

Motivando el talento: la experiencia lúdica también educa la sensibilidad.

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Cristina Amalia Lopez (*)

Resumen: El juego es una actividad lúdica por excelencia, que estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad, nos permite entender el mundo a través de la experimentación, aplicando tecnologías del empoderamiento y la participación con individuos interconectados, motivados por una tarea significativa. Por eso decimos que como docentes, somos guías además de educadores de nuestros estudiantes, en una tarea formadora, que nos genera un vínculo de proximidad con el ser que nos escucha, se emociona, se espanta, se sorprende, se motiva y hasta se aburre y asombra, porque sus sensibilidad se pone en juego cuando aprende.

Palabras clave: experiencia lúdica – Motivación – Aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 178]

Los conocimientos nos proporcionan el soporte para crecer y evolucionar, la sabiduría razones para vivir y el entendimiento, la elección y combinación de todos para tomar decisiones.

Enseñar para descubrir, experimentar para entender es educar para aprender a despertar las sensibilidades. La primera tarea de la educación es enseñar a ver porque al mirar descubres la belleza, la sensibilidad de las cosas y puedes entender el mundo que te rodea. Eso te compromete como ser social.

Educar es enseñar a descubrir las propias habilidades y convivir con las debilidades, para transformarlas en oportunidades que no nos amenacen sino que representen una manera de evolucionar. Debemos educar las sensibilidades, porque sin la educación de las sensibilidades todo carece de sentido, de percepción.

Si un docente en el liderazgo de la clase invita a pensar el contenido de la asignatura, y propone aplicaciones, incentivando la creatividad y el entendimiento con una tarea que contenga el análisis del estudio del caso, seguramente, la tarea se convertirá en el centro de la clase. De esta forma, el saber tomará otra dimensión en la apropiación de conocimientos que el alumno podrá construir a partir de ello.

A través del juego despertamos los canales del conocimiento y descubrimos un universo de saberes, donde es divertido aprender. Nunca deberíamos perder nuestra capacidad contemplativa, la que nace con nosotros, cuando somos niños y miramos el mundo por primera vez con asombro, porque si no perderíamos la virtud de sorprendernos, por eso la importancia de no perder la capacidad lúdica. ¿Por qué solo centrarnos en recordar palabras y conceptos, en vez de aprender a descubrir lo que nos rodea, con sorpresa? Si no comprendemos las realidades que nos circundan, la construcción de conocimiento es nula.

Aprendemos palabras para describir lo que vemos y para comunicar lo que sentimos. Será que deberíamos practicar más el ocio griego, incentivar nuestra creatividad para innovar y crear, diseñar horizontes sucesivos y

transformar realidades, y nunca dejar de tener experiencias místicas, para enseñar, aprender y servir.

La capacidad de juego que experimentamos desde niños nos permite adquirir saberes a través de los sentidos y a la vez interactuar con la creatividad, el placer, la sorpresa del descubrimiento y la construcción de conocimiento, involucrándonos con actividades desde la afectividad como desde las emociones, en convivencia con lo cognitivo y la intelectualidad. Por ello, la pedagogía lúdica contempla la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, de expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, enriqueciendo el desarrollo cultural y social del alumno como persona, convirtiéndose en una herramienta que contribuye a generar la dignificación de la persona, por cuanto es expresión de la cultura. El valor que tiene la lúdica para la enseñanza radica en que el juego es instructivo en la combinación de varios factores como la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición sana referida a la superación propia dentro del mismo grupo áulico y a la evidencia que se registra en el avance del alumno en la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales. El alumno, mediante una propuesta lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada, que es construida por el docente con semejanza a la realidad, con un propósito pedagógico que le permite ejercer el rol de protagonista en un territorio planteado como profesional. Su compromiso con la tarea lo involucra con la acción misma a partir de la comprensión de los conceptos y la asimilación de contenidos, y es realmente allí donde pone en valor su capacidad y su desenvolvimiento.

La lúdica o juego, es la capacidad que le permite al ser humano construir como si fuera un artesano la zona de diversión, en la cual puede darle otra versión a la vida exterior que se le presenta. Esta zona se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto esto último, de los procesos de legitimación social y cultural, en que se

mueve el sujeto creador. De esta forma se podría afirmar que el juego es el camino más corto que hay entre el universo de lo probable y el reino de lo posible. En cuanto el sujeto juega, su atención está concentrada en la actividad en sí y no en sus resultados o efectos, sin embargo en el proceso de construcción de conocimiento, la simulación puede ser un elemento de aprendizaje que permite estudiar los diversos pasos de un desarrollo cognitivo.

