

DE LA ESTRATEGIA A LA DIDÁCTICA: JUGANDO, CREANDO Y RESOLVIENDO

LUZ ADRIANA RESTREPO CÁRDENAS

Las series de documentos de trabajo de la Fundación Universitaria del Área Andina se crearon para divulgar procesos académicos e investigativos en curso, pero que no implican un resultado final. Se plantean como una línea rápida de publicación que permite reportar avances de conocimiento generados por la comunidad de la institución.



DE LA ESTRATEGIA A LA DIDÁCTICA: JUGANDO, CREANDO Y RESOLVIENDO

Luz Adriana Restrepo Cárdenas

Administradora de Empresas, profesional en Salud Ocupacional, especialista en Mercado Estratégico de Servicios, Doctora en Marketing Internacional. Docente investigadora de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá, Colombia. Líder del grupo de investigación Giptarget. Correo electrónico: lurestrepo10@areandina.edu.co

Cómo citar este documento:

Restrepo Cárdenas, L. A. (2020). De la estrategia a la didáctica: jugando, creando y resolviendo (Documentos de trabajo Areandina, 2020-2. Experiencias y prácticas pedagógicas de los docentes areandinos). Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina. <https://doi.org/10.33132/26654644.1733>

Resumen

En este documento se comparte la dinámica de una práctica pedagógica aplicada a estudiantes universitarios del programa de mercadeo y publicidad, de acuerdo a un enfoque teórico en el cual se tienen en cuenta los principios estructurales del juego y la lúdica apoyándonos en la intencionalidad de promover mejores prácticas en el arte de enseñar y convertir las aulas de clase, sean ellas presenciales o de modo remoto, en espacios agradables y asertivos para la transmisión del conocimiento por parte del docente y el aprehendizaje para el estudiante. A partir de referentes pedagógicos de diferentes escuelas filosóficas que versan sobre cómo transformar la educación buscamos aplicar un modelo basado en el juego, el cual si es orientado y conducido desde la didáctica promueve la transformación de experiencias en asociación con la realidad y las convierte en soluciones creativas para afrontar los retos que trae tanto la academia como el entorno laboral y social del estudiante.

Palabras clave: acción, creatividad, dinámica, construir, conocimiento, estrategia, estrategia didáctica, juego, lúdica, mercadeo, método, práctica pedagógica.

Introducción

De lo más llamativo de este escrito, resulta recordar el hecho de que jugar representa por sí solo, un lenguaje universal que no necesita palabras, ni conocimientos comunes previos entre los participantes aunque sean todos ellos pertenecientes a una misma o a distintas culturas.

En la pedagogía actual el significado de los principios didácticos toma una gran importancia como condiciones básicas a partir de las cuales debe dirigirse el proceso de enseñanza para que el mismo sea efectivo. Por su parte, Jean Jacques Rousseau (1712-1778), a pesar de no fundamentar determinados principios didácticos, se refirió a la necesidad del contacto directo del niño con la naturaleza como base fundamental del proceso docente.

En tal sentido, L. G Pestalozzi (1746-1827) seguidor de las ideas de Comenio fundamentó el principio de la visualización de la enseñanza. Si Comenio planteó el material visual como medio para la asimilación del material docente, Pestalozzi caracterizó la enseñanza sensorial como medio para el desarrollo del pensamiento y la personalidad de los sujetos.

Ahora bien, el deseo de todos desde temprana edad de jugar y explorar el mundo nos conecta y desarrolla en nosotros un interés por descubrir y participar de nuevas creaciones las cuales pueden pasar a pertenecer a la mente colectiva de las generaciones venideras y así mismo el poder de generar adaptaciones en la evolución de la especie a fin de resolver los desafíos que proponen dichas creaciones. Otro aspecto relevante es poner conciencia incluso en nuestras funciones motoras, sensitivas y comunicativas, conectándonos aunque tengamos diferentes profesiones, estilos de vida, edades o géneros. Dirigir desde nuestra profesión de docentes esta metodología a la población de estudiantes universitarios durante cuatro meses ha sido ideal ya que nos ha permitido trabajar en los estudiantes la

voluntad, una manera de encontrarnos y unirse entre ellos en un colectivo para construir, que propende el análisis de problemas y su resolución a partir de la creación y mejora de procesos y procedimientos, la comprensión del mundo de una manera diferente con puntos de vista variados, la participación activa desde la lúdica y la transformación y aplicación de habilidades propias, que conllevan a un resultado o logro común con respecto a los objetivos tanto del programa como de las asignaturas orientadas.

