

Juego de mesa *El escarabajo dorado**

Board Game “The Gold Bug”

Jhon Fredy Vargas**

Para citar este artículo: Vargas, J. F. (2014). Juego de mesa El escarabajo dorado. *Infancias Imágenes*, 13(2), 206-217

Recibido: 20-septiembre-2014 / **Aprobado:** 3-diciembre-2014

Resumen

El juego es una actividad humana fundamental y esencial para desarrollar las actitudes y habilidades del ser humano. El juego nos permite ser seres integrales. Huizinga ya lo mencionó cuando señaló que este es un aspecto virtual que los humanos usamos con una “finalidad terapéutica”. Por eso presentamos una diatriba a favor del juego en relación con la literatura, la lectura y la escritura en el aula de clases. Consecuentemente, la conjunción de estos elementos configura una didáctica con énfasis lúdico. La transmediación de la literatura a la lúdica permite un acercamiento más significativo de los estudiantes a la lectura, la escritura, las TIC y la literatura.

Palabras clave: didáctica, pedagogía crítica, transmediación, innovación

Abstract

Playing games is a fundamental and essential human activity to develop attitudes and skills of the human being. A game allows us to be whole beings. Huizinga already mentioned it when he said that this is a virtual appearance that humans use with “therapeutic purposes”. Therefore, we present a diatribe in favor of games in relation to literature, reading and writing in the classroom. As a result, the combination of these elements set a teaching with emphasis on playful. The transmediation of literature to playful allows a more meaningful approach of students to reading, writing, ICT and literature.

Keywords: didactics, critical pedagogy, transmediation, innovation

* Avances de investigación *Didáctica de la literatura* (inició en julio de 2013).

** Licenciado en Humanidades y Lengua Castellana; docente de Humanidades en la Secretaría de Educación de Bogotá. Correo electrónico: varjhon@hotmail.com

INTRODUCCIÓN

El juego de mesa permite explorar, aprender y conocer. Para Severino (2005) es “un instrumento didáctico básico que posee un tablero y accesorios, así como una forma de interacción mediada” (p.13), ya que el tablero centraliza la atención desde los aspectos como el espacio, el orden, los accesorios y las reglas. Por ello el juego posee la capacidad de sustraernos del mundo, y también es un reflejo de las interacciones sociales.

Los juegos de mesa permiten ampliar las dimensiones humanas, ya que insertan a los sujetos en una dinámica virtual en donde se pone a prueba la creatividad y la imaginación para proyectar una victoria, usando las habilidades y estrategias posibles. Habilidades *intelectuales*, como el razonamiento; *afectivas*, como la autoestima, la percepción del otro; y *sociales*, como el saber colegir, negociar e interactuar con los jugadores. Así, el juego puede ser utilizado por la escuela para motivar, formar y consolidar aprendizajes.

El primer juego de mesa del que se tiene constancia con nombre propio es el juego egipcio del *Senet*, cuyos más antiguos restos se remontan hasta hace 5.500 años, y que fue representado en pinturas murales y en tesoros de tumbas faraónicas. En la tumba de la esposa del faraón Ramsés II se puede encontrar una pintura donde la propia Nefertari juega contra un enemigo invisible, tal vez en competencia con los mismos dioses

En conclusión, los juegos son una expresión abstracta de actividades humanas como la subsistencia, la horticultura, la caza, la aventura y la lucha. A causa de ello, se puede implementar en las escuelas para dinamizar y cristalizar valores pedagógicos que repercutan en la cotidianidad de los estudiantes. Es una herramienta que permite un uso interdisciplinar y multimodal de los procesos académicos, partiendo de situaciones concretas a abstractas. A continuación se presenta cómo se desarrolló la experiencia pedagógica literaria del juego *El escarabajo dorado*, cuyo fundamento es el cuento de Edgar Allan Poe que lleva el mismo título.

MARCO TEÓRICO

La lectura... ¿El lector? Entre lectores-internautas y la función de los textos

Sobre la lectura, Bourdieu afirma que: “Es un consumo cultural, que no es sino uno entre otros, que tiene particularidades” (2010, p.253). Las particularidades son las relaciones sociales que cumple la lectura en la sociedad, que se expresan en las preguntas: ¿Quién es el lector? ¿Cómo lee? ¿Qué uso se da a lo que se lee? Bourdieu señala que “el lector es alguien muy diferente, es alguien cuya producción consiste en hablar de las obras de otros. Esta división que corresponde a las del escritor crítico, es fundamental en la división de trabajo social” (p.254). Entonces, el lector no es una especie de trabajador burocrático, como se interpretarían básicamente las palabras de Bourdieu, sino un lector funcional o con sentido hacia la construcción de conocimiento y socialización de la experiencia lectora.

