

Fecha: 16-02-2026

Medio: La Estrella de Arica

Supl.: La Estrella de Arica

Tipo: Columnas de Opinión

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

Pág.: 6

Cm2: 130,9

VPE: \$ 212.988

Tiraje:

Lectoría:

Favorabilidad:

7.300

21.900

☐ No Definida

Aprender jugando no termina en la infancia

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 anecdótico 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 estudiante involucrarse activamente, co-

nectar 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.

Tal vez la pregunta no sea por qué los niños y niñas deben jugar para aprender, sino por qué dejamos de hacerlo cuando entramos a la universidad. 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.

Karen Núñez

Directora Magíster en Docencia Universitaria
Universidad de Las Américas