



## Es hora de repensar el aprendizaje

---

La [Education Commission](#) estimó que, para 2030, más de la mitad de los niños y jóvenes del mundo (800 millones) no tendrán las habilidades ni la cualificación necesarias para ser parte de la nueva población activa global.

---

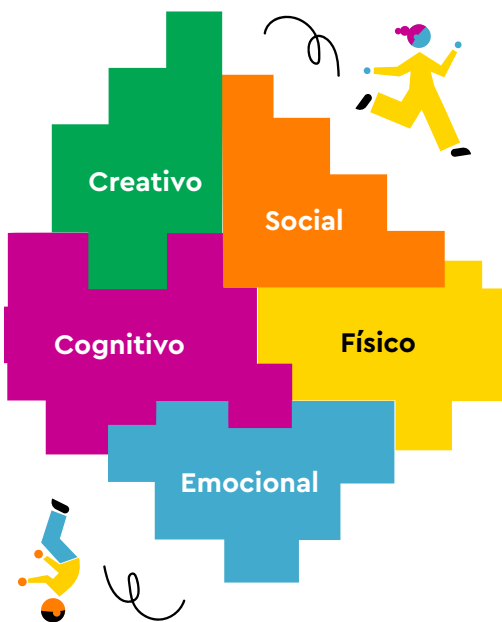
La necesidad de aprender durante toda la vida es algo evidente desde hace años, una consecuencia de la velocidad con que progresa nuestro mundo, del creciente dinamismo de la sociedad y de la influencia de la tecnología en nuestro trabajo y nuestra vida. Si bien es necesario contar con unas habilidades de base, cada vez resulta más importante centrarse en el aprendizaje integral del individuo y en fomentar que los alumnos desarrollen habilidades holísticas, entre ellas las propias del siglo XXI, como la comunicación, la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad. Estas habilidades que favorecen el [desarrollo holístico](#) también contribuyen al éxito y a la felicidad en la vida personal.

Los sistemas educativos ya estaban empezando a abordar estas nuevas necesidades, aunque en diversos grados, incluso antes de la pandemia. Debido a los retos sin precedentes a los que nos enfrentamos el año pasado, los educadores tuvieron que recurrir inicialmente a la enseñanza remota de emergencia, y luego, de manera gradual, a alguna forma de enseñanza híbrida o de enseñanza presencial con las restricciones que imponía la COVID-19, de modo que millones de alumnos se vieron alternando entre un sistema u otro. Estas graves alteraciones no hicieron sino [poner aún más de relieve las desigualdades e insuficiencias dentro del sistema educativo](#), y nos mostraron las grandes dificultades a las que algunos alumnos se enfrentan para aprender.

Pero los diversos escenarios de aprendizaje han tenido otra consecuencia lamentable. Los alumnos se han visto privados de ese tejido social y emocional que resulta absolutamente decisivo durante los años de formación. Ha habido algunos ejemplos excelentes de cómo los educadores están adoptando prácticas de enseñanza innovadoras, pero también se ha demostrado que en muchos casos los alumnos desconectan y no progresan en entornos puramente digitales. Ahora que los alumnos van volviendo a las aulas, los educadores se están esforzando por salvaguardar su bienestar emocional, por devolverles la confianza en su capacidad de aprender y su sentido de pertenencia a una comunidad, para lo cual tratan de generar contextos significativos y de colaboración. Cada vez se percibe con mayor claridad que no basta con cubrir las lagunas de conocimiento y que ha llegado el momento de introducir cambios que transformen profundamente la educación primaria y secundaria.