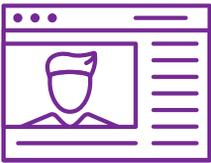
Para el programa de mercadeo y publicidad y su asignatura fundamentos de mercadeo resulta fundamental preparar profesionales humanos e integrales que comprendan la evolución del mercadeo, sus herramientas y sus principales momentos para comparar las diversas formas de entender el consumidor (microcurrículum fundamentos de mercadeo). El mercadeo entonces puede ser entendido de acuerdo con el considerado padre del marketing el Dr Kotler, como un proceso social y administrativo en el cual individuos o grupos obtienen lo que necesitan y desean a través de la creación y el intercambio de productos y de valor con otros. En dicho intercambio se hacen presentes tópicos tan importantes como: los deseos, las necesidades, productos, servicios y experiencias, transacciones, relaciones y mercados.

Para Jerome Mc Carthy (1964) define el marketing como una actividad que deben realizar las empresas enfocadas a entregar en flujo bienes y servicios al consumidor.

Para (Munuera, 1992) el marketing es el resultado de la actividad de las empresas que dirige el flujo de bienes y servicios desde el productor hasta el consumidor o usuario, con la pretensión de satisfacer a los consumidores y permitir alcanzar los objetivos de las empresas.

Entre tanto, en el marco de las definiciones anteriores, el futuro mercadólogo deberá comprender el entorno cambiante en el que se desenvuelve y a partir del entendi-

miento de las nuevas necesidades y deseos que se crean en la mente y el corazón de las personas, proponer y comunicar con creatividad innovadoras soluciones que satisfagan un consumidor cada vez más informado, pero que además aporten rentabilidad financiera a las empresas y afiancen el desarrollo económico y competitividad de las mismas en sus regiones de operación. En la reflexión de este aspecto muchas veces Las sociedades no logran fomentar adecuadamente y sustentar la cultura de la creatividad que es vital para su futuro. Los seres humanos, pueden llegar a la universidad con una mentalidad creativa, pero esto suele perderse o incluso es borrado por prácticas educativas convencionales, donde la participación del estudiante es poco motivada o casi nula.



Otro aspecto fundamental, es el concepto de trabajo colaborativo, no solo crear, solucionar, sino hacer parte y compartir con otros el desarrollo de dicha solución o creación

Impactos sobre la asignatura

La metodología propuesta en este documento tiene su impacto sobre la asignatura fundamentos de mercadeo toda vez que dada la estrategia didáctica del desarrollo del juego, analiza el contexto socioeconómico en el cual interactúa, contemplando todas sus variables, permite construir sin tener saberes previos, pone a prueba la imaginación y creatividad, cultivando la innovación o mejora en productos, lo que es bastante provechoso y asertivo en ese enfoque ya que el mercadeo es un mundo de posibilidades en un gran escenario compuesto de diversas características y matices en donde el cerebro y las relaciones personales y públicas juegan un papel de suma importancia además de las proyecciones personales y profesionales de cada actor estudiante. Otro aspecto fundamental, es el concepto de trabajo colaborativo, no solo crear, solucionar, sino hacer parte y compartir con otros el desarrollo de dicha solución o creación, motivar, entregar, recibir, respetar, aceptar y sugerir, todos ellos parte de

un todo hacia el logro de una recompensa que motiva a todo el equipo: La consecución del objetivo propuesto a través del juego constructivo.

El liderazgo es otro rasgo característico que se desarrolla en esta dinámica, ya que en el juego de roles, por ejemplo, siempre habrá alguien que decida tomar la vocería del equipo, coordinar de manera estructurada y clasificatoria poniendo en conjunción las competencias de cada uno de los integrantes y dando valía al constructo que cada uno propone como aporte a la solución integral. Se desarrolla también un aspecto fundamental como la comunicación, no solo entre los estudianteestudiantes en el desarrollo de la actividad, sino del docente con el grupo en el que hay una profunda interacción de tipo más humano, más jovial, mas cooperativo en la cual se involucran por una parte la voluntad del estudiante, tanto como la destreza y la emoción ya que a partir de la motivación que promueva el docente el aprendizaje será más agradable y gratificante. Al mismo tiempo se desarrolla el pensamiento ya que el cerebro procesa la información recibida y pone en función de acuerdo a las herramientas que se le presenten, el manejo de las mismas y las posibles formas innovadoras de construir las soluciones deseadas de acuerdo al problema presentado. Teniendo en cuenta que las habilidades para aprender son individuales reforzarlas requiere de concentración y confianza ya que se ponen en atención todos los sentidos. Vista, oído, tacto, el individuo adquiere más capacidad de análisis e investigativo, y cuando se comunican estas habilidades a otros como compañeros o docentes esa relación y reconocimiento fortalece la autoestima y por ende la participación del individuo en el constructo colectivo.



