

Didáctica y juego en la educación superior: configuraciones en la formación docente inicial

Didactics and gaming in higher education: configurations in initial teacher training

Marcelo Gastón Jorge Navarro¹

Citar: Jorge Navarro, M. G. (2020).
Didáctica y juego en la educación
superior: configuraciones en la for-
mación docente inicial. *Cuadernos
Universitarios*, 13, pp. 79-88.

Recibido: setiembre 2020
Aceptado: octubre 2020

Ensayo científico



Resumen

La didáctica no puede entenderse como un campo acabado de estudio que brinda recetas o fórmulas para enseñar, sino como un espacio de debate y diálogo en constante construcción de nuevos conocimientos. Partiendo de esta idea reflexionamos sobre la importancia de la didáctica y el juego en la formación docente de grado en la educación superior como forma de trabajo que interpela a la interacción constante entre docente y alumnos, y donde el papel de estos últimos es la principal fuente de construcción de aprendizajes individuales y colectivos. El objetivo del siguiente ensayo es presentar una variedad de perspectivas para entender y analizar los procesos didácticos enfocados en aspectos lúdicos desde una visión crítica y reflexiva, que dé una mirada holística a la formación docente para así permitir nuevos debates y ampliar el panorama de aplicación de diferentes estrategias y técnicas de enseñanza.

Palabras clave: didáctica - juego - educación superior - formación docente

Abstract

Didactics cannot be understood as a finished field of study that provides recipes or formulas to teach, but as a space for debate and

¹ Universidad Católica de Salta (UCASAL). Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ). Máster en Ciencias sociales con orientación en Investigación y Evaluación Educativa (UNQ). Especialista en Didáctica y Currículum, Univ. Nac. de Jujuy (UNJU). Profesor y Licenciado en Ciencias de la Educación, Univ. Nac. de Salta (UNSA). Docente. Investigador de la UNSA y de la UCASAL.
mgjorge@ucasal.edu.ar

dialogue in constant construction of new knowledge. Based on this idea, we reflect on the importance of didactics and gaming in undergraduate teacher training in higher education as a way of working that calls for constant interaction between teacher and students, and where the role of the latter is the main source of construction of individual and collective learning.

The objective of the following essay is to present a

variety of perspectives to understand and analyze the didactic processes focused on recreational aspects from a critical and reflective viewpoint that gives a holistic look to teacher training in order to allow new debates and expand the application panorama of different teaching strategies and techniques.

Key words: didactics - gaming - higher education - teacher training

La Didáctica en la formación de grado de los profesorado universitarios de inicial y primaria

La Didáctica, como ciencia de la enseñanza, es un campo disciplinar complejo con una amplia tradición, que se encuentra atravesado por aportes de múltiples disciplinas y aboga por la reflexión tanto desde lo metodológico como desde lo epistemológico. Hablar de didáctica implica entrar en el centro del debate sobre la enseñanza en su faz normativa y valorativa, a la vez que implica una discusión ideológica y de perspectivas en torno al campo de estudio.

Entender que las prácticas educativas son prácticas políticas es entender que los procesos de enseñanza y aprendizaje se dan en contextos marcados por la incertidumbre, las necesidades, las intencionalidades y las determinaciones sociales de un momento histórico.

Consideramos que la Didáctica cómo práctica humana remite necesariamente a la transformación social, y profesional. Involucra a todos los actores institucionales, constituyéndose desde la intencionalidad hasta la reflexión, en un campo de producción de conocimiento.

Actualmente son diversos los marcos de

análisis a partir de los cuales reflexionamos sobre la enseñanza, el aprendizaje y la vinculación entre ambos. Cada perspectiva con características particulares, pero todas ellas enfocadas en mejorar las prácticas educativas en las aulas. De ahí la importancia de que cada docente en formación pueda adentrarse en el conocimiento de las diferentes teorías didácticas para conformar un núcleo flexible de herramientas que le permitan analizar, reflexionar y actuar sobre la enseñanza.