Para lograrlo, debemos repensar el aprendizaje. La necesidad de cultivar

una mentalidad de crecimiento y el amor por el aprendizaje a lo largo de toda la vida resulta ahora incluso más apremiante. Necesitamos una enseñanza y un aprendizaje que consigan implicar a todos los alumnos y que garanticen resultados de aprendizaje equitativos, independientemente de la identidad u origen social de los alumnos. ¿Y si pudiéramos repensar la forma en la que enseñamos? ¿Por qué no replanteamos la experiencia física en el aula aprovechando las inigualables ventajas del aprendizaje social, colaborativo y lúdico para que el aprendizaje sea más agradable, para construir resiliencia y crear entornos que cimienten de forma natural las habilidades idóneas para la vida? Es cierto que un enfoque transversal de aprendizaje centrado en el desarrollo integral del alumno puede resultar abrumador. Pero es posible llevarlo a cabo. Incluso en estos tiempos difíciles que hemos vivido, hemos visto ejemplos exitosos que demuestran cómo se puede aplicar un enfoque razonado que aúne buenos resultados del aprendizaje, implicación y colaboración.



Estas cinco [habilidades de desarrollo holístico](#) ayudan a los niños a abrirse camino y prosperar en un mundo en constante cambio.

## Repensar cómo los alumnos aprenden con el juego dirigido

El juego dirigido tiene su origen en enfoques pedagógicos como el aprendizaje basado en proyectos, que se sabe que mejoran los resultados de aprendizaje de los alumnos al tiempo que fomentan su gusto por aprender. Este sistema anima a los alumnos a explorar, experimentar y repetir continuamente.

[Con él los alumnos tienen](#) la posibilidad de conectar ideas, alimentar la creatividad y aplicar sus conocimientos y habilidades. Las experiencias de aprendizaje lúdicas permiten que los alumnos descubran y participen en ellas de forma natural. Y cuando los alumnos están interesados, el aprendizaje resulta más motivante, fácil de recordar y significativo. Los alumnos se sienten empoderados para aprender y explorar sin preocuparse porque dan una respuesta incorrecta o porque deben encontrar la única

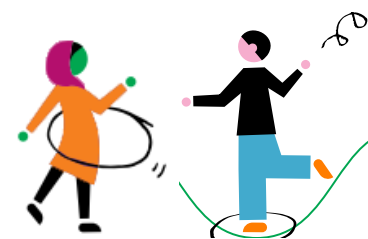
respuesta correcta. Para repensar la experiencia de aprendizaje, tenemos que plantearnos cómo crear sistemáticamente experiencias atractivas y lúdicas en las aulas.

Preparar a los niños para triunfar en la vida a través del juego no se logra haciendo solo uno o dos cambios. Se logra repensando nuestro enfoque educativo y entendiendo que el aprendizaje a través del juego dirigido, ya sea durante la primera infancia o en la adolescencia, va a ayudar a que los alumnos desarrollen habilidades que necesitarán para abrirse camino en el futuro. El juego dirigido utiliza en las experiencias en las aulas un tipo de pedagogías intencionales que promueven la curiosidad, al tiempo que permiten a los alumnos intervenir en su aprendizaje. Se trata de enfoques que permiten a los alumnos aprender haciendo y desarrollar de ese modo sus habilidades. Un estudio reciente de [Lucas Education Research](#) muestra que alumnos de diferentes partes de Estados Unidos que siguieron un sistema de aprendizaje basado en proyectos superaron significativamente a los alumnos que aprendieron con un sistema tradicional.

Mediante el juego dirigido, las escuelas pueden abordar el aprendizaje a través de un enfoque integrado y transversal durante toda la experiencia de aprendizaje. Un [informe](#) del Brookings Institute vincula el aprendizaje lúdico con las habilidades del siglo XXI, y demuestra que con un enfoque centrado en el juego es posible implicar a los alumnos, desarrollar sus habilidades y promover el aprendizaje de manera por completo satisfactoria.

