

XII ENCUENTRO DE GEOGRAFOS DE AMERICA LATINA
“Caminando hacia una América latina en transformación”

Eje temático: Numero 3 EDUCACION Y ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFIA

Ponencia:

**“LA LUDICA COMO HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR HABILIDADES
ESPACIALES”**

Cesar Báez Quintero
cebaez@gmail.com

La diversión solo está limitada a la imaginación

Conceptos claves:

- Didáctica de la Geografía
- Lúdica y Juego
- Escuela
- Aprender y enseñar
- Habilidades Espaciales

Introducción:

La presente investigación de tipo pedagógico se presenta en el marco de la Maestría en Estudios Sociales con línea de profundización “Construcción social del Espacio”, proyecto que respondiendo a los retos planteados por esta mirada sobre el espacio geográfico, más allá de un contenedor de atributos, busca dimensionar al hombre como creador de significados y lenguajes dentro del mismo, convirtiéndolo en un sujeto artístico creador y constructor de su propia realidad, esta visión permea la enseñanza de la disciplina geográfica, que debe buscar en los estudiantes un aprendizaje significativo obligándolo a ser útil en el diario vivir, generando procesos de pertenencia y apropiación.

El trabajo toma la lúdica como una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad y la vida, una forma de estar y relacionarse con ella en espacios cotidianos que se disfrutan y producen actividades simbólicas e imaginarias,

irrumpiendo en el campo de la didáctica entendida como el discurso a través del cual el saber pedagógico ha pensado la enseñanza hasta hacerla su objeto de estudio.

Ponencia:

La escuela en su función “transmisora” de conocimiento y de un proceso de enseñanza que se establece con el paso de los días, genera diferentes tipos de aprendizajes, entre los que se podrían considerar el aprendizaje por adquisición, por conocimiento, por repetición. Desde la forma como se enseña la disciplina geográfica se encuentran algunos inconvenientes, en primer lugar, tomar para la clase el conocimiento geográfico sin ningún tipo de intervención o mediación le impide al estudiante a encontrar sentido en la misma y apropiarse de un espacio determinado, para superar este tipo de cuestionamientos, el proyecto se plantea desde la geografía escolar, que se diferencia de la ciencia geográfica, en tanto se piensa en y para el estudiante, el objetivo general es desarrollar sus habilidades espaciales buscando convertirlo en un futuro mediato como protagonista de su espacio; en segundo lugar, en este momento se presenta el tránsito (la escuela permeada por la pedagogía tradicional), en la enseñanza geográfica a nivel nacional, que se direcciona a partir del aprendizaje memorístico, que es necesario pero no responde en su totalidad al desarrollo de habilidades espaciales, además es prudente mencionar el papel que cumple la institución relegando al juego en un espacio determinado: el recreo o descanso, cargado de toda una visión moralista donde jugar es calificado como pérdida de un determinado tiempo.

En este contexto de la escuela Colombiana, se plantea la investigación, que implica en sí dos desafíos, el primero confrontar una construcción cultural donde se asumen como sinónimos juego y lúdica, pensando que el juego se realiza en pro de un descanso y por tanto no es bien visto en su relación con la enseñanza, el segundo responde, a estructurar una propuesta para que más allá de un recetario, se puedan tener luces sobre el uso de la lúdica en las clases de geografía, con aprendizajes duraderos.

De esta manera, se piensa en prácticas lúdicas como acciones desarrolladas por los grupos humanos, en contextos espacio – temporales determinados que satisfacen necesidades emocionales y socio – afectivas de los sujetos y que contienen su propia cognitividad, diferente de los procesos cognitivos relacionados con la producción del conocimiento, vale la pena aclarar que esta cognitividad de la lúdica ha sido estudiada bajo el concepto de la función lúdica del sujeto.

