

EL JUEGO COMO METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Adriana Nachieli Morales Ballinas

¹*México*

Resumen

Con la intención de desarrollar actitudes, conceptos y procedimientos aptos para la Creatividad e Innovación, se propone una metodología lúdica capaz de apostar por la educación espontánea que se da en la convivencia diaria y cuya labor implícita es transmitir valores, mostrar una forma diferente de adaptabilidad, proporcionar motivación y formar una experiencia propia.

La metodología lúdica de Creatividad e Innovación se apoya de recursos, cognitivos, volitivos y afectivos, que responden a propósitos de aprendizaje formales y a estilos docentes divergentes.

Basándonos en la propuesta de Betancourt (2008), se busca desarrollar *Atmosferas Creativas*, creando climas de cordialidad y transformación.

Al mostrar diversas formas de abordar temáticas y procedimientos implícitamente se desarrollan cambios de actitud y un ambiente propicio para el cambio y la ideación

Palabras clave: Juego, Creatividad, Docencia Universitaria

1. INTRODUCCION

La metodología lúdica en un aula es algo desarrollado desde hace varias décadas en el nivel preescolar, un poco en educación básica, medianamente en educación media y escaso o nulo en superior, esto debido a que en la edad adulta parecería “inmaduro” jugar, lo cual responde al calculado mito mencionado por Roger Von Oech, (citado en Figueroa, 2000) como el hecho de que “Jugar es frívolo” teniendo como referencia la nula experimentación lúdica.

“El juego es una actividad libre, espontánea, una actividad placentera, una fuente de satisfacción y alegría que sigue relacionándose, en nuestra sociedad, con el ámbito de la diversión, de la recreación, del tiempo libre, del pasarlo bien, por lo que debe constituir una actividad elegida libremente o, por lo menos aceptada. Se juega porque se quiere jugar. No se puede obligar a jugar, ya que el juego exige, además, una buena dosis de curiosidad, fantasía, imaginación y creatividad” (p. 15, de Borja i Solé 2000)

Por ello el paso por la experiencia lúdica voluntaria evita de manera natural que el ejercicio del juego sea impedido y por lo tanto que la sensación placentera que este otorga sea limitada.

Así mismo cuando pienso en mis jóvenes estudiantes universitarios me gusta imaginar nuestra clase como un espectáculo constructivo, dicha comparación riesgosa implica grandes similitudes y grandes diferencias.

Similitudes; a un espectáculo uno asiste de manera **voluntaria**, me encanta especular que al ejercer su autonomía mis estudiantes asisten a clases voluntariamente.

Otra similitud es la **elección**, ya que cuando voy a un espectáculo se supondría que tuve múltiples posibilidades y elegí ese por alguna razón, lo cual ya implica un prejuicio positivo, una expectativa única, es así como veo que debe ser la elección de cada joven al decidir ¿qué estudiar?

También tienen similitud en el placer y la sensación de **satisfacción** que un espectáculo me da, cuando voy, por ejemplo, a ver teatro, salgo con múltiples interrogantes sobre el montaje en escena, la preparación de los actores, etc... en un escenario perfecto los estudiantes deberían salir de nuestras aulas con esa sensación indagatoria, alimentada por la curiosidad intelectual y nutrida por la experiencia.

Sin embargo comparar una clase universitaria con el espectáculo también tiene sus peligros en malinterpretación de mis palabras, pero se pueden definir haciendo hincapié en las diferencias.

Mientras que un espectáculo puede ser de mala **calidad**, se esperaría que la enseñanza en el aula siempre fuera de alta calidad.

Por su parte un espectáculo a veces nos deja ver fantasías y sueños que no aterrizan en la realidad, por el contrario en una clase debemos partir de la **realidad para fantasear** e idear lo imposible y terminar diseñando como eso puede ser posible.

