

Tras la fantasía de aprender

Estudiante:

Manuel Francisco Acosta Trujillo

Tutor:

Diego García Martínez



Especialización en Comunicación Educativa
Corporación Universitaria Minuto de Dios
2016

Tras la fantasía de aprender



Especialización en Comunicación Educativa
Corporación Universitaria Minuto de Dios
2016

Tras la fantasía de aprender

*"Que todo lo que haga
sea para la gloria de Dios..."*

Manuel Francisco Acosta

CONTENIDO

PRESENTACIÓN	5
1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
1.1 En diálogo con el Anheló	8
1.2 En diálogo con el juego	13
1.2 En diálogo con la realidad: Propuesta social	16
2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	19
2.1 En diálogo con la interrogante: curiosidades abiertas	20
3 OBJETIVO GENERAL	23
3.1 Objetivos Específicos	24
4 JUSTIFICACIÓN	25
4.1 En diálogo con la intensión	26
5. METODOLOGÍA	29
5.1 En diálogo con la secuencia: entre aparejos	30
6 ESTADO DEL ARTE	32
6.1 Educando desde lo lúdico: sentimiento vivo	33
6.2 Entre paréntesis con el juego: al unísono	34
BIBLIOGRAFÍA	40

PRESENTACIÓN

El presente trabajo pone a disposición del lector una visión y una puesta en escena del juego como estrategia pedagógica en el contexto de la academia, la intención es llevar a cabo la respectiva investigación en su primera fase para prolongar el ejercicio praxeológico en una futura tesis de maestría, teniendo como objeto de estudio **el acto de enseñanza-aprendizaje desde la comunicación-educación**, el conjuro de los saberes y el efecto mismo del encuentro que dispone el juego para escudriñar si existe una potencia que incite al disfrute del acto educativo.

A continuación se explorará la realidad social alrededor de la educación y el motivo por el cual se ve al juego como un exponente que suma desde la comunicación-educación a la formación de los seres humanos, si bien interfiere o no del hecho nos lo dirá la investigación (...), todo para convertirse en propuesta para las instituciones de formación superior, por ende es relevante conocer los estudios que se han hecho alrededor del tema, y por supuesto entrar en diálogo con el riesgo.

1. Planteamiento del Problema

“El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas.”

Paulo Freire

1.1 En diálogo con el Anhelado

1.2 En diálogo con el juego

1.2 En diálogo con la realidad: Propuesta social

1. Planteamiento del Problema

1.1 En diálogo con el anhelo

Este proyecto contempla como objeto, hacerse del contexto de la formación profesional, aspiro llevar a cabo un ejercicio de indagación previa para determinar si realmente se revive el deleite del aprendizaje valiéndose de la potencia que ejerce el juego en el acto mismo de la enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en la formación universitaria.

Para hallar el fenómeno de abordaje, es pertinente conocer al interior de este contexto de enseñanza formal, implantado a la sociedad desde edades tempranas donde el juego se encuentra inmerso nativamente, durante el crecimiento del infante, el juego se va desligando de tal aprendizaje, pero nunca de su esencia como ser humano, a continuación se evidenciará un poco más esta visión re-pasando desde la formación inicial (institución académica) hasta la formación superior (universitaria).

Bajo la visibilidad de la cultura que me ha visto crecer, intento dar cuenta de lo relevante que es el juego al interior de cualquier escenario de la vida común, primeramente como experiencia (...), el juego imprime a los animales la condición de supervivencia que prevalece durante el resto de su vida: *“el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.”* (Groos, 1898, p.145).

Conociéndonos como animales, y prolongando el interminable ejercicio de aprender el mundo abordo distintas interrogantes: ¿Por qué el juego es exponente de apropiación educativa desde el preescolar y se va expatriando para perderse en la educación superior? ¿Es posible prolongar ese acto divertido en entornos de aprendizaje para edades adultas?

Inicialmente, un estudiante de preescolar, se encuentra encerrado bajo unas paredes y un techo, es asistido por otros niños, y por supuesto de la guía docente, el juego es un elemento utilizado para explorar el mundo, gracias al juego se interactúa con el compañero y juntos apropian el entorno, los valores de compromiso, fidelidad y amistad se refuerzan, la atmósfera es una verdadera fantasía donde el estudiante y el docente disfrutan dicho mundo, el cual entonan juntos, es una auténtica aventura estudiar y aprender.

Dentro de la experiencia, la curiosidad y el deseo de instruirse acompañan a primera instancia de manera temprana el aprendizaje, la exploración del mundo y el deseo involuntario con el juego contribuye a congeniar con ese mundo y sus amigos; al llegar a la primaria, comienza a cambiar esta realidad, se desarrollan menos juegos, o en menos intensidad, el recreo comienza a ganar más gusto por los infantiles, a pesar de todo, el escenario infantil pincela la realidad con el ejercicio creativo que evoca el juego constantemente, aunque se va eliminando.

Llegamos al bachillerato, se prepara al preadolescente para seguir aprendiendo bajo el mismo contexto educativo, no obstante, la seriedad corta fuertemente los anhelos creativos y por supuesto el juego se elimina casi por completo, la jornada académica si bien poco o nada revive las actividades lúdicas en potencia, los instantes culturales de la institución inhiben la imaginación y los valores que en el aula se correteaban ya casi desaparecen. Suena el timbre para el recreo (o descanso) gana una fuerza y esperanza crucial para los chicos siendo un tiempo potente para reforzar los lazos afectivos, y la vida ficticia, al igual que las salidas pedagógicas, explotan la alegría de muchos jóvenes y niños deseosos de explorar más allá en pro de su aprendizaje o de reconocimiento en el otro (compañeros-docentes-conocidos), la oportunidad de conocer el mundo no se encuentra únicamente en los libros ni al interior del claustro escolar.

Al llegar a la formación superior, inicialmente no hay juego, (distintos trazos para reconocer) el acto espontáneo de aprender debe ser un deseo impartido por el profesor y nutrido por el estudiante, ambos no potencian los rasgos característicos que conlleva seguir aprendiendo el mundo, y la confianza de los compañeros se gana con el reiterado contacto y trabajo en equipo, el descanso y la ausencia de la clase evoca diversas cosas potentes que no se desarrollan bajo el aula, si la institución realiza actividades de bienestar revive el contexto lúdico potenciando los lazos afectivos y la dispersión, un componente atractivo para los jóvenes en formación.

Ahora bien, al referirme a la clase en general: se convierten en eternas paredes de cátedra que además de aburrir, no explotan la creatividad inmersa de los estudiantes que podría materializarse mucho más, el verdadero gusto por participar de las sesiones no es un acto inherente de parte de los alumnos, los más aplicados y atentos se destacan de los demás, cuando todos realmente deberían esforzarse por no llamar la atención del docente, sino aprender como deseo involuntario, como acto espontáneo, como meta dentro del proceso de aprendizaje, naturalmente algunos jóvenes solo estudian por el cartón y devalúan el proceso de aprendizaje,

asisten, cumplen y logran, en ocasiones también otros se valen del fraude, donde el conocimiento ni la interacción nunca es algo fundamental.