La didáctica tiene una dimensión teórica que permite analizar y fundamentar la enseñanza, pero también tiene una dimensión práctica muy marcada, que hace que no pueda pensarse la didáctica por fuera de un contexto. La didáctica es ante todo práctica, y es en este sentido que pensamos la formación de docentes para los niveles de inicial y primaria en la Escuela de Educación y Perfeccionamiento Docente de la Universidad Católica de Salta².

En los últimos años hemos procurado pensar la formación docente, principalmente desde la didáctica, como un proceso de conformación donde los alumnos son los actores principales de esta formación. Cada sujeto construye su formación (Ferry, 1997) y lo hace

² El ensayo está estructurado sobre la base de la experiencia en las cátedras de Didáctica General de las carreras de Profesorado Universitario en Nivel Inicial y Profesorado Universitario en Nivel Primario de la Universidad Católica de Salta.

a partir del retorno sobre sí mismo mediante la acción (Filloux, 1996).

La formación didáctica de los estudiantes se realiza en la búsqueda permanente de herramientas que permitan reflexionar sobre el quehacer educativo; pero, ante todo, para actuar en diversos escenarios y contextos. En este sentido, la Didáctica aporta los elementos teóricos y conceptuales que co-ayudan al futuro docente a posicionarse frente a la práctica educativa de un modo estratégico y situacional, sin la necesidad de recurrir a recetarios preestablecidos, sino con la necesidad y voluntad de enfrentar a los desafíos diarios mediante el ingenio y la innovación.

Partimos de una premisa básica: los futuros docentes de nivel inicial y primario deben buscar garantizar el aprendizaje desde el inicio de la infancia, poniendo su atención en diversos procesos de enseñanza, entendida esta última como un conjunto de procesos complejos y multidimensionales.

A partir de ahí proponemos abordar los procesos de enseñanza tanto a nivel general como en vinculación con las especificaciones de ambos niveles, buscando sentar las bases que ayuden a los alumnos a desarrollar una visión crítica de las implicancias del enseñar.

Creemos que la Didáctica puede brindar esos marcos teórico-prácticos que permitan entender el campo educativo, los procesos de enseñanza y de aprendizaje, el rol docente en el nivel, y la complejidad en el diseño, ejecución y evaluaciones de dispositivos pedagógicos desde una perspectiva integradora que no pierda el eje de lo que más importa: los sujetos, las personas.

Formación sobre el juego

Etimológicamente el término «lúdico» tiene origen en la raíz latina *ludicus* que significa «divertido» y *ludus*, que significa «juego». Po-

dría pensarse por tanto que el término «lúdico» está emparentado con la idea de juego y diversión y que, por ende, cuando hablamos de «actividades lúdicas» estamos ante la pretensión de divertir a través del juego.

La palabra «juego» puede designar la realización de algún deporte como el fútbol, el básquet o el hockey, como así también de juegos tradicionales como la rayuela, el arroz con leche o la escondida; y hasta los juegos de computadora, PlayStation, o los juegos de azar. Es decir, contempla una multiplicidad de sentidos en términos amplios, lo que complejiza el concepto mismo de la idea de «juego».

Desde nuestra perspectiva el juego puede entenderse como una construcción social histórica y situada que comprende un amplio espectro de prácticas socioculturales que las sociedades han desarrollado y siguen desarrollando. El juego es, en esencia, comunicación, intercambio e interacción. Es una forma de relacionarse con los otros y con el contexto. Es una estrategia de socialización, de desarrollo sociomotor y psicosocial. Es la posibilidad de ser y vivenciar diversos mundos y roles.

Concebimos al juego como:

... una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente (Huizinga, 2000, p. 45).

El juego constituye una forma particular de interacción del niño con el entorno. Involucra una diversidad de conductas, condiciones y sensaciones variadas.