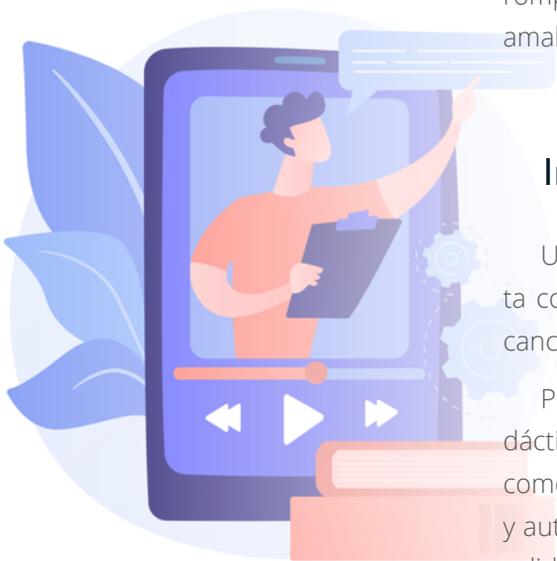
Al mismo tiempo se desarrolla el pensamiento ya que el cerebro procesa la información recibida y pone en función de acuerdo a las herramientas que se le presenten, el manejo de las mismas y las posibles formas innovadoras de construir las soluciones deseadas de acuerdo al problema presentado.

Por otro lado, dado el momento histórico que atravesamos con el fenómeno llamado Covid 19 y que obliga a comunicarse vía on-line, ha generado que muchas de nuestras convicciones y nuestro comportamiento cambie. No se debe desconocer que el hecho de estar confinados en casa tanto docentes como estudiantes ha traído consigo diferentes formas de asumir nuestra realidad actual y por ende nuestra forma de comunicarnos. La experiencia del momento nos está mostrando estudiantes que por el hecho de estar con sus familias se sienten por una parte más tímidos y cohibidos para participar de una clase y por otra, niveles de stress dadas las diversas circunstancias del diario vivir de los hogares. En cierto modo ahora nosotros los docentes estamos entrando en el espacio del estudiante, un espacio que tiene muchas complejidades que no están en nuestra comprensión ni podemos controlar, diremos entonces que otra forma de impactar positivamente con este método es entrando en dicho lugar de una forma más amena para el estudiante y proponiendo el rompimiento de la rutina con un sentido práctico y amable para conectarlo con el aprendizaje.

Impacto sobre el PEI institucional

Uno de los aspectos fundamentales que se impacta con esta estrategia didáctica activa es dar significancia al aprendizaje.

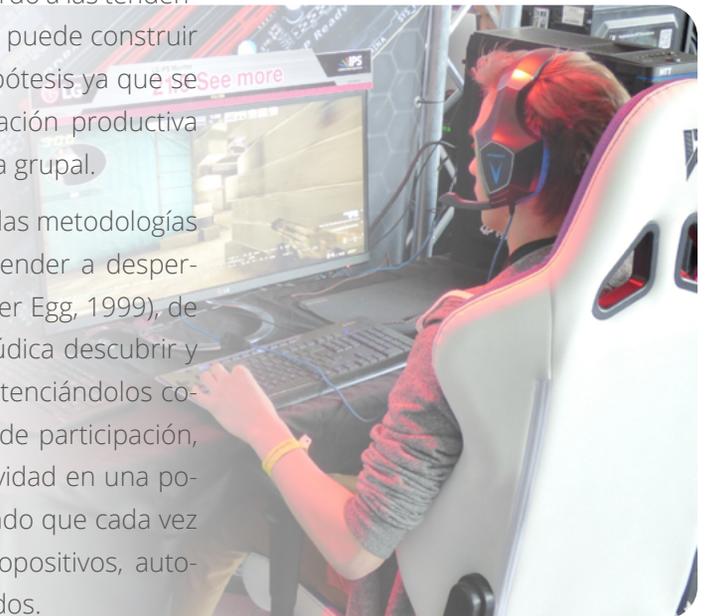
Para Fedoroc y Lira (2007), "las estrategias didácticas son operaciones o habilidades del ato nivel como análisis, interpretación, explicación, evaluación y autorregulación que sustentan el pensamiento alta calidad, caracterizado por ser lógico, racional, claro, transparente, sintético, reflexivo, contextualizado,



oportuno, argumentado”, lo cual puede tomarse como el principio base del concepto de pensamiento crítico. Dada esta consideración en la medida en que el docente acompaña el proceso y pone en contexto al estudiante mediante la propuesta y el desarrollo de cada actividad de manera lúdica dejando en todo caso que sea el estudiante el propio protagonista de su proceso, que analice, que piense, que proponga soluciones, que se relacione con el resto del equipo, que construya mediante la aplicación de las herramientas otorgadas manejando de manera óptima los recursos, que aplique a partir de experiencias previas y que se sienta parte del equipo mediante el trabajo colaborativo, está exhortando al estudiante a generar pensamiento, a mirar diferentes perspectivas de la problemática planteada, a indagar e investigar las relaciones científicas con su constructo pero de una manera más divertida y humana.