Lo que se desprende de las experiencias de investigación en el aula, es que la motivación se debe concebir como motivación intelectual (aprendizaje significativo). La esencia de la lúdica no está en el juego como simple acción y diversión, la naturaleza de una relación lúdica es más profunda, recae sobre la afectividad y la emocionalidad del sujeto con la realidad que se construye lo lúdico y el juego es solamente una expresión, entre muchas, de esta relación esencial.

En consecuencia una relación lúdica en el aula de clase no se puede dar sobre la base de relaciones de autoridad sino en la alteridad con el estudiante; principio de alteridad entendido como la capacidad de ser otro, reside en la génesis de la acción lúdica, pues ella es la expresión de la necesidad del sujeto de construir espacios de ficción para reencontrar su “Yo-Libre” en el principio del juego. Este principio transpuesto al ámbito de la pedagogía significa adquirir la capacidad de ponerse en la situación del estudiante, para comprender sus necesidades e intereses y permitirles a los estudiantes pensarse en la posición del “otro”.

Según Winnicott, estamos cuando jugamos en un límite en una tercera zona donde nos sustraemos a la secuenciación temporal ordinaria propia del trabajo, fuera de la incertidumbre y la variabilidad de lo interno, se crean narraciones que surgen de la fuga a un universo que tiene su propio espacio y tiempo, que crea el jugador.

La zona que se crea al jugar 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 manera el autor determina que el juego a nivel del desarrollo humano, se encuentra en una zona neutra, propicia para el acto creador, lo que allí sucede, no está sujeto a lógica ni a las reglas, sino que es un espacio libertario y sin sentido, convirtiéndose en un espacio entre la posibilidad y la libertad.

No se puede determinar el juego con la ficción por que los recursos narrativos existentes en el juego, tienen como referente la realidad, o aquellos conocimientos que se tienen del mundo. El motivo de lo lúdico surge cuando se construye una situación imaginaria, es decir, una situación que enuncia ciertas leyes del objetivo sensible, pero que se distancia de este.

Para Vigotsky en el juego se realizan los mayores logros del niño, logros que hacia el mañana se convertirán en un nivel básico de acción y moralidad, donde la energía acumulada y liberada en el juego opera como una máquina de significación y re codificación del mundo.

Para entender lo lúdico es necesario apartarse de teorías conductistas – positivistas, las cuales para realizar una explicación del comportamiento lúdico lo hacen desde lo observable, lo medible, también de las teorías del psicoanálisis que solo estudian el juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o de su simbolismo.

A medida que las experiencias culturales se desarrollan, la relación juego – saber se transforma de una manera general, las prácticas lúdicas se van interiorizando convirtiéndose en normas o en otras formas de saber como el arte y el conocimiento. Desconocer esta realidad como docentes para asumir el proceso de enseñanza – aprendizaje en la actualidad, es negar la experiencia cultural de los alumnos y las grandes posibilidades que tiene el juego como elementos de socialización y de producción de conocimiento, es intentar ir al cosmos en un ferrocarril de vapor. La escuela se haya rezagada y los maestros estamos en la obligación de igualar en el aula el ritmo acelerado del desarrollo del conocimiento y la cultura.

El hombre actúa en el juego, piensa y a la vez se apropia y produce nuevos significados para la vida, por ejemplo, para Vigotsky: un palo de escoba para un niño, puede ser convertido a través de la acción en un caballo, es decir, a un objeto (significante), se le atribuye otro significado que el juego en un acto de pensamiento hace posible para la construcción de conceptos cada vez más complejos de la realidad.

En la imaginación y en la fantasía, el hombre ha encontrado profundos conocimientos sobre la naturaleza y con la utilización del lenguaje he recreado la realidad, construyendo históricamente los mitos, las leyendas, los relatos, las fabulas, los cuentos, la poesía, la literatura, etc.

Al ingresar a la escuela el niño se encuentra en una edad en la que los sentimientos y las fantasías dominan el pensamiento.