Observando al docente, que muchas veces se extiende en su cátedra, que bien puede ser interesante, no siempre logra la tarea de captar la atención de sus estudiantes, muchos se aburren en dicho intento de ser cautivos por el discurso, poco o nada se desafía el aprendizaje, la pasión por el tema tambalea tras la atención inquieta de los aprendices, el diálogo puede mediar entre ambos al interior de la clase, lo mismo que el acuerdo de partes, además, la conexión entre docente-estudiante no es tan común, es más un ejercicio de cumplimiento por la realidad de recibir un servicio del mercado: educación formal, sin embargo la visión de explorar los conceptos; el indagar con la narrativa no se vuelve una verdadera fantasía donde todos participan activamente para degustar el tiempo de esparcimiento, como si se hace evidente en el juego. Es cierto que algunos estudiantes ya forjados bajo el esquema educativo retozan al compás de la estructura académica y ganan la confianza que esta genera bajo los tiempos y condiciones en su haber, prolongando alianza con el docente donde lo que importa es sacar la asignatura, más que ganar en conocimiento o alteridad. Las tareas o dinámicas aceitan la relación entre las partes incentivando el conocimiento, donde la creatividad encuentra aristas de inserción, la práctica cultiva potencialidades que pueden evocar mejores relaciones y dominio de los temas, a fin de cuentas es una negociación concertada y debe ser constantemente mediada, observada y evaluada.

La visión del juego se contempla como un acto no serio, ajeno a las asignaturas, o al ejercicio humano de mediación, así mismo lo han descrito diferentes pensadores como Hirn, Carrington Bolton, Lady Gomme y tantos otros; podemos evidenciar en las frases poco advertidas del escritor Jean Giraudoux como caprichosamente explica el juego, visión aceptada en su momento:

“El corredor, siendo perseguido por su competidor, persigue a una pieza de caza o a un enemigo imaginario. El hombre de los aparejos trepa a cortar frutos prehistóricos. El esgrimista se bate con el duque de Guisa o con Cyrano y el lanzador de jabalina con los medas y con los persas. En el pillapilla el niño trepa fuera del alcance del saurio. El jugador de hockey evita piedras bizantinas y el jugador de póquer se vale de la última reserva de brujería dada a los ciudadanos en traje de calle para hipnotizar y sugerir. De cada una de nuestras ocupaciones de muerte ha quedado un testimonio que es el juego: es la historia imitada de los primeros tiempos del mundo, y el deporte, que es la pantomima de las épocas difíciles de lucha, se escoge entonces especialmente para que el juego conserve su flexibilidad y fuerza primitivas” (Giraudoux, 1946, p.112-113).

En el juego se recrean los participantes de manera casual, espontánea, la interacción entre los sujetos y el entorno se hace sin protocolos ni eufemismos, una actividad de construcción de experiencias, donde se acercan los cuerpos, el sentido de la vida se entabla por una serie de acuerdos colectivos, la imaginación vuela, la aventura hace parte de los implicados, inventar y ser creativo es el lenguaje para esa ficticia pasional, allí donde se reinventa el mundo, la motivación es el combustible del momento, el tiempo corre sin medida, el desafío incita a compartir y aprender con el otro para estipular una meta, las reglas acordadas determinan estrategias y tácticas efectivas en pro de la edificación de esa recompensa, un instante donde la realidad es forjada, el respeto por el otro es innato, la suposición o simulación acopla ese universo compartido donde la mente recrea y disfruta sin recelos ni adeptos.

Además de lo anteriormente citado, Huizinga nos brinda el insumo para reconsiderar la realidad que nos alberga en consonancia con el juego, todo lo que fabricamos y pensamos lo construimos en un acto natural de juego, desde el lenguaje y sus reglas gramaticales, hasta el caminar en la calle con sus andenes delimitados y señales definidas, todo el andamiaje cultural bajo consideración lúdica al cual jugamos socialmente.

La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en las competiciones sagradas. El derecho surge de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, “se juega”... la cultura se desarrolla en el juego y como juego. (Huizinga, 1994, p.220).

Con esta iniciativa se busca crear condiciones para ejercer actividades de aprendizaje que reflejen el mundo real, revivan la fantasía imaginativa del juego y exploten otros senderos de lo lúdico en pro de ampliar la creatividad-política:

Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano (Jiménez, 2009, p.220).

A lo que hace alusión el profesor e investigador colombiano Carlos Jiménez es que *lo lúdico es fundamentalmente expresión simbólica y emocional del sujeto¹*, su esencia espontánea convive con lo rutinario, con lo recíproco del compartir con el otro, una condición que no es exclusivamente del juego:

en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos.

Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego. (Jiménez, 2009, p.221).

Dentro del juego como acto lúdico: que seguimos develando, cabe anotar que existe la trampa, un acto que lleva a cabo uno o más jugadores donde infringen las reglas estipuladas para lograr un beneficio fuera del contexto definido, existe otro tipo de actitud en esta trama: el agua fiestas, que simplemente hace parte del entorno de los jugadores, y no participa del juego, o busca condiciones para no hacer parte del mismo. El compromiso se encuentra innato en el acto de jugar, los participantes aceptan las condiciones imaginarias y viven la fantasía para hacer vivo ese momento tan enriquecedor para todos, un reto convergente que nutre y entretiene a la par del aprender.

En ese orden de ideas, el juego puede ser un potencializador de la experiencia educativa dentro y fuera del aula de clase de educación superior, revive la esencia natural que tiene el ser humano de explorar el mundo en compañía del otro para danzar en el conocimiento, con el cuerpo, por medio de acuerdos, por ende, es necesario juzgar y observar la educación superior bajo las condiciones que implica la realidad posmoderna que nos interroga, indagar los procesos que lleva ese vehículo llamado educación por medio de sus agentes que mantienen vivo el acto de aprender.

¹. Gran parte del trabajo de investigación de Héctor Díaz se basa en la lúdica, la información compartida proviene del texto "*Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica.*" (2008) Aula Abierta Magisterio.

1.2 El diálogo con el juego

El juego, primeramente como uno de tantos exponentes que incita al diálogo, a la interacción y simulación, a las normas del mismo, al andamiaje de construcción de sentidos, al ejercicio de aprender con felicidad compartida, al acercamiento de pares, a la extensión que deriva la vida cotidiana, perfila una característica bastante notable y crucial en el acto de aprender: la didáctica:

Sabiendo que la didáctica *tiene como finalidad:*

"desarrollar el cómo, es decir, la manera y el método que nos permiten acceder de modo directo y extraordinario al patrimonio de los saberes. En cuanto ella es, así mismo, conocimiento, la pedagogía se propone como la forma directa de hacer posible ese cómo, así como la condición para enriquecer el contexto educativo." (Zambrano, 2006. p.200).

Desde la didáctica que propone De la Torre hace referencia a *“una disciplina reflexivo-aplicativa que se ocupa de los procesos de formación y desarrollo personal en contextos intencionadamente organizados”*. (De la Torre, 1993, p.5). Dichos ambientes que son de construcción netamente docente, donde es evocado el conocimiento mediante acuerdos, en comparación al juego: también se instaura acuerdos, coexiste compaginación aparentemente, puede ser un gran catalizador de experiencias, el ejercicio comienza realmente de parte del profesor que apuesta a nuevas estrategias didácticas.

Al realizar este proceso de reconocimiento y comparación de conceptos de didáctica se inicia el proceso de reflexión orientado a que los docentes aprendan a "dudar" de sus propios procesos y estrategias de enseñanza y a descubrir otras posibilidades para sus metodologías, desarrollar habilidades didácticas en la labor docente y en la práctica del modelo educativo. (Carvajal, 2009, p.4).

Prolongar esa inquietud en los docentes para indagar otras propuestas de aprendizaje que exalten la atención, la creatividad, la participación, el interés de aprender en conjunto, puede prolongar efectos notables por el ejercicio del juego dentro de la didáctica propuesta.

