facetas que solo el juego permite, como la actuación y la representación de roles.

La modalidad lúdica debilita la presión de los estudiantes por sentirse examinados y disminuye el temor a equivocarse, constituyéndose en un motor de motivación permanente.

### **PORQUE ELEGIR LA ENSEÑANZA CON JUEGOS**

*“Si quieres trabajadores creativos, dales tiempo suficiente para jugar”.*

*John Cleese*

Virginia Gaitan (2013) enseña que la Gamificación o Juegos Serios es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin

de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos o mejorar alguna habilidad, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en quien lo usa.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los estudiantes, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Para ello suelen utilizar una serie de técnicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

El exitoso DT de la selección chilena de Fútbol utilizó la gamificación como forma de entrenar tácticamente a sus dirigidos durante la última Copa América y vaya si le fue bien.

El argentino Jorge Sampaoli inventó un método a fin de realizar ejercicios tácticos mediante realidad virtual de un juego de fútbol. Aprovechando el sistema táctico de un juego (FIFA o PES) de fútbol de PlayStation, los futbolistas aprenden a trabajar individualmente sus movimientos dentro del terreno de juego.

No se trata simplemente que jueguen PlayStation de manera meramente recreativa. El sistema de Sampaoli mezcla el fútbol con la tecnología y los juegos de video, teniendo como intención que los futbolistas se enfrenten a las diferentes estrategias y movimientos que un rival les puede presentar en un partido de fútbol real.

El juego es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del ciclo educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

La actividad lúdica es atractiva y motivadora; capta la atención de los estudiantes hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación, provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Siempre el juego es la herramienta y nunca el fin, es el medio y nunca el resultado.

Para poner en marcha los cambios reseñados elaboramos el Torneo Pumas, cuyos juegos describimos a continuación para finalizar el presente trabajo.

## **JUEGOS QUE SE DESARROLLAN EN EL MARCO DEL TORNEO PUMAS**

Áulicos.

### **1) Juego de elaboración y dramatización (puesta en escena) de contenidos:**

Luego de una introducción teórica sobre el tema, el cuerpo docente proporciona una consigna; se trabaja durante el tiempo estipulado en la elaboración de la misma y luego se la representa.

Vayamos con un ejemplo concreto aplicado a nuestra materia. Los distintos equipos tienen 20 minutos para elaborar un pequeño y breve documento escrito estableciendo quienes son los sujetos intervinientes en la creación y circulación de una letra de cambio y luego pasarán por turnos a representar un rol e interactuar con los demás compañeros de equipo. La dificultad que deberán superar es que el reparto de roles será asignado al azar (los docentes tendrán sobre el escritorio boca abajo distintos carteles indicativos de los roles a cumplir: librador, girado, beneficiario, endosante, avalista) y los estudiantes escogerán a medida que vayan pasando a efectuar su representación. La disposición aleatoria del rol al momento de la puesta en escena hace que todos los equipistas agudicen la atención al momento de elaborar por escrito qué función cumple cada sujeto interviniente y no se apege al libreto de un solo rol si la decisión de la asignación de roles se les deja a su libre albedrío.

### **2) Juegos de Repaso: La caja Puma del saber.**

Este es un juego de preguntas y respuestas de varios niveles realizado en powerpoint. Para su implementación se disponen dos filas de cuatro asientos enfrentadas. Allí se sentarán un representante de cada equipo por turno y se batirán a duelo. El vencedor del duelo accederá al panel de preguntas y respuestas. Quien responde mal en el duelo, se retira a su asiento dejando lugar a otro integrante del equipo. En esta instancia el participante elige un avatar (que hace enlace a una pregunta) y tiene un tiempo para contestarla. Si responde bien avanza un casillero y continúa respondiendo (elige otro avatar y se repite el procedimiento).



Si responde mal se retira a su lugar y cede la silla a otro integrante de su equipo. El equipo que complete la cantidad de cinco casilleros gana el juego.

