

El juego consciente en el proceso del pensamiento creativo. Desde las emociones para no dejar de sentir tu ser; por medio del crear/ conectar/ comprender/ construir

Édgar Montaña Lozano ⁽¹⁾

Resumen: La implementación de la estrategia metodológica 4C busca potenciar el pensamiento creativo de los individuos a partir del conocimiento del ser y su relacionamiento con el entorno y, de esta manera, enriquecer la cultura y generar mejoras en la calidad de nuestras vidas.

A lo largo de la historia han surgido una gran cantidad de teorías sobre la creatividad que se centran enteramente en el individuo y la estudian como un fenómeno meramente psicológico. No obstante, en 1988, Mihaly Csikszentmihalyi publicó su teoría sobre la creatividad en la que afirmó que esta es un fenómeno tanto social y cultural, como psicológico, lo que significa que la creatividad se produce a partir de la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural. Dicha teoría se erige a partir de un principio fundamental: “los resultados de la creatividad enriquecen la cultura y, de ese modo, mejoran indirectamente la calidad de nuestras vidas”. En este sentido, la presente ponencia pretende, a través del estudio del juego consciente definido por Johan Huizinga como un fundamento y un factor de la cultura, potenciar las emociones desde el conocimiento del ser a partir de la estrategia metodológica 4C: crear conectar, comprender y construir. Dicha estrategia parte del individuo, del conocimiento de sí mismo y se expande hacia el relacionamiento con el otro y con su entorno; en ese relacionarse se da el proceso creativo y el desarrollo de las competencias individuales y, de esta forma, se configura una mejora y un enriquecimiento en la cultura. Así pues, a través de la implementación de la estrategia metodológica se logran generar cambios de manera individual y colectiva.

Entre los retos que enfrenta la educación contemporánea son: la implementación de las TIC y metodologías activas, la enseñanza situada y el aprendizaje dialógico, para la formación de individuos que, además de competencias y conocimientos en un área específica, tengan las habilidades sociales necesarias para comunicarse y trabajar armónicamente con el otro. De esta manera, se llega a la presentación de la Metodología de Juego Formativo Cuatro C, como una propuesta para alentar el despliegue del *Ser* a través del *Crear*, *Conectar*, *Comprender* y *Construir* como acciones potenciadoras del cambio individual y social.

Palabras clave: Metodologías activas - enseñanza situada - aprendizaje dialógico - juego formativo - crear - conectar - comprender - construir.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 186-187]

⁽¹⁾ Diseñador Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina, Artista Plástico de la Escuela de Arte EVV, Especialista en Intervención Creativa de la Colegiatura Colombiana, Facilitador LEGO SERIOUS PLAY® para Colombia, Facilitador LEGO EDUCATION para Colombia y Diplomado en Construcción de Ciudadanía de Urbano Medellín y CIDEU Barcelona, Certificado en Juego Formativo, Certificado en Constelaciones familiares y empresariales. Certificado en Design Thinking LEGO SERIOUS PLAY®
Experiencia Laboral como Catedrático Universitario en la IU Pascual Bravo de 2006 al 2017, Asesor Experto del Grupo Urbano Medellín 2013- 2018, Creativo de la IU Pascual Bravo 2010 – 2013, Creativo de Sapiencia la Agencia de Educación Superior de Medellín 2014 - 2016, Asesor y Creativo de la Vice Alcaldía de Educación y Recreación de la Alcaldía de Medellín 2014- 2015. Líder de Intervenciones Creativas en territorio en Sapiencia Agencia de Educación Superior de Medellín 2016-2017, Líder de Comunicaciones y territorio @Medellín 2018, Asesor en metodología de juego serio en el Centro de Innovación y Desarrollo de Envigado 2018, Experto en juegos serios en IU. ITM en la sala GAME ROOM. Actualmente: Metodólogo y facilitador de juegos formativos CEC Universidad EAFIT, Colegiatura Colombiana, Facilitador- Interventor Creativo para América latina de Cuatro C - Lego Serious Play, Experto en Metodologías de Juego Formativo en La Institución Universitaria ITM, proyecto GAME ROOM y el Centro de Investigación y Desarrollo de Envigado Antioquia proyecto Play Stem 4.0.