Tales cuestionamientos nos lanzan a las concepciones sobre la lectura, en el sentido de la lectura con énfasis en lo social, pues mediante ella existe una democratización de los textos y del valor de la experiencia lectora, mediada por objetos didácticos como el blog y el juego de mesa. El valor de la lectura surge en Bourdieu (2010) desde una crítica social a los procesos de producción y los sujetos que producen “legítimamente”, ya que “la creatividad aparece menos como una virtud profesional (de artistas, escritores y científicos) o una gracia de aristócratas; se anuncia como una virtud para la generación de valor en el trabajo y el disfrute personal” (p.54). Por lo tanto, señalamos y reivindicamos que el lector debe gozar de un universo de posibilidades para ejercitar dicha actividad de creación mediante la lectura de literatura.

Chartier (citado en Canclini, 2007, p.80.) señala:

Se lee de otras maneras, por ejemplo escribiendo y modificando. Antes, con el libro impreso, era posible anotar en los márgenes o huecos de la página, “una

escritura que se insinuaba pero que no podía modificar el enunciado del texto ni borrarlo”; ahora el lector puede intervenir el texto electrónico, “cortar, desplazar, cambiar el orden, introducir su propia escritura”.

A causa de ello se propuso la creación de un blog que se conectó con el juego de mesa, para que los lectores entraran en diálogo con diversas plataformas y se acercaran al acervo cultural, como señala Canclini (2007), cuando se refirió a Bajtín: “La cultura como un proceso de interacción fue, en primer lugar, algo evidente (...), y en las artes y la literatura para quienes vieron la relación literaria como un diálogo” (p.73).

En consecuencia, ya no se hablaría propiamente de lectores, sino de *internautas*, porque accedieron a plataformas concretas como el juego de mesa y a virtuales como el blog; que les permiten aventurar en la red del conocimiento. Para Canclini, “ser internauta aumenta, para millones de personas, la posibilidad de ser lectores y espectadores” (p.78). Por lo tanto, la pregunta sobre la función de los textos en la era digital es fundamental, porque se cree que leer un texto es simplemente comprenderlo, descubrir sus niveles de textualización (el sintáctico, el semántico y el pragmático) y, por último, reproducirlos mediante producciones posteriores. En realidad no todos los textos están hechos para ser comprendidos en ese sentido porque, según Bourdieu: “hay que hacer (...) una crítica del estatus social del documento: ese texto ¿para qué uso social se ha hecho?” (2010, p.257). ¿Qué comunican los textos cuando se los interroga? No solo como textos, sino en su valor de uso social, ya que pueden transmitir un valor agregado, la información sobre su naturaleza ideológica. La creación de un juego de mesa desde el cuento *El escarabajo de oro*, del maestro del terror Edgar Allan Poe, es una propuesta lúdica a la reflexión sobre el uso social de la literatura en la escuela.

Innovación: juego de mesa *El escarabajo dorado*

Los niños y el juego son un solo espíritu, no hay niño en el mundo que no juegue, todos los niños lo practican con espontaneidad y alegría. Está

demostrado que permite desarrollar la personalidad del niño. Según la Unesco: “La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad” (1980, p.5).

Así las cosas, la escuela no debería dejar por fuera este aspecto esencial; está en la imperiosa necesidad de tenerlo en cuenta, aprovecharlo y proyectarlo. Aunque, en efecto, el juego ofrece al pedagogo un medio de conocer mejor al niño y de renovar los métodos pedagógicos, su introducción en la escuela plantea numerosos problemas de índole cognitivo, actitudinal y procedimental.

Para Henry Bett (1926),

los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación; para otros, el juego es una actividad funcional de distensión, o bien el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden, o ya no pueden, absorber (p.7).

El juego está cargado de elementos psicológicos determinantes para comprender las manifestaciones de los niños y sus modos de pensamiento y comportamiento.

