

Lúdica como medio para la comprensión del contexto investigativo en Colombia

Karen Natalia Castillo¹

Diana Carolina Castellanos²

Introducción

Uno de los retos más importantes en la formación de semilleros es lograr motivar a los estudiantes hacia desarrollar y comprender la investigación, y este reto se vuelve más difícil cuando la complejidad en la conceptualización de la investigación influye en el enamoramiento que se espera tener en la generación de conocimiento. Es allí donde esta situación problemática de motivación, de mantenimiento y permanencia de los estudiantes en investigación se convierte en un proyecto para el formador de semilleros, el cual debe poner en marcha todas sus habilidades investigativas, metodológicas y creativas, así como diseñar espacios, definir técnicas e instrumentos para lograr un aprendizaje significativo que genere una pandemia de interés en toda la comunidad educativa. La meta es eliminar la percepción de complejidad y abstracción propias de la conceptualización de la investigación y lograr un sentimiento ameno a la hora de los encuentros, acercamiento voluntario y trabajo en condiciones permanentes.

Una característica interesante de los talleres realizados como estrategia, era el factor sorpresa y la inclusión, es decir, mientras las actividades investigativas, son vistas por lo general, únicamente para quienes se interesaban por el beneficio de obtención de grado, estos talleres iban dirigidos para toda la comunidad, donde hasta el docente que se encontrase impartiendo formación, debía involucrarse de tal forma que se irrumpía la clase y ese factor sorpresa generaba interés.

El juego y el aprendizaje

¹Karen Natalia Castillo. Institución Universitaria Politécnico Gran Colombiano. Contadora Pública y Magister en Educación de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Doctoranda en Administración, Hacienda en el Estado Social de la Universidad de Salamanca. kcastillo@poligran.edu.co

²Diana Carolina Castellanos. Universidad Militar Nueva Granada. Licenciada en inglés de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y Magister en Docencia de la Universidad de la Salle. dccastellanossuarez@gmail.com

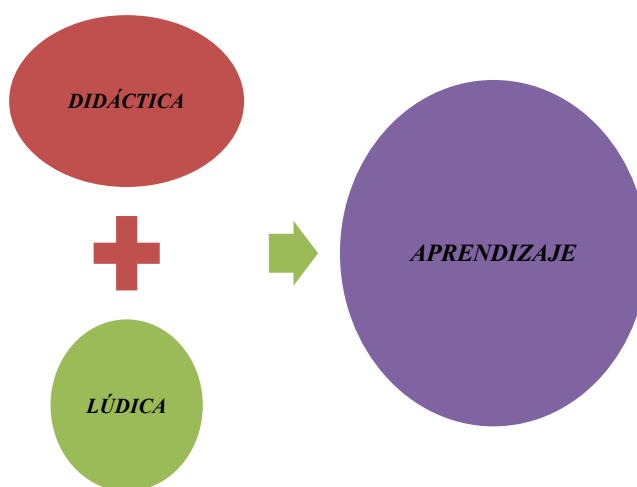
Desde la teoría de Ausubel, (1983) se empieza a tener un cambio de pensamiento sobre el aprendizaje y la forma de cómo se logra aprender; para Ausubel, el aprendizaje significativo se logra cuando existe en el ser humano la relación con la experiencia, los estudiantes no son recipientes vacíos como bien lo indica Freire (López, 2008), todo ser le da significancia a los contenidos cuando se logra tocar la estructura cognoscitiva del estudiante.

Bajo esta premisa se analizó la situación problemática en la dificultad presentada por los estudiantes para la abstracción y comprensión de conceptos de investigación, que finalmente derivará en una mayor motivación en participar de los semilleros de investigación. Metodológicamente se trabajó el problema conociendo el fin, correspondiente a lograr un aprendizaje significativo en investigación, apoyados desde la postura didáctica del docente formador de semilleros, es decir con el criterio y la responsabilidad de crear y recrear nuevas formas de orientar y transmitir el conocimiento(Moreno, 2011)

En lo respectivo a la lúdica, es todo aquello que tiene relación con el juego (C. Torres, 2002), es decir la forma como se orientarán los conceptos para que se genere un aprendizaje significativo desde una concepción didáctica del formador de semilleros.

Figura: 1: El juego como técnica para el aprendizaje

Fuente: Formulación propia



Como se observa en la figura 1, la estructura de las actividades se realizó bajo una concepción pedagógica, consciente y reflexiva sobre las herramientas básicas para que el estudiante se motive y participe no sólo de la actividad, sino que desee participar de manera más profunda con los proyectos de investigación que se desarrollan en el semillero.

Desde el momento en que tenemos consciencia, el juego representa el eje fundamental para el aprendizaje en las actividades básicas para el desarrollo del ser en sociedad, la profundidad del juego nos lleva desde aprender a comer, gatear, identificar colores, identificar las partes del cuerpo, hablar, realizar operaciones matemáticas, por determinar las más representativas; esa conexión de confianza dada a través del juego representa el canal para aprendizaje desde la visión vygotskyana.