Los infantes juegan con los códigos que les dan los programas de televisión, que se vuelven culturales dentro de un aprendizaje que se convierte en una aventura a la que los pequeños dedican mucho tiempo y concentración para entender las palabras las imágenes.

En el juego los actores ejercen en condiciones la igualdad y no relaciones de poder, no es suficiente el activismo lúdico y se hace necesario articular *la lúdica a los procesos de aprendizaje*, finalmente, sobre la relación lúdica – aprendizaje hay que preguntarse si la reflexión y la reflexión sobre la reflexión es decir la meta cognición sobre la acción es lúdica.

Por otro lado, se entiende la didáctica de la geografía “como un conjunto de saberes que no solo se ocupan de los conceptos propios de esta materia” sino del “contexto social y la comunicación con el alumnado”, una didáctica “que permita elaborar juicios reflexivos sobre nuestra práctica docente, de tal forma que podamos tomar decisiones fundamentadas” para mejorar la enseñanza.ⁱ

Esta definición se toma a partir de Souto Gonzales, quien acompañado de Ballester Vallori proponen abordar la investigación postulando cuatro ámbitos de estudio; por una parte, los obstáculos que dificultan el aprendizaje de los alumnos y las estrategias que facilitan la enseñanza de los profesores; por otra,

las condicionantes del marco escolar y finalmente, los análisis de las teorías y técnicas de trabajo propias de la disciplina geográfica.

Por su parte, Patrick Baley muestra que el cometido de la escuela y el profesor de geografía consisten, básicamente, en desarrollar las percepciones del alumno y su correcto entendimiento del espacio, esto se debe hacer presentándole una evidencia directa de la que pueda derivar conocimientos por propia deducción; y muestra como la finalidad de la enseñanza geográfica consiste en desarrollar modos de pensamiento geográfico y capacitar al alumno para que sea en alguna medida un geógrafo por sí mismo, más allá de hablarle de geografía. Este proceso cognitivo se construye, desde Amanda Rodríguez de Moreno partiendo de una realidad concreta y total que es la que percibe”, lo que supone la disminución del aprendizaje memorístico, y de la antigua escuela y su enseñanza sobre la disciplina geográfica.

Desde la práctica lúdica se han realizado una serie de ejercicio, en la escuela, el Instituto Pedagógico Nacional, con estudiantes de grado noveno en el año 2005, en el año 2007 (dos años después) se aplico un instrumento de forma aleatoria a algunos estudiantes que fueron parte del grupo de práctica de ese año, en donde se desarrolló una práctica lúdica teniendo como eje articulado la localidad como espacio para enseñar las relaciones socio – espaciales; en este instrumento se planteó como pregunta final, si desde su visión “el juego como herramienta en el espacio ciudad educadora permitió que como estudiantes aprendieran el concepto de localidad”, coincidiendo en una respuesta afirmativa, una de las respuestas fue:

“el juego es una herramienta que sirve para que los estudiantes se vean más interesados en el tema que se está viendo y es como una estrategia para que el profesor pueda “atrapar” a los estudiantes y llamar la atención de ellos, pues con el juego los conceptos vistos en clase son aplicables y el estudiante se ve involucrado en una situación determinada y busca una solución a esta y así mismo aprende y se divierte. Además con el juego las experiencias se quedan en la memoria y así se retiene mejor la información y el conocimiento a

diferencia de la clase magistral en la que pocos participan y quizás nunca se divierten” (Ana María Ospina Muñoz: 2005).

Esta respuesta brinda algunos elementos, uno de ellos que es trascendental para obtener el propósito fundamental, es observar y analizar un proceso central en toda la estructura de aplicación, que podríamos denominar: “la racionalización de la emoción” que esta presente en las practicas lúdicas y de no realizarse una reflexión sobre la misma, se puede perder cualquier sentido, reduciendo todo a una emoción leve, que no sobrepasa la alegría que se presento en un momento determinado.