En el ámbito educativo el juego no se remite únicamente a su aspecto distractivo sino que adquiere características particulares, pensadas para orientar al sujeto para la construcción de conocimientos y competencias adecuadas para su nivel de desarrollo cognitivo, así como también para el fomento de valores. El juego en el niño tiene connotaciones tanto biológicas como psicológicas inherentes que constituyen una forma de adaptación al medio y a la realidad circundante.

Desde la psicología son diversas las posiciones en torno al juego. Así, por ejemplo, desde el psicoanálisis el juego se vincula con los sentimientos inconscientes y con la realización de los deseos del niño. Freud (2017) señala que el juego es más que las proyecciones del inconsciente y la resolución simbólica de los deseos conflictivos, y que es la expresión de diversos procesos internos.

Desde las teorías constructivistas el juego es una forma de adaptación al medio por parte del niño en busca del equilibrio cognitivo. Así, de esta forma y por ejemplo, la imitación es una de las maneras en que las estructuras cognitivas asimilan nuevos conocimientos.

Autores como Lev Vigotsky (1982) o Daniel Elkonin (1980) consideran que lo importante en el juego infantil es el juego simbólico colectivo. Su importancia deriva en la cooperación, la interacción social y la representación del mundo adulto.

Por su parte, Jerome Bruner (1984) señala que la importancia del juego radica en la adquisición del lenguaje, especialmente en lo referente a las formas gramaticales más complejas y a sus usos pragmáticos.

Desde la teoría piagetiana (1966) se pueden pensar cuatro categorías básicas de juego:

- El juego motor: antes de la adquisición del lenguaje oral, los niños juegan con objetos diversos. Las acciones exploratorias se ca-

racterizan por la repetición.

- El juego simbólico: el juego de ficción es el más típico y se caracteriza por la simulación de situaciones y personajes. Fingir es una forma de desarrollo motor que permite la realización de una amplia gama de tareas y la vinculación mediante el lenguaje.
- El juego de reglas: se caracteriza por la aparición de normas en el juego. Lo importante pasa por la asimilación de reglas que condicionan el juego. Se aceptan voluntariamente roles y normas que permiten el desarrollo compartido de las actividades lúdicas.
- Juegos de construcción: están presentes en cualquier edad. Sus características principales consisten en la posibilidad de clasificar y categorizar objetos.

El juego supone una posición psicológica particular por parte del sujeto, que le permite la expresión de acciones y sensaciones en torno a su propio espacio. Pero el juego no se da en un vacío y es necesario preparar las condiciones necesarias para que el niño desee jugar, y que la experiencia sea una vivencia gratificante y enriquecedora.

Desde la Didáctica entendemos que la vinculación entre juego y aprendizaje se plantea cuando se busca utilizar lo lúdico como una estrategia para orientar y acompañar la resolución de problemas por parte de los alumnos, generar espacios de inclusión, trabajar dinámicas grupales o favorecer los aprendizajes colectivos, entre otros objetivos.

Una escuela que piensa lo lúdico como estrategia de trabajo con sus alumnos es una escuela abierta a la posibilidad de generar espacios críticos y flexibles, donde docentes y alumnos pueden trabajar conjuntamente a partir de proyectos integrales que ayuden a motivar a los estudiantes, favoreciendo aprendizajes más significativos y contextualizados.

El juego genera expectativas, interés y motivación por el aprendizaje y genera en los educandos deseos y pasiones, no solo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido y propiciar actitudes hacia el aprendizaje. Quien tiene expectativa por algo, se interesa por ese algo, y quien se interesa en algo endógenamente se motiva por él; quien se motiva, centra su atención y quien centra su atención actitudinalmente se dispone a aprender. La lúdica podría considerarse como una rama de la didáctica que tiene como propósito generar expectativas, interés y motivación hacia el aprendizaje, el contenido del aprendizaje y las formas de aprendizaje (*Revista Internacional Magisterio*, 2006).

En general el juego es entendido como una actividad natural y espontánea. Las acciones lúdicas son parte esencial para un desarrollo armónico de diversos aspectos sociocognitivos como la sociabilidad, la inclusión, la distribución de roles, la incorporación de normas y pautas, e incluso de valores como la solidaridad, la empatía, y la comprensión del otro.