Introducción

La trascendencia del rol docente

Antes de enseñar algo a alguien, es necesario al menos conocerlo. ¿Quién se presenta hoy en la escuela, en el colegio, en el liceo, en la universidad?
(Michel Serres)

Con esta frase Michael Serres nos da la bienvenida al libro *Pulgarcita* (2016), un texto en el que se presenta al joven estudiante contemporáneo como un sujeto que, gracias a las nuevas tecnologías, goza de una gran habilidad para escribir mensajes con sus pulgares, no afina el conocimiento en la cabeza, se comunica diferente, percibe distinto, habita otros espacios y siente el mundo de otra manera. A Pulgarcita le es posible descubrirse en el despliegue de su “inteligencia inventiva”, de su “auténtica subjetividad cognitiva”, de su originalidad (p. 40). Estas habilidades y capacidades del estudiante contemporáneo significan un reto permanente para las instituciones y profesores, ya que deben formarse en el diseño y la aplicación de estrategias didácticas y metodológicas que viabilicen, en el aula, la apropiación de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

El neurólogo Facundo Manes, participante de la iniciativa *Aprendamos juntos* del BBVA, expuso en la charla publicada el 13 de marzo de 2019 que, precisamente, ante un panorama donde el acceso a la información es cada vez más fácil y rápido, el “docente debe reinventarse” porque su rol no es transmitir, es identificar qué hacer con esa información y responsabilizarse por descubrir cómo motivar en sus estudiantes el desarrollo de habilidades relacionadas con el trabajo en equipo y la creación colectiva, porque éstas hacen parte de las metodologías con las cuales se trabaja y se genera conocimiento en la actualidad, tanto en las ciencias duras como en las humanísticas (Manes, 2019).

Manes, enfatiza en que “el contacto humano es irremplazable” y que “el cerebro aprende, básicamente, cuando algo nos motiva (...)”, por ello, el docente es y seguirá siendo inspiración y ejemplo para sus estudiantes (Manes, 2019). Analistas de tendencias tecnológicas en vínculo con la educación como Marc Vidal, afirman que las aulas comenzarán a desaparecer gracias a las posibilidades del aprendizaje remoto que, a partir del 2025, serán suscitadas por el impacto que tendrán los avances de la Realidad Virtual (RV) y de la Realidad Aumentada (RA) (Vidal, 2019), es decir, el espacio podrá cambiar de físico a virtual pero no desaparecerán los profesores ni los estudiantes, porque la existencia de uno depende de la existencia del otro, por tanto, el papel del docente como inspiración y ejemplo seguirá siendo irremplazable, aunque su presencia esté mediada por herramientas y recursos virtuales.

Descubro que aprendo con el otro

En el *Encuentro Internacional de Educación 2012 - 2013*, realizado por la Fundación Telefónica, cuyo tema convocante se denominó *20 claves educativas para el 2020 ¿Cómo debería ser la educación del siglo XXI?*, se plantearon como *Tendencias educativas de futuro*: las pedagogías sensibles, el trabajo colaborativo, las organizaciones dialógicas, la proactividad, el desarrollo del pensamiento reflexivo y crítico, la formación en competencias socio-emocionales, la interacción y la interdisciplinariedad, la educación emocional que involucra a las familias y a la sociedad, y el reconocimiento de que en el aula también participa nuestro inconsciente (Fundación Telefónica, 2013). Para el mes de noviembre del año 2018, *Universia* (Argentina) publicó los resultados de un estudio realizado por *LinkedIn*, la red que fomenta las conexiones profesionales, “a 291 directores de recursos humanos de Estados Unidos”, gracias a dicho estudio se identificó “que para los reclutadores es fácil encontrar a personas con (...) habilidades en sus áreas de conocimiento, pero es difícil encontrar a personas con las habilidades blandas o sociales necesarias para sus puestos laborales” (Universia, 2018), en tal sentido, las 10 habilidades blandas demandadas por los empleadores fueron: comunicación asertiva, orden, trabajo en equipo, puntualidad, pensamiento crítico, creatividad, facilidad de adaptación, amabilidad y ser sociable.