Dicho aprendizaje que gana potencia con el juego puede ejercer crítica y en evidencia un acto consiente, el cual prolongaría en los estudiantes nuevas relecturas de la realidad y la sociedad misma. *“El hombre como ser inconcluso y consciente de su inconclusión y su permanente movimiento tras la búsqueda del SER MÁS.”* (Freire, 1968, p.50), fuera de las cadenas de la pedagogía bancaria³, donde hacemos memoria de una supuesta ignorancia que debe ser llenada

sin falacia de parte de los profesores, es trascendental proponer nuevos modos de degustar los espacios legítimos de aprendizaje, de construcción de ciudadanía, entre esos la escuela, la universidad: allí se aloja lo relevante de re-incorporar nuevas maneras de ver y aprender el mundo, entre esas el juego.

En diversos ámbitos aprendemos el mundo, aunque la escuela asuma este cambio, no encamina su método al gusto, beneficio y acople de la sociedad: interactuar con los espacios desterritorializados, volver al diálogo, a la experimentación, al aprovechamiento de la oralidad como herramienta primaria de experiencia, la complicidad de la cultura oral y visual en constancia, por ende el ecosistema mediático y de las nuevas tecnologías pueden congeniar paralelamente con todo esta amalgama de saberes y nutrir los vínculos de arraigo para tomar beneficio de los mismos relejando los sentimientos, las caricias, el transpirar, la memoria, las costumbres, la naturaleza, el presente, el futuro, es decir a la comunicación, acercando sin exclusión todos los seres vivos para autoleerse críticamente, el juego puede realmente potenciar esa visión de mundo y edificar esa inquietud en los estudiantes beneficiando a los maestros.

El acceso, e interacción con las nuevas tecnologías y los medios de comunicación prolongan en diversas corrientes al interior del escenario comunicativo/educativo transformaciones con dinamismo social en infinidad de nuevas formas de conocimiento y relaciones que ponen en movimiento algo parecido a una “*pedagogía perpetua*” (Huergo, 2010, p.8).

³. El término de pedagogía bancaria lo explica Paulo Freire como instrumento de opresión dentro de la educación, más información en su libro "Pedagogía del Oprimido" (1968).

Así lo pone en evidencia el profesor e investigador argentino sustentado gracias al pensador Peter McLaren, esta noción perpetua como multiplicidad de estructuras de percepción bajo una coevaluación de múltiples y diferentes imaginarios, creencias, expectativas y acciones más o menos colectivas. Dicha pedagogía perpetua afecta más que los aparatos tecnológicos y económicos, transforma la subjetividad y la percepción cultural que lo asume y lo produce.

"Lo comunicacional/educativo sucede como modelación de subjetividades e iden-tidades. En la cultura mediática actual, emerge un proceso de producción y modelación incesante de modos de subjetividad, cuestión que también impacta en la formación sub-jetiva a través de la instrumentalización del conocimiento, la separación entre conoci-miento y liberación social y la valoración del conocimiento en términos de rendimiento inmediato en el mercado." (Huerger, 2010, p.8).

Valiéndonos del juego podríamos reavivar la identidad individual y colectiva, por la cercanía que incita al encuentro, al mirarnos, al escucharnos, a participar, empujar el gusto por aprender y enseñar gracias a esta característica potente, ganar confianza entre las partes, valernos de la interacción humana para ganar terreno en la resolución de conflictos, re-abrir la conciencia e interrogar no solo la memoria, sino el presente y evocar el futuro.

1.3 En diálogo con la realidad: Propuesta social

Agreguemos otras visiones por el hecho de que la escuela ha descuidado la dimensión lúdica en su condición de formadora:

"el rompimiento entre escuela-comunidad-sociedad es casi total, pues el gobierno ha apostado su desarrollo a salvajes políticas neoliberales que constituyen una ofensiva global contra la vida y lo humano. En pocas palabras, se subordina todo un sistema educativo, pues somete la creatividad e imaginación de estudiantes y maestros a una lógica de competencia y de mercado." (González Paredes, 2013, p.107).

Giramos en torno a un sistema voraz que modela nuestra condición de ciudadanos, lo que como explica la profesora Paredes, afecta la creatividad e imaginación asumiéndonos roles específicos desde las instituciones y para las instituciones.

Detrás de esta realidad asumida, la búsqueda de resistencia ve el juego como una de esas posibles salidas dentro del contexto que conocemos como formación, por ende las categorías para abordar esta investigación son las pedagogías invisibles, la educación expandida y el edu-

entretenimiento, conceptos que abordan el aprendizaje con una intensidad sin paréntesis o instituciones que la avalen (más que eso), nociones de formación educativa que reflexionan el escenario académico orientado a la acción, en síntesis a la praxis constante y consciente, el profesor Pere Marques (2000) sintetiza un poco la visión que se busca con estas categorías en el entramado social detrás de la educación, del cual el profesor entraría a la reflexión:

“hoy en día el papel de los formadores no es tanto "enseñar" (explicar-examinar) unos conocimientos que tendrán una vigencia limitada y estarán siempre accesibles, como ayudar a los estudiantes a "aprender a aprender" de manera autónoma en esta cultura del cambio y promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas y aplicativas que, aprovechando la inmensa información disponible y las potentes herramientas TIC, tengan en cuenta sus características (formación centrada en el alumno) y les exijan un procesamiento activo e interdisciplinario de la información para que construyan su propio conocimiento y no se limiten a realizar una simple recepción pasiva-memorización de la información”. (Graells, (2000). Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación – Recuperado de <http://peremarques.net/docentes.htm>).

Si bien hemos hablado de estudiantes y ahora de docentes, los roles no solo en el aula a considerar, ¿Cómo aborda las pedagogías invisibles el tema docente? ¿Qué son? ¿Cómo se puede adherir dicho contenido o sacar provecho del mismo en ésta investigación? Cristobal Cobo y John W. Moravec en su texto de Aprendizaje Invisible: Hacia una nueva ecología de la Educación hacen una indagación de las corrientes de formación que no se encuentran únicamente alojadas desde la escuela, una escapatoria del paradigma educativo que se gestiona en pro de las nuevas alternativas: *"El aprendizaje invisible ocurre cuando lo relevante no son los límites espaciales, sino las experiencias de construcción y reconstrucción del conocimiento independientemente del objetivo, entorno, momento o frecuencia en que ocurren."* (Cobo y Moravec. 2011, p.25).

No existen límites, las paredes del colegio, las fronteras instauradas por diversos profesores afectan a los jóvenes, allí se puede trabajar, Cobo y Moravec manifiestan que el aprendizaje invisible no es una idea, son muchas ideas convergiendo en pro de un nuevo paradigma de aprendizaje para el siglo XXI, agregan que el aprendizaje invisible se centra en cómo aprender y no qué aprender, lo que implica un cambio de estructura y operación para la creación de propuestas proactivas de enseñanza que abran un futuro con liderazgo y creatividad en sintonía con los estudiantes, el juego siendo menester de actividad libre puede ponerse en contexto desde el espacio que se le mire, las reglas pueden ser definidas por sus jugadores (docente-estudiante)

donde el diálogo y la diversión no corrompan los modelos ni la cátedra sino que propongan en medio de ellas, las opciones para volar la imaginación y el deseo de aprender se hagan evidentes.

“El juego consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que es libre dentro de los límites de las reglas. Esa libertad del jugador, ese margen concedido a su acción es esencial para el juego y explica en parte el placer que suscita.” (Caillois. 1967, p.34).