Ahora bien ninguno de los elementos que hemos considerado en las comparaciones está exento de considerar una metodología lúdica que considere elementos cognitivos, volitivos y afectivos como una opción de formación, sin embargo para darle formalidad a nuestras ideas retomaremos los elementos descritos en las analogías para desarrollar el tema en cuestión, considerando que al hablar de **elección, voluntad y satisfacción** se implica una **madurez y ciertas características de los miembros**; al hablar de **calidad** se describe ¿cómo? en el desarrollo de un propósito formal, se implica el proceso del juego, acompañado fundamentalmente de **normas**; siendo la aproximación a la **realidad** un elemento básico que nos lleva al ejercicio de la **conciencia social** y finalmente como una fuerte y segura figura de una **facilitador** lúdico y dispuesto a experimentar, envuelve el ejercicio de una **fantasía** creativa.

2. METODOLOGIA

Se presentan a continuación las 5 consideraciones más útiles que se han observado en la aplicación de metodología lúdica en estudiantes universitarios.

2.1. Madurez y tamaño del grupo

Normalmente es comprobado intuitivamente que los grupos más pequeños de trabajo funcionan mejor al menos en este contexto, pero es de destacar que en este sentido las condiciones sociales no cambian, por lo que a pesar de ser una fuente básica se cita a Robbins (1999) en lo que denomina "Holgazanería social. Esta es la tendencia de los individuos a intervenir con menos esfuerzo cuando se trabaja en forma colectiva que cuando se trabaja individualmente", esto destina un fuerte acompañamiento en el ejercicio del juego cuando se desarrolla colectivamente.

Otro punto de observación sobre el tamaño del grupo es que dado que en un grupo la responsabilidad es de todos, los apáticos o poco participativos, se "esconden" entre los participativos, haciendo un esfuerzo mínimo, para ello haga juegos donde la individualidad y su esfuerzo de participación se destaquen.

Un elemento importante también es que debe observar el comportamiento de su grupo, si decide hacer equipos para el juego, los equipos deben ser elegidos voluntariamente para que haya involucración en el juego, de lo contrario actuarán forzados y se perderá la ventaja que da la metodología lúdica. Si se trata de equipos establecidos desde el principio de semestre o para otra actividad, hay que cuidar que el ambiente al interior del equipo sea sano, que tengan una comunicación asertiva y que se estén manejando en ambientes de equidad y responsabilidad.

Respecto a la madurez, es de notar que no es importante siempre y cuando se tenga detectado su nivel y se acompañe con el uso adecuado de las normas.

Ciertamente cuando un grupo es poco maduro difícilmente se puede jugar con ellos, pero se puede intentar fortalecer las normas e ir cediendo conforme se vea que el grupo va accediendo o, cambiar a una estrategia más formal si el grupo no se muestra dispuesto a la metodología, este elemento implica recursos de voluntad de participación, afectividad social y cognición básica.

2.2. Características de los miembros

Dada la naturaleza del curso se identifican desde el principio cuáles son sus preferencias respecto a sus procesos de creatividad, apegándonos al modelo de Creative Problem Solving (CPS) modernizado y segmentado para perfiles a través del FourSight de la Universidad de Búfalo, específicamente desarrollado por Miller, B.; Vehar, J.; Firestein, R.; Thurber, S.; Nielsen, D. (2011) destacando 4 perfiles preferentemente:

- Clarificador; aquel estudiante curioso que necesita tener toda la información en su lugar antes de dar el siguiente paso, que normalmente es paciente y requiere de hacer muchas preguntas.
- Ideador; aquel estudiante distraído aparente, pero inquieto en su pensar, que no tiene problemas de flexibilidad mental y tiene una gran fluidez de ideación.
- Desarrollador; el estudiante que conoce los recursos y toma las decisiones, que sabe cómo hacer procesos y planificar acciones.
- Implementador; el que ejecuta, aquel que lleva a la acción y que en caso de ser necesario consultara a los otros perfiles para que el resultado final sea excepcional.