De otra parte, se han podido desarrollar algunas prácticas lúdicas con estudiantes de pregrado, de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Ciencias Sociales, en el año 2007 con los estudiantes de tercer y cuarto semestre y en el 2008 con estudiantes de tercer semestre de la Universidad Pedagógica Nacional, estas prácticas se realizaron en el bus como un escenario potencial en las salidas de campo, cuyo traslado a un espacio geográfico determinado implica horas considerables de recorrido en este medio de transporte , este tipo de prácticas genero algunos interrogantes, ¿por qué la palabra juego siempre se relaciona con infancia? y ¿qué circunstancias han permitido que a medida que se crece el juego quede rezagado como un espacio social o de ocio?, preguntas que se encuentran en proceso de reflexión.

Conclusiones:

La lúdica puede potenciar los siguientes procesos:

- ✓ Capacidad de ligar lo operativo con lo emocional y con lo cognitivo
- ✓ Capacidad de manejar y procesar información no de memorizar
- ✓ Capacidad de producir nuevos conocimientos.

Esta mirada busca interrogar al maestro sobre el peso cultural que se le ha entregado a la lúdica como agente distractor o pasivo que culmina en el ocio ó en la pérdida de tiempo, re significado en particular el proceso de enseñanza que se lleva a cabo en la escuela, potencializando procesos de socialización en

una sociedad globalizada e individualista, que aísla al hombre, haciendo de la lúdica un espacio de reflexión y una herramienta para desarrollar habilidades de corte espacial en un mundo que se direcciona cada vez más hacia la dimensión virtual e intenta comprender el nuevo <sensorium> en que se mueve la nueva cultura para actuar y comprender el mundo, donde los niños tienen nuevas maneras de conocerse y reconocerse originando otros modos de percibir, de sentir y de relacionarse con el tiempo y el espacio para crear cosas nuevas.

Como tarea de la geografía escolar, es necesario, establecer métodos de enseñanza y reflexiones didácticas sobre la re- significación que tiene el espacio geográfico en el contexto actual, de esta manera los cambios que se pensaban, hoy se viven, gracias al carácter explosivo que tiene el espacio, en donde el siglo XXI se muestra como el siglo espacial, se evoluciona hacia una fuerte conciencia espacio – temporal (Peter Gould 1996), es aquí donde comienza la intervención de este proyecto, estableciendo la lúdica como método para el desarrollo de las habilidades espaciales en los estudiantes de educación básica.

BIBLIOGRAFIA

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad y de la lúdica 2001

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Lúdica cuerpo y creatividad 2001

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Pedagogía lúdica 2001

NUNES DE ALMEIDA, Paulo. Educación lúdica 1994

Encuentro Nacional e internacional de lúdica. Bogotá. 2002. Memorias

Encuentro Nacional e internacional de lúdica. Bogotá. 1998. Memorias

HOLZAPFEL Cristóbal (2003) “crítica de la razón lúdica” Trotta, 190 páginas.

RODRIGUEZ de Moreno Elsa Amanda (2000) “Geografía Conceptual” Bogotá. Tercer Mundo Editores

GUREVICH Raquel (1995). Notas sobre la enseñanza de una geografía renovada. Buenos Aires. Editorial Aique.

ESTEBANEZ, José (1983) "Tendencias y problemática actual de la geografía" Madrid. Editorial Cincel.

MORENO, A. Y CARDENAS R. (1998) "La construcción del concepto de espacio geográfico en alumnos de quinto grado" en revista Folios N 19. UPN

SOUTO, Xoxé, (1996) "Enseñar Geografía o educar geográficamente a las personas. Revista Iber. No 9. Barcelona. Editorial Grao.

ⁱ SOUTO GONZALES, Xose Manuel (1998) Didáctica de la Geografía. Problemas sociales y conocimiento del medio. Barcelona, Ediciones del Serbal.