Otro aspecto interesante es como los sujetos logran hacer también ese ejercicio prospectivo de imaginar y proponer diferentes escenarios futuros para la aplicación práctica de su solución, analizando variables del mercado cambiante de acuerdo a las tendencias presentadas, en este sentido se puede construir el aprendizaje a partir de nuevas hipótesis ya que se estimula también una retroalimentación productiva entre profesor y estudiante de forma grupal.

Al ser una propuesta humanista, las metodologías activas se basan en la idea de “aprender a despertar nuestro potencial dormido” (Ander Egg, 1999), de este modo pretendemos desde la lúdica descubrir y explorar los talentos individuales potenciándolos colectivamente propiciando procesos de participación, estimulando la expresión y la creatividad en una población universitaria de cara un mundo que cada vez exige más profesionales líderes, propositivos, autogestores y socialmente comprometidos.



Impacto sobre los nodos

La importancia de las estrategias didácticas está dada en términos de orientación a la capacidad de las personas de actuar y desarrollar habilidades con respecto a lo que se aprende. Lo que promovemos entonces no es el aumento de deberes académicos, sino la actitud frente a ellos, el cambio cualitativo de las conductas frente a la adquisición del conocimiento generado en clase. En este sentido entonces se procura que el estudiante sea autodidacta en su propia educación, sea consciente de la forma y el ritmo al cual aprende generando procesos de reflexión continua que lo hacen libre y crítico en su pensamiento al analizar el entorno que le rodea y en el cual se desenvolverá como profesional graduado de nuestra institución. Nickerson (1994, p. 71) considera el pensamiento crítico como algo que implica la codificación del material pensado y una operación con la representación codificada para lograr algún objetivo.

En conjunción con este planteamiento, se despierta el interés por la investigación ya que la dinámica del juego constructivo y activo genera curiosidad por los elementos y como su engranaje puede ser útil como una solución a las problemáticas planteadas en la realidad social, económica y política, de modo tal que estamos formando profesionales en el conocer, profesionales que se preguntan sobre las situaciones de su sociedad que deben ser resueltas, que estudian las teorías pero más que eso las confrontan y buscan plantear las propias a partir de sus experiencias previas en el constructo y la interrelación.

No podemos entonces apartarnos de la premisa que somos seres sociales y como tal necesitamos unos de otros para dicha relación en la cual inter-

cambiamos desde el dialogo conceptos, opiniones, creencias, actitudes y valores. Según Resnick (1999, p.23) "la socialización se produce a través de la interacción social, la observación, el modelado y la participación cooperativa." Tenemos entonces que en la práctica pedagógica propuesta a través del juego constructivo se da la interacción social , el ambiente se transforma en un espacio de escucha atenta y acción de intercambio de materiales y cooperación para unirlos y construir , modelar las ideas planteadas y en esa relación que se establece hay valores éticos de por medio, respeto por lo que el compañero dice y propone , se forja también un liderazgo colectivo siguiendo la iniciativa pero construyéndola en conjunto y lo mejor es asumiendo la responsabilidad por los resultados generados, es decir se reconoce el "ser" como parte fundamental y con habilidades propias al servicio del otro en la construcción colectiva. De otra parte, se trabaja también en el manejo eficiente de los recursos y el cuidado de los materiales aportando cuidado del medio ambiente y el impacto en la comunidad.

Entonces, una vez generado el conocimiento y socializado en aras de la propuesta de soluciones conjuntas, se da la aplicación práctica del mismo, es decir hemos aprendido el "hacer" mediante el uso razonable de las herramientas y materiales y a comunicar desde lo lingüístico competencias fundamentales para el perfil de nuestro profesional del programa mercadeo y publicidad y de nuestra institución.

Objetivos y materiales

Objetivo general

- » Proponer una práctica pedagógica basada en la estrategia didáctica activa del juego y roles.

Objetivos específicos

- » Promover el juego como estrategia de aprendizaje los estudiantes de la facultad de ciencias económicas y administrativas de la Fundación Universitaria del Área Andina.
- » Estimular la creatividad y la participación del estudiante
- » Reforzar concepto de trabajo colaborativo
- » Implementar el método de formación por proyectos

Materiales

Dentro de los materiales a considerar para el desarrollo de la presente propuesta tenemos:

- 1. Componente físico:** Dentro de éste se consideran todos aquellos de orden de forma, color, textura, olor, peso y masa.
- 2. Componente esquemático:** estos hacen referencia a la infraestructura requerida para el desarrollo del método de juego de roles y pueden ser:

