

Fecha: 11-02-2026

Medio: El Día

Supl. : El Día

Tipo: Columnas de Opinión

Título: Columnas de Opinión: Aprender jugando no termina en la infancia

Pág. : 3

Cm2: 160,9

VPE: \$ 245.743

Tiraje:

Lectoría:

Favorabilidad:

6.500

19.500

 No Definida

OPINIÓN

Aprender jugando no termina en la infancia

Karen Núñez

Directora Magíster en Docencia Universitaria

Universidad de Las Américas

Cuando pensamos en el juego como estrategia de aprendizaje, casi de manera automática lo asociamos a la infancia. A salas de educación parvularia, primeros años de escolaridad, recreos y material didáctico colorido. Sin embargo, algo ocurre cuando avanzamos en la trayectoria educativa: el juego desaparece. A medida que los niveles formativos se vuelven "más serios", también se vuelven más rígidos, normados y menos abiertos a la exploración.

En la educación superior, el juego suele ser visto como una distracción, una pérdida de tiempo o, en el mejor de los casos, como un recurso anecdotico para "romper el hielo". Esta mirada reduce el juego a una actividad superficial, ignorando su profundo potencial formativo. Jugar no es lo contrario de aprender; es una forma compleja y potente de hacerlo. A través del juego se ensayan decisiones, se asumen riesgos, se construyen significados y se aprende a convivir con la incertidumbre, habilidades clave para la formación profesional y ciudadana.

Paradójicamente, mientras el discurso universitario promueve el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas complejos, las prácticas pedagógicas tienden a privilegiar evaluaciones estandarizadas, tareas reproductivas y clases centradas en la transmisión de contenidos. En este escenario, el juego —entendido como espacio de experimentación, simulación y aprendizaje situado— queda fuera del aula, como si no tuviera cabida en la formación de adultos. Recuperar el juego en la educación superior no implica infantilizar el aprendizaje ni trivializar el conocimiento. Implica reconocer que aprender también es explorar, equivocarse, probar alternativas y construir sentido junto a otros. Estrategias como simulaciones, estudios de caso gamificados, aprendizaje basado en desafíos o experiencias lúdicas mediadas por tecnología, permiten al estudiantado involucrarse activamente, conectar teoría con práctica y desarrollar competencias que difícilmente emergen en contextos puramente expositivos.

Además, el juego cumple una función que hoy resulta ineludible: contribuye al bienestar. En un contexto universitario marcado por la sobrecarga académica, la presión por el rendimiento y el agotamiento, incorporar experiencias de aprendizaje más flexibles y significativas no es un lujo pedagógico, sino una necesidad formativa.

Reintegrar el juego en la educación superior es una invitación a repensar qué entendemos por aprendizaje riguroso y a abrir espacios donde aprender vuelva a ser, también, una experiencia viva y comprometida.