A su vez se desea que en general cada estudiante comprenda para sí mismo que elementos detonan su creatividad y por lo tanto su capacidad de juego y cuales lo obstaculizan, siendo variantes los unos de otros pero en general siendo los más comunes para facilitar estos procesos:

- Estimulación
- Ingenio
- Nacionalismo
- Confianza

- Entrega
- Alegría, felicidad
- Meditación
- Responsabilidad
- Compromiso
- Espontaneidad
- Buen humor
- Aceptación
- Imaginación
- Reflexión
- Astucia

En encuestas realizadas en diferentes poblaciones y con diferentes ambientes los elementos más comunes para bloquear la actividad lúdica y por lo tanto la creatividad son los siguientes:

- Inseguridad
- Temor al fracaso
- Exceso de trabajo
- Preocupación
- Apatía
- Falta de motivación
- No aceptación de uno mismo
- Esclavitud
- Corrupción
- Egoísmo
- Envidia
- Neurosis
- Rechazo a lo nuevo
- Malinchismo
- Opresión

Con estos listados se denota que existen elementos volitivos, afectivos y cognitivos que facilitan u obstaculizan el ejercicio de la metodología lúdica

2.3. Reglas y normativa:

Las reglas para crear un ambiente lúdico en un entorno universitario, se determinan de manera lógica en un primer momento del diseño de la actividad, pero se reconstruyen en el proceso y se adaptan conforme el "expertise".

Por ello es que deben ser *flexibles*, implicando la posibilidad de cambiar o de aumentar dependiendo de la naturaleza de cada grupo, para dar mayor claridad a este elemento se ejemplifica a través de uno de los juegos de mayor impacto que es el desarrollo del "team building" cuyo propósito es fortalecer la dinámica de trabajo al interior de los equipos constituidos a lo largo del periodo.

Cada ejercicio realizado aquí tiene un propósito y una normativa, sin embargo cada vez que se desarrolla descubrimos nuevas posibilidades de normalización Betancourt (2008) propone las siguientes recomendaciones:

1. **No criticar**, es importante asegurarse de que existe un ambiente de trabajo suficientemente respetuoso para que haya éxito en el ejercicio y que las críticas son limitadas o frenarlas determinadamente de surgir, haciéndolo de una manera asertiva es bastante probable que quede claro que no se permite la crítica principalmente si se explica el ¿Por qué?
2. **Buscar la libertad y espontaneidad plenas**, es satisfactorio usar el team building para este aspecto porque este juego tiene características que otros no; para empezar sacar a los chicos del aula, cambiar la propia dinámica de ropa ya que deben usar ropa deportiva, por lo que la libertad y la espontaneidad se van dejando anunciar con estas primeras indicaciones. Sin embargo parecería asombroso, pero no lo es, el hecho de que con este principio muchos de los participantes se sientan aludidos, intimidados y/o sacados de su "zona de confort",

cosa que para muchos no es muy agradable, ayuda que el facilitador se muestre como ejemplo de libertad y espontaneidad.

3. **Fomentar la productividad de ideas**, es importante destacar los elementos de grupo que con cada norma se pueden desarrollar, implicar los talentos para salir adelante con ideas para jugar mejor.
4. **Tratarse como personas**, a pesar de ser un ejercicio muy competitivo es importante no dejar de enfatizar la importancia del respeto y la colaboración, manejar asertivamente conflictos y perfiles extremadamente competitivos o con roces personales.

En general la normas se ejercen con recursos cognitivos para su comprensión y volitivos para su ejecución

2.4. Conciencia social

En una dimensión multimodal se deben considerar, posibilidades, mitos y realidades alrededor de la persona, su conciencia y desarrollo social.

Históricamente, el juego se ha aliado a una complejidad disciplinar que implica el desarrollo y auto percepción de la persona involucrada, de manera que se implican sus procesos de autonomía, voluntad y responsabilidad; siendo esta última fundamental para el desarrollo de una conciencia social.