TABLA 1. COMPONENTES DE LA ESTRATEGIA

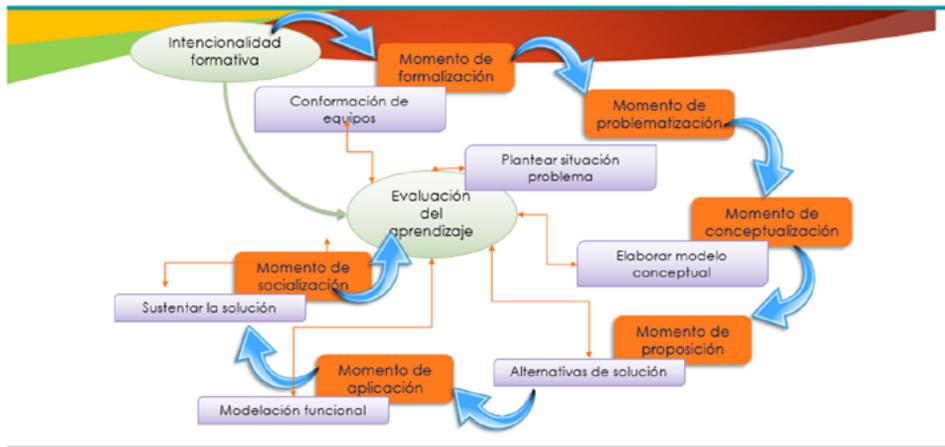
Componente físico	Componente esquemático
Bloques (madera y pasta, tipo lego)	Computadores
Fichas (rompecabezas)	Programas de Diseño grafico
Ladrillos	Software de office (word, excel, power point, paint)
Pitillos	Aula física o virtual
Maderos	
Palillos	
Plástico	
Cartulina	
Colores	
Tijeras	
Plastilina	
Reglas	
Papel diferentes tipos	
Vinilos	
Pegante	
Cintas	
Lápices	
Pinceles	
Paletas	

Descripción de actividades y procedimientos

La actividad formativa que se desprende de esta estrategia, puede explicarse como dos tipos de juego:

1. El primero de ellos consiste en proponer en el aula de clase (física o virtual) ya que no limita a la una o a la otra en cuestión, una problemática de acuerdo con el tema que se deba orientar en el encuentro. Dicho problema se analizara en grupos de trabajo designados por el docente u organizados a preferencia de los estudiantes del curso. A cada equipo de trabajo confor-

GRAFICA 1. EXPLICACIÓN SISTEMÁTICA DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.



Fuente: Elaboración propia.

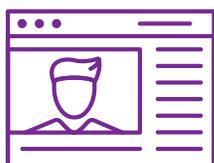
Con base en lo anterior, definiremos entonces seis momentos cruciales en los cuales se soporta el desarrollo de la actividad y que son los realmente conducentes al aprendizaje, como lo vemos en la siguiente gráfica:

GRAFICA 2. MOMENTOS DEL APRENDIZAJE





2. Tenemos entonces como segundo componente el juego de roles, el cual se contextúa dentro de una metodología de formación orientada a desarrollar competencias y que es conducente al aprendizaje aplicado en modelos simulados de empresa. Se basa entonces en crear empresas didácticas que funcionaran como una organización real en el mercado con todas las características que en esta se distinguen. Dado que la facultad de ciencias administrativas oferta diferentes programas podría ampliarse a una empresa por programa, o todas las empresas *únicamente* en el programa de mercadeo y publicidad. Lo relevante del ejercicio es que cada empresa interactúa con las demás prestando sus servicios entre sí de acuerdo a la actividad económica que defina, la cual dependerá del programa académico en el que esté.



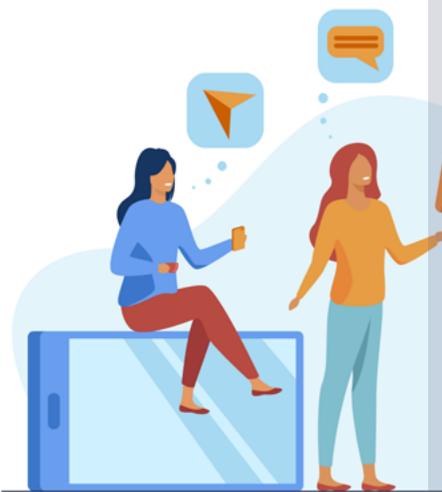
Expresando mejor esta dinámica se tendría entonces que por ejemplo en el programa de mercadeo y publicidad se crea una empresa dedicada solo a atender necesidades relacionadas con el **marketing**: Elaboración de imagen corporativa, planes de mercadeo, campañas de lanzamiento ect.