Lamentablemente, la escuela nos mecaniza, en el afán de aplicar normas y priorizar la memorización antes que el flujo de conocimiento para un aprendizaje flexible, centra los valores de la enseñanza en currículos repetidos y planificaciones obsoletas, sin consignas que inviten a pensar a nuestros estudiantes. Se siguen generando escuelas con base curricular de los años '80, la única diferencia con aquellas sería la incorporación de los sistemas informáticos. Por eso proponemos aulas con experimentación, que revisen sus currículas actualizándolas hacia nuevos paradigmas, aulas creativas e innovadoras con circulación de conocimiento y apropiación de saberes desde y por un aula taller, incorporando TIC (tecnologías de la información y la comunicación) hacia las TAC (tecnologías del aprendizaje y el conocimiento) con el fin de obtener TEP (tecnologías del empoderamiento y la participación) que representan un espacio próspero para el aprendizaje y el vínculo para una construcción que mixture formas y maneras, acciones que necesitan nutrirse desde las miradas etarias diferentes.

La Educomunicación debe prestar atención a estas nuevas formas de aprender a través de la Web y a estas nuevas teorías del aprendizaje, en algunos casos para cuestionarlas, en otros para potenciarlas, pero siempre desde un planteamiento reflexivo y crítico, con el fin de incidir en la realidad, para su transformación y su mejora. Es preciso que se enseñe en las aulas, los valores humanos, que existan actividades que confluyan hacia el diálogo intercultural y el respeto por la diversidad. La cultura se genera y comparte con una relación interpersonal y en ese trato es preciso el análisis y reflexión de la realidad y el entendimiento de nuestro proceso humano para que pueda existir una propuesta nacida del pensamiento de las nuevas generaciones comprometidas con el cambio.

Como educadores tenemos el compromiso de educar personas, individuos capaces de pensar por sí mismos, informados, conectados con la realidad, capaces de descubrir necesidades latentes, sensibles a las realidades de la comunidad donde está insertada la escuela (como su segundo hogar).

Formar individuos flexibles dispuestos a comprometerse con las necesidades a resolver, incidiendo positivamente en el entorno, con empatía para con los demás, trabajando en equipos interconectados que sean capaces de innovar. Es preciso aprender a seguir antes de poder guiar. Tomar decisiones con responsabilidad. Necesitamos formar personas capacitadas para una realidad de mercados emergentes, tanto a nivel empresarial como institucional, a través de la cultura, de la interdisciplina, del mundo de los negocios, del conocimiento de la ley, de las normas, para comprender el impacto

de las regulaciones gubernamentales que afectan directa o indirectamente el consumo, la comercialización, las relaciones humanas internas y externas.

Para ello el estudio de casos (locales, regionales e internacionales) y la simulación profesional, les permitirán a nuestros estudiantes, desarrollar capacidades y habilidades cognitivas para enfrentar la vida universitaria entendiendo el contexto, para innovar, diseñar, planificar y pensar en la construcción de su propio futuro.

Sugerimos implementar una tarea motivadora en el marco del Aprendizaje y Servicio Solidario que se realiza ya en muchas de nuestras escuelas latinoamericanas en todos los niveles y con excelentes resultados. Podemos citar como el programa Creer para Ver (entre CLAYSS - Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario y Natura cosméticos, nacido en 2009) que invierte en proyectos que contribuyen a mejorar la educación y el futuro para Educar para transformar, entendiendo que la educación no está solo en el aula, sino que está en la intención de aprender y enseñar de cada profesor, cada alumno, cada padre y madre, porque todos aprendemos y enseñamos, por tanto todos somos responsables.

Para quienes no conocen el programa, un servicio solidario es tal, cuando es protagonizado por los estudiantes, que atienden necesidades reales y sentidas de una comunidad, y es planificado en forma integrada con los contenidos curriculares de aprendizaje e investigación, por lo que la experiencia fortalece la calidad educativa (para solucionar problemas concretos hay que saber más que para dar una lección), y porque en el terreno se aprenden conocimientos, se adquieren competencias y habilidades que no pueden encontrarse en los libros, además educan para la ciudadanía, porque no se agotan en el diagnóstico o la denuncia, sino que avanzan en el diseño y ejecución de proyectos, transformando la realidad con prácticas inclusivas que alientan el protagonismo (aún de los que poseen habilidades distintas o capacidades diversas o condiciones de máxima vulnerabilidad). Todos contribuyen a superar la pasividad de ver en clase los problemas irreales (creados al azar) para concretarlos en acciones que permiten articular redes, en un círculo virtuoso de intencionalidad pedagógica y social con participación ciudadana, entre el sector educativo de los distintos niveles, las organizaciones civiles, la comunidad, y los alumnos. El aprendizaje servicio, supera los trabajos de campo y pasantías (aprendizaje en terreno) y el servicio social y voluntariado (servicio solidario), cuando se da la intersección de estos dos tipos de actividades en el desarrollo de un proyecto que las combina, impactando en una mejora que incide en la formación integral del alumno, por que estimula la adquisición y producción de nuevos conocimientos (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología).

