

EL JUEGO Y LA LECTURA LÚDICA COMO HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS PARA EL USO DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN QUE POTENCIEN LA CONSTRUCCIÓN DEL PENSAMIENTO



ADRIANA MARIA ZULUAGA MONSALVE
Profesional en Desarrollo Familiar
Profesora Universidad Autónoma de Manizales
Coinvestigadora Proyecto Biblioteca Digital desde Colombia

En la sociedad del conocimiento se hace necesario buscar nuevas y mejores formas de acceder a la información y a la comunicación y es en este aspecto que la Educación debe incursionar y proyectarse como gestora y promotora de innovaciones pedagógicas acordes con el contexto, con las situaciones sociales, económicas y culturales de los sujetos. A inicios del siglo XXI no pueden seguirse ignorando los cambios generados por los avances tecnológicos. Sólo una educación que

mirar el presente puede construir para el futuro. Vivimos en un mundo cuyos espacios y tiempos han sido modificados sustancialmente. Conocemos de manera diferente, sentimos de manera diferente, somos diferentes, nos expresamos diferente, vivimos diferente. «Los medios - y en especial los medios de comunicación - son mediaciones que necesariamente contribuyen a cambiar la manera de ver y de expresarse del hombre..... Los medios son mediaciones del hombre: éste los usa para representarse y conocerse» (CAMPO, 1993. Pág. 159)

Esto hace que en nuestra labor como docentes trascendamos la concepción que tenemos sobre educación y la pedagogía misma y pensemos más allá de la simple transmisión de información y conocimiento pensemos más en potenciación y construcción de individuos que hacen parte de un entorno social al cual proyectarán todos los conocimientos que han aprendido.

Pudiéramos pensar que lo expuesto anteriormente es una contradicción, y no lo creo así, pues la educación y los procesos pedagógicos se convierten en los elementos fortalecedores de los procesos de enseñanza - aprendizaje, sin embargo se deben apoyar en estrategias tecnológicas de información y comunicación actuales y ahí es donde los educadores debemos asumir una posi-

ción con relación a sus usos, pues estos tendrán el éxito que se quiere dependiendo de la intencionalidad con la que se utilice. Los medios siempre han existido y siempre se han utilizado en los procesos educativos; desde la voz y el cuerpo del docente hasta la incursión de medios mecánicos, eléctricos y electrónico: lo importante es reconocerlos como tal: *como medios*. Los procesos educativos cambian con la utilización de los medios, en tanto que son mediaciones que el profesor utiliza, pero su sentido lo da su uso: el cómo y el para qué en los procesos de enseñanza - aprendizaje. De ahí que los medios se conviertan en otro recurso más que se incorpora a los procesos pedagógicos.

«Nuestros sistemas educativos deben no sólo preparar niños para que lleguen a ser los trabajadores del mañana, sino también ciudadanos del mundo y aprendices a lo largo de toda su vida. Las generaciones que nos siguen deben aprender a usar con sabiduría la tecnología, ética y responsablemente, para el bien de toda la humanidad. Así mismo, deben aprender a «pensar globalmente y actuar localmente». Deben ser tolerantes, pacientes, humildes, responsables y respetuosos. Deben aprender a cooperar, comunicarse y colaborar con gente de diferentes razas, culturas, géneros, nacionalidad, comunidades, religiones y creencias filosóficas.

Este es un requerimiento muy grande para nuestros

«...en nuestra labor como docentes trascendamos la concepción que tenemos sobre educación y la pedagogía misma y pensemos más allá de la simple transmisión de información y conocimiento...»

«Los medios siempre han existido y siempre se han utilizado en los procesos educativos; desde la voz y el cuerpo del docente hasta la incursión de medios mecánicos, eléctricos y electrónico: lo importante es reconocerlos como tal: como medios.»

sistemas educativos, particularmente para aquellos que luchan por transformarse de los prototipos tradicionales de la escuela de la tribu, la escuela de los pioneros, la escuela de la fábrica de nuestro pasado, «en organizaciones que aprenden» y «comunidades globales de aprendizaje». Las nuevas tecnologías de comunicación y colaboración pueden ayudara los educadores a enfrentar estos retos.

No podremos nutrir aprendices globales a menos que tengamos una visión del sistema de aprendizaje global y de la comunidad global. No podremos nutrir trabajadores del conocimiento y aprendices a lo largo de toda la vida, sin antes tener escuelas ricas en conocimiento intensivo, en información. El concepto tradicional de escuela debe cambiar y debe evolucionar en su lugar a un sistema global de centros de aprendizaje.