Frida Díaz Barriga, en su libro *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida* (2006), se refiere a la comprensión del aprendizaje desde la *perspectiva situacional* de Baquero como:

(...) un proceso multidimensional de apropiación cultural, pues se trata de una experiencia que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción. Se destaca la importancia de la actividad y el contexto para el aprendizaje y se reconoce que el aprendizaje escolar es ante todo un proceso de enculturación mediante el cual los estudiantes se integran de manera gradual en una comunidad o cultura de prácticas sociales. En esta misma dirección, se comparte la idea de que *aprender* y *hacer* son acciones inseparables. En consecuencia, un principio nodal de este enfoque plantea que los alumnos (aprendices o novicios) deben aprender en el *contexto pertinente* (p. 19).

De acuerdo con lo anterior, puede destacarse entonces la pertinencia de implementar en el aula metodologías activas, es decir, aquellas en las que, como lo expone la profesora Gladys Elena Hurtado en su artículo sobre análisis de tendencias metodológicas (2014): “prima la participación de los estudiantes en el proceso de construcción de conocimiento”, se promueve el trabajo cooperativo y el bien común, “los estudiantes proponen hipótesis de trabajo y en algunos casos llegan al diseño de los pasos que seguirán para alcanzar el aprendizaje”, el profesor actúa como “facilitador del proceso de aprendizaje” e interviene cuando el estudiante lo requiere. En estas metodologías se encuentran: el *Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)* y el *Aprendizaje por descubrimiento*. En la primera, “los estudiantes, a través de la solución de problemas relacionados con la cotidianidad o con su profesión, comparten experiencias, desarrollan habilidades de observación y discuten sobre su propio quehacer”; y en la segunda metodología, el profesor diseña los ambientes de aprendizaje como espacios estimulantes para despertar el interés de los estudiantes, disponiendo los recursos necesarios que los conducirán al planteamiento y la comprobación de una o varias hipótesis (Hurtado, 2014, p. 89 - 90). Este ejercicio de interacción al cual se dirigen dichas metodologías, le permite al estudiante identificar sus debilidades y potencialidades, escuchar al otro y establecer estrategias con las cuales pueda comunicar sus ideas, aprender a argumentar sus puntos de vista, comprender que el conocimiento se construye en comunidad, fortalecer sus lazos de amistad y disfrutar el aprendizaje.

Profesor - estudiante: Un encuentro para el aprendizaje transformador

Aprender, como una *construcción mediada de significado* y no como proceso comunicativo de *transmisión - recepción*, nos permite, como bien lo expone Díaz Barriga respecto a los planteamientos neovigotskianos, pensar en la articulación de intenciones y en la planeación propositiva de las acciones que se ejecutarán en consecuencia, distanciándonos así de la concepción dualista que separa a la mente del comportamiento, para comprender que “la mente, la conducta, la percepción, los afectos y la acción” se *tejen* en un todo integrador (2006, p. 15 y 17). Los conocimientos que el profesor tenga sobre inteligencias múltiples, sesgos cognitivos, dispositivos de aprendizaje, teorías, metodologías, didácticas, condicionamientos culturales y particularidades del contexto social, hacen parte de este tejido, y enriquecen significativamente su práctica y encuentro con el estudiante, al tiempo que le viabilizan la revisión, análisis y actualización de sus formas de enseñar.

Cuando hablamos de la relación profesor - estudiantes, estamos hablando de un *aprendizaje dialógico*, concepto al que es posible acercarse desde Paulo Freire, quien en su libro *Pedagogía del oprimido* (2017) se refiere al diálogo como “exigencia existencial”:

(...) el diálogo es una exigencia existencial. Y siendo el encuentro que solidariza la reflexión y la acción de sus sujetos encauzados hacia el mundo que debe ser transformado y humanizado, no puede reducirse a un mero acto de depositar ideas de un sujeto en el otro, ni convertirse tampoco en un simple cambio de ideas consumadas por sus permutantes (p. 107).