El juego puede danzar en el aula, puede danzar fuera de ella, con el interés de potenciar la diversión de aprender, de la interacción de los cuerpos y el conocimiento, la conciencia y la memoria. Sin ir muy lejos, la educación expandida, que propone una modalidad educativa de gran calado, incentivando al interesado en la sumatoria del aprendizaje autónomo con elementos de la enseñanza formal e informal, el uso de las nuevas tecnologías, sin duda le apuesta a un método, o experimento, para la educación desde la comunicación, una escapatoria al adiestramiento que tenemos lugar en medio del bombardeo mediático del día a día, un formateo consciente a las mecánicas neoliberales desde el pensamiento hecho praxis:

“Expandir la educación no significa (o al menos no es lo más relevante) desplazarla del que desde la modernidad ha sido su “espacio natural”, la escuela. Más bien, la idea es abrir vías de comunicación, entender la educación como un conflicto negociado, como un espacio político. Acepta la necesidad de conversar porque rehúye de los programas cerrados y entiende que el ecosistema necesita estrategias abiertas.” (Díaz, 2009, p.54-55).

Estrategias apuntando a nuevos hitos, diversas iniciativas, donde el interesado organice su itinerario de aprendizaje a su ritmo, a sus intereses y bajo sus aptitudes, diferentes nociones en pro del aprendizaje significativo, sin esquivar el conflicto, ya que con él se foguea la resolución de los problemas en pro del beneficio mutuo, desde el espacio político, la respuesta del ser ciudadano, proactivo colectivamente, inmerso en lo social.

Desde el foco social también se encuentra el contexto que aborda el edu-entretenimiento, sus inicios se entrecruzan con el mercadeo social, tal como lo identifica Thomas Tufte, no obstante el cruzar el entretenimiento con la educación ha perfilado la cercanía con la gente, la opción de escuchar sus historias, conocer sus gustos, visibilizar sus conflictos, invitarlos a participar, arrojando notables efectos positivos en los espacios donde se ha dispuesto de dichas iniciativas sociales.

"El edu-entretenimiento es el proceso de diseñar e implementar deliberadamente un formulario de comunicación mediadora con el Potencial de entretener y educar a las personas, con el fin de mejorar y facilitar las diferentes etapas prosociales (comportamiento)." (Bouman, 1999, p.25).

Una recreación de estilos narrativos con potencias simbólicas desde la cultura de las telenovelas, clips musicales, historietas, teatro, videojuegos, dramas sociales, etc, todo con el sentido arraigo que trae para dichos públicos que consumen dichos contenidos.

En el edu-entretenimiento como en el juego se evidencia un espíritu recíproco, donde la conjunción de conciencia y reflexión interactúan crucialmente, el efecto de recompensa es notable, características potentes para adicionar refuerzos a la formación universitaria que tanto merece, la iniciativa coincide con esas falencias que deben ser observadas y revaloradas donde la institucionalidad jamás evidencia fallas.

Desde estas aristas se busca apropiarse el contexto de juego como el acento dentro de la indagación docente, por su carga de resistencia y evasión de los modelos establecidos por la globalización rampante, se acomoda a estos conceptos la intensión de diálogo e interlocución entre comunicación educación que necesita esta propuesta, la necesidad de escucha, de participación, de respeto mutuo, de visibilidad, de resolución de conflictos, de autoconfianza, en fin, infinidad de valores trascendentes para afianzar el ejercicio de enseñanza-aprendizaje que reincide en diferentes ámbitos.

Por esta realidad anteriormente presentada, este fenómeno de investigación busca escudriñar la esencia de la educación superior definida por las instituciones como el Ministerio de Educación, las universidades públicas y privadas, desde la práctica pedagógica y ver el juego como un potente insumo de la enseñanza en el mismo, valiéndose de sus características que prolongan el ganar habilidades y destrezas que podrían ganar de manera más divertida los estudiantes y por supuesto de los docentes, haciendo el acto de aprendizaje más deleitante para ambos.

Una de las variables a explorar es el currículo docente y por supuesto el syllabus para entablar una lectura más profunda de esta propuesta, observar si existe la posibilidad de agregar el juego como esa potencia que empuje la diversión una vez más en las aulas de clase (y fuera de ella), invitar a salir de las paredes y disfrutar el aprendizaje como en familia, para que el deseo de explorar y aprender se haga realmente un acto de creación.

2. Pregunta de Investigación

*“En algún lugar, algo increíble está
esperando ser conocido”.*

Carl Sagan

2.1 En diálogo con la interrogante: curiosidades abiertas

2. Pregunta de Investigación

2.1 En diálogo con la interrogante: curiosidades abiertas

Entre inquietudes y apuestas, me propongo valerme de esta materia prima (juego-contexto educativo-cultura) para responder no solo una pregunta, sino abrir más respuestas para un campo de preguntas en pro de la sociedad:

¿Cómo valerse de la potencia del juego como estrategia pedagógica al interior del aula de clase de formación superior para reforzar el acto enseñanza-aprendizaje desde la comunicación educativa?

Mi apuesta es reincorporar el juego con nuevos elementos más atractivos a los docentes y estudiantes perfilando una clase más amena, divertida, crítica, envolvente, discursiva, abierta, sociable, reflexiva, una atmósfera donde el tiempo pase desapercibido, donde la afectividad contribuya a la razón, donde no exista exclusiones, donde sea posible salir de las paredes mentales y las físicas.

La comunicación educación es la plataforma para darle vida a este proyecto, como el profesor Germán Muñoz enuncia, la mutación alrededor del mundo de la vida para los niños y jóvenes ha sido profunda y concibe nuevas maneras de resignificar lo que somos.

"La denominación Comunicación - educación en la cultura hace referencia, entonces, a un 'territorio' de múltiples escalas y dimensiones en el que conviven e interactúan conflictivamente saberes, prácticas y formas de construir socialidad, juegos de sentido colectivo, proyectos e intencionalidades que buscan generar modelos de vida humana buena y digna." (Muñoz, 2016, p.5).

Si bien la comunicación educación es un campo emergente, está buscando hacer coherente su propuesta con estrategias pedagógicas frente a esos cambios significativos en la cultura, lo cual implica necesarias rupturas con los modelos tradicionales de educación que se entablan desde *la cultura del espectáculo*³

Las pantallas y su efecto en la sociedad recrea nuevas maneras de asumir el tiempo y espacio, el profesor Muñoz hace énfasis en ese sentido, se refiere al hecho de intervenir la temporalidad y la espacialidad establecida en la educación tradicional para articularla a diversas temporalidades y espacialidades que se ponen en juego en el proceso que viven los estudiantes y que permiten formas flexibles de llevar a cabo el proceso de formación, en contexto con el juego hay coherencia por la flexibilidad que dispone este acto lúdico.

Luego de encontrar esos puntos de convergencia entre juego y comunicación educativa se debe analizar desde la pregunta de investigación el foco de los actores activos: los docentes, ya que las estrategias didácticas y el tipo de juegos a implementar como estrategia de aprendizaje debe ser examinado en conjunto con ellos y sus narrativas. Lo que deriva en otras interrogantes:

¿Qué tipo de juegos pueden servir para adecuarse al currículo pedagógico de un docente universitario en su asignatura?

¿Qué factores se deben tener en cuenta para introducir un juego dentro del proceso de aprendizaje?

¿Cómo potencializar el juego en seguimiento de los contenidos desarrollados en clase?

¿Cómo incurrir en la crítica dentro del juego para generar la conciencia de los participantes?

La población de docentes universitarios la tomaré en porción diversa, mi intención es recoger la información de cinco maestros de formación en pregrado de por lo menos cinco instituciones diferentes en Bogotá, de la misma carrera y periodo semestral para encontrar puntos de convergencia y disposiciones al respecto.

Con esta propuesta busco mejorar el ambiente educativo desde el aula y fuera de ella, a disfrutar el instante de aprender con mediación del mundo, invitar a seguir jugando, a que sigamos siendo niños grandes, realmente a la aventura de reescribir la educación.