Juegos Áulicos o Extra áulicos (a criterio del docente)

### **La Cocina del autor:**

Se muestran distintas imágenes fotográficas de personajes reales o de ficción que encierran el nombre de un autor de la materia, gana el equipo cuyos integrantes logren descifrarlo en primer lugar. Pueden utilizar de apoyo el programa de estudio que contiene la bibliografía orientativa para el estudio de la asignatura. Al finalizar se puede realizar un breve comentario sobre los temas de mayor relevancia escritos por el autor elegido.

El objetivo del juego es que los cursantes amplíen el conocimiento sobre la existencia de doctrinarios nacionales y extranjeros, y se familiaricen con sus textos.

Si el docente pretende que los estudiantes lleguen a horario sin amenaza o sermón alguno, la implementación de un juego en los primeros cinco minutos de la clase tendrá resultados asombrosos y este juego -ideal para la ocasión-, suele ser una invitación a la llegada puntual. Recuerden que una vez que prueban el juego, nadie quiere quedarse sin jugar.

Extra Áulicos:

### **Los Casos del Inspector Lupin**

Este juego se desarrolla durante el plazo que dura la cursada y está basado en la resolución de distintas consignas. Las citadas consisten en casos prácticos creados por los docentes sobre hechos fictos o inspirados fallos judiciales. Los estudiantes deben resolverlo y enviar sus respuestas por e-mail en el plazo de una semana. Para el desarrollo del Torneo Pumas contamos con un blog creado al efecto, que oficia de soporte informático. En el blog los días viernes a partir de las 20hs, con una regularidad semanal o quincenal (según se disponga), aparece la consigna en formato video, ppt o pdf.

Los integrantes de los distintos equipos (recuerden que estos están formados desde la primera clase) administran a su conveniencia el tiempo de ingreso al blog y tienen la libertad

para trabajar en equipo o individualmente. Si deciden trabajar en equipo con o sin reunión física deben acreditarlo; si se reúnen presencialmente solamente se requiere que adjunten fotos -tomadas con el celular- realizando el trabajo con el fondo de pantalla con la consigna o la consigna impresa en papel, si trabajan desde su casa o ciber, a través de cualquier otro medio que muestre el aporte de cada uno en el análisis del caso, requiriéndose los archivos que prueben tal participación (captura de pantalla de grupo privado de facebook, google Drive, wikis, intercambio de e-mails, etc.).

También existe la posibilidad de trabajar individualmente. Empíricamente hemos podido comprobar que, en la mayoría de los casos, los integrantes de un equipo tienden a reunirse presencialmente y elaborar respuestas conjuntas.

Cuando se da este supuesto los formatos de entrega se enriquecen, las performances poseen una mayor creatividad y aumenta el entusiasmo por el torneo.

Los docentes debemos estar abiertos para receptar el cambio, pues quienes se atreven a enseñar, nunca deben dejar de aprender

## **BIBLIOGRAFÍA**

*Dale, E. (1946) Audio Visual Methods of teaching.*

*Gaitán V. 19-10-2013. GAMIFICACIÓN: EL APRENDIZAJE DIVERTIDO. Recuperado 29 de octubre de 2015 de [www.educativa.com](http://www.educativa.com)*

*Tetaz, M. (coord.), (2014). PSYCHONOMICS, Bs As. Ediciones B.*

*Prensky, M. (2001) DIGITAL NATIVES, DIGITAL IMMIGRANTS part 1. On The Horizon - The Strategic Planning Resource for Education Professionals, 1-6. Recuperado el 29 de octubre de 2015, de <https://screeninculture.files.wordpress.com/2015/03/on-the-horizon.pdf>*

*Silberman, M. (1998). APRENDIZAJE ACTIVO 101 ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR CUALQUIER TEMA (p.21). Buenos Aires, Argentina. Ed. Troquel SA.*