

ESCUELA DE LA INTUICIÓN



EL CUARTO MUNDO

METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE ACTIVO
Y SU COMPONENTE LÚDICO

Metodologías de Aprendizaje Activo y su Componente Lúdico

Material Pedagógico

Programa Fomento al Arte en la Educación 2019

Publicación a cargo de:

Escuela de la Intuición, programa de comunidades y aprendizajes de la Corporación Chilena de Video y Artes Electrónicas

Desarrollo de contenidos:

Ragnar Behncke

Bárbara Chávez

Claudia Sanhueza

Colaboración pedagógica:

Paulina González, profesora de Artes Visuales, Fundación Belén Educa

Diego Araya, profesor de Lenguaje, Fundación Belén Educa

Diseño Gráfico:

Simón Barrera

Lucía Rosselot

Verónica Bennet

Creative Commons International 4.0



El presente recurso pedagógico ha sido co-diseñado entre la Corporación Chilena de Video, el tallerista Ragnar Behncke y profesores/as asistentes al Laboratorio Lúdico de Arte y Tecnología que se implementó el año 2019. Este recurso pedagógico da cuenta del proceso de aprendizaje del que fueron parte ambos agentes.

El material se ha diseñado en el marco del proyecto FAE Programa Seminario Docente | 14 Bienal de Artes Mediales, ligado a la mejora de la formación docente, y en específico a la profundización e investigación en las metodologías de aprendizaje activo, que establezcan a las artes como campo disciplinar para el desarrollo de habilidades claves para desarrollarse en el siglo XXI.

Es así como podrán encontrar la metodología a partir de la cual se abordó el juego como una estrategia de auto-conocimiento, necesaria para generar y articular metodologías de aprendizaje activo a partir de nociones experienciales, biográficas y territoriales. Esta estrategia de auto-conocimiento, fue abordada desde un punto de vista teórico y práctico, en el cual los y las profesores/as jugaron, diseñaron e implementaron un juego de carácter interdisciplinario.

Laboratorio de Aprendizaje Lúdico en Arte y Tecnología

A la luz de este recorrido podemos dilucidar el enigma: la cultura humana es un proceso de ir y venir, los niños y niñas se transforman en adultos y los adultos en niños y niñas. El niño/a busca desarrollarse hacia la autonomía del adulto, y el adulto, para no morir, para no convertirse en piedra, debe renovarse continuamente en niño, tanto generacionalmente, como psicológicamente. La escuela se nos presenta como un encuentro comunitario donde niños/as y adultos aprenden los unos de los otros, al servicio de un fin mayor: la continuidad de la comunidad humana sobre la tierra. Ese es el desafío principal de nuestro aprendizaje.

**1, 2, 3 por mí y por todos mis compañeros.
La seriedad del juego en la escuela (Behncke R., 2017, p. 72)**

¿Cómo podemos activar el pensamiento lúdico-pedagógico en los y las estudiantes?, ¿de qué manera generamos espacios de confianza para trabajar desde lo lúdico?, ¿cómo una metodología de aprendizajes activos que tiene un componente lúdico puede problematizar diferentes problemas actuales? Durante las tres jornadas de este laboratorio se aborda de manera teórica y la práctica estas preguntas, facilitando el proceso creativo y reflexivo de las y los docentes participantes.

A continuación presentamos las etapas que fueron experimentadas en el laboratorio¹:

1. Fundamentos del juego

Se entregan argumentos para poder fundamentar la importancia del juego en proyectos que los y las docentes realizarán más adelante en su contexto educativo. Para que se lleve a cabo un juego es importante generar un ambiente de confianza, en el cual el error no sea penado, sino más bien que se convierta en una conducta auto-motivada que estimule a los individuos a conquistar nuevas habilidades.

Como resultado de las condiciones de confianza y desafío surge “la actitud lúdica”, donde los individuos están en el disfrute de su experiencia y desplegando toda su atención para mantenerse practicando, durante horas de horas, hasta hacerse maestros en aquella conducta que al principio era un gran desafío. (Behncke, 2018, p.7) De esta manera, los y las docentes comprendieron que para que pudiera resultar la implementación del juego era importante de generar contextos donde “confianza y desafío” lograran estar en equilibrio.

2. Biografía Lúdica

Durante esta etapa, se invita a los docentes a volver a habitar y reconocer la actitud lúdica que experimentaron en su infancia, al momento de jugar libremente. Para esto, la estrategia consistía en reunir a los y las participantes en grupos de 4 a 5 integrantes. Luego se les solicitaba que recordaran individualmente y en silencio, sus juegos de infancia.

Para facilitar los recuerdos y el diálogo posterior, se les pide a los y las docentes que recuerden en silencio, y se entregan las siguientes preguntas;

- ¿A qué jugaban?
- ¿Con quiénes jugaban?
- ¿Dónde Jugaban?
- ¿Con qué Materiales?
- ¿En qué momentos?

