COVID-19



# TECNOLOGÍA LÚDICA: SUPERANDO OBSTÁCULOS Y CONFINAMIENTO EN TIEMPOS DE COVID-19

# TECNOLOGÍA LÚDICA: SUPERANDO OBSTÁCULOS Y CONFINAMIENTO EN TIEMPOS DE COVID-19

# LUDIC TECHNOLOGY: OVERCOMING OBSTACLES AND CONFINEMENT IN TIMES OF COVID-19

**Luis Guillermo Molero Suarez**
Doctor en Ciencias Gerenciales. Fundación Universitaria Compensar - UCompensar, lmolero@ucompensar.edu.co, Avenida (Calle) 32 No. 17 – 30, Teusaquillo, Bogotá, Colombia. https://orcid.org/0000-0002-4117-8273.

**José Herbert Girón Rojas**
Estudiante Ingeniería de software, Fundación Universitaria Compensar - UCompensar, jhgiron@ucompensar.edu.co, Avenida (Calle) 32 No. 17 – 30, Teusaquillo, Bogotá, Colombia. https://orcid.org/0000-0003-3466-1918.

**Saul José De La Rosa Flórez**
Estudiante Ingeniería de Sistemas. Fundación Universitaria Compensar - UCompensar, sdelarosa@ucompensar.edu.co, Avenida (Calle) 32 No. 17 – 30, Teusaquillo, Bogotá, Colombia. https://orcid.org/0000-0003-4199-5764.

## Objetivo de la investigación

Analizar la tecnología lúdica como instancia para superar obstáculos y confinamiento en tiempos de Covid-19.

## Descripción del contexto

Los escenarios contractuales globales y desafueros en el uso de tecnologías para el despliegue de entornos de aprendizaje de base tecnológica, han unificado criterios en tiempos de pandemia y post pandemia, permitiendo un crecimiento exponencial de sistemas lúdicos que concatenan un sinfín de herramientas, instituyendo anónimos estándares desde la virtualidad. Estas estrategias lúdicas, de forma a veces empírica como hemos podido notar, ha canalizado eficientemente el autoconocimiento introduciendo técnicas y conceptos de juegos en las veces de métodos educativos, por lo cual, hemos podemos encontrar muchos ejemplos de ese tipo de paralelismos educación-técnicas pedagógicas que arropen esta naciente construcción social. Por otra parte, establecer mecánicas de juego en ambientes no lúdicos, han atizado el compromiso con el aprendizaje, auspiciando la retroalimentación positiva entre docentes y alumnos mutando los espacios educativos en nuevos paradigmas de educación, innovando en inéditas atmósferas lúdicas con alta experimentación sensorial y gestión emocional, acogiendo la diversidad a través del desarrollo ambientes que fijan

la retención de la memoria al estimular las emociones y crea un aprendizaje autónomo para conducir una actitud positiva hacia el desarrollo de actividades escolares.

## Revisión de la literatura

Para la UNESCO (1980), los sistemas lúdicos esgrimen dentro de la pedagogía, métodos que impulsan la creatividad generando acciones en la mejora de la personalidad, es por ello, que traza dos áreas de desarrollo prioritario para mejorar el sistema educativo: Nuevas prácticas educativas y medición de los aprendizajes (UNESCO, 2013), por lo cual, las TIC facilitan el trabajo docente debido a que forjan nuevos mecanismos de orientación y formación así como un constantemente desafío a los sistemas educativos y de formación profesional a mantenerse al día. (OIT. Organización Internacional de Trabajo, 2017). De otro lado, la lúdica persigue especialmente la mejora de la experiencia del usuario, aumentar su motivación, mejorar su capacidad de atención (La Vanguardia, 2018), desarrollar su creatividad e innovación (Vélez y Yaguana, 2019) e impulsar el interés y el deseo de conocer (Borjas, 2013). De lo anterior se desprende que las nuevas tecnologías ofrecen múltiples posibilidades en el desarrollo de entornos o ambientes virtuales tales como videojuegos, realidad aumentada, ambientes de aprendizaje (Molero et al, 2019) que pueden mostrando a los estudiantes información suficiente con gran posibilidad de actuación.

## Metodología

La presente investigación tuvo su base en el paradigma cualitativo; para Pérez et al., (2012, este tipo de estudio se fundamenta en el fenomenologismo para comprender la conducta humana, con énfasis en la realidad con carácter exploratorio, descriptivo, inductivo, entre otros. Asimismo, el estudio se basó en la investigación documental (Díaz, 2011) y a través de la hermenéutica (Alcalá, 2002) se llevó a una interpretación de fuentes bibliográficas, fenómenos sociales recopilados por medios de comunicación digital, documentos nacionales e internacionales, entre otros para consentir el propósito de la investigación.

## Hallazgos

Muchos desarrollos en materia de Tecnologías de Información y Comunicación se han venido gestando desde organismos internacionales, antes de la crisis sanitaria, durante y en la víspera de su desenlace, así lo demuestra El Fondo de Innovación (Venture) de UNICEF, quien a través de la identificación de "clusters" de tecnologías emergentes en educación han generado financiamiento en muchas áreas, entre ellas, la lúdica en la veces de Realidad Aumentada, Realidad Virtual, entre otros (UNICEF Innovation Fund, s.f.). Por otro lado, plataformas como Udemy y Coursera reseñaban como casos éxito a través del uso de estrategias lúdicas como método de estímulo (Hernández, 2020).