Las tecnologías avanzadas por sí mismas no reformarán la educación, ni cambiarán las estructuras de las escuelas, pero si podemos distribuir equitativamente la capacidad técnica, podremos comenzar a brindarla a quienes tienen visión de reforma educativa para que exploren su magia, podremos empoderar a los profesores para que sean guías creativos de quienes serán aprendices a lo largo de toda su vida, dar aliento a padres cariñosos y conocedores, para que ayuden a facilitar el aprendizaje a los profesores de las escuelas, y así propiciar los cambios culturales al

interior de los sistemas y de las comunidades soporte, que son necesarios para reestructurar la escuela y reformar la educación». (Kathy RUTHKOWSKI, citada por GALVIS PANQUEVA, Alvaro En: RIE Revista de Informática Educativa, Vol. 11 N° 2, 1998)

APORTES DEL USO DE TECNOLOGIAS A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE:

El incorporar este tipo de innovaciones tecnológicas en los procesos de enseñanza - aprendizaje son avances importantes para la educación, por cuanto posibilitan generar y validar diversas formas de acceder al conocimiento que son igualmente válidas como la presencialidad y el acompañamiento permanente del docente en la formación de los educandos. Sin embargo es necesario aclarar que la utilización de estos medios cobra significancia según el objetivo, la credibilidad y la posición con la que se asuma su uso, en otras palabras según su intencionalidad, pues el medio por sí sólo no enseña, sino según su conceptualización e intencionalidad.

A continuación plantearé algunos de los beneficios que considero son aportes importantes en su uso:

I. Diseño y presentación de la información: Con este as-

pecto quiero resaltar el esfuerzo y tiempo que se tiene que dedicar al trabajo que con anterioridad se ha tenido que elaborar, por cuanto en el proceso de enseñanza - aprendizaje, en esta modalidad, cobra valor por su particularidad y aplicabilidad para propósitos académicos, es decir, el incorporar tecnologías y medios virtuales exige a las instituciones pensar y diseñar sus propios currículos acordes con las exigencias del medio y del tipo de profesional que se quiere formar. Aquí la *información* no es sólo un cúmulo de datos sino una elaboración conceptual y pedagógica que acompaña al sujeto en el desarrollo de destrezas y habilidades propias de su disciplina. Esto exige tanto a docentes como a estudiantes, padres de familia y directivos un cambio de actitud frente al reconocimiento de nuevos y diferentes espacios interactivos a los que culturalmente han estado acostumbrados, es decir, el concepto 'aula' trasciende el espacio y el tiempo, ya no será el espacio físico exclusivo para desempeñar este tipo de actividad y un



tiempo limitado de acción, sino que se implementarán diferentes formas de comunicación e interacción en las cuales el diálogo de saberes permitirán la construcción de nuevas y diferentes formas de acceder al conocimiento.

Lo anterior no quiere decir que el papel que cumple el docente se pierda o se desconozca, por el contrario exige mucha más entrega e innovación, por cuanto sus materias no serán lo mismo, desde lo pedagógico, sino que serán construcciones conceptuales, teóricas y metodológicas propias cargadas de creatividad, representaciones simbólicas, de acompañamientos lúdicos que hagan del aprendizaje, de la información y del contenido un proceso agradable y motivante de adquisición de conocimiento.

Teniendo en cuenta lo anterior, la estructuración lógica del material se convertirá en

un elemento fundamental en el proceso de diseño y estructuración que hace el docente de sus textos, además teniendo en cuenta que ésta es una de las características indispensables del aprendizaje significativo, ya que el estudiante puede y debe relacionar lo aprendido con sus conocimientos previos o con experiencias previas; aquí cobran validez la vida cotidiana, es decir, el cúmulo de experiencias y aprendizajes que el estudiante ha adquirido a través de su vida los cuales le permiten confrontar e indagar acerca del conocimiento. Este proceso implica para el docente presentar la información de manera procesada y acompañada de preguntas que envuelvan o involucren al estudiante en el tema a trabajar. Además es necesario recordar que la lógica o estructura de presentación del contenido o materia de estudio determina la manera cómo el conocimiento debe ser representado y, por consecuencia, la tecnología(s) más adecuada.

2. *Selección de tecnología educativa:* Entendida como

«los medios de comunicación artificiales (tecnologías tangibles), medios de comunicación naturales y métodos de instrucción (tecnologías intangibles) que pueden ser usados para educar» (ESCAMILLA, 2000, Pág. 15). Este es un elemento fundamental en el contexto del proceso educativo porque dependiendo de su selección, uso y creatividad se podrán lograr los objetivos esperados en el proceso de enseñanza - aprendizaje, para nadie es desconocido el siguiente planteamiento: lo que se ve y se escucha perdura en la memoria y afortunadamente este tipo de medios dan la posibilidad de combinar e intercalar imágenes, textos, audio, entre otros que ayudan a asociar y apropiarse el conocimiento.