De otra parte se generarían empresas sugeridas así:

Para el programa de contaduría, una empresa relacionada con llevar la contabilidad y finanzas de cada una de las otras empresas propuestas en tanto que el programa de administración de empresas podría apostarle a una empresa didáctica de servicios administrativos como representar una notaría, un banco o una filial de archivo por ejemplo. En virtud de lo expresado cada empresa estructura sus áreas funcionales y cada estudiante puede elegir el Rol con el que más se identifique. Algunos de los departamentos sugeridos son:

- » Departamento de talento humano
- » Gerencia general
- » Secretarías
- » Producción
- » Gerencia de *marketing* (para el caso de mercadeo y publicidad únicamente)
- » Departamento creativo (para el caso de mercadeo y publicidad únicamente)
- » Departamento comercial
- » Departamento financiero
- » Laboratorios
- » Desarrollo de producto
- » Seguridad y salud en el trabajo
- » Manejo de dinero didáctico

Dicha creación atenderá todos los requisitos legales de conformación de los cuales se hará toda la documentación respectiva.



Es así entonces que cada participante tendrá un rol representativo dentro de cada empresa y que cumplirá a cabalidad apoyado por el (los) docente (s) de cada programa, explorando así sus mayores talentos y siendo una persona más competitiva desde la academia.

Consideraciones finales

Podríamos responder los siguientes cuestionamientos a fin de concluir como la práctica propuesta puede llegar a proporcionar los resultados esperados en la población de estudiantes del programa y de la facultad.

¿De qué manera se evidencia que el estudiante está aprendiendo?



El estudiante adquiere un mayor compromiso y empoderamiento desde su papel como gerente, como creativo, como asesor

Históricamente la enseñanza se ha fundamentado en roles pasivos por parte del estudiante y más activos por parte del profesor, los cuales describen una relación que se basa en entregar contenidos para ser aprendidos de memoria (Gaete-Quezada, 2011), es importante empezar a darle más protagonismo al estudiante mediante el aprendizaje autónomo, ya que de esta manera el sujeto atribuye significado a la teoría y a su aplicación práctica.

Es de suma importancia resaltar que el juego de roles (role-playing) propuesto para cada estudiante dentro de estas unidades empresariales didácticas es una de las mejores maneras de motivar el aprendizaje apalancado desde la vivencia misma y se convierte en un medio efectivo para la evaluación de los conocimientos adquiridos (Hamodi, López y López, 2015). El estudiante adquiere un mayor compromiso y empoderamiento desde su papel como gerente, como creativo, como asesor ect, que pone sus conocimientos en juego, desarrolla habilidades, mejora procesos y produce resultados financieros para sí y para los demás.

Por tanto, García-Barrera, 2015; Krain y Lantis, 2006 proponen que la práctica de roles promueve el pensamiento crítico, la capacidad analítica, argumentativa y reflexiva, las competencias de comunica-

ción oral, la habilidad de resolver conflictos y de comprender ideas distintas a las propias

De acuerdo con las consideraciones anteriores, el conocimiento impartido revela sus resultados en la forma creativa e innovadora de cómo el estudiante aplica los mismos en el ejercicio de satisfacer las necesidades de otros de la comunidad empresarial, a la par que ejerce un rol social de cooperación.

En la medición niveles de desempeño tanto individual como del trabajo en equipo, tomando como base la labor realizada frente al reto asumido.

¿Qué transforma esta práctica pedagógica en una experiencia significativa?

La curiosidad que nace en las mentes de nuestros estudiantes y el deseo por satisfacerla hace que se busque el conocimiento, sin embargo en dicha búsqueda a lo largo de la vida de los seres humanos y adherido a las condiciones sociales y económicas se va perdiendo la capacidad de maravillarse ante las cosas bonitas de la vida, creemos que “madurar” es crecer y olvidarse de lo sencillo y dedicarse a cosas cotidianas para lograr la subsistencia. Esta práctica por el contrario tiene su significancia en lo fundamental que teníamos cuando éramos niños: La capacidad de asombro, el poder descubrir cosas nuevas en las creaciones y modelaciones con cada uno de los roles y con los materiales que usamos para dar forma a una solución.

Por otro lado está el poder fusionar el conocimiento que se va adquiriendo a través de la academia, con la experiencia de hacer parte de un cometido. Dicha vivencia entre lo académico y lo que puede ser real en un contexto permite hacer comparaciones, analizar, proponer mejoras, innovar y entregar mejores resultados desde el ser como actor principal protagonista de su propio aprendizaje. Partiendo de los currículos tradicionales, los cuales pueden contener toda la sabiduría de los teóricos, se puede elaborar