³. Joan Ferrés en su libro *Televisión y Educación* (1994) hace énfasis en el concepto de cultura del espectáculo, la sociedad actual los medios de comunicación se han convertido, junto con la familia y la escuela, en uno de los principales agentes socializadores para los niños y los jóvenes.

"Lo que me interesa a mí es encontrar nuevas formas de que los niños jueguen con el conocimiento, jueguen encontrando in formación, jueguen creando conocimiento. Lograr no sólo que crean en lo que ya es conocido, sino que sean capaces de crear conocimiento durante el proceso de experimentar con nuevas cosas. Hemos de buscar formas de fomentar la imaginación, porque si no tenemos imaginación, no es posible ser creativos. Está claro que la imaginación por sí sola no es suficiente, pero si no tienes imaginación, no puedes empezar a crear." (Seely, 2008 The Global One Room Schoolhouse: John Seely Brown (Highlights from JSB's Keynote at DML2012) Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fiGabUBQEnM>),

La creación de conocimiento con un sentimiento de gozo, no solo desde la infancia, sino rebasando los límites en procura de no hallarnos desde las instituciones, sino fantaseando con el aprendizaje en todas las edades.

3. Objetivo General

*“En la investigación es incluso más importante el
proceso que el logro mismo”.*

Emilio Muñoz

3.1 Objetivos específicos

3. Objetivo General

Establecer como propuesta pedagógica los procedimientos, epistemes y praxis del juego como garante potente dentro del acto de enseñanza-aprendizaje en la educación superior desde la comunicación-educación, incidiendo en el programa de Comunicación Social en Bogotá.

3.1 Objetivos específicos

- Identificar experiencias docentes en las que el juego se ha empleado como estrategia de enseñanza en la educación superior.
- Analizar y reinterpretar el currículo del programa de Comunicación Social desde las instituciones observadas (Universidad Santo Tomás, Universidad Central, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Universidad Javeriana y la Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Establecer desde las epistemes pedagógicas de enseñanza un currículo contemplando las opciones que el juego disponga como estrategia a utilizar en el acto de formación.
- Describir e interpretar la puesta en escena de una o dos asignaturas del programa de Comunicación Social desde el ejercicio docente en clase bajo la estrategia de juego estructurada.
- Establecer y caracterizar los efectos del juego luego del ejercicio desarrollado.

4. Justificación

*"Es de importancia para quien desee alcanzar una certeza en su
investigación, el saber dudar a tiempo"*

Aristóteles

4.1 En diálogo con la intensión

4. Justificación

4.1 En diálogo con la intensión

¿Por qué realizar este tipo de investigación en el contexto educativo? ¿Por qué indagar en las bondades del juego en otros escenarios? La verdad es que nuestro contexto social y cultural revela lo necesario que es replantearse para qué sirve la escuela y la academia, ¿Estamos haciendo lo correcto? ¿Será que los procesos deben transformarse, o las herramientas educativas? ¿Los métodos de enseñanza o el uso de las nuevas tecnologías si se acogen mucho más harán la diferencia? La escuela debe entrar en razón que no es la única delegada a transmitir conocimiento a la sociedad:

El problema de fondo es cómo insertar la escuela en un ecosistema comunicativo⁴, que es a la vez experiencia cultural, entorno informacional y espacio educacional difuso y descentrado. Y cómo seguir siendo en ese nuevo escenario el lugar donde el proceso de aprender guarde su encanto: a la vez rito de iniciación en los secretos del saber y desarrollo del rigor de pensar, del análisis y la crítica, sin que lo segundo implique renunciar al goce de crear. (Barbero. 1996, p.12).

Es pertinente asumir nuevos horizontes para oxigenar el vasto espacio que conocemos como educación, ya que no radica en las instituciones necesariamente, el momento de crisis que vive la educación en las sociedades occidentales se relaciona, entre otras causas, con la excesiva rigidez de la escuela frente a un mundo cambiante; con su pérdida de importancia como única fuente de información y conocimiento con la acción socializadora de los medios de comunicación de masas en un contexto digital, con el deterioro de la figura docente y con la confusión de los valores con que llegan los alumnos a las aulas,⁵ lo que implica repensar en medidas de cambio reales.

⁴. Concepto desarrollado en el libro de J.L. Rodríguez Illera (Comp.) (1988). Educación y comunicación. Paidós, Barcelona.

⁵. Desarrollo de la reflexión respecto a la crisis educativa en la educación occidental: Tedesco. J. (1997). El nuevo pacto educativo. Anaya-Alauda: Madrid.

Debemos identificar cuáles son las estrategias que claramente favorezcan el desarrollo del objetivo de aprender sin tener un modelo de estudiante para una sociedad del mercado, de la institución para la institución, el estándar de ciudadano ideal, no todos los estudiantes siguen un ritmo o intereses comunes de aprendizaje, no todos tienen las mismas capacidades, deseos, habilidades o distinciones. Para el sociólogo norteamericano Neil Postman el proceso de enseñar y aprender:

“es algo muy simple cuando tanto el alumno como el maestro comparten una buena razón para hacerlo. Pero el verdadero problema consiste en que el profesorado carece del tiempo, del aliciente o del ingenio necesarios para propiciarlo; y que el alumno está demasiado desmoralizado, aburrido o distraído, como para dedicar la suficiente atención que se requiere de él” (Postman, 1999, p.177).

A eso voy, la falta de atención o interés pueden ser elementos sustantivos detrás de lo que nos interesa, ¿Qué efectivo es todo el tiempo de aprendizaje y método utilizado dentro de la formación moderna? Puede que todo se reduzca a una legitimidad institucional: un cartón que perfila la persona a un futuro demarcado para un fin determinado (Las oportunidades apremian, o tal vez las influencias apremian por encima de las virtudes del estudiante).

Refiriéndonos al juego, sabiendo que incita al encuentro, posibilita a las relaciones humanas sin ataduras, sin prejuicios, un nicho para catalizar los conflictos, para el descubrimiento en compañía:

El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración. (Bernabeu, N y Goldstein, A. 2010, p.52).

La transformación social no es algo que suceda de la noche a la mañana, es necesario un proceso consciente y emancipador, del que nos habla Freire para entrar en razón, de hecho colectivamente, la escuela y la academia pueden servir de espacios para ello, para encarar la crisis social anteriormente puesta en escena, es la apuesta de la comunicación educación, re-existir:

"Re-existir significa, en términos muy generales, volver a existir, pero diferente, a partir de la irrupción y el encuentro con la alteridad; esto significa configurar y vivenciar nuevas tramas de sentido, otras concepciones y prácticas de tiempo y espacio, de corporalidad." (Muñoz. 2016, p.97).

Debido a eso, es relevante llevar a cabo esta investigación, por la realidad que la discrepa, por el riesgo que merece y la potencia que evoca al aporte social-cultural-educativo en el ser humano.

5. Metodología

“Nuestra recompensa se encuentra en el esfuerzo y no en el resultado. Un esfuerzo total es una victoria completa.”

Mahatma Gandhi

5.1 En diálogo con la secuencia: entre aparejos

5. Metodología

5.1 En diálogo con la secuencia: entre aparejos

Se abordará desde una propuesta cualitativa, desde la interpretación y la creación de una idea de carácter colectivo donde el juego sea adecuado al contexto enseñanza-aprendizaje desde el escenario de la academia universitaria; la participación docente y el estudiante es relevante en el hecho, considerando que las características del acto lúdico se encuentren inmersas según la asignatura y el criterio del currículo.