Esta nueva diversidad de aplicaciones y plataformas basadas en la lúdica, habilitan un universo desafiante en docentes y estudiantes (eleconomisca.es, 2021), crean un refuerzo de habilidades (La Vanguardia, 2018), incrementan la creatividad y la autonomía, mayor capacidad en la resolución de problemas, aumentan habilidades socioemocionales (Vianna et al., 2013), trabajo en equipo, lenguaje tecnológico, competencia

saludable y mejora de la concentración, cohesión grupal (Casado, 2016), entre otras. Sin embargo, antagónicamente, es preciso resaltar que existen escenarios donde la baja productividad se debe a la pobre inversión en educación (Salazar-Xirinachs, 2017).

## Conclusiones

La situación contractual adversa ha emergido nuevas sociedades comprometidas con los desarrollos tecnológicos que desde lo educativo y en la promoción de nuevos escenarios han estimulado el autoaprendizaje, por ello, la innovación metodológica en la construcción de las actividades docentes se ha puesto de manifiesto como uno de los ejes fundamentales en los procesos de enseñanza y aprendizaje recientemente. Si bien es cierto, la lúdica incorporada en los ambientes educativos fue pensada como una estrategia innovadora y motivacional dentro de un patrón diferenciador en el siglo XXI, este interfiere con lo socioemocional producto de esta acompañado de la virtualización de estos espacios a consecuencia de la pandemia situación adversa, lo cual nos dio como alternativa el uso de la tecnología donde el papel de los docentes es cada vez más importante en los nuevos entornos educativos.

En contraste, esta inusitada incorporación de lo tecnológico como efecto disruptor ante sucesos de escala global requiere de un sistema educativo actualizado en sus prácticas y contenidos, considerando el derecho que tienen las personas a recibir una formación acorde a la nueva sociedad de la información, promoviendo el despliegue de nuevas infraestructuras tecnológicas, nuevos entornos educativos más comprometidos con el proceso de enseñanza – aprendizaje que de paso a la innovación metodológica en la construcción de las actividades docentes como eje fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde existe una sobreabundancia de información en diversidad de formatos y en múltiples plataformas, donde la neurotecnología delinee métodos eficaces para lograr el éxito escolar de estudiantes diversos, valiendo el cuantioso aforo tecnológico a través de la implementación de actividades basadas en gamificación, fliped classroom, o conectivismo, lo que permite concluir que la lúdica educativa es una metodología de acompañamiento que ha permitido un cambio en los paradigmas tradicionales dándole contexto a la pregunta de cómo podemos generar nuevas estrategias donde el estudiante aprenda por sí solo.

## Agradecimientos

A La Dirección de Investigación Nacional de La Fundación Universitaria Compensar – UCompensar. Este capítulo es resultado de un proyecto de investigación intitulado “Desarrollo de suite asistiva para personas con discapacidad visual y auditiva” que se encuentra ya finalizado.

## Fuentes de financiamiento

La institución financiadora es Fundación Universitaria Compensar – UCompensar bajo el Código del Proyecto SIGP/Código número 292020.

## Conflictos de interés

Los autores declaran expresamente no tener intereses en conflicto para el desarrollo de este producto resultado de investigación.

**Fuentes bibliográficas**

Alcalá, R. (2002). *Hermenéutica. Teoría e interpretación.* México: Plaza y Valdés, S.A.

Borjas, M. (2013). *Ludoevaluación en la educación infantil. Mas que un requisito, un asunto serio.* Barranquilla: Universidad del Norte.

Casado, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Primaria. (Tesis de Pregrado)*. https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/18538/1/TFG-O%20741.pdf

Díaz, X. (2011). *Metodología de la Investigación Documental.* España: Editorial Académica Española.

eleconomista.es. (24 de 03 de 2021). *ICEMD presenta el estudio "Tendencias de innovación en educación"*. https://www.eleconomista.es/ecoaula/noticias/11122777/03/21/ICEMD-presenta-el-estudio-Tendencias-de-innovacion-en-educacion.html

Hernández, F. (2020). ¿Como utilizar la gamificación en la educación en tiempos de pndemia? *BOEI. Boletín de opiniones iberiamericanas en educación*(15), s/p.

Molero, L; Ospina, P; Ayala, E y Lozano, H. (2019). Discapacidad motora y la rehabilitación desde los ambientes virtuales basados en Kinect, En Chirinos, Y; Ramírez, A; Luna, J; Barbera, N y Rojas, D. Tendencias en la Investigación Universitaria. DOI:*www.doi.org/10.47212/tendencias_vi_2019_10*

La Vanguardia. (22 de 10 de 2018). Gamificación: el concepto clave de la nueva educación. https://www.lavanguardia.com/cultura/culturas/20181022/452425451255/gamificacion-concepto-clave-nueva-educacion.html

OIT. Organización Internacional de Trabajo. (2017). *El futuro de la formación profesional en América Latina y el Caribe: diagnóstico y lineamientos para su fortalecimiento.* Montevideo: Oficina Regional de la OIT para América Latina y el Caribe / OIT/ Cinterfor. https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/documents/publication/wcms_568878.pdf

Pérez, R., Galán, A., y Quintanal, J. (2012). *Métodos y diseños de investigación en educación.* Madrid: Universidad Nacional de Educación de Madrid.

Salazar-Xirinachs. (29 de 03 de 2017). *La hora del Diálogo Social para el Desarrollo Productivo en América Latina.* https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/documents/presentation/wcms_549384.pdf

UNESCO. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas N°34 Estudios y documentos de Educación.* http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf

UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en América Latina y el Caribe.*http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf

UNICEF I*nnovation Fund.* (s.f.). https://www.unicefinnovationfund.org/

Vélez, P., y Yaguana, Y. (2019). N*uevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.* Ediloja.

Vianna, M., Vianna, Y., Medina, B., Tanaka, S., y Krug, M. (2013). *Gamificación, INC. Cómo reinventar empresas a partir de jogos.* Río de Janeiro: MJV Press.