3. **Asumir una corriente pedagógica:** Como es claro que los contenidos que se elaboran como medios de información tecnológicos tiene fines académicos, se hace necesario entonces, asumir una postura pedagógica en su concepción y planteamiento, esto quiere decir que según su currículo, su filosofía y su



modelo pedagógico, se deben diseñar los cursos interactivos virtuales, porque de lo que se trata es de fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje y no masificar a los educandos a través del manejo de información y del conocimiento. Como lo había retomado anteriormente en la cita de Kathy RUTHKOWSKI: hay que «pensar globalmente y actuar localmente». Desde la experiencia vivida en el proceso investigativo de Biblioteca Digital desde Colombia se ha asumido una postura pedagógica fundada en el constructivismo (por lo menos en el trabajo desarrollado en la Universidad Autónoma de Manizales) porque lo que se pretende es que el estudiante pueda construir conocimiento o resolver problemas teniendo como punto de partida la utilización de medios tecnológicos. Lo anterior exige que el proceso

educativo se centre en el alumno, basándose en los procesos internos de construcción de conocimiento y en la manera en que el estudiante estudia e indaga el medio para construir su propio conocimiento, esto requiere que se brinde al estudiante el mayor número de oportunidades para construir su propio conocimiento, lo que prima aquí es el proceso y no el resultado porque el estudiante extrae activamente la información necesaria del ambiente de aprendizaje para construir sus propios modelos mentales. Este tipo de postura pedagógica permite que los estudiantes sean capaces de descubrir el conocimiento. Así como lo plantea José Guadalupe Escamilla: «Descubrir no significa que aporten algo nuevo a la ciencia, sino más bien que ellos 'redescubran' las cosas. Bruner (en Araujo, 1988), defensor del aprendizaje por descubrimiento, propone que la enseñanza debe ser percibida por el alumno como un conjunto de problemas y lagunas por resolver, a fin de que éste considere el aprendizaje como significativo e importante. La pro-

puesta de Bruner supone que el estudiante es parte activa en el proceso de adquisición de conocimiento y no un simple receptor del conocimiento». (2000, Pág. 56).

Este tipo de aprendizaje requiere más tiempo, tanto para quien lo diseña (el docente) como para quien participa (el alumno) por cuanto exige un proceso mucho más elaborado en cuanto a investigación, análisis, comprensión, elaboración de productos y exigencias para con los trabajos, lo importante aquí es que lo aprendido así es mejor comprendido, es significativo, por tanto no se olvida fácilmente. Para lograr el aprendizaje por descubrimiento, los diseños de los cursos o los medios virtuales que se van a utilizar deben generar un ambiente propicio para que

el estudiante pueda desarrollar habilidades para la percepción, la resolución de problemas, la indagación, el análisis, la observación, la descripción, las relaciones con otros grupos y simular situaciones que les permita el abordaje de los contenidos.

4. Diálogo profesor - alumno: Este es uno de los aspectos más difíciles de cumplir cuando se usa este tipo de metodología, sin embargo se puede potenciar teniendo como referencia lo siguiente: un **marco conversacional** que garantice el discurso, la adaptabilidad, la interacción y la reflexión, es decir, disponer de estrategias donde cada uno pueda exponer sus puntos de vista, donde el docente adapte la interacción del estudiante con el mundo que lo rodea,

es un diálogo interactivo de contextualización y acercamiento a la realidad; vuelvo y retomo lo planteado anteriormente, lo que se pretende aquí es generar un conocimiento, no masificar y descontextualizar al estudiante de su realidad.

5. Generación de ambientes lúdicos y creativos: Entendiéndose lo lúdico como todas las actividades orientadas a facilitar que el participante se relacione consigo mismo, con otras personas y con los objetivos, métodos y tareas asignadas en cada una de las actividades. Esto exige pensar la lúdica más allá del simple juego en la medida que éste se convierte en un elemento potenciador del conocimiento, donde se crean y recrean nuevas y variadas formas de acceder a la información. Así como lo plantea Alvaro Galvis en su texto Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes educativos interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos:

«La noción de juego en su forma coloquial, tal como es expresada en la mayoría de las lenguas modernas, es presentada por Huizinga como: «...una actividad u ocupación voluntaria, ejercida dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero absolutamente obligato-



rias, que tiene un final y que va acompañado de un sentimiento de tensión y de alegría, así como de una conciencia sobre su diferencia con la vida cotidiana».