Inicialmente se hará un muestreo de las estrategias de enseñanza realizado por los docentes dentro del grupo observado (cinco docentes de diferentes instituciones privadas: Universidad Santo Tomás, Universidad Central, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Universidad Javeriana y la Corporación Universitaria Minuto de Dios, de la misma carrera profesional: Comunicación Social y jornada: Diurna - Bogotá), identificando las nociones o evidencias de juego al interior de sus ejercicios conductuales, adicional se examinará a fondo el currículo docente y el respectivo syllabus en pro de rescatar los contextos más acordes para readecuar en pro de la dinámica de juego.

Tomar entrevistas y puntos de vista al respecto de las variaciones al interior de las propuestas académicas, proponer y llevar a cabo dos o tres de estas re-construcciones del currículo al interior de dos o tres instituciones de formación superior como prueba piloto de la efectividad que produce el sumergir una clase semestral (puede variar, dependiendo la institución o el docente).

Para medir esta efectividad o disonancia es pertinente conocer la postura antes del ejercicio de parte de los docentes y estudiantes, (Encuestas, entrevistas servirán para conocer dicha realidad) igualmente durante y después del ejercicio para escudriñar los cambios promovidos gracias al juego.

Registrar efectos y respuestas desde diferentes actores igualmente antes, durante y después del ejercicio educativo, la puesta en escena y los resultados evocados de la estrategia bajo el agregado juego.

Comparación de los resultados completos y la realidad que se conoce dentro de un contexto de clase sin la estrategia construida dentro del proceso investigativo.

6. Estado del Arte

*“Por primera vez en la
historia de la humanidad historia de
la humanidad
estamos educando para lo
desconocido, para vivir en
una sociedad que no
sabemos cómo será .”*

Neil Postman

6.1 Educando desde lo lúdico: sentimiento vivo

6.2 Entre paréntesis con el juego: al unísono

6. Estado del Arte

6.1 Educando desde lo lúdico: sentimiento vivo

La educación, no solo es un concepto, es el ejercicio de apropiación de lo que somos como seres humanos al conocer (nos) y reconocer (nos) en medio de la humanidad que albergamos, donde evocamos la esencia del pasado, presente y futuro; allí, nos comunicamos y nos compartimos más como humanidad. ¿Tras esta estela de sensibilidad compartida, cuál sería el punto de partida del estudio de la educación en sí, donde el juego gana prestigio y se vuelve potencializador en dicha evocación humana?

Indagando desde la historia, repasando la brillantez de los filósofos que agregaron en la pedagogía los elementos suficientes para que el discurso fuera mejor praxis frente a la consecución de seres humanos, allí en la Europa del siglo XVIII, el romanticismo y la revolución francesa engalanaron mentes como Johan Friedrich Herbart, (1776-1841) su propósito: enaltecer la moralidad como el mayor y más absoluto propósito de la educación, una postura que buscaba resaltar un elemento en la educación a diferencia de otros pensadores. La postura de Kant acerca del idealismo trascendental de la educación, le entregaba los rasgos a esta disciplina para ser pensada la pedagogía como verdadera ciencia.

En compañía de esas posiciones y diversos discursos como Johan Gottfried Hegel (1744-1803) el cual discute la dialéctica de la formación, él parte de la alternancia rítmica entre actividad y exhaustiva, resistencia y donación, como él la veía en todos los seres vivos no humanos la tarea de formar, como *“concentración y punto central de la creación”* (Böhm, 2010, p.63).

El agenciamiento de la pedagogía se discutía con rigurosidad en pro del bien de la sociedad, para esa época el poeta, filósofo y pedagogo alemán Friedrich Schiller (1759-1805) y el pedagogo Friedrich Fröbel (1782-1852) encontraron en común dentro de sus discusiones sobre dialéctica y formación humana al juego en sus cajones de pensamiento, su objeto era ludificar la pedagogía, en el caso de Schiller la manera de que el hombre no fuera salvaje, por ende, debía unificar tres pulsiones: la pulsión formal que busca unidad consigo misma y autoafirmación, la pulsión material, que busca vuelta a cambio y diversidad que logran el *hombre posible* unificadas a una tercera pulsión: la pulsión lúdica de abordaje estético y pedagógicamente central.

Fröbel desde su punto de vista va un poco más allá desde el contexto pedagógico del niño, el juego infantil no es un juego, es mucho más serio y tiene significado profundo, porque es, para él [niño], *“tanto el modelo como la copia de la totalidad de la vida humana”, que genera “alegría, libertad, satisfacción, calma dentro y fuera de sí, paz con el mundo”* (Fröbel, 1826, p.30). Por ende Fröbel es reconocido como el padre de la educación escolar, el concepto de jardín de infancia también se le atribuye a él, en contexto un gran pensador que agregó ese matiz de juego que merecía la educación.

6.2 Entre paréntesis con el juego: al unísono

Cuando nacemos nuestros impulsos de abstraer el mundo se llevan a cabo, la noción de aprender es innata en nosotros, la curiosidad inhibe nuestro fantasear, en medio de tal instauración con la realidad jugamos, *“y esa actividad libre y espontánea nos acompaña en el crecimiento, toma variaciones según nuestro modo de leer el mundo, por ende lo jugamos”*. (Huizinga, 1938, p.21).

En consonancia con esta realidad el juego nos acompaña el resto de la vida, salvo que perfilamos el juego y lo vamos relegando de la naturalidad que nos instaura, el llamado invisible a la adultez solo desplaza al juego y lo renombra como una actividad para entretenimiento o distracción fugaz, nada que considere un ejercicio constante de vinculación con el entorno que nos sigue modelando.

Luego de ojear dicha noción y permear la propuesta que realizamos respecto a la necesaria incorporación del juego en todos los ámbitos de la vida, y estando ella inmersa allí, tal como lo formula Johan Huizinga en su obra *"Homo Ludens"* (1938), se postula mucho más allá de la concepción psicológica o biológica derivada del siglo XVIII proveniente de los pensadores Herbert Spencer, 1855 y Karl Groos, 1899; la postura del historiador y filósofo holandés deriva en jugar pensando y hacer jugando, básicamente concebir cultura para el descubrimiento y superación de la civilización desde el ámbito lúdico:

"Lo que antes fue juego mudo ahora cobra ahora forma poética. En la forma y en la función del juego, que representa una cualidad autónoma, encuentra el sentimiento de incardinación del hombre en el cosmos su expresión primera, máxima y sagrada. Va penetrando cada vez más en el juego el significado de una acción sagrada. El culto se injerta en el juego, que es lo primario". (Huizinga, 1938, p.33).

Luego de analizar a Huizinga, el antropólogo francés Roger Caillois hizo un complemento a sus aportes, donde constituye la clasificación de los juegos en cuatro grandes bloques: “*competencia (Agón), el azar (Alea), el simulacro (Mimicry) o el vértigo (Ilinx)*” (Caillois, 1967, p.79). El pensador manifiesta que las actitudes alrededor de estas categorías pueden estar mezcladas, direcciona una panorámica mayor de la que se tenía en su momento del juego y su vigor social.

El filósofo inglés Herbert Spencer (1820-1903) manifestaba en su teoría que el juego es un comportamiento natural equivalente a la expresión de exceso de energía acumulativa, en efecto, este desarrollo proporciona tiempo de diversión de ocio a los niños, preparándolos para realizar tareas creativas superiores más adelante.

Por su parte el psicólogo alemán Karl Groos (1861-1943) consideró que los juegos sirven para adiestrar a los niños, el juego los prepara para el futuro de la adultez, en su práctica “jugando” se halla el verdadero desarrollo de las capacidades básicas para enfrentar su vida en el futuro. Estas dos posturas fueron las concepciones innatas de la filosofía en sus inicios biológicos de comprensión (...)