La etimología nos enseña por ejemplo que el adjetivo *lúdico* (o *lúdico*) deriva en términos modernos como *ludoteca*. Entonces el juego es un espacio concreto que se proyecta hacia lo abstracto, ya que nos facilita la construcción de conocimientos, comportamientos, actitudes y personalidades. Chateau (1955) señala que “el lugar ocupado por el periodo de juego en la infancia es también un signo equívoco de la inferioridad o superioridad de una especie”. Lo menciona porque los animales también juegan, pero lo que los diferencia de los humanos es el desarrollo de la *psique*, ya que esta configura la personalidad del niño, el juego es el centro de la vida los niños. Ante ello, los maestros deberían incluirlo en algunas interacciones del currículo, pues el niño sin esta modalidad pedagógica se pierde la esencia misma de la función

que nos rige... Es imposible dejarlo por fuera del escenario escolar.

La propuesta pedagógica

El enfoque de la propuesta es la multimodalidad en el aprendizaje, una propuesta didáctica y pedagógica que retoma aspectos de la psicología, la lingüística, la sociología y la teoría crítica. Ahondaremos sobre este tema y sobre asuntos de lo público, lo privado, la didáctica crítica y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Lorente (2009) dice que: "Para el individuo, el espacio público no es más que una especie de pantalla gigante en la cual se proyectan las preocupaciones privadas" (p.101). Aquí se necesita cuestionar la formación crítica del individuo, porque antes debe tener plena conciencia de su ser ciudadano, como hombre político y social, teniendo presente la personalidad.

El uso social de la literatura mediante el juego no pretende ser únicamente moralizante, sino más bien potenciador del derecho a la autonomía del jugador, que ahonda en la capacidad para tomar decisiones, asumir consecuencias y evaluar el actuar. El propósito es permitir el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños para que puedan autorregularse en comunidad, sopesando las posibilidades culturales que le ofrece el mundo.

La didáctica es fundamental para trazar modelos de conducción pedagógica, pero debe ligarse al contexto de la escuela y promover una interacción entre el contexto próximo de los educandos y los ideales de formación. Según Escudero (1981) la didáctica es la "ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendientes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral" (p.17).

Los objetos didácticos que se produzcan sobre esta línea de investigación deben generar reflexiones críticas entre el estudiante y el conocimiento. En conclusión, se aborda una actitud crítica, entendida así: "cuando somos capaces de abordar el

análisis de un objeto —o fenómeno— desde una perspectiva diferente a la usual, suscitando pensamientos divergentes y creativos respecto al mismo" (Lorente, 2009, p.110).

Aportes de la teoría crítica

Los postulados de este apartado circunscriben la posición pedagógica que proponemos en nuestras interacciones escolares. El objetivo no es dar cuenta de la naturaleza analítica de la teoría crítica, sino fundamentar principios de formación que dicha teoría irradia hacia la didáctica y la pedagogía.

La ruta para la formulación de teorías desde el aspecto crítico del pensamiento comprende estos pasos: descripción de fenómenos sociales, comparación detallada de hechos escogidos en su conjunto y formación de conceptos generales. Como podemos apreciar, el proceso para la construcción de las teorías es cíclico, depende del estudio que realice el investigador en comunidad, pues no son meros datos sin carne viva, sino datos e informaciones conjuntas que surgen desde el diálogo intersubjetivo con los actores sociales.

Cabe señalar que el hecho pedagógico es una construcción social, el profesor no arremete su voluntarismo pedagógico a ultranza de las conclusiones positivas que desea imponer, máxime cuando es consciente del papel histórico que cumple. El acontecer pedagógico surge de la dialéctica entre sociedad y ciencia, ponderando la experiencia y las hipótesis de los contextos cotidianos. Aunque, como vemos, la intención es proponer que las clases oprimidas accedan a educación de calidad, con conciencia sobrepasando el pensamiento gregario y encerrado para superar las desigualdades sociales.

En conclusión, la escuela debería ser un espacio para la reflexión constante del futuro en el presente, porque allí es donde se proyectan las posibilidades de la existencia humana; no es únicamente un campo de adiestramiento para la producción de la industria, sino un espacio para la formación del pensamiento... narrativo, fantástico, creativo y lúdico. En palabras de Horkheimer el

escenario escolar no solo debe desarrollar “la capacidad para realizar actos de pensamiento tales como se requiere en la vida social y en la ciencia” (2000, p.55). Por lo tanto, esta investigación centra su atención en el juego que libera y potencia la personalidad sin verificar horarios, sin simular y continuar en la contradicción social.