Cuando las dinámicas lúdicas se incorporan a los espacios áulicos como estrategias de aprendizaje, generan ambientes creativos y recreativos que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, así como también implican la construcción de acciones conjuntas de convivencia, compromiso y evaluación de las tareas desarrolladas.

Los juegos pueden ser pensados como oportunidades para construir aprendizajes significativos a partir de diversos formatos y estilos, donde se ponen en el tapete los procesos cognitivos de atención, concentración y comportamiento. Pueden ser entendidos como estrategias de complementariedad a las tareas diarias realizadas, como estrategias de inclusión de alumnos con dificultades de aprendizaje, y como poten-

ciadores del trabajo colaborativo entre docentes y alumnos, y entre pares.

En este sentido, el juego en la escuela tampoco debe olvidar el juego por el juego en sí, es decir, sin la necesidad de pensar en contenidos marcados por la prescripción curricular, sino en esos juegos donde el ocio como forma de expresión del sujeto ante el mundo se hace necesario para que la distensión, el regocijo y la alegría sean puestas en escena como forma de trabajar las emociones. En este sentido, lo emocional se torna sumamente relevante.

Las repercusiones de la educación emocional pueden dejarse sentir en las relaciones interpersonales, el clima de la clase, la disciplina, el rendimiento académico, etc. Desde esta perspectiva, la educación emocional es una forma de prevención inespecífica, que puede tener efectos positivos en la prevención de actos violentos, del consumo de drogas, del estrés, de estados depresivos, etc. (Bisquerra, 2001, p. 11).

Estrategias para el desarrollo de una visión integradora: los juegos didácticos

Los juegos didácticos como forma de trabajo no tienen que verse como una pérdida de tiempo, sino que constituyen una estrategia de abordaje para que el estudiante en formación de grado pueda incorporar lo lúdico como herramienta de trabajo para el desarrollo de contenidos, el análisis de casos, el desarrollo psicomotor, la formación en valores, la mejora del rendimiento escolar, y el aprendizaje emocional.

Teniendo en cuenta que el juego y el aprendizaje están estrechamente vinculados, se puede señalar que las acciones lúdicas permiten aumentar la motivación de docentes y

alumnos (Martín Cruz, Martín Pérez y Trevilla Cantero, 2009).

Siempre que el juego pueda vincularse con objetivos educativos claros, pueden focalizarse actividades que permitan un trabajo integrado en diversas áreas de conocimiento como las Ciencias Sociales, las Ciencias Naturales, Lengua, Matemática, Tecnología, Arte, entre otras disciplinas.

Flores concibe los juegos didácticos como «una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación» (Flores, 2009, p. 38)

Metodológicamente, implementar el juego como forma de abordaje del aprendizaje significativo requiere de diferentes etapas:

- **Diagnóstico:** se detectan intereses del grupo-clase y se establece una hoja de ruta conjunta para fijar metas y objetivos.
- **Planificación:** se indaga y se seleccionan juegos a utilizar con base en las metas y objetivos planteados. Se busca pensar actividades diversas en torno al formato del juego elegido, y fundamentalmente a las características e intereses de los alumnos destinatarios.
- **Ejecución:** se implementan los juegos seleccionados o elaborados con orientación de uno o varios coordinadores designados.
- **Seguimiento:** se registra sistemáticamente mediante la observación el desarrollo de las actividades que plantean los juegos. Se observa la dinámica de ejecución, las dificultades que puedan presentarse, los progresos realizados, así como las sensaciones generadas en el transcurso del desarrollo.
- **Evaluación:** se busca generar espacios de reflexión sobre las tareas realizadas. Se exponen las apreciaciones sobre la experiencia y se sugieren modificaciones parciales

o totales. Se busca valorar los aprendizajes realizados con base en la misma reflexión de los participantes.