Para Torres, (2002) “El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal”, entonces el juego como canal para generar el aprendizaje significativo, requiere de un objetivo que define la finalidad de los contenidos que se desea que el estudiante apropie; sin una finalidad, el juego conlleva a una relación con la relajación o recreación, en este punto se realiza la ruptura de la lúdica para aprender y la lúdica para distraer.

Posada González,(2014) expresa: “En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata”(p,26). Principalmente esta es la intencionalidad de crear este tipo de actividades, motivar, movilizar y generar interés, somos seres sociales y por ende el aprendizaje se logra en la interacción con el otro.

Una actitud lúdica conlleva curiosar, experimentar, dialogar, reflexionar (Posada González, 2014), a través de la curiosidad se pretende despertar la creatividad en los estudiantes (Galvis y Aldana, 2016). Dentro de la actividad el error es una parte natural e importante del aprendizaje, por ende, se aprende del error personal y grupal. El juego en la investigación, en palabras de Vásquez (2011) da “la enorme capacidad requerida para resolver, de manera creativa y divergente, las distintas eventualidades, los nuevos retos, las variadas peripecias de toda aventura” (p. 150); ya no hace parte la evaluación de objetivos por parte de un tutor sino el descubrir lo insospechado en voces propias y del otro.

Diseño metodológico de las actividades

Desde una perspectiva teórica la técnica didáctica para la formación en investigación en el semillero se tomó la lúdica, porque a través del juego se convierte en el mecanismo de aprendizaje y apropiación de este, rompiendo las estructuras tradicionales, rígidas y monótonas. Las diferentes actividades tienen como propósito comprender el ¿qué?, ¿por qué?, ¿para qué? y beneficios en los procesos de generación de conocimientos. Un aprendizaje consciente otorga al estudiante las herramientas necesarias para cuestionar, indagar, argumentar y generar sus conclusiones, características claves de un investigador.

Se pretende entonces, a través del diseño de estas actividades “desmitificar la investigación”; es decir, a bajarla de un sitio de imposibilidad donde se encuentra “secuestrada”, hasta hacerla no sólo accesible, sino inherente a todo ser humano normal: curioso, entusiasta y preguntón. (Ossa, 2009. p. 14) en donde se permita al docente y al alumno permearse de estas cualidades más que por la estructura tradicional de las aulas; un lugar donde se la curiosidad este presente para dar sentido a los diversos estadios por lo que el ser humano atraviesa a lo largo de su vida.

La construcción de las actividades implicó la identificación de elementos desde lo institucional, nacional e internacional a través de la significancia y la representación desde una concepción global. La estrategia para la construcción de la lúdica debía generar la movilización del estudiante porque en su cotidianidad permanece sentado, sensibilizarlos para que reconozcan su entorno educativo, cultural, social y sobretodo personal que es donde se encuentra una enorme cantidad de temas viables de investigación; de igual forma, se tiene en cuenta el componente competitivo para mantener la atención, y un contenido conceptual técnico básico para crear un mapa de la investigación en el estudiante.

Para la evaluación de la apropiación del conocimiento, el estudiante debe llegar a una conclusión reflexiva personal, “el pensamiento reflexivo está innato en nuestras vidas desde nuestros primeros días de vida, la curiosidad por probar, conocer, ver y generar nuestros conceptos del entorno” (Castillo, 2017). De esta manera como se ve en la figura 2, el ciclo de las actividades lúdica es continua y sistémica.

Figura: 2: Diseño de actividad de apropiación de conocimientos en investigación



Es importante resaltar que, aunque las actividades diseñadas y aplicadas a los diferentes grupos focales comprenden las mismas dinámicas, los eventos y resultados fueron diversos; desde los estudiantes más activos, hasta los más pasivos y desinteresados, desde los que con sus preconceptos lograron solidificar más su visión de investigación, hasta los más interesados que decidieron voluntaria y sin contraprestación académica participar en los semilleros, se pasó de tres a cuatro estudiantes, a un grupo de ocho a quince estudiantes, y muchos con el interés de organizar mejor sus actividades para el corte académico siguiente con el propósito de trabajar en los horarios del semillero. El propósito, a fin de cuentas, es “hacer de la investigación un jugar para que se vuelva lúdica y significativo; enamorarnos del área o tema que nos apasiona para sentir gozo en su exploración” (Jaramillo, 2009, p. 167) y con esto, permitir que los participantes se entreguen a la curiosidad, estén inmersos en la versatilidad de los temas, generen estrategias y trabajen en equipo con naturalidad.

Selección del contenido temático.

En un mundo de corrientes investigativas positivistas, humanistas, modernistas y posmodernistas, enfoques, técnicas instrumentos, posturas, postulados, en fin, un sin número de conceptos que pueden agobiar de primera mano al estudiante y desdibujar el mundo tras el conocimiento, pensar en las temáticas pesadas como actividades para investigadores párvulos conlleva una tarea responsable y rigurosa; se planteó el interrogante si se analizó desde la concepción más básica del para qué se investiga, ya que comprende una postura reglamentaria y metodológica, es decir, abarca las políticas internacionales, nacionales e institucionales y la

investigación como la necesidad del ser humano para comprender su entorno. A su vez se incorporaron enfoques técnicos e instrumentos, resultados representativos científicos desde los dos enfoques, curiosidades como serendipias, y elementos para estructurar un proyecto de investigación.