Según [Education Week](#), numerosos educadores prevén que los efectos negativos de la pandemia se harán

sentir en la salud mental de los alumnos durante mucho tiempo. Dichos efectos incluyen la incapacidad para concentrarse, la ansiedad, la falta de amistades y, para los niños más pequeños, la incapacidad de expresar cómo se sienten, todo lo cual afecta negativamente a la confianza de los niños y, en última instancia, a su capacidad para aprender. Las experiencias de juego colaborativo dirigido pueden ayudar a los alumnos a sentirse de nuevo parte de una comunidad, construyendo sus habilidades sociales y emocionales a través de las interacciones con otros compañeros. Asimismo, se ha demostrado que dar a los alumnos la posibilidad de elegir durante el proceso de aprendizaje reduce la exclusión, previene el desgaste profesional de los profesores y mejora los resultados del aprendizaje, incluso en las asignaturas básicas. Es más, el juego dirigido contribuye a que los alumnos desarrollen el gusto por aprender a lo largo de toda su vida.



## Crear un entorno de aprendizaje equitativo a través del juego

La pandemia ha revelado profundas desigualdades institucionales que ya no es posible seguir pasando por alto. Necesitamos nuevas vías más intuitivas, inclusivas y adaptables para implicar a los alumnos, independientemente de sus habilidades de aprendizaje o su nivel socioeconómico. El juego dirigido es una de las muchas vías posibles para abordar estas desigualdades. Un [informe](#) de la LEGO Foundation muestra que el aprendizaje a través del juego puede reducir las diferencias de rendimiento entre los niños de grupos más y menos favorecidos, así como ayudar a todos

ellos a desarrollar habilidades importantes y necesarias para tener éxito en cualquier etapa de la vida.

Todos los alumnos pueden tener éxito en el juego. Y todos los alumnos pueden disfrutar de los [beneficios del aprendizaje cuando están jugando](#), lo que a su vez puede ayudar a afrontar los problemas de desigualdad. Generar situaciones en las que los alumnos puedan aprender jugando en la escuela es una forma de darles margen para que creen su propia manera de pensar (por ejemplo, sobre cómo lidiar con la incertidumbre), lo cual les servirá para toda la vida.

De hecho, la implicación social es fundamental para la naturaleza humana. Como [constató el Brookings Institute](#), la implicación social abarca todo lo que hacemos para llevarnos bien con los demás, controlar nuestros impulsos, construir comunidades y promover diversas culturas. El aprendizaje a través del juego colaborativo y social ayudará a los alumnos a desarrollar estas habilidades primordiales.

## El juego dirigido desarrolla el gusto por aprender durante toda la vida

Es hora de repensar cómo aprendemos y cómo dotamos a los alumnos de las herramientas que les permitan adueñarse de su propio proceso de aprendizaje. La buena noticia es que se ha demostrado que los enfoques

pedagógicos que forman parte del aprendizaje a través del juego propician mejores resultados de aprendizaje. Si tenemos en cuenta que también generan entusiasmo, motivación y el gusto por aprender durante toda la vida, la conclusión es que la integración en este enfoque de aprendizaje es algo que debemos facilitar a nuestros niños.

Esta conclusión es la que ha llevado a LEGO® Education a desarrollar un enfoque sistemático para el aprendizaje STEAM que tiene por objetivo el desarrollo integral del niño. A los docentes se les proporcionan soluciones prácticas de aprendizaje STEAM que incluyen amplias opciones de aprendizaje profesional, unidades didácticas basadas en el currículo y materiales de LEGO Education, recursos que les permiten construir una experiencia en el aula que ayude a los niños a comprender cómo funciona el mundo que los rodea.

Sabemos que cambiar las prácticas de enseñanza puede ser una tarea abrumadora. Por ello, creamos el desarrollo profesional basado en competencias, con el objetivo de que todos los docentes tengan libre acceso a las habilidades que necesitan para llevar a buen puerto esa labor. El resultado es una experiencia de aprendizaje con la que profesores y alumnos disfrutan por igual, una experiencia que hace crecer el conocimiento, que desarrolla las habilidades y que logra que los alumnos se enamoren del proceso de aprendizaje.



Aprender a través del juego