El aprendizaje mediante el juego se entiende como una estrategia basada en un conjunto de técnicas pensadas para generar un ambiente ameno y armónico de construcción individual y colectiva de aprendizajes, bajo la premisa de un trabajo solidario y a través de acciones recreativas, divertidas y desafiantes que trabajen diversos contenidos curriculares y extracurriculares.

Cuando utilizamos el juego como estrategia de trabajo estamos interpelando a nuestros alumnos a involucrarse en el desarrollo mismo del aprendizaje. Es una forma de animar y motivar a los estudiantes a utilizar diversos recursos cognitivos y materiales para la realización de tareas, que aplicadas de otra forma pueden resultar tediosas y aburridas, y por ende dificultar el aprendizaje real.

Para que los aprendizajes se produzcan es necesario conocer el nivel de competencias alcanzado anteriormente por los alumnos, los conocimientos previos construidos y las expectativas que tienen en relación a lo que se va a emprender en nuestra aula.

Se trata de trabajar sobre la base de lo que ya «traen» y orientarlos en la construcción de nuevos saberes. Es pensar y disponer recursos, tiempos, y espacios necesarios para acompañar el proceso formativo de los alumnos, buscando que el dispositivo propuesto facilite el desarrollo de nuevas competencias que optimicen la construcción de aprendizajes situados.

Para ello es necesario reflexionar sobre lo que los alumnos hacen y cómo lo hacen, y luego proponer de forma proactiva cómo potenciar y transformar esas prácticas de forma de hacerlas cada vez más complejas, activas y críticas.

La enseñanza en sus diferentes niveles, y cuando se remite a niños y jóvenes de diferentes edades, no puede basarse solo en las disciplinas y sus obstáculos. Tiene que entender obligatoriamente los ciclos vitales, las subjetividades, las emociones y los deseos de cada uno de sus destinatarios. La risa, el juego, el placer no pueden desvirtuarse, pedagogizarse o generar falsas condiciones para la enseñanza. Si sostenemos el valor del interés, la reflexión y el análisis para el estudio, debemos aprender a despertarlos y también respetarlos en aquellas cuestiones propias de las diferentes generaciones (Litwin, 2013, p. 42).

Para favorecer el desarrollo de aprendizajes debemos crear climas de aprendizajes significativos y cooperativos, generando espacios de trabajo colaborativos e interactivos entre docente y alumnos, y alumnos-alumnos, buscando favorecer las vinculaciones interpersonales de forma empática y solidaria.

Por tanto, es necesario generar dispositivos pedagógicos que favorezcan relaciones fluidas entre los participantes mediante el diálogo y la realización de actividades que interpelen la colaboración entre los diferentes actores.

Creemos que un adecuado entorno de aprendizaje promueve la curiosidad, la indagación, la reflexión, el debate, y la evaluación de las propias prácticas formativas. Esto nos permite pensar en una formación contextualizada y flexible tanto en los procedimientos planificados como en las estrategias empleadas.

Técnicas para implementar el juego en el aula

Dentro de la enorme variedad de técnicas que se pueden aplicar para incorporar el juego en la formación docente, podemos mencionar

como relevantes para la acción de los alumnos a las siguientes:

- **Exposiciones:** fomentan la organización de información, la secuenciación de recursos, la distribución de roles y la oratoria.
- **Demostraciones prácticas (jugar):** fomentan la puesta en práctica de destrezas y habilidades para la creación y ejecución de actividades lúdicas pensadas para grupos diversos, con cualidades particulares, y adaptables a distintos contextos de aplicación.
- **Indagaciones:** fomentan el trabajo de investigación sobre diversos formatos y estrategias de aprendizaje, centrándose en el interés de los alumnos, procurando ser partícipes activos de su propia formación. La recolección de datos, la contrastación, la selección de información, y las decisiones de presentación son algunos de los elementos claves de este tipo de trabajo.
- **Debates:** fomentan el trabajo individual y grupal de argumentación sobre los fundamentos de cada actividad y recurso propuesto. Implican búsqueda previa de ideas, datos y conceptos, así como también la articulación de discursos.
- **Elaboración:** de guiones y formatos de juegos adaptados a diversos contenidos, contextos y necesidades. Esto requiere de un trabajo articulado con otros espacios curriculares, fundamentalmente con las didácticas especiales y los espacios de prácticas para que el diseño de guiones tenga un propósito empírico y concreto.