Entonces, cuando el profesor se dispone al *aprendizaje dialógico* con sus estudiantes a través de propuestas *mediadas de significado*, el profesor conversa creativamente con ellos sobre los paradigmas de la educación, las acepciones expandidas de territorio o la necesidad de cuestionar las fronteras, entre otros múltiples temas de interés común. Ese *conversar* es un encuentro entre humanos que “*pronuncian* el mundo” porque saben que “*pronunciar*” es “un acto creador” (p. 107), de tal manera que juntos se dan la oportunidad de vivir el *aprendizaje dialógico* porque desde él devienen otras realidades.

Metodología de juego formativo Cuatro C: Crear, Conectar, Comprender y Construir

El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en eso consiste precisamente su libertad. (Johan Huizinga)

Johan Huizinga, autor del libro *Homo Ludens* (2016) del cual se retoma la cita anterior (extraída de la p. 24), presenta en dicha publicación su concepción del juego como fenómeno cultural. El juego, desde sus aspectos formales, se caracteriza por ser una acción libre y separada “de la vida corriente”, una práctica desinteresada que “absorbe por completo al jugador”, que se ejecuta en tiempos y espacios determinados, que “se desarrolla en un orden sometido a reglas”, y que propicia situaciones misteriosas, asociaciones creativas y producciones (como disfraces) que le permiten al jugador y al juego “destacarse del mundo habitual” (p.33). Sea el juego individual o colectivo, se trata de una invitación a realizar una acción creadora cargada de sentido ya que en su práctica se involucran los aspectos formales anteriormente descritos y las habilidades, competencias y emociones de los jugadores.

Como lo expresa el neurólogo Facundo Manes: “El juego permite un impacto en lo simbólico, en lo lingüístico y en la flexibilidad cognitiva, en la empatía, en la emoción” (Manes, 2019), de modo que a través del juego es posible: imaginar, diseñar, desarrollar y potenciar procesos de formación donde los sujetos involucrados (profesores, estudiantes, comunidad académica en general, familia y sociedad), al identificar sus capacidades individuales

y sus destrezas como parte de un equipo, pueden fortalecerlas y contribuir con ellas al desarrollo social.

El juego como acción formativa, es un instrumento que impacta positivamente al sujeto ya que lo conduce al encuentro con su *Ser* creador de cultura y conocimiento, al tiempo que lo involucra con el otro en actos de co-creación, a través de la palabra o la construcción de objetos y situaciones. En tal sentido, la Metodología de Juego Formativo Cuatro C se fundamenta en el descubrimiento y despliegue del Ser a través de las siguientes acciones: el *Crear*, como la competencia que tenemos para hacer real todo aquello que imaginamos; el *Construir*, como la capacidad de reflexionar sobre el impacto que causamos en el otro y de aceptar la respuesta de ese otro como reacción a dicho impacto; el *Comprender*, como el reconocimiento del otro y el respeto por su existencia; y el *Conectar*, como la conciencia de que la individualidad es insumo fundamental para aportarle al otro y crecer con él cuando se recibe lo que éste entrega desde su individualidad.

La articulación de estas Cuatro C configura una nueva manera de pensar, sentir y actuar, llevando, a quien aplica y experimenta la metodología, hacia el reencuentro y cuidado de lo humano. Con esta metodología, el profesor logra diseñar actividades y propósitos académicos para la gestión creativa de contenidos, orientando al estudiante hacia una comunicación asertiva de sus opiniones, inquietudes y hallazgos, ya que este aprende a reconocer y aceptar sus fortalezas y aspectos a mejorar, tras la ejecución de actividades lúdicas que median entre la generación de conocimiento y el fortalecimiento de los lazos de amistad y respeto con sus compañeros y profesores. Independientemente de las herramientas (rompecabezas, rondas, arcilla, madera, escritura o palabra), una vez se vive la metodología Cuatro C, el participante comienza el diseño de su propósito personal y establece con claridad las acciones que le permitirán alcanzarlo, sin olvidar que en cada paso debe *Crear, Conectar, Comprender y Construir*.