Se les solicita a los y las docentes responder a estas preguntas gráficamente y/o por escrito. Esta etapa tiene como objetivo que los y las profesoras se puedan conectar efectivamente con sus recuerdos. Luego, se les solicita que compartan por un algunos minutos sus experiencias de juego con los miembros del grupo. De esta manera, los y las profesores de cada grupo, al compartir sus experiencias, comienzan a reír, reconociendo su identidad en relación al juego, empatizando y llegando a puntos comunes con sus compañeros/as de grupo.

Luego, en una nueva etapa se les entrega un desafío, cada participante le debe poner un nombre a su propio juego. Posteriormente de todos los juegos del grupo, deben seleccionar uno, para invitar a jugar a los otros/as participantes del laboratorio. De esta manera, cada grupo se presenta y relata a los y las otros/as profesores/as de qué trata el juego y se les invita a jugar. Es importante dejar bastante tiempo para que los y las participantes puedan disfrutar los juegos. A partir de esta experiencia, se inicia un diálogo, en el cual se les hace ver, de qué manera habita lo lúdico en cada uno de ellos y ellas, y la importancia de volver a generar este tipo de espacio en la educación formal.

3. Invitación al desafío de crear juegos de tipo interdisciplinarios

Una vez realizada la experiencia biográfica y grupal, se les invita a cada grupo a diseñar un juego pensando en sus estudiantes, para esto se les pide como tarea: diseñar el juego, e iniciar su confección. En la jornada final, los y las docentes terminarán de crear el juego interdisciplinario, e invitarán a sus compañeros/as a jugar y reflexionar en torno a este.

4. Diseño y aplicación de Juegos de Aprendizaje

Durante la jornada final, los y las participantes terminan sus juegos interdisciplinarios, para posteriormente invitar al resto de sus colegas a jugar, comentar y reflexionar en torno al juego creado. Cada grupo, expone y juega, como también va demostrando los cruces curriculares que existen en su juego.

Para finalizar y a modo de síntesis les hacemos llegar unas orientaciones didácticas del Juego para ser aplicado como estrategia de aprendizaje, (Behncke, 2017, p.77). En ella se presentan dos pilares (del adulto/a y del niño/a) que dialogan de manera continua. Estos pilares existen en la medida que exista una comunidad en la cual “niños y adultos, se encuentran, entienden y disfrutan, aprendiendo unos de otros. Los niños no se pueden desarrollar a la adultez sin la mediación de un adulto, y a la vez, los adultos nos convertiremos en piedra si no despertamos continuamente al niño interno que vive en nosotros” (Behncke, 2017, p.77)

Fundamento: Comunidades Lúdicas de Aprendizaje

El juego como articulador privilegiado de los vínculos de aprendizaje entre niños, niñas y adultos en la Escuela

Primer Pilar: Niños/as

El juego es una herramienta efectiva de aprendizaje de los niños y niñas hacia la adultez

1. El habitar lúdico de los niños/as:

Niños y niñas desarrollan aprendizajes y generan vínculos desde una relación lúdica con el mundo, donde la confianza y el desafío van de la mano, celebrando tanto errar como acertar.

2. El desarrollo integral a través del Juego:

El desarrollo corporal y socio afectivo de los niños es tan importante como el desarrollo cognitivo para su desenvolvimiento sano en el mundo. Las actividades lúdicas entre pares son el mediador natural para el desarrollo de estos tres aspectos fundamentales.

3. Las trayectorias lúdicas de aprendizaje:

Los aprendizajes de la educación inicial y la educación básica requieren ser articulados mediante el juego, respetando los ritmos y procesos propios del desarrollo integral del niño/a.

Segundo Pilar: Educadores/as

El educador/a es un mediador del aprendizaje lúdico de los niños/as

1. La reconexión con la infancia lúdica:

Para entenderse con el habitar lúdico del niño, el educador necesita conectarse con el propio habitar lúdico de su infancia.

2. La observación del habitar lúdico del niño/a:

El educador requiere de una observación atenta y empática de los procesos de desarrollo del niño/a a través de su relación lúdica con el mundo, reconociendo así, los momentos apropiados para proponer nuevos aprendizajes.

3. El diseño del ambiente como herramienta de mediación:

El entorno físico y los recursos materiales son insumos para que el educador diseñe y propicie los ambientes para el aprendizaje lúdico.



Proyecto financiado por el Programa Otras Instituciones Colaboradoras, el Fondo de Fomento al Arte en la Educación, el Fondo de Fomento Audiovisual, Convocatoria 2019 y la Ley de Donaciones Culturales

BIENAL
DE ARTES
MEDIALES
SANTIAGO

