

El juego educativo: desbloqueando el potencial del aprendizaje lúdico

Edni Rosalba Belisario y Sandra Milena Hincapié Bernal

DOI: <https://doi.org/10.59654/kbc2pg21>



Resumen

Este artículo explica cómo el juego puede desempeñar un papel fundamental como facilitador del aprendizaje, ofreciendo una perspectiva detallada sobre sus beneficios y consideraciones esenciales. Desde una mirada histórica, se examinan los elementos clave del aprendizaje lúdico en las civilizaciones griega y romana, junto con la adaptación de juegos específicos para atender las necesidades de los estudiantes.

Introducción

El juego no solo entretiene, sino que también estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. Analizaremos estudios que respaldan cómo los métodos educativos basados en el juego mejoran la memoria, la retención de información y cómo los juegos desempeñan un papel vital en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, fomentando la colaboración, la comunicación y la empatía en entornos educativos.



El juego en la antigüedad y en la Roma clásica

En la antigüedad, el juego no solo constituía una forma de entretenimiento, sino que desempeñaba un papel significativo en la vida social, cultural y educativa de diversas civilizaciones. Asimismo, en la sociedad romana se desarrollaron eventos como las luchas de gladiadores y juegos circenses desempeñando un papel destacado en la vida cotidiana y estructura social.



El aprendizaje lúdico

Consiste en utilizar juegos y actividades recreativas como herramientas educativas. Promueve la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, haciendo el aprendizaje más dinámico, divertido y efectivo para los estudiantes.



Beneficios cognitivos del juego

Favorece el desarrollo de habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.



Otros aspectos de interés

- Los juegos educativos y el desarrollo de habilidades sociales.
- Los juegos educativos como motivación y enganche.
- Juegos que se pueden adaptar para abordar las necesidades específicas de los estudiantes.