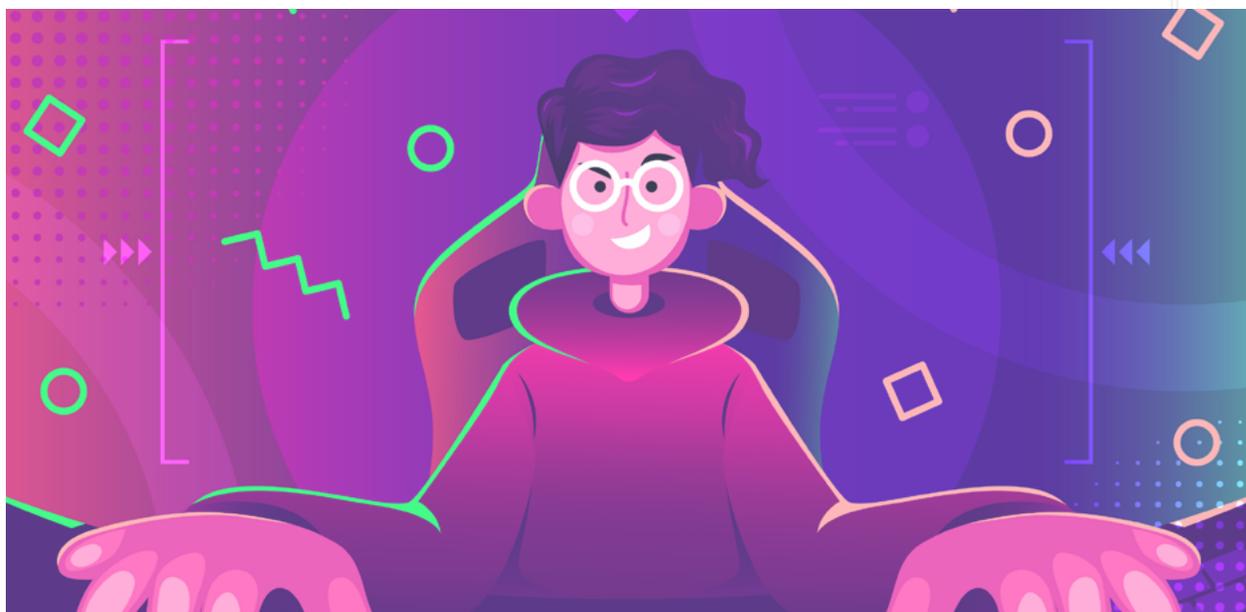
Esta práctica por el contrario tiene su significancia en lo fundamental que teníamos cuando éramos niños:

una programación personalizada que busque la relevancia de los diferentes sistemas educativos y de las competencias que debe desarrollar el estudiante. Según Gimeno, 2007; Del Valle, Torres, de Brito, Cruz, y Gil, 2018 estas fuentes tradicionales influyen de manera decisiva en la programación a planear para su posterior desarrollo en el aula de clase y tendría las siguientes características:

Epistemológica: Tiene en cuenta la lógica, y los fundamentos científicos, pero además involucra la óptica profesional del maestro, seleccionado, clasificando y secuenciando los contenidos.

Sociológica: no se debe apartar en esta programación la premisa de que lo que se busca es crear soluciones que resuelvan las demandas sociales y culturales. El aprendizaje ha de dar soluciones para hoy y para el futuro, la educación del siglo XXI (González, Nambu, Vázquez y Tobón, 2015).

El aprendizaje adquiere relevancia cuando se procura el desarrollo de destrezas, habilidades, actitudes frente al mundo en el que se vive y hoy día en un mundo que amplía cada vez más sus horizontes desde lo tecnológico donde existen las denominadas sociedades del conocimiento dado que están absolutamente informadas en tiempo real con solo hacer un "clic", se vuelve imperante que nuestros profesionales actúen acorde a las necesidades del mercado cambiante. Con el uso de esta práctica se involucran herramientas, software y modelos, prototipos y diversos elementos que despiertan la creatividad para seguir innovando en el contexto descrito, pero con una característica fundamental: El sentido humano que se le impregna a cada proceso y resultado en interacción con la sociedad.



¿Qué hace diferente esta práctica pedagógica?

Desde mi experiencia académica tanto en el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, como en diferentes Universidades, en todos los ejercicios que se han replicado en los diferentes cursos y aulas ha quedado evidenciada la importancia de aplicar este tipo de metodologías didácticas ya que se hace notoria la conexión con el estudiante desde un aspecto más humano, más profundo visto desde la exploración de los talentos de cada estudiante y desde la apuesta de dicho talento en la construcción del conocimiento. A título personal la academia ha sido para mí como docente una maravillosa forma de expresión de mi vocación de guiar a los demás en procesos de construcción de ideas y proyectos de vida con sentido altruista, utilizando como una herramienta muy valiosa la libertad de cátedra, la cual nos exhorta a aportar en la evolución del estudiante como profesional integral en todas sus dimensiones permitiéndonos tanto a estudiante como a docente expresar libremente nuestras ideas en pro del constructo colectivo, de la producción intelectual a partir de todos los mecanismos y herramientas disponibles, a observar con criterio, a sugerir mejores formas de hacer las cosas sin coartar todas las ideas que pueden ser valiosas a la hora de sugerir una solución a problemáticas de clase planteadas.