Descripción del juego de mesa *El escarabajo dorado*

Ese es un juego creado con base en el cuento *El escarabajo de oro*, de Edgar Allan Poe.

Edades:

10 a 17 años (las instrucciones varían según la edad).

10 a 15 años: las preguntas se enfocan en la comprensión lectora (competencia literal) de textos cortos.

16 a 17 años: las preguntas se enfocan en cuestiones sobre qué es investigar.

Modalidad del juego:

habilidades lectoras, específicamente la competencia literal.

Propósito:

desarrollar el nivel básico de competencia lectora mediante el juego de mesa.

Número de jugadores:

cuatro.

Descripción de tablero:

Imagen 1. Tablero de juego



Fotografía del tablero del juego de mesa *El escarabajo dorado*

Dicho juego tiene un soporte digital, en forma de blog. En internet se ha creado un sitio para complementar, ampliar y difundir el juego de mesa, recurriendo a los aportes y críticas por parte de los estudiantes a esta multimodalidad en el aprendizaje. En el blog *Sigue las huellas* hay una versión virtual del juego y del cuento de Edgar Allan Poe, así como opciones para explorar, comentar y construir socialmente la herramienta didáctica.

El tablero, que es de madera, tiene las cuatro salidas, una para cada jugador; en el camino de las rutas hay tres objetos y tres trivias respectivamente. Las trivias son preguntas de comprensión lectora, por cada respuesta positiva el jugador adquiere el objeto de la casilla siguiente para encontrar el tesoro (estos objetos también son comodines: la guadaña, el cordel y el perro). Los comodines son puntos extras que se necesitan para encontrar el tesoro. El juego se desarrolla en la isla de Sullivan (como en el cuento), allí hay una cárcel, así que el jugador debe procurar no entrar en ella. En el centro o llegada está el escarabajo dorado con una llave para abrir el cofre que contiene una última prueba y un premio para el ganador (imagen 2).

Imagen 2. Premio para el ganador



Piezas del juego:

1 tablero de madera

4 cartas de los personajes con su descripción, que se ubican en la salida

Imagen 3. Cartas de cada jugador



4 fichas movibles de los personajes

Imagen 4. Fichas



12 comodines con color representativo en la parte inferior y significado en el respaldo, repartidos así:

4 comodines de ayuda (palas de color azul). Significa que el jugador ante una trivía compleja de comprensión puede optar por una pregunta más sencilla, que estará al respaldo del comodín.

Imagen 5. Comodines azules



4 comodines (calaveras de color negro). Significa que el jugador pierde un comodín de ayuda, en este caso una pala.

Imagen 6. Comodines negros



4 comodines negativos (farol de color rojo). Significa que debe retroceder una casilla en la ruta del tablero.

Imagen 7. Comodines rojos



1 dado con los números uno y dos para moverse por las casillas. Este dado contiene los colores para los comodines (azul, rojo y negro), porque cuando el jugador haya sacado el mismo color dos veces seguidas en cada partida, adquirirá un comodín. El dado trae un lado en blanco, el cual

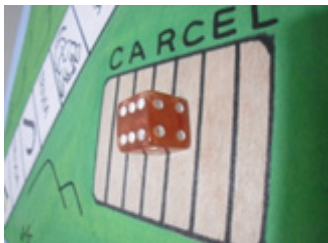
significa que se pierde un turno. Si se acumulan dos turnos consecutivos en blanco, el jugador debe entrar a la cárcel.

Imagen 8. Dado con colores y dos números



1 dado con todos los números, el cual sirve para salir de la cárcel. Únicamente se sale sacando el puntaje más alto del dado, por lo tanto, con el seis saldrá el jugador de la cárcel a la casilla donde estaba antes de caer en la prisión.

Imagen 9. Dado con seis números y detalle de la cárcel



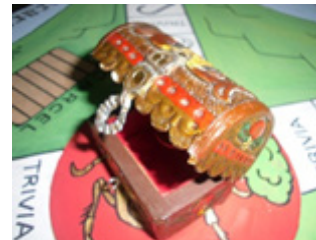
1 llave en la espalda del escarabajo para abrir el cofre y completar la última prueba.

Imagen 10. Punto de llegada y llaves



1 cofre de madera mediano con la última prueba

Imagen 11. Cofre



Objetivo: desarrollar la competencia lectora en los jugadores usando como estrategia didáctica el juego de mesa.