La teoría del juego del ruso Lev Semiónovich Vigotsky (1896-1934) es de corte constructivista, diferenciándose considerablemente de Huizinga, ya que su posición se encuentra en los albores de la atención y la memoria voluntaria, catapultado por la observación seria del mismo, con su libro (1978) “*Pensamiento y lenguaje*”, donde manifiesta que el juego es el producto de una interacción humana, que desarrolla la psicología en los planos social, individual y la interiorización del mismo, a fin de recompensar con cooperación, que fomenta la motivación, el compañerismo y la diversidad: notables componentes de la elaboración del lenguaje como vía de la comunicación.

Jean Piaget, por su lado en 1973 con su libro “*La formación del símbolo en el niño*” deja sentada la estructura del juego ya sea por símbolos, ejercicios o reglas desde la edad temprana, existe una asimilación del mundo y lo real por medio de esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan: repetición activa que se consolida en acciones como chupar, agarrar, sacudir, etcétera.⁶

⁶. Gran parte del trabajo de Piaget se centra en estudiar la psicología infantil (1973).

El Padre del psicoanálisis, el médico neurólogo austriaco Sigmund Freud (1979) también dejó su posición del juego, definiéndolo como un lenguaje del inconsciente, la verdadera vía de comunicación oculta e instintiva para explicar todos los procesos conscientes, un paralelo inmerso de ambos bandos siempre conectados.

Siguiendo la misma línea del psicoanálisis, el pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés Donald Woods Winnicott (1896-1971) manifestaba que a la hora de elegir y disponer un juego era producto del apego a ciertas figuras u objetos de proyección íntima por el niño, la carga emocional permite representaciones mentales de la fuerza para considerar el juego un acto constante y potente.

El profesor neozelandés Brian Sutton-Smith (1924-2015) manifiesta que el juego es tan paradójico y difícil de definir por la ambigüedad del aprendizaje que carga, lo mismo que la naturaleza humana que conlleva el juego, el ser y la posibilidad de no ser; agrega que es complicado dar con la comprensión del fenómeno lúdico por el exceso de teorías psicológicas alrededor de su naturaleza y función, estudió toda su vida diferentes ámbitos del juego y el acto de jugar.⁷

Si bien estos aportes son de carácter psicológico, imprimen la conexión vital del aprendizaje significativo con la actividad lúdica, el usufructo es aprovechado fielmente por la didáctica en edades tempranas. Desde España ciertamente ha abordado el tema con juicio, en la década del 80 Ursula Coburn Staege, se aventura con el libro (1980) *“Juego y Aprendizaje. Teoría y praxis para Enseñanza Básica y Pre-escolar”*. Un análisis muy sensato del ejercicio del juego para explorar y descubrir el mundo, para luego dominarlo. Cabe anotar que ella sigue creando bibliografía desde entonces relacionada con el tema.

7. El profesor Sutton-Smith dejó consigna de dichas investigaciones en el libro *The game design reader: a rules of play anthology* 2006. MIT.

La trascendencia del juego fue tomada por diferentes pedagogos y filósofos para enmarcar la relevancia del juego en el discurso de la escuela, aunque su contingencia sigue acomodada a las edades tempranas.

Detrás del discurso de la pedagoga e investigadora argentina Hilda Cañeque, se habla bastante de creatividad, en su libro (1991) *“Juego y vida”* relaciona con vigor este concepto con el juego, ubica al niño y al adulto como exponentes del acto creador gracias a la función que el juego posibilita: la libertad y que, al liberar antiguas y nuevas angustias, provoca una auténtica catarsis.

El español Carlos Aller Martínez con su texto (1991) *“Juegos y actividades de lenguaje oral: procesos didácticos”*, trabaja el tema lúdico en el aula de clase, resalta el lenguaje y su actividad psicomotriz donde se trabajan áreas simultáneas, tales como expresión lingüística, dinámica y plástica.

En un contexto más cercano (Latinoamérica) tenemos investigadores como José Manuel Bautista-Vallejo de la Universidad de Huelga, Paraguay (2002) *“El Juego Didáctico como estrategia de atención a la diversidad”*, dicha investigación se enfoca ciertamente en la atención de los niños de preescolar tomando como base el uso didáctico del juego, dotando a Suramérica de más concepciones de esa cercanía lúdico-educativa.

Desde Buenos Aires (Argentina) Patricia M. Sarlé, (2006), hace un análisis muy profundo de la constancia del uso del juego de parte de los docentes en los contenidos departidos a los niños de preescolar, *“Enseñar el juego y jugar la enseñanza”* una apuesta para seguir pensando el juego en la escuela y hacer un seguimiento serio de la didáctica lúdica.

De la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Caracas (Venezuela) se encuentra un artículo de Paula Chacón, (2007) *“El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?”* que busca apoyar desde la labor docente la creación de juegos que estriben el ejercicio didáctico en clase.

El prolongado avance de la materia ha permitido hacer uso del juego en otras asignaturas, de la Universidad Politécnica de Madrid Adela Salvador en el 2012 realiza el artículo *“El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas”* donde ejecuta un análisis de algunos juegos que puede utilizar en su clase para reforzar el aprendizaje significativo.

En un contexto académico mi rastreo logró hallar un trabajo en la Universidad de los Andes realizado en el 2007 por Carmen Minerva Torres y Maria Electra Torres Perdomo, cuya investigación se titula: *“El Juego como estrategia de Aprendizaje en el Aula”*, la investigación se desarrolló en el aula de clase bajo una forma de proponer el juego como estrategia a través de microclases de aprendizaje a niños de preescolar, adicional, examina la medida que se merece jugar como método de aprendizaje en el escenario infantil.

De esta misma alma mater (Universidad de los Andes) también encontré el artículo (1998) *“Juegos multiplayer: Juegos colaborativos para la educación”* realizado por Patricia Mendoza Barros y Álvaro Galvis Panqueva, el juego en su espacio digital también es abordado y dispuesto dentro del espacio educativo:

“Este documento examina el juego, tanto tradicional como el juego de computador, como herramienta en la educación. Se presenta una taxonomía de los juegos tradicionales y los juegos de computador que son usados actualmente. En particular se introduce un nuevo tipo, juegos multiplayer que ofrecen otra iniciativa para el aprendizaje colaborativo.” (Mendoza y Galvis. 1998, p.1).

Hallé también un trabajo para pregrado de Uniminuto en licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades y lengua castellana (2010), los estudiantes son Lourdes Liliana Beltrán Lozano, Doris Emilce Quintana Castillo y Diana Marcela Ricaurte Quiroga, el trabajo cuyo título es: *“El juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de lengua castellana”*. La investigación hace una propuesta muy bien organizada de los juegos que se acoplan al contexto que buscan departir en la educación primaria con el uso del juego.

Adicional a los autores referenciados, los docentes Natalia Bernabeu y Andy Goldstein recrean una propuesta pedagógica llamada "Quadraquinta" explicada en el libro (2010) *“Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica”*, basados en su experiencia docente desde el año 1975 con la práctica del juego en su práctica pedagógica, lo cual explican la fuerte relación entre el juego, la creatividad y el aprendizaje; comprenden varias aristas presentadas en la investigación, así mismo revelan otros ejemplos de incorporación lúdica al interior del escenario enseñanza-aprendizaje, hasta el momento es el libro que contiene más nociones acorde a la propuesta que invito a recrear.

