

¿Qué es una jornada escolar alegre?

RESUMEN

30 June 2025

El problema y el contexto

La sociedad y los centros de educación primaria daneses han experimentado una importante digitalización en los últimos 30 años, que ha dado lugar a la introducción de plataformas digitales y herramientas de aprendizaje personales. Paralelamente, se ha producido un aumento constante del seguimiento y la evaluación digitales, con ayudas pedagógicas adaptativas, pruebas y diversas formas de medición que han pasado a formar parte del día a día de los estudiantes. Esta digitalización también ha tenido un gran impacto en el día a día, el ocio y la cultura de niños, niñas y jóvenes, y la educación actual aspira a ofrecer oportunidades para lograr la capacitación tecnológica.

Una de las principales dificultades de los centros de educación primaria daneses es que muchos niños y jóvenes no disfrutan de la escuela y desean tener una enseñanza y un aprendizaje más variados y motivadores. Los estudios indican que esta insatisfacción se debe en parte al aumento de la presión sobre el rendimiento, donde las evaluaciones digitales del aprendizaje de los estudiantes afectan de forma negativa a su bienestar.

Esta historia de aprendizaje está relacionada con el estudio de caso danés denominado «Microdatos y aprendizaje lúdico: los datos lúdicos como clave de la capacitación informática y el bienestar».

Cómo la historia de aprendizaje abordó el problema (el experimento)

Esta historia de aprendizaje se basa en un experimento pedagógico con una clase de 6.º curso, de estudiantes de 12 años. El fin del experimento era que el docente y los estudiantes aprendieran más sobre lo que supone una escuela alegre mediante un enfoque lúdico, investigativo y experimental. Al mismo tiempo, el objetivo era adquirir destreza y capacitación tecnológicas mediante el diseño de estudios digitales del entorno de aprendizaje del aula.

En el experimento, los estudiantes colaboraron para mejorar su entorno de aprendizaje compartido interactuando de forma lúdica con los datos. Así se pretendía fomentar una experiencia educativa más acogedora y agradable. Los estudiantes participaron de forma activa en la recopilación de datos digitales y en la evaluación creativa de su entorno de aprendizaje, fomentando así el sentido de responsabilidad y el bienestar.

El experimento se basó en los siguientes contenidos y acciones.

1. Los estudiantes investigaron sobre lo que consideraban una jornada escolar buena y atractiva (15 min.). Para ello, reflexionaron sobre sus propios recuerdos de la escuela e identificaron lo que les hacía felices, y muchas veces utilizaron LEGO para construir escenarios que representaran esos recuerdos de forma lúdica. Esto les ayudó a determinar lo que debían buscar y medir en investigaciones posteriores.

2. Los estudiantes diseñaron estudios con pequeños conjuntos de datos digitales sobre el entorno de aprendizaje (30 min.). En esta fase, los estudiantes identificaron cómo averiguar qué caracteriza una jornada escolar alegre. Utilizaron medias frases para definir aspectos como la colaboración con amigos y debatieron sobre cómo medirlos. También consideraron qué señales buscar y qué tipos de datos serían útiles. El docente también habló de los métodos de recogida de datos utilizados en otros ámbitos (como los biólogos que observan a los leminos) y preguntó a los estudiantes si conocían algún método de recogida de datos que utilizarasen en su propio centro educativo y en su día a día.
3. Los estudiantes probaron diferentes tecnologías digitales (60 - 90 min.) para adquirir conocimientos y capacidades técnicas que les permitieran desarrollar y poner en práctica su estudio con microdatos. Para ello, el docente eligió Makey Makey y LEGO Spike. Los estudiantes trabajaron en parejas en un entorno de «laboratorio de aprendizaje tecnológico», y experimentaron con las tecnologías asumiendo tres papeles diferentes, el Explorador, el Investigador y el Inventor, y compartieron sus hallazgos mediante retroalimentación entre compañeros.
4. Realización y evaluación del estudio de datos digitales (30 min.). Durante esta fase final, los estudiantes desarrollaron su primer diseño de investigación, en el que acordaron qué investigar, cómo y con qué tecnología. Hicieron una lluvia de ideas, seleccionaron las más interesantes y realistas y crearon prototipos o dispositivos de medición utilizando Makey Makey o LEGO Spike. Los prototipos finales se comentaron en clase, y se centró la atención en el propósito, lo que se midió y cómo podrían utilizarse las mediciones para crear un mejor entorno de aprendizaje. Durante este debate final se revelaron los conocimientos, las ideas y el lenguaje que tanto los estudiantes como el docente habían adquirido al trabajar con microdatos y con el bienestar.

Trabajar con un enfoque lúdico implica tener una forma exploratoria, experimental y creativa de abordar tareas abiertas en las que haya más posibles soluciones para situaciones relevantes, junto a otras personas. Se trata de un enfoque basado en proyectos en el que los creadores trabajan en proyectos que les importan, colaborando y compartiendo con sus compañeros, y experimentando y probando.

Enseñanzas extraídas

Trabajar con enfoques lúdicos requiere que el docente tenga en cuenta varias cosas.

- Evitar largas instrucciones del docente. En su lugar, se deben utilizar tareas abiertas, sin respuestas correctas o incorrectas, en las que el docente y los estudiantes sientan curiosidad por investigar los fenómenos juntos. Es preferible hacer resúmenes breves que incluyan los conocimientos y las habilidades de los estudiantes.

- Cuando se trabaja con un recuerdo de la escuela, algunos estudiantes necesitan un ejemplo (por ejemplo, del docente), ya que quizá no tengan el lenguaje necesario para la parte emocional de los recuerdos. Construir recuerdos en LEGO puede ofrecer nuevas formas de expresión.
- Trabajar de forma creativa, crear e investigar lleva su tiempo, incluso para los estudiantes acostumbrados a trabajar de forma lúdica. Este tipo de enseñanza requiere un horario flexible que permita a los estudiantes sumergirse en ella.
- Es fundamental que en todas las fases los docentes asignen tiempo suficiente para aprovechar todo el potencial del diseño del aprendizaje. Sin embargo, hay un valor significativo en los debates iniciales sobre qué es una buena jornada escolar, cómo puede medirse y cómo evaluar el entorno de aprendizaje compartido. Estos debates ayudan a desarrollar nuevos conocimientos y un lenguaje común para futuros proyectos e investigaciones. Al mismo tiempo, ofrecen al docente una perspectiva única de lo que es valioso para el día a día escolar de los estudiantes y qué entorno de aprendizaje y enfoques pedagógicos deben priorizarse.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.