En Italia por ejemplo, existen las escuelas de juegos, basada en los principios pedagógicos de Montessori y de Piaget, donde el recurso es la fantasía y lo lúdico se practica de forma cooperativa con el lema nada sin alegría, porque un individuo feliz tiene un aprendizaje garantizado. La alegría, es un clima que favorece el juego y la creatividad, porque las tareas se orientan a

estimular cada una de las siete inteligencias múltiples definidas por Gardner.

Procesar la información, entender conceptos base, para proponer nuevo contenido proyectual, puede llevar tiempos distintos, según el biorritmo de cada quién, pero los resultados se tornan positivos con el entrenamiento de las distintas inteligencias. Es importante que ese adoctrinamiento escolar no nos robe la frescura de nuestra percepción de las cosas esenciales. Despertar al descubrimiento de nuevos saberes es una experiencia de autoevaluación más que significativa para el crecimiento profesional de nuestros estudiantes.

Liderar este cambio es aprender a proyectarse, tener una visión y aprender a transmitirla, ponerse objetivos nuevos, propios y flexibles a corto o mediano plazo y programar, planificar y cuestionárselos para evaluar nuevas formas de crecimiento personal.

Los procesos estimulantes movilizan al individuo que percibe el cambio y se adelanta, estudia y evoluciona, bucea entre lo ideal y lo real, es quien sueña diseño.

Abstract: The game is a playful activity par excellence, that by stimulating the resources of the fantasy, imagination and creativity, allow us to understand the world through experimentation, applying technologies of the empowerment and participation with interconnected individuals, motivated by a significant task. That is why we say that as teachers, we are

also educators guides of our students, a task trainer, that causes us a link of proximity with the be that listens to us, is excited, scared, he was surprised, it motivates and until they get bored and astonished, because their sensitive degrees are placed in jeopardy when he learns.

Keywords: gaming experience - motivation - learning

Resumo: O jogo é uma actividade lúdica por excelência, que estimulando os recursos da fantasia, a imaginação e a criatividade, nos permite entender o mundo através da experimentação, aplicando tecnologias do empoderamento e a participação com indivíduos interconectados, motivados por uma tarefa significativa. Por isso dizemos que como professores, somos guias ademais educadores de nossos alunos, numa tarefa formadora, que nos gera um vínculo de proximidade com o ser que nos escuta, se emociona, se espanta, se surpreende, motiva-se e até se aburre e assombra, porque seus graus sensíveis põem-se em jogo quando aprende.

Palavras chave: experiência lúdica – Motivação – Aprendizagem

(*) **Cristina Amalia López.** Docente de la Universidad de Palermo. Presidente de CONPANAC. Presidente de la Asociación Argentina de la Moda. Directora de MODELBA. Co Directora de BOOK 21.

Interculturalidad y diversidad en el aula universitaria.

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Esteban Maioli (*)

Resumen: La ponencia revisará algunos elementos teóricos vinculados con la importancia de asumir una perspectiva intercultural y respetuosa de la diversidad en el ámbito del aula universitaria. Se realizará una revisión de ciertos casos empíricos concretos, analizado a la luz de un marco conceptual construido en el seno de la Sociología de la Discriminación.

Palabras clave: interculturalidad – diversidad – pedagogía.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página183]

Introducción

La discriminación social, bajo cualquiera de sus fundamentos y ámbitos institucionales de ejecución, es un problema perenne de las sociedades. En todas las sociedades se producen y reproducen tanto prácticas sociales discriminatorias, como sentidos discriminatorios que circulan, se entretajan y reconfiguran constantemente. La problemática asume asimismo relevancia social en tanto que la discriminación se encuentra en el entramado del ordenamiento institucional, operando como horizonte de sentido de la subjetivación de los agentes sociales. Al menos retóricamente, algunos Estados señalan la importancia de incorporar los contenidos

culturales propios de las diversas minorías en los programas de estudios de los distintos niveles educativos. Sin dudas, la formación y educación en el entendimiento de la diversidad es la única vía posible que permite reducir en gran medida los comportamientos discriminatorios. En última instancia, un sostenido fomento de la interculturalidad implica una activa participación del Estado y de la sociedad civil, con el propósito de:

- Aumentar la conciencia y el conocimiento de todas las culturas representadas en la sociedad, por medio de los currículos de contenido, los métodos de enseñanza y las estrategias e instrumentos.
- Adoptar un currículo con un enfoque nacional y supranacional, que reconoz-