Requisitos del juego: la ruta empieza desde la casilla de salida hasta el círculo rojo con el escarabajo dorado, la llegada. Hay dos tipos de casillas, uno es la trivia, que es sobre preguntas de comprensión lectora, y una casilla de objetos a la cual se pasa automáticamente contestando correctamente las preguntas de cada trivia. El primero que llegue al escarabajo dorado toma la llave y abre el cofre para completar la última prueba.

En momento de empate se deben contar los comodines que adquirieron los jugadores, el que tenga más comodines positivos podrá tomar la llave y completar la última prueba. Hay que recordar que los comodines son objetos que ayudan a obtener el cofre, pero también hay comodines negativos, y que los objetos del tablero se cuentan como comodines (guadaña, cordel y perro). Se pueden modificar las reglas para obtener los comodines, creando pruebas propias, mediante penitencias o acciones de la vida cotidiana como bailar, cantar, hacer fonomímica, dibujar a la persona de la derecha, etc.

Rol del maestro: el maestro toma la posición de coordinador en las plataformas donde se trabajó, es decir, en el blog *Sigue las huellas* Él es un orientador de los enlaces y de los contenidos, pero está sujeto a las modificaciones y sugerencias de los internautas. En el juego, el maestro es una especie de árbitro que posee protagonismo inicial, porque

antes de empezar las partidas leerá las reglas y ampliará la información pertinente que requieran los jugadores; después será un observador más de las acciones de los jugadores, ya que la idea es que exista una autorregulación por parte de los estudiantes en el escenario del juego.

No se trata de que el profesor al iniciar sea dinámico y después pasivo, sino que sus fuerzas pedagógicas se evidenciarán con más potencia antes y después de realizar la dinámica del juego, porque después tendrá un protagonismo esencial, promoviendo la lectura de otros textos literarios y su socialización.

Rol del estudiante: para el caso del blog, el estudiante es un internauta, porque debe moverse entre dos espacios interrelacionados, el blog y sus contenidos y el juego de mesa. Entonces, sus acciones estarán encaminadas en principio a la exploración libre de este recurso digital y sus propuestas. Después de acceder a esta plataforma, se desplazará, por invitación del docente, hacia el juego de mesa, para vivenciar un contenido del blog. La actitud crítica es esencial en este trabajo porque al juego y al blog le subyace una serie de preguntas sobre la producción de sentido, y no únicamente sobre la reproducción de sentido.

Resultados de la innovación

El resultado de la experiencia fue gratificante porque nos acercamos de forma inusual a los estudiantes, ellos accedieron a un cúmulo de posibilidades

para la exploración del conocimiento, la formación crítica y divertida. Los elementos didácticos contruidos irrumpieron en el escenario de la cotidianidad escolar para construir espacios de reflexión y acción frente a la lectura y la literatura con sentido crítico.

La mediación de la literatura por un juego de mesa fue la posibilidad para promover la lectura y la exploración de diversas fuentes de conocimiento, porque la extrafuncionalidad del objeto pedagógico provocó en los estudiantes diversas modalidades de aprendizaje. En el tablero del juego había estaciones asociadas a lectura, como las casillas y sus estaciones, como casillas asociadas al azar, al juego, a la suerte... conjugación estu- penda entre lectura, literatura y azar.

Los estudiantes que terminasen el juego debían descifrar el mensaje oculto que contenía el cofre: mientras en el relato de Edgar Allan Poe se usaban los pictogramas como camino de migajas para que Mr. Legrand descubriera la ubicación del tesoro; en el juego de mesa se usaron los pictogramas para avanzar en la interpretación y conocer a los lectores competentes. En este momento, la lectura dejó de ser literal para convertirse en una instancia global, contextual y de interpretación, y las actitudes y las expresiones de los estudiantes se enfocaron en la complejidad, laboriosidad y rapidez para completar el reto. A continuación se evidencia el mensaje oculto, las pistas y los esfuerzos de los estudiantes por completar la interpretación del mensaje.