Por parte de los docentes encargados de la formación, proponemos como técnicas:

- **Explicaciones orales:** dirigidas al trabajo grupal, en las que se busca la explicación y fundamentación de diversas temáticas y corrientes didácticas en torno al juego y el aprendizaje. Pretenden la comprensión de

teorías, conceptos, métodos y situaciones concretas para el desarrollo de posicionamientos individuales y compartidos desde el consenso y el disenso.

- Simulación: fomenta el aprendizaje de habilidades sobre situaciones reales mediante la puesta en escena por parte del docente de una diversidad de prácticas. Favorece la interacción entre el grupo-clase.
- Resolución de problemas: a través de un aprendizaje guiado se pretende trabajar diversas situaciones problemáticas que requieran de la presentación de propuestas de juegos adaptados a una diversidad de situaciones y propósitos.
- Proyectos de juegos: requieren la indagación sobre situaciones contextualizadas y la detección de una situación problemática en la cual intervenir. Se organiza información y se proponen estrategias concretas de desarrollo. Implica momentos preactivos, activos y posactivos.
- Conversatorios con expertos: se busca la participación de profesionales del medio con reconocida trayectoria que compartan sus experiencias y conocimientos con los alumnos a través de un dispositivo que fomente el diálogo como forma de intercambio, evitando la monopolización de la palabra y generando un clima distendido de intercambio.
- Mesa redonda: a través de un grupo de expertos y bajo la coordinación de un moderador, se busca la exposición de posicionamientos divergentes sobre una temática común, aportando ideas y conceptos variados para los alumnos.
- Entre los diversos juegos que nos permiten buscar alternativas que rompan con la inercia de los dispositivos pedagógicos rutinizados se pueden proponer:
- Juegos dramatizados: para reproducir situa-

ciones varias como hechos de una obra literaria para el área de Lengua, hechos históricos para una representación en el área de Ciencias Sociales, o para el autoconocimiento de ideas, gustos o preconcepciones. Ejemplo: teatralización, «dígallo con mímica».

- Juegos de recreación: pensados para entretener, relajar y distraer. Se puede trabajar aspectos emocionales para favorecer la integración, el desarrollo de empatía, solidaridad, o comprensión de los otros. Por ejemplo: «atados», «stop».
- Juegos físicos: pensados para el desarrollo motor, la socialización y la adquisición de destrezas: como «la pilladita», «la mancha», salto en bolsa, pelotas en juego, carrera de postas.
- Juegos didácticos: pensados para el desarrollo de competencias psicosociales de entendimiento y comprensión, como por ejemplo *puzzle*, organigramas, crucigramas, palabras cruzadas, rompecabezas.
- Juegos de mesa: pensados para el desarrollo de estrategias, organización de la información, toma de decisiones: tableros, bingo, dominó.
- Juegos *offline* y *online*: son juegos virtuales que pueden pensarse para las diversas áreas y disciplinas de conocimiento.

Todas estas técnicas pueden ir acompañadas con la elaboración de materiales didácticos que interpelen a los alumnos en formación a innovar en las herramientas que se utilizan a la hora de enseñar.

En este sentido entendemos a los materiales didácticos como una dimensión clave en el proceso educativo general. Los materiales son elementales para la realización de diferentes técnicas y estrategias en los niveles iniciales y primario, basadas en las actividades diarias que buscan adecuar y co-ayudar a los alumnos

en la realización y adquisición de determinadas competencias.

Los materiales didácticos son recursos con distintos formatos de gran utilidad para el trabajo de enseñanza de los docentes. Su elaboración tiene por objetivo central guiar y acompañar la construcción de conocimientos concretos. Para ello, los docentes en formación no solo deben conocer cómo realizarlos, sino cómo diseñarlos, adecuarlos a determinados propósitos y, fundamentalmente, cómo adaptarlos a diferentes sujetos y situaciones.