El acertijo, por su parte, implica el juego de pensar, el reto de resolver problemas, el análisis de alternativas de solución, la búsqueda y formulación de preguntas. Así mismo, crea la necesidad de indagar, de explorar, de cuestionar; exige el establecimiento de relaciones y asociaciones. Al entrar en un acertijo el solucionador - explorador se ve atraído por un nuevo espacio, incierto, fantástico; de esta manera, el acertijo es una nueva forma pensar y de relacionarse con el conocimiento. Los acertijos sacan al aprendiz de lo obvio, para llevarlo al mundo del pensamiento creativo.» (1998. Pág. 178)

Desde esta perspectiva el juego se convierte en una herramienta lúdica y educativa que envuelve al estudiante en un mundo desinhibidor, creativo e imaginativo en el que puede desarrollar el pensamiento y la creatividad, puede potenciar capacidades y habilidades, además de traspasar lo conocido para indagar en lo nuevo y lo desconocido, aquí la incertidumbre, la capacidad de asombro y de duda servirán de base para la construcción de nuevas y diversas formas de actuar ante el mundo.

La creatividad es una cualidad humana en la que se articula la dimensión personal como la dimensión cultural del sujeto que lo lleva a disfrutar y sentir con agrado y gusto lo que hace, así como lo plantea Galvis: «Las personas creativas difieren entre ellas, pero todas aman lo que hacen. No es la esperanza de alcanzar la fama o de hacer dinero lo que los mueve, sino la oportunidad de hacer algo que les encanta, de disfrutar. La creatividad conlleva el gusto de descubrir la verdad y la belleza, ser capaz de expresar de manera simple y elegante una relación observada, de producir novedades.» Esto lleva a cada individuo a darse la oportunidad de ser curioso, de cultivar en él el interés y la atención por las cosas más simples, por asombrarse y por encontrar la

razón de ser de las situaciones, fenómenos y cosas que le rodean; así como los niños quienes son las personas más creativas, pues en ellas perdura siempre la curiosidad, el interés por lo desconocido y son capaces de sorprenderse ante los hechos. Lo que se pretende aquí es eso, volver a todos los educandos y educadores niños para que potencien su capacidad creadora y su capacidad de apertura que les permita mirar más allá de lo inmediato.

6. Potenciación de valores: Este tipo de metodología le imprime una dinámica propia de trabajo y de formación a los educandos en la medida en que desarrolla y potencia valores como la autonomía, la responsabilidad, el cooperativismo y el compromiso,



pues exige de ellos una posición consciente acerca del reto que asumen al utilizar este tipo de estrategias pedagógicas por cuanto de la calidad de los trabajos que se realizan y de la honestidad con la que se trabaje depende de criterios personales.

ASPECTO NEGATIVO QUE SE PERCIBEN EN EL USO DE ESTE TIPO DE MEDIOS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

La interacción social: A pesar del trabajo colaborativo que a través de esta metodología se puede utilizar se evidencian aspectos que pueden incidir notablemente en la formación de los

educandos. Recordemos que por naturaleza somos seres sociales, que requerimos del medio y de otros para socializarnos, el contacto, la permanencia, las sensaciones, las expresiones corporales, la comunicación y el intercambio le dan una dinámica propia y aportan al desarrollo de la persona, es a través de ella que desarrollamos la inteligencia y el aprendizaje social. Complementando este planteamiento retomaré lo expuesto por Vygotsky cuando dice: «Todo conocimiento se adquiere dos veces: una primera vez como intercambio social (interpersonal) y, una segunda, de manera interna (intrapersonal)... Los estudiantes reconstruyen el significado exterior en significado interior». Es decir, los aprendizajes se construyen desde el inter-

cambio y el trabajo colectivo hasta apropiarlo e individualizarlo. Sin embargo esta situación se pierde cuando se limita el proceso de enseñanza - aprendizaje al contacto meramente virtual, por cuanto el estudiante se vuelve una persona autosuficiente e individual, no desarrolla habilidades comunicativas ni de intercambio social, pierde su identidad ante los otros pues se reduce sólo a un correo y es reconocido en algunos casos no por su nombre sino por su dirección electrónica. Lo anterior por tanto, exige pensar formas interactivas en las que se puedan combinar la presencialidad con la virtualidad. Aunque es necesario reconocer que las nuevas propuestas ya están trabajando este aspecto como es el caso del aprendizaje colaborativo.