A modo de conclusión

Para los profesores es claro que sus estudiantes cambian vertiginosamente, que sus mentes son más ágiles e inquietas porque crecen y experimentan en una sociedad que los reta cada minuto, que les pide una opinión o reacción inmediata, que los conduce al movimiento permanente, que los dirige en un mismo tiempo a múltiples lugares; y los profesores no son ajenos a éstas transformaciones, ellos también están cambiando. También se sienten de otra manera, sea por el temor a enfrentar los retos metodológicos y didácticos que implican las nuevas tecnologías; sea por el entusiasmo de aprender sobre ellas y articularlas a su ejercicio para dinamizar el trabajo en el aula; o sea por la necesidad de conocer, comprender y aprovechar éstos nuevos recursos para desplegar sus saberes a través de ellos, permitiéndose así crear experiencias que los conecten con ese otro, con ese Pulgarcito o Pulgarcita que como él, como profesor, también vive, es y conoce distinto.

Los acercamientos, distancias y resistencias que la educación tenga sobre los asuntos propios del contexto sociocultural en el cual se desarrollan las prácticas de enseñanza y aprendizaje, nos competen a todos como humanos sintientes, pensantes, actuantes, influyentes

e influenciables. El cómo se gestiona lo que llega al espacio educativo institucional (ideas, experiencias, recursos) y cómo dicha gestión moviliza a los sujetos que interactúan con y desde él, impactará a la política, a la economía, a la cultura y al desarrollo de la sociedad y del mundo, tanto como la educación es impactada por leyes, devaluaciones, creencias y migraciones. Por ello, es importante identificar los fundamentos sobre los cuales es posible desarrollar todo proceso a lo largo de la vida (formativo, creativo, experiencial), para que antes del accionar se tenga claro el cómo, el cuándo, el por qué, el para qué y el qué hacer, proponer y resolver, dentro o fuera del aula, en una u otra área, para éste o para aquellos estudiantes.

La Metodología de Juego Formativo Cuatro C, es una propuesta que alienta el despliegue del *Ser* a través del *Crear, Conectar, Comprender* y *Construir* como acciones potenciadoras del cambio individual y social. Su implementación le permite al docente reconocer las habilidades y capacidades propias y de sus estudiantes, así como sus debilidades y temores, para diseñar e implementar con mayor acierto estrategias que, mediadas por el juego, orienten la solución de problemas, la toma de decisiones, la generación de ideas y, entre otras cosas, el asumir la responsabilidad sobre el efecto que tiene en el otro lo que siento, pienso, digo y hago. Cuatro C, está en la ruta de los requerimientos de la interacción social contemporánea y futura, porque todo cuando existe deriva de una intención, emoción y reacción humana, y como lo expuso el neurólogo Facundo Manes, “el rol del contacto humano es irremplazable”.

Referencias Bibliográficas

- Díaz, B. F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la ciencia y la vida*. México D.F, México: McGraw-Hill Interamericana
- Fundación Telefónica. (2013). *20 claves educativas para el 2020 ¿Cómo debería ser la educación del siglo XXI?* [Memorias del encuentro Internacional de Educación, en formato PDF] Recuperado de http://www.redage.org/sites/default/files/adjuntos/20_encuentrointernacionaleducacion_1.pdf
- Freire, P. (2017). *Pedagogía del oprimido*. México D.F, México: Siglo XXI Editores, S.A.
- Huizinga, H. (2016). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Hurtado, G. (2014). ¿Cuáles son las tendencias en las metodologías de enseñanza de la última década en Iberoamérica? *Revista científica, Enero - Abril de 2014* (Número 18), 86 - 99. Recuperado de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/5564>
- Manes, F. (Aprendamos Juntos BBVA). (2019). *Versión Completa. Conocer el cerebro para vivir mejor. Facundo Manes, neurocientífico* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4ebt-yHf3mY>
- Serres, M. (2016). *Pulgarcita. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventarlo todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fondo de cultura económica de Argentina, S.A.