Luego de leer estas propuestas académicas y de gran peso investigativo, me incorporo en la realidad notable que el juego como estrategia de aprendizaje si es abordada e investigada con

mucho ahínco, no obstante, llega hasta el contexto infantil, salvo la propuesta de Bernabeu y Goldstein (2010) que piensan el juego, la creatividad y el aprendizaje en todas las edades, la experiencia se ve reflejada y hecha praxis constante, refiriéndome en las otras propuestas, su aventura se divisa en lejanía desde que el bachillerato indaga los saberes de los preadolescentes, la competitividad absorbe la esencia de lo que es el acto lúdico para los chicos, y con lentes de no seriedad se desplaza el jugar; algunas asignaturas revalidan disparates presentables con el juego como las danzas y educación física, más el juego se sigue viendo como el espaldar de entretenimiento y distracción de lo que se encuentra en ambiente serio.

Fuera de Bernabeu y Goldstein el juego no es analizado con esa distinción que contempla no solo en el aula de la escuela infantil, sino en los ejercicios derivados de la vida humana, el ejercicio de enseñanza-aprendizaje en todas las edades, por ende, es necesario contemplarla para esa observación en otros entornos educativos y de la vida misma.

Considero relevante reflexionar y departir dentro de la apuesta que hago de la incorporación del juego en el contexto educativo universitario, más no se ha abordado en lo que llevo de mi rastreo e indagación sujeta. Por eso mismo, la apuesta contempla nuevos elementos que aportarle al mundo académico y de la ludología.

Bibliografía

*El que lee mucho y anda mucho, ve
mucho y sabe mucho.*

Miguel de Cervantes Saavedra

Bibliografía

Amador, Juan Carlos. (2014). Infancias, comunicación y educación: análisis de sus mutaciones. (Tesis doctoral) Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá.

Aranda, Daniel y Gómez Salvador. (2015). Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. (UOC Press-Comunicación).

Bautista Vallejo, José Manuel. (2002) El Juego Didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Universidad de Huelva. España. Recuperado de:

http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf?sequence=2

Beltrán, Liliana – Quintana, Doris Emilce y Ricaurte, Diana Marcela. (2010). El juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de lengua castellana. (Tesis de posgrado) Uniminuto.

Bernabeu, Natalia y Goldstein, Andy. (2010). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Madrid, ES: Narcea Ediciones.

Böhm, Winfrel. (2010). La historia de la Pedagogía: desde Platón hasta la actualidad. Villa María:Eduvim.

Bouman, Martine. (1999). Collaboration for Pro-social Change: The Turtle and the Peacock. The Entertainment-Education Strategy on Television. Netherlands: Thesis Wageningen Agricultural University.

Brown, John Seely. (2012). The Global One Room Schoolhouse: (Highlights from JSB's Keynote at DML2012) Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fiGabUBQEnM>

Brown, John Seely (2008). Extracto de una entrevista <http://futr.es/vpy> [youtube.com]

Caillois, Roger. (1967). Los Juegos y los Hombres La máscara y el vértigo. S.L. Fondo de Cultura Económica de España.

Cañeque, Hilda. (1991). Juego y vida. El Ateneo. Argentina.

Carvajal, Margarita. (2009). La didáctica en la Educación. Fundación Academia de Dibujo Profesional. Medellín.

- Chacón, Paula. (2007). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas.
- Cobo, Cristóbal y Moravec John W. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología del aprendizaje. Universitat de Barcelona. España.
- Coburn, Ursula. (1980). Juego y Aprendizaje. Teoría y praxis para Enseñanza Básica y Pre-escolar. De la Torre.
- De la Torre, Saturnino. (1993). Didáctica y currículo: bases y componentes del proceso formativo. Dykinson. España.
- Díaz, Héctor. (2008). Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. Aula Abierta Magisterio.
- Espitia, Uriel y E. Valderrama, Carlos. (2009/04/30). Revista Nómadas "Hacia una apertura política del campo comunicación-educación" (Número 30). Universidad Central.
- Ferrés, Joan. (1994). Televisión y educación. Barcelona Paidós.
- Freire, Paulo. (1968). Pedagogía del oprimido. New York: Herder & Herder.
- Fröbel, Friedrich. (1826). La educación del hombre, Hortensia Cuellar: MAD.
- Giraudoux, Jean. (1946). Sans Pouvoirs. Collection Blanche, Gallimard.
- González Paredes, Elsa. (2013). Elementos para una pedagogía emergente: la formación normalista, hacia una educación humanizadora. Plaza y Valdés S. A. de C. V. México.
- Groos, Karl. (1898). The play of animals. Appendix.
- Huergo, Jorge A. (2010). Una guía de Comunicación/Educación, por las diagonales de la cultura y la política. Recuperado de:
<https://maestriaeduca.files.wordpress.com/2011/11/comunicacion-educacion1.pdf>
- Huizinga, Johan. (1938). Homo Ludens. Emecé Editores.
- J. L. Rodríguez Illera (Comp.), (1988). Educación y comunicación, Paidós, Barcelona.

- Jiménez, Carlos. (2005). La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación. Editorial Magisterio.
- Kaplún, Mario. (2004). El comunicador popular. Quito: CIESPAL.
- Levy, Pierre. (1997). Cibercultura. Anthropos Editorial: México.
- Martin-Barbero, Jesús. (1996). Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación. Revista Nómadas (Número 5). Universidad Central.
- Martínez, Aller Carlos. (1991). Juegos y actividades de lenguaje oral: procesos didácticos. Editorial Marfil.
- Muñoz, Germán. (2014). Comunicación-Educación en la Cultura para América Latina: Desafíos y nuevas comprensiones. Uniminuto.
- Marquès, Graells, P. 2000. “Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación”, Recuperado de <http://peremarques.net/docentes.htm>
- Mendoza, Barros – Galvis, Álvaro. (1998). Juegos multiplayer: Juegos colaborativos para la educación. Universidad de los Andes.
- Postman, N. (1999). El fin de la educación. Una nueva definición del valor de la escuela. Eumo-Octae-dro: Barcelona.
- Piaget, Jean. (1993). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.
- Rueda, Rocío. (2013). Ciberciudadanía, cultura política y creatividad social. Universidad Pedagógica Nacional.
- Sarlé, M. Patricia. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Editorial Paidós.
- Salvador, Adela. (2012). El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas. Universidad Politécnica de Madrid.
- Scolari, Carlos. (2008). Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Editorial Gedisa, S.A.
- Sutton-Smith (2006). The game design reader: a rules of play anthology. MIT.
- Tedesco, J. (1997). El nuevo pacto educativo. Anaya-Alauda: Madrid.

Torres, Carmen Minerva – Torres, Maria Electra (2007) El Juego como estrategia de Aprendizaje en el Aula. Universidad de los Andes. Bogotá.

Vygotsky, Lev. (1978). Pensamiento y lenguaje. Madrid: Paidós.

Walsh, Catherine. (2014). Interculturalidad crítica y pedagogía de-colonial: apuestas (desde) el in-surgir, re-existir y re-vivir. Editorial Plaza y Valdés. México.

Zambrano, Armando. (2006). Contribuciones a la comprensión de la ciencia de la educación en Francia: Conceptos, discurso y materias. Atlantic International University. Honolulu, Hawaii.

Tras la fantasía de aprender



Especialización en Comunicación Educativa
Corporación Universitaria Minuto de Dios
2016

Tras la fantasía de aprender
Manuel Francisco Acosta

*“No queda más que ir tras esa fantasía de
aprender para rehacer el mundo”*

Manuel Francisco Acosta

Tras la fantasía de aprender



Especialización en Comunicación Educativa
Corporación Universitaria Minuto de Dios
2016