El Juego: una herramienta neuro didáctica en el aula.

Publicado en SIAI - 11 marzo, 2025



Generado automáticamente por SIAI - https://tamox.invesco.edu.mx

El juego, en el aula, representa una parte fundamental en el aprendizaje del estudiantado, ya sea de manera intrínseca y/o extrínseca. Se convierte en una herramienta neurodidáctica ya que con éste se estimulan los sentidos y se aprende de manera integral. El juego es, además, una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano, una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales (Ruiz, 2017; UNICEF, 2018)

Jugar es una de las ocupaciones primordiales de los infantes y, desafortunadamente, con el paso de los años, se va dejando de lado tan importante y necesaria estrategia pedagógica. ¿La razón? Puede ser muy diversa; prejuicios y estigmas sociales, roles "actuales" de cada etapa del desarrollo, ocupaciones y demandas de la sociedad, etc. Sin embargo, el juego debería ser considerado una herramienta aliada para el desarrollo del aprendizaje en cualquiera de nuestras etapas pues es, través de éste, que se promueven las conexiones de las neuronas en la corteza prefrontal del cerebro, se activan un conjunto de hormonas que trabajan en pro del desarrollo cerebral. Entre las hormonas antes mencionadas se encuentran: la dopamina, acetilcolina, serotonina y endorfinas (REDCENIT, 2018).

Los juegos, en el área educativa han ido cobrado importancia, pero ¿de qué manera podemos implementarlos en el aula? La primera opción es a partir de la *gamificación*, entendida como un "proceso por el cual se aplican mecánicas, técnicas de diseño de juegos, para motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos" (Rodríguez y Santiago, 2015). Por otro lado, a partir de los *juegos serios*, "considerador como una forma de videojuego de naturaleza especial y educativa cuando llevan implícito un carácter e intencionalidad que así lo justifica" (Juca et al, 2017) Y, por último, a través del *aprendizaje basado en juegos* definido como la "metodología activa que fomenta el aprendizaje significativo siendo el alumno el protagonista de su aprendizaje" (González, 2020).

Los tres modelos, señalados anteriormente, son un parteaguas de cómo podemos implementar el juego en el aula para el desarrollo y reforzamiento del aprendizaje en el estudiantado, de tal manera que se pueda concebir al juego como una herramienta que incite y motive a progresar, dejando a lado las técnicas tradicionales de enseñanza. El juego, también, es una estrategia que permite el desarrollo de conocimiento y competencias socioemocionales; es decir, se impulsan los procesos cognitivos y áreas afectivas, de relacionamiento y proyección hacia la sociedad, del estudiantado.

Es entonces, jugando, como los niños aprenden a establecer un plan y seguirlo, mediante ensayo y error, utilizando la imaginación y resolución de problemas, aplicar conceptos de cantidad, ciencia y movimiento a la vida real, razonar de manera lógica, comunicarse con compañeros de clase y dar sus puntos de vista, obtener satisfacción de sus logros, desarrollar la creatividad y explorar la estética y destreza (UNICEF, 2018).

Generado automáticamente por SIAI - https://tamox.invesco.edu.mx

Por lo anterior y, a manera de cierre, es fundamental que, el profesorado, incluya en sus planeaciones el juego, como una excelente herramienta neurodidáctica que permitirá que el estudiantado, sin importar el nivel educativo, se mantenga motivado en clase, aprenda y se desarrolle de manera integral; en lo intelectual, pues implica creatividad, imaginación y exploración, se propone la resolución de conflictos y se centra en su atención y memorización; en lo emocional, pues las situaciones en las que se ve inmerso, estimulan el control y gestión de sus emociones y; en lo físico, ya que se utilizan los diferentes sentidos que, evidentemente, incluyen y desarrollan diferentes partes del cuerpo.

Referencias bibliográficas:

- González, V. (2020). Aprendizaje Basado en el Juego. Grupo de Investigación de Tecnología Educativa. Recuperado el 18 de junio de 2022 de: https://www.um.es/innova/webformacion/metodologias/ficha-Juego.pdf
- Juca, F., García, M. y Burgo, O. (2017). Los juegos serios y su influencia en el uso responsable de energía y cuidado del medio ambiente. Universidad Metropolitana del Ecuador. Recuperado el 18 de junio de 2022 de: http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v9n1/rus18117.pdf
- REDCENIT (2018). ¿Qué ocurre en el cerebro del niño cuando juega?. Recuperado el 18 de junio de 2022 de: https://www.redcenit.com/que-ocurre-en-el-cerebro-del-nino-cuando-juega/
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). Gamificación. Cómo motivar al alumnado y mejorar el clima en el aula. Océano. México. 978-84-944394-5-2. Recuperado el 18 de junio de 2022 de: http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf
- UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. New York. Recuperado el 18 de junio de 2022 de: https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

CARTA DE AUTORÍA

Colima, Colima, México a 26 de junio de 2022

Quien suscribe, Judith Guadalupe Larios Heredia, alumna de la Maestría en Educación en el Instituto Virtual de Educación Superior de Colima (INVESCO) con matrícula 22ME0119, hago constar que es de mi autoría la columna de opinión titulada “El juego: una herramienta neurodidáctica en el aula”, elaborada en el marco de la materia Neuroeducación; asimismo, que las ideas de otros autores o autoras están debidamente citadas en el documento.

De igual manera, autorizo al Instituto Virtual de Educación Superior de Colima (INVESCO) a difundir mi columna de opinión por medios digitales o impresos, dejando todos los derechos de autoría a mi nombre.

A t e n t a m e n t e

Judith Guadalupe Larios Heredia

? Descargar Artículo (PDF)

Generado automáticamente por SIAI - https://tamox.invesco.edu.mx