A modo de cierre

Pensamos a la educación como un quehacer multidimensional, como un complejo entramado de subjetividades, devenires, relaciones de poder y vinculaciones (y desvinculaciones también) que requieren de docentes preparados para nuevos y constantes desafíos.

No se puede reducir la educación a un sistema de reproducción de conocimiento, sino que implica a la misma política y a la sociedad en un momento histórico dado y un contexto particularizado. La educación en sí es campo de lucha de poder y clase. Es campo de ostentación y desprendimiento. Es un espacio de reproducción, pero también de transformación, de cambio y de revolución.

La educación involucra todo aquello que está dentro de nuestras escuelas, pero también lo que está afuera. Es el adentro y el afuera entretreído y significado por todos y cada uno de los sujetos que en ella habitan y transitan.

En este sentido, nuestra tarea como formadores de formadores es generar espacios de trabajo reflexivos y críticos que promulguen la iniciativa constante por la innovación y la mejora. Y, en este aspecto, el rol de la Didáctica es fundamental para romper con la monotonía de la formación docente.

Entendemos que la Didáctica es un espacio compartido de trabajo conjunto entre docentes y alumnos, y comprometido con la formación de los futuros docentes y con el medio en el que estamos insertos. Creemos que es un campo de desarrollo fundamental en la formación de docentes de nivel inicial y primario, ya que brinda conocimientos y experiencias fundadas en perspectivas críticas. Por ello es necesario e imperioso repensar nuestras estrategias de formación, para incorporar alternativas más flexibles que involucren de forma activa a nuestros alumnos.

El juego es el elemento clave en esta forma de posicionarse. Lo lúdico nos brinda un sinnúmero de alternativas para trabajar contenidos, pero también para trabajar lo emocional, lo humano. Es probablemente la mejor estrategia para desarrollar trabajos solidarios y empáticos con la diversidad de cada uno. Es la posibilidad de transformar, aprender y divertirse en el proceso formativo.

Y es, ante todo, la posibilidad de brindar a nuestros futuros docentes una caja de herramientas para que ellos, en su desarrollo profesional, puedan proponer dispositivos pedagógicos basados en la cooperación y la integración a sus propios alumnos.

A Aprender a jugar, se aprende jugando. Comencemos desde la formación de grado con nuestros alumnos, y construyamos conjuntamente nuevas alternativas para nuestra educación.

Referencias bibliográficas

- Bisquerra, R. (2001). *Educación emocional y bienestar. Educación emocional y en valores*. España: Wolters Kluwer.
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid, Alianza.
- Elkonin, D. B. (1980 [1978]). *Psicología del*

- juego*. Madrid: Visor libros.
- Ferry, G. (1997). *Pedagogía de la formación*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Filloux, J. C. (1996). *Intersubjetividad y formación*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Flores H. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos de primer grado de educación primaria de la escuela Manuel José Othón ubicada en Jalpilla, Axta de Terrazas, S. L. P.* (Tesis de licenciatura). Universidad Tangamanga de México, San Luis Potosí.
- Freud, S. (2017). *Más allá del principio de placer*. Madrid, Amorrortu editores
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. (E. Imaz, trad.) Madrid: Editorial Alianza-Emecé.
- Litwin, E. (2013). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.
- Martín Cruz, N.; Martín Pérez, V. y Trevilla Cantero, C. (2009, octubre) «Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. El caso de una organización sin fines de lucro CIRIEC-España», *Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*, n.º 66, pp. 187-211.
- Revista Internacional Magisterio (2006). *Ludocreatividad*. N.º 19. Disponible en: <https://www.magisterio.com.co/revista/ludocreatividad>
- Vigotski, L. S. (1982). «El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño». Madrid, *Cuadernos de Pedagogía* 85, pp. 39-48