Imagen 12. Fragmento del texto

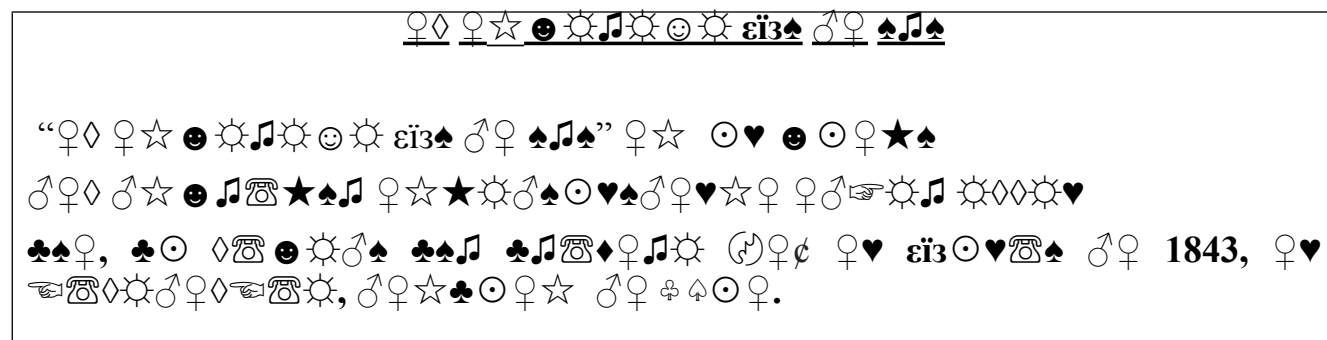


Imagen 13. Pistas para descifrar el texto

LETRA	SÍMBOLO
A	☀
B	
C	☹
D	♂
E	♀
F	☞
G	☜
H	☎
I	☎
J	εϊ3
K	☞
L	◇
M	◆
N	♥
O	♠
P	♣
Q	♣ ♠
R	🎵
S	☆
T	★
U	☉
V	☞
W	••
X	☞
Y	
Z	¢
Ñ	∂
CH	©

Posteriormente, los estudiantes debían continuar en una modalidad del aprendizaje distinto, etapa que se denominó “creación y producción de juegos”. La capacidad para leer se fundamenta en las habilidades interpretativas de los estudiantes, es decir que se debía pasar de la simple *doxa*, lectura y discusión del proceso, a la *poiesis* o producción

de juegos por parte de los estudiantes con fines lúdicos y cognitivos.

Imagen 14. Fotos del momento de interpretación del texto



La lectura de la literatura debe llevar a los lectores hacia sentidos plurisignificativos de interpretación, siguiendo la naturaleza del texto, pero incluyendo, según Eco (1985), la capacidad para trascender la información inmediata en mensajes ocultos que pueden convertirse en textos con actos de habla que recrean, enriquecen y actualizan el texto originario, lo que permite renovar los horizontes posibles de interpretación y canalizar la estrategia implementada hacía la creación de juegos propios.

En el transcurso del proceso se usaron las tecnologías de la información y la comunicación, ya

que se investigó en la web cómo crear juegos de rol, de mesa y temáticos. En la creación de los juegos se evidenció el trabajo en equipo, el aprendizaje colaborativo, la asignación de roles como manifestaciones propias de la dinámica de grupo. En una jornada de sensibilización los estudiantes leyeron el cuento: *El soldadito de plomo*, de Andersen, para crear sus propias historias y sus juegos. Posteriormente compartieron a la comunidad sus producciones (ver imágenes de la sensibilización).

Imagen 15. Sensibilización



Puesta en escena del acercamiento TIC y juegos. Colegio José Martí, IED - Biblioteca El Tunal, Bogotá, 2014.

En la etapa final del proceso se promovió entre los estudiantes la creación de un blog donde expresaran los conocimientos que habían adquirido, así como las dificultades que tuvieron. Por consiguiente allí registraron las percepciones que tenían sobre el trabajo realizado. Se recalca que las preguntas no se enfocaron únicamente hacia los conocimientos adquiridos, sino que también se tuvieron en cuenta las estrategias, los móviles, los ambientes y factores asociados al aprendizaje y al fomento de la lectura de literatura... Por eso afirmamos que es más relevante preguntar sobre la experiencia de aprendizaje y luego sobre los resultados cognitivos obtenidos, ya que la modalidad de aprendizaje usada prescinde de lo instrumental y enfatiza en la experiencia estética del juego, de la lectura, de la literatura y del aprendizaje.

Por lo tanto, el rol del docente es fundamental al inicio y después de las actividades de exploración

porque él es quien inserta las situaciones de aprendizaje en el contexto cotidiano de los estudiantes. El propósito del proyecto en un primer momento fue acercar a los estudiantes de manera didáctica a la lectura, la investigación y la literatura mediante el blog y el juego de mesa, pero la intención posterior fue fundamentar la actitud crítica del estudiante para que relea el contexto histórico donde él está insertado.