A pesar de tanta tecnología conocida y necesaria en los contextos empresariales que mueven el mundo actual está demostrado que se aprende mejor en estados adaptativos de la mente, propicios a la tranquilidad y a estados de ánimo de esparcimiento y afectivos. Una de

las formas más efectivas de adquirir dichos estados es la lúdica. Muchas veces en las aulas de clase se va perdiendo el interés por parte del estudiante ya que ésta se hace monótona, rutinaria y sin valor agregado alguno, el juego por el contrario anima al participante a pasar de un estado rutinario a un estado de alerta en el cual es más amigable interiorizar los conceptos.

Es también importante considerar que especialmente en las jornadas nocturnas, la mayoría de los estudiantes vienen de extenuantes jornadas de trabajo y jugar es la mejor manera de conectarse al proceso de aprender poniéndose en sintonía con una manera diferente de descansar pero construyendo conocimiento.

De otra parte, esta práctica desarrolla la capacidad y habilidad comunicativa y participativa entre compañeros, algunas ocasiones e docente inicia y finaliza una clase sin conocer los antecedentes siquiera del grupo que tiene a cargo, si hay afinidad o diferencia entre ellos y la propuesta de juego los puede unir en otro sentido, o establecer similitudes comunes o puntos de encuentro que aportan al compartir con otros.

El estudiante se siente involucrado, participe, elemento principal protagónico, se refuerza su autoestima, es tenido en cuenta como actor, se vuelve líder y se empodera de su papel, genera confianza en los otros y esto refuerza su interés por aprender.

¿Cuál es el referente pedagógico en el que se apoya para construir y mejorar su práctica pedagógica?

Desde lo personal he basado la práctica con este tipo de estrategia desde mi propia experiencia en diferentes escenarios académicos, trayendo conmi-

go excelentes resultados en el aula de clase. A través de la observancia y el estudio acucioso de material de apoyo académico de diferentes autores y estudios realizados ha sido posible ir mejorando las técnicas de aplicación de la misma en razón de los resultados que se esperan a la hora de transmitir el conocimiento.

Dentro de los referentes pedagógicos importantes ha sido la filosofía de la Escuela Constructivista de Jean Piaget que describe el desarrollo casi espontáneo de una inteligencia práctica que se sustenta en la acción sensorial y motriz, así como la interacción con el medio sociocultural. Mg. Pedro J. Saldarriaga-Zambrano (2016).

Otro referente importante en esta construcción son los textos de Adtech S.A y Lego Technologists referentes al papel constructivo práctico de la educación.

De otra parte estudios como los de Sánchez y Altopiedi (2014), Rodríguez, Artiles y Aguiar (2015) evidencian la importancia de repensar los modelos propuestos en la educación superior tanto para la universidad pública como privada, con base en esta consideración, esta metodología aporta al nuevo modelo de “Aprendizaje Aumentado” propuesto y puesto en marcha por nuestra Universidad en aras de fortalecer los procesos educativos de nuestra comunidad estudiantil.



Referencias

- Comenio, J.A. (1976). *Didáctica Magna*. México: Porrúa.
- Gaete-Quezada, (2011) El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y educadores*, 14(2).
- García-Barrera A. (2015). Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del role playing online. *Revista de educación a distancia*.
- Gauntlett, D., Ackermann, E., Whitebread, D., Wolbers, T., Weckstrom, C. y Thomsen, B.S. (2015). *El futuro del aprendizaje*. LEGO Learning Institute.
- Gauntlett, D. y Thomsen, B.S. (2015). *Culturas de creatividad*. LEGO Learning Institute.
- Hamodi, C., López, V. M., y López, A. T. (2015). Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida en Educación Superior. *Perfiles Educativos*.
- Lira, R. (2010) *Las Metodologías Activas y el Foro Presencial: Su contribución al desarrollo del pensamiento crítico*. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*.
- Lombardo-Radice, G. (1933). *Lecciones de didáctica*. Madrid: Labor.
- Ordoñez, R. (2019). Modelo teórico-metodológico para perfeccionar la gestión educativa universitaria semipresencial en Uniandes Babahoyo. *Uniandes Episteme. Revista Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*.
- Rodríguez. (2017). Propuesta de utilización del role-playing como medio de evaluación en el grado en biología. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3.
- Rousseau, J. (1712-1778), *Biografía*. Recuperado de <http://www.filosofia.org/enc/ros/rou.htm>
- Saldarriaga-Zambrano, P. Guadalupe del R. Bravo-Cedeño, Mg. Marlene R. Loor Rivadeneira. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Ecuador: *Revista Científica de las Ciencias*.
- Valle, A. (1999). Las estrategias de aprendizaje revisión teórica y conceptual. Colombia. *Revista Latinoamericana de Psicología*.



..