XX Jornadas de Ciencias, Tecnologías e Innovación
UNR

LUDUMPROBA EN PERSPECTIVA COMPARADA: RECONFIGURAR LAS INSTANCIAS DE APRENDIZAJE DESDE UNA MECÁNICA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN MEDIA Y SUPERIOR.

Caparroz, D.; Bertozzi, L.; Mazzeo, V.; Rossi, A.; Vismara, J.; Pagano, P.
LINE- UNR (Área Académica y de Aprendizaje)

Palabras claves: dispositivo lúdico - aprendizaje - escuela media y superior

INTRODUCCIÓN

LudumProba es un **dispositivo pedagógico** para las instancias de aprendizaje en los niveles medio y superior a partir de una mecánica lúdica colaborativa y colectiva. Apela al juego como **motor reflexivo** de las dinámicas en el aula, generando **entornos de tensión lúdica** y **pensamiento estratégico** que fomentan la colaboración y la revisión activa de conocimientos disciplinares entre pares.

OBJETIVO

Analizar y comparar frente a las mecánicas propuestas por el dispositivo LudumProba, la relación de los **contenidos disciplinares** y el **nivel de involucramiento** de los y las estudiantes pertenecientes al **nivel medio y superior** de la Universidad Nacional de Rosario y de otras instituciones educativas.

Conocé el proyecto

METODOLOGíA

Se realizó un **estudio descriptivo** basado en la sistematización de datos cuantitativos y cualitativos recolectados a través de **formularios de feedback** enviados inmediatamente después del desarrollo de las partidas, a las y los estudiantes de nivel medio y superior en 2023, 2024 y 2026. Las respuestas fueron tabuladas agrupando dimensiones concretas sobre la **mecánica**, las **dinámicas**, el **storytelling** y las **sensaciones** antes, durante y después del desarrollo del juego.

ANÁLISIS

Al realizar un análisis comparativo de los resultados de las encuestas, en el **cruce entre apropiación de contenidos y nivel de involucramiento**, se observan coincidencias y patrones diferenciados según la trayectoria educativa.

En la Escuela Media, **la mecánica lúdica** opera centralmente como un **reactivador del entusiasmo**. Las primeras emociones detectadas previo a la partida fueron de nerviosismo, incertidumbre y dudas, antes que el entuasiasmo, dando cuenta de una sensación de tensión que se corresponde a las instancias de examen. Al finalizar la instancia lúdica el alivio por un buen desempeño y el estar contento/a igualaron las respuestas negativas previas.

En el nivel Superior, la **tensión lúdica** funcionó como un **entorno seguro** que redujo la ansiedad y el nerviosismo en relación a la incertidumbre sobre el desarrollo de la partida y la complejidad de las preguntas. Esto desencadenó en sensaciones de alivio o relajación en un porcentaje similar al final de la partida, valorando enfáticamente el trabajo en equipo y la experiencia lúdica por sobre un examen tradicional.

Ambos niveles coincidieron en que si dependiera de ellos elegir la modalidad de evaluación, **volverían a jugar al LudumProba** principalmente por su mecánica lúdica **(75,8% y 66,1% en cada nivel)**.

En el nivel Medio, destacan el **vínculo social** que se genera al estudiar mientras se divierten con pares/amigos; y en el nivel Superior resaltan la capacidad de **fijar, articular y discutir conceptos teóricos a**l participar con sus compañeros para elaborar las respuestas grupales.

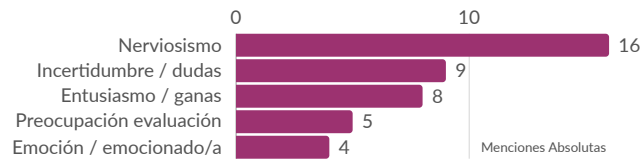
DOS FORMULARIOS de FEEDBACK personalizados **160** COMENTARIOS tabulados
- 127 nivel superior
- 33 nivel medio

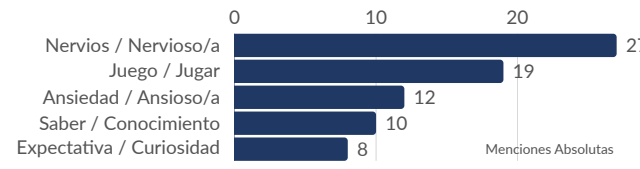
Nivel Medio

Nivel Superior

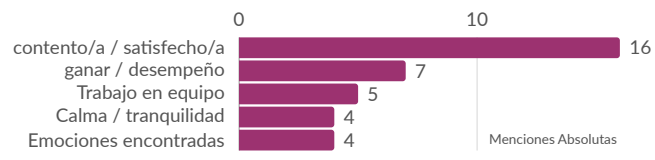
¿Cómo describirías tu estado de ánimo (emociones) antes y después a la experiencia del LudumProba?
Las 5 primeras respuestas (con conceptos unificados por similitud)

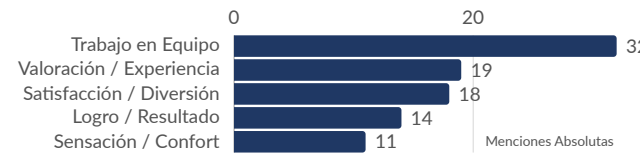
ANTES





DESPUÉS





¿Qué similitudes y diferencias te parece que existen entre el LudumProba y un examen tradicional?
extractos de respuestas

> *Poder debatir entre compañeros cuál es la respuesta correcta y llegar a un resultado final*

> *en mi opinión, la presión no es la misma.*

> *no significa que uno pueda ir al juego sin estudiar, ya que lo que creo que el juego busca es implementar el compañerismo*

> *es mas largo, pero es mas divertido y dinamico, y fortalece el trabajo en equipo*

> *Para mí la principal diferencia es que la construcción grupal de las respuestas*

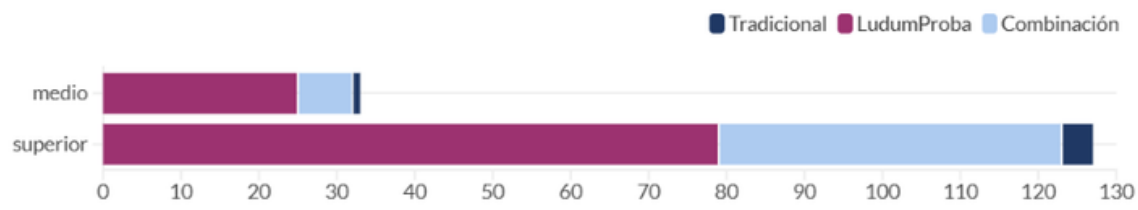
> *Si todos estudiaron, es más fácil obtener la respuesta*

> *Es más dinamico, y donde la estrategia también cumple un rol fundamental ya que no es solo leer los textos y estudiarlos*

> *La dinámica del juego te hace olvidarte que estás en una situación de examen, por lo que siento que uno se puede desarrollar mucho mejor en los temas que estudio sin sentir esa presión y nervios de estar siendo evaluado*

> *Me dan ganas de estudiar para competir*

¿Si pudieras elegir entre el formato planteado en LudumProba y un examen tradicional, cuál elegirías?



CONCLUSIONES

Los resultados demuestran la **adaptabilidad** del **Ludumproba** para ser implementado en instancias evaluativas o de repaso de contenidos dentro de diferentes niveles educativos. Más allá de los contenidos específicos de cada asignatura donde se desarrolle, se evidencia que el dispositivo opera como una **plataforma pedagógica flexible** que reconfigura el aula como **un espacio colaborativo y participativo**.