El resultado desde el juego de mesa fue satisfactorio, falible y lleno de muchas posibilidades de interpretación. Los estudiantes al iniciar la sesión de juego estaban potencialmente curiosos, querían saber de qué trataba, qué tenía el cofre, cómo se jugaba, por qué las fichas. Luego los profesores les explicaron los elementos y funciones del juego, el tablero, las casillas, la ruta, la cárcel, el objetivo y los espacios; luego se leyeron las reglas y las posibles modificaciones, y por último se dio la pauta para que jugaran-exploraran.

Los chicos se enfrentaron a pruebas de comprensión lectora y a objetos que les servían para obtener el tesoro. En las sociedades capitalistas se cree que el tesoro es un premio material, pero

en este caso era un reconocimiento y un premio simbólico por las capacidades lectoras en los tres niveles (literal, intertextual y contextual-crítico), aunque esto al principio causó decepción entre los estudiantes, después comprendieron que el mejor premio no es una cosa material, sino su propio proceso de formación, tamizado por la experiencia didáctica y divertida (ver impresiones escritas en el blog *Sigue las huellas*).

CONCLUSIONES

En el enfoque de la didáctica crítica se mencionaba que la dignidad humana se debe vincular en todas las acciones pedagógicas, y que la formación del ciudadano estaba relegada a “la pantalla gigante”, es por eso que la formulación y desarrollo de este proyecto revitaliza los aspectos marichitos de la personalidad de los estudiantes en el escenario de la escuela. El juego como estrategia concreta posibilitó el acercamiento entre estudiantes, competencias en lenguaje y el desarrollo del pensamiento crítico, ya que se trabajó la lectura en nivel literal, social y de goce; así como en la

Imagen 16. Aportes en el blog *Sigue las huellas*



lectura del cuento, se abordaron preguntas sobre el racismo, partiendo del personaje Júpiter, que es de ascendencia africana.

El enfoque pedagógico desde una propuesta didáctica es fundamental para llevar a cabo acciones que impacten en la experiencia de los estudiantes y de los profesores, porque su práctica y el contexto están atravesados por discursos y hechos históricos que puede reconocer. Entonces, al plantear este proyecto hay que ser conscientes de las limitaciones, pero ante todo de las posibilidades: las que brindan los estudiantes y los hechos.

Por lo tanto, concebir la enseñanza-aprendizaje desde el enfoque crítico, vincularlo con el juego, la lúdica, las tecnologías, la multimodalidad, la literatura y la comprensión lectora abre un universo de posibilidades que permite a los estudiantes y profesores no ceñirse a prejuicios, sino vivenciar conjuntamente los procesos pedagógicos, en torno a rituales antiquísimos de interacción concreta y abstracta, el juego y la comunicación mediada.

Los estudiantes tomaron los objetos didácticos (blog y juego de mesa) como instrumentos para interactuar, conocer, aprender, divertirse, comunicar y autoevaluar. El entusiasmo y espontaneidad de las actividades permitieron vincular aspectos de su personalidad que antes no se habían tomado en cuenta para repensar la labor docente, la cual no se forma únicamente para la producción de mano de obra calificada, sino para la configuración de experiencias significativas que permitirán consolidar su personalidad ahora, para el presente.

REFERENCIAS

- Bourdieu, P. (2010). *El sentido social del gusto: elementos para una sociología de la cultura*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Canclini, N. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa.
- Chartier, R. (2001). Lecteurs et lectures à l'âge de la textualité électronique. Recuperado de http://cv.uoc.edu/~04_999_01_u07/chartier2.html
- Chateau, J. (1955). *El carrete y la imaginación en el juego de los niños*. París: Librería Filosófica J. Vrin.
- Eco, U. (1985). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Escudero, J. M. (1981): Modelos didácticos. Barcelona: Oikos-Tau.
- Horkheimer, M. (2000). *Teoría tradicional y teoría crítica*. Barcelona: Paidós.
- Lorente, P. G. (2009). *Didáctica crítica y comunicación*. Barcelona: Octaedro.
- Unesco. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: serie Estudios y documentos de educación.

Páginas electrónicas consultadas

- <http://es.wikihow.com/hacer-tu-propio-juego-de-mesa>
- <http://www.ludoteka.com/juegos.html>
- <http://teachnancymoreno.blogspot.com/2013/04/que-es-investigar.html>