Universia. (14 de noviembre de 2018). *Las 10 habilidades blandas más solicitadas en el mercado laboral* [Artículo]. Recuperado de <https://noticias.universia.com.ar/practicas-empleo/noticia/2016/09/13/1143528/10-habilidades-blandas-solicitadas-mercado-laboral.html>

Vidal, M. (29 de mayo de 2019). *La educación del futuro. Desde 2020 al 2050* [Artículo en el Blog]. Recuperado de <https://www.marcvidal.net/blog/2019/5/29/la-educacion-futuro-2020-2050>

Abstract: The implementation of the 4C methodological strategy seeks to enhance the creative thinking of individuals from the knowledge of being and its relationship with the environment and, in this way, enrich the culture and generate improvements in the quality of our lives.

Throughout history, a large number of theories about creativity have emerged that focus entirely on the individual and study it as a merely psychological phenomenon. However, in 1988, Mihaly Csikszentmihalyi published his theory on creativity in which he stated that this is a phenomenon both social and cultural, as well as psychological, which means that creativity occurs from the interaction between the thoughts of a person and a socio-cultural context. This theory is based on a fundamental principle: “the results of creativity enrich the culture and thereby indirectly improve the quality of our lives.” In this sense, this paper intends, through the study of the conscious game defined by Johan Huizinga as a foundation and a factor of culture, to enhance emotions from the knowledge of being from the 4C methodological strategy: create connect, understand and build This strategy starts from the individual, from the knowledge of himself and expands towards the relationship with the other and with his surroundings; In this relationship, the creative process and the development of individual competences take place and, in this way, an improvement and an enrichment in the culture is configured. Thus, through the implementation of the methodological strategy, changes are generated individually and collectively. The challenges facing contemporary education, such as the implementation of ICT and the implementation of active methodologies, situated teaching and dialogic learning, for the training of individuals who, in addition to skills and knowledge in a specific area, have the social skills necessary to communicate and work harmoniously with the other. In this way, the presentation of the Four C Formative Game Methodology is presented, as a proposal to encourage the deployment of Being through Create, Connect, Understand and Build as actions that enhance individual and social change.

Keywords: Active methodologies - situated teaching - dialogic learning - formative game - create - connect - understand - build.

Resumo: A implementação da estratégia metodológica da 4C busca fortalecer o pensamento criativo dos indivíduos a partir do conhecimento do ser e de sua relação com o meio ambiente e, assim, enriquecer a cultura e gerar melhorias na qualidade de nossas vidas.

Ao longo da história, surgiu um grande número de teorias sobre criatividade que se concentram inteiramente no indivíduo e o estudam como um fenômeno meramente psicológico. No entanto, em 1988, Mihaly Csikszentmihalyi publicou sua teoria sobre a criatividade, na qual afirmou que esse é um fenômeno social e cultural, além de psicológico, o que significa que a criatividade ocorre a partir da interação entre os pensamentos de uma pessoa e um contexto sociocultural. Essa teoria é baseada em um princípio fundamental: “os resultados da criatividade enriquecem a cultura e, assim, indiretamente, melhoram a qualidade de nossas vidas”. Nesse sentido, o presente artigo tem como objetivo, através do estudo do jogo consciente definido por Johan Huizinga como fundamento e fator cultural, aprimorar emoções a partir do conhecimento de ser da estratégia metodológica da 4C: criar conectar, entender e construir Essa estratégia parte do indivíduo, do conhecimento de si mesmo e se expande para o relacionamento com o outro e com o entorno; Nessa relação, ocorre o processo criativo e o desenvolvimento de competências individuais e, dessa forma, configura-se uma melhoria e um enriquecimento da cultura. Assim, através da implementação da estratégia metodológica, as mudanças são geradas individual e coletivamente. Os desafios enfrentados pela educação contemporânea, como a implementação das TIC e a implementação de metodologias ativas, situavam o ensino e a aprendizagem dialógica, para a formação de indivíduos que, além de habilidades e conhecimentos em um área específica, possui as habilidades sociais necessárias para se comunicar e trabalhar em harmonia com a outra. Dessa forma, é apresentada a apresentação da Metodologia de Jogos Formativos em C, como uma proposta para incentivar a implantação do Ser por meio de Criar, Conectar, Entender e Construir como ações que melhoram a mudança individual e social.

Palavras chave: Metodologias ativas - ensino situado - aprendizado dialógico - jogo formativo - criar - conectar - entender - construir.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