La conciencia ejerce un papel prioritario en personas maduras que pretenden desarrollar su originalidad, es a su vez una forma de “mirar” el mundo de una forma integral, y con posibilidad de transformar.

La conciencia social en el juego invita al participante al logro de sí mismo a través de desarrollo creativo, asumiendo así la actividad lúdica como una actitud de vida, que identifica al sujeto y los dignifica en su ejercicio.

2.5. Facilitador mediador del grupo

Respecto al facilitador, en general es claro y obvio que un profesor que se dispone a aplicar esta metodología, la disfruta, la controla y está dispuesto a aprender de ella.

Por lo cual se determina que tiene una personalidad creativa, pero se coincide con Dabdoub (2008) en el sentido en el que se destacan ciertos atributos que el facilitador lúdico para el ambiente universitario debería considerar:

- Dominio personal (autoconocimiento, asertividad, inteligencia emocional)
- Da mayor relevancia al ser, sobre el hacer
- El dominio de la acción: no solo está activo, sino que sus acciones están guiadas por una visión, por un propósito.
- Gestiona las relaciones interpersonales
- Comprende el proceso creativo, el proceso de cambio <y el proceso del juego>, las emociones que implican y es capaz de gestionarlas.

Una tarea compleja que implica una personalidad muy equilibrada, dado que toca comprender que el estudiante viene de un esquema de motivación extrínseca e implicarlo en el juego involucra llevarlo a la motivación intrínseca, esto es parte de un proceso que se da paulatinamente y que es posible que no lo logre en un periodo, ¡ni en una vida! Dependiendo de ¿qué tan frecuentemente use la metodología en su clase y que tan resistente sea cada estudiante a la misma?

3. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

En general la metodología lúdica ha sido muy bien recibida por parte de los estudiantes, en un análisis de contexto cualitativo se considera que aún falta mucho para propiciar la cultura de juego y principalmente coincidir sobre aquello que los estudiantes universitarios consideran como tal y lo que ellos esperan de una clase universitaria.

Lo anterior siempre debe considerarse sin sacrificar el rigor académico y el alto nivel de materiales, lecturas y contenidos manejados en clase.

La sintonía, es difícil de conseguir principalmente porque es otro recurso más que considerar al momento de diseñar, conocer y manejar al grupo.

Otra cuestión pendiente es que la personalidad que constituye cada grupo, en ocasiones no se presta para una metodología lúdica.

En nuestro proceso intentamos en un primer momento lograr que cada clase fuera con esta metodología, pero al implementarlo nos dimos cuenta de que es demasiada dosis de dinamismo y juego para un grupo interdisciplinar universitario que no está acostumbrado al mismo.

El juego debe ser tomado como un recurso de apoyo, pero no como un recurso único. El docente es indispensable en su perfil testimonial para invitar a iniciar.

Los recursos dependen de variados factores que no dependen siempre del maestro, si no de múltiples cuestiones accidentales que no se pueden calcular, por lo que no se debe esperar mucha perfección, pero si mucha intuición en el proceso.

REFERENCIAS

Betancourt, J. (2008) *Atmosferas Creativas 2*. México: Manual Moderno

Dabdoub, L. (2008) *Desarrollo de la Creatividad, para el Docente*. México: Esfinge

De Borja i Solé, M. (2000) *Las ludotecas*. Barcelona: Octaedro

Figuroa, C. (2000) *Creatividad, Diseño y Tecnología*. México: Plaza y Valdés

Miller, B.; Vehar, J.; Firestein, R.; Thurber, S.; Nielsen, D. (2011) *Creativity Unbound*. USA: Foursigth Ed.

Roobins, S. (1999) *Comportamiento organizacional*. México: Prentice Hall

Torre, S. de la y Pujol, M. A. (Coords) (2009) *Educar con otra conciencia. Una mirada ecoformadora y creativa de la enseñanza*. Barcelona: Davinci.