Con la selección de contenido se pretendió generar la apropiación conceptual a través de actividades lúdicas permitiendo que se derivaran contenidos de interés en los participantes quienes a través de su participación activa se conectaron con la investigación, aprendieron haciendo y reflexionaron sobre el proceso de investigación promoviendo debate y diálogo, apropiándose de conceptos con un rol activo.

Figura: 3 Actividad 1 con estudiantes.



Figura: 4 actividad dos sobre construcción de propuesta



Desde el momento que se irrumpía la clase todos debía dejar a un lado su actividad incluyendo el docente y se despejaba el espacio para que el juego fuera el canal para la consolidación de conocimiento Ver figura 3-4. Por lo anterior se afirma la responsabilidad de los docentes formadores de semilleros quienes deben propender siempre (Barbera,O,2007) por generar una influencia en la vida de sus estudiantes, buscando personas que lleguen más lejos a través de la investigación, con el diseño de un entorno crítico natural como le corresponde al aula de clase.

Conclusiones

La conceptualización y teorización que engloba la investigación debe generar en el docente la necesidad de incorporar procesos creativos de asimilación de contenidos en los estudiantes puesto que, quienes participan en este tipo de actividades, asimilaron conceptos de una manera más significativa dejando de lado la forma tradicional de enfrentarse al reto de comprender este contenido temático ajeno a ellos y apropiarlo como parte de su rol como investigador.

La necesidad de estar en permanente formulación y creación de nuevas estrategias didácticas que permitan la apropiación de conocimiento de manera más amigable en los estudiantes, surge de la preocupación del docente en promover en sus pupilos una cercanía y consciencia de su entorno y necesidades permitiendo el entusiasmo y la curiosidad. Un estudiante motivado tiene la posibilidad de aprender significativamente mostrando rendimientos destacados que en procesos más tradicionales de aprendizaje.

La lúdica puede ser un camino de acercamiento y apropiación de conocimientos en el ámbito investigativo en la población joven que incentive la creatividad y la participación en los procesos de investigación, así, el estudiante no solo apropia conceptos sino que se reta a emplearlos de manera permanente en su entorno educativo, social y cultural.

Bibliografía

- Ausubel, D. (1983). Aprendizaje significativo. In *fascículos de CEIF*. Retrieved from <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/ausubel/index.html>
- Babera,Oscar (2007).Lo que hacen los mejores profesores de universidad.*Universidad de Valencia*.p.13-221

- Galvis, M, & Aldana, O. (2016). Aplicación de nuevas prácticas didácticas para el aprendizaje y desarrollo de habilidades tecnológicas orientadas en las competencias del siglo XXI. *III Simposio Nacional de Formación Con Calidad y Pertinencia*, 1203. Retrieved from http://www.academia.edu/33424217/APLICACIÓN_DE_NUEVAS_PRACTICAS_DIDACTICAS_PARA_EL_APRENDIZAJE_Y_DESARROLLO_DE_HABILIDADES_TECNOLÓGICAS_ORIENTADAS_EN_LAS_COMPETENCIAS_DEL_SIGLO_XXI%0Ahttp://sinafocape.wixsite.com/tercersimposio
- Jaramillo, J. (2009) “Amor y Juego - Investigación y Deseo. ¿Es posible asumir la investigación como infinito... como algo natural?” *Orígenes y dinámica De Los Semilleros De investigación En Colombia: La visión De Los Fundadores*, by Fernando Molineros Gallón Luis, Universidad Del Cauca, 158–171.
- Castillo Prada, K.N. (2017). *Aulas investigativas en la formación del pensamiento contable. (Tesis de maestría)*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja. Recuperado de: <http://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/>
- López, J. (2008). PAULO FREIRE LA PEDAGOGÍA DEL OPRIMIDO. *Revista Historia De La Educación Latinoamericana*, 10.
- Moreno, T. (2011). Didáctica de la Educación Superior. *Perspectiva Educacional*, ISSN-e 0718-9729, Vol. 50, N°. 2, 2011 (Ejemplar Dedicado a: Didácticas y Prácticas Pedagógicas), Págs. 26-54, 50(2), 26–54. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3681264>
- Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *La Lúdica Como Estrategia Didáctica*, 89. Retrieved from <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf%5Cnhttp://www.bdigital.unal.edu.co/41019/>
- Ossa, Jorge. (2009) “¿De Dónde Surge La Investigación? La ‘Entusiasmina’ y Su Contagiosidad.” *Orígenes y dinámica De Los Semilleros De investigación En Colombia: La visión De Los Fundadores*, by Fernando Molineros Gallón Luis, Universidad Del Cauca, 13–19.
- Torres, C. (2002). El Juego: Una Estrategia Importante. *Educere: Revista Venezolana de Educación*, (19), 289–296. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Vásquez, F. (2011). *Educación Con Maestría*. Universidad De La Salle. Bogotá.