

**Calidad Educativa Consultores S. C.** te da la más cordial bienvenida a nuestro boletín de información cuyo objetivo es difundir reflexiones e ideas sobre la práctica educativa. En este número abordamos la capacidad para simbolizar el contenido del aprendizaje y la necesidad de actualizarla a las características del Siglo XXI.

Este documento es gratuito y se puede distribuir de manera libre siempre y cuando se cite la fuente y se reproduzca respetando la intención original de la autora.

### **Navidad, símbolos y la competencia lúdico - didáctica del docente**

Dra. Laura Frade Rubio

Navidad es una época llena de símbolos: el árbol, las esferas, el nacimiento... Todo ello significa algo: historia, leyendas, creencias, valores, etc. Alguien decía que el ser humano, más que ser racional es un ser eminentemente simbólico. Estoy de acuerdo con esta afirmación, los hechos así lo demuestran, porque en lugar de razonar muchos de los eventos a los que nos enfrentamos en la vida diaria, lo que hacemos es simbolizar... ¿Qué es lo que simbolizamos?, ¿aquello que necesitamos representar?, o más bien, lo que tenemos que comunicar al otro y a la otra, lo que nos parece importante, no sólo para compartirlo sino para que permanezca a lo largo de los años, lo que debe trascender.

En el ámbito educativo, los educadores también nos la hemos pasado simbolizando, ¿pero qué simbolizamos? Aquello que queremos que los educandos adquieran y se apropien para su vida futura. Simbolizamos el contenido del aprendizaje. Lo hemos hecho desde el inicio de la humanidad con los juguetes: muñequitas, arcos, flechas y otros enseres, así como con materiales didácticos: globos terráqueos, ábacos, maquetas, etc. Lo que queremos enseñar a las nuevas generaciones se representa, ya sea por medio del lenguaje, o bien utilizando dibujos, juguetes y diversos materiales.

En la medida en que la historia avanza hemos ido creando diferentes estrategias para simbolizar el contenido del aprendizaje. Así, haciendo un recorrido por el tiempo veremos que hemos utilizado muñequitas, arcos y flechas, pero también se usaron las dramatizaciones que hacían los primeros misioneros en la Nueva España, las pastorelas y las piñatas que sirvieron como estrategias lúdicas para evangelizar; o bien los juguetes de Federico Froebel, el material Montessori, y los juegos didácticos que hoy venden en las tiendas. Esta capacidad de utilizar diferentes manifestaciones simbólicas para impulsar el aprendizaje en las nuevas generaciones es lo que yo llamo la competencia lúdico didáctica del educador, competencia que siempre hemos tenido y que se ha ido adaptando a las diversas circunstancias.

No obstante, el Siglo XXI impone una nueva dinámica porque el proceso de simbolización ya no sólo incluye sólo los elementos lingüísticos, sino también los gráficos y virtuales, pasando de la representación literal de la realidad a la representación de los sueños, del imaginario de lo que puede ser y no ser, de lo que existe y no es, pero sobre todo de lo que podemos ser y no somos, o bien sí somos pero lo agudizamos a sus más altas expresiones. Como lo son los videojuegos que representa seres mágicos que evolucionan utilizando poderes imaginarios para desaparecer a los que se consideran la representación simbólica de los enemigos.

Esto tiene sus impactos en la vida escolar actual, porque el proceso cognitivo (de pensamiento y conocimiento) de los niños/as, no sólo se modifica sino que adquiere nuevas habilidades y destrezas, pero también defectos..., no se pueden concentrar en lo aburrido y además, como la información circula libremente por el tráfico virtual que se genera por dichos videojuegos, la tele, el celular o la

computadora; cualquier tarea o investigación se convierte en una acción sencilla en la que se copia y pega mediante una fácil ejecución motriz y de bajo nivel cognitivo: no hay que pensar mucho para llegar a las respuestas correctas. Veamos un ejemplo.

Recientemente observaba a un grupo de niños de 3o año de primaria que contestaban un cuestionario que les había dejado su profesor para la clase de español. Estaban haciendo una tarea por equipos en la casa de una amiga. Eran 5 niños. La verdad, no resistí la tentación de ver qué hacían. Así que me senté con mi café cerca de la puerta del cuarto del pequeño hijo de Susana y escuché...

¡Vaya que sí aprendí con la sesión! Uno de ellos leía la pregunta, otro escribía en el Google y hacía "copy - paste", los demás se acostaron en el suelo y platicaban de otra cosa, intervenían cuando lo veían necesario. Ninguno usaba sus libros. El cuestionario estaba escrito en el cuaderno de cada uno. Así que durante 45 minutos contestaron de manera rápida en su dinámica de "copy y paste". No leían todo lo que copiaban, sino que sólo se limitaban a buscar si ahí estaba la respuesta.

Cuando terminaron, entré y les pregunté: ¿puedo ver la tarea que les dejaron? Asunto que hice. Eran cuestionamientos muy simples como: ¿Qué son las posadas? ¿De dónde vienen? ¿Cómo se originaron? ¿Qué se hace? ¿Qué se celebra? ¿Qué representan? Todas ellas debidamente contestadas con el mecanismo mencionado.

El asunto es que las respuestas eran fácilmente copiables de una página de Internet. No había posibilidad de error. Las preguntas tenían respuestas únicas, con las que no había oportunidad de equivocarse. No se necesitaba pensar mucho para contestarlas, pero además, el problema más grave era que ni siquiera necesitaban leer o interpretar lo que habían escrito, puesto que lo escribían mecánicamente.

Lo importante a analizar aquí no es si el docente que deja la tarea era malo o bueno, sino más bien cómo se puede evolucionar en los procesos simbólicos de enseñanza que utilizamos para responder de manera más efectiva a las necesidades educativas del Siglo XXI que están expresadas en la actitud de los niños frente a su tarea. Lo prioritario observar no era si cumplían o no, puesto que la estaban haciendo, sino más bien, que lo que les preguntaron era muy fácil para ellos dado que la información estaba ahí, accesible para todos en una página de Internet. El problema es que nuestro proceso para simbolizar el contenido de la enseñanza no ha evolucionado a la par que la tecnología.

Entonces, ¿qué puede dejar el docente como tarea o investigación que no sea fácilmente copiable de la red? La respuesta es: lo que no está. No está ahí lo que se infiere, se interpreta, se construye de manera propia. La pregunta no es: ¿Qué son las posadas y de dónde vienen? Sino más bien que al plantear un problema actual, ellos tengan que encontrar una solución que no tiene una salida única, que va a ser diferente en cada cuestionario que se responda, en cada niño o niña. Por ejemplo se les puede poner: Si Jesús hubiera nacido en una época como la de ahora, ¿en qué condiciones hubiera llegado? ¿Cómo serían entonces las posadas? Investiga la historia de las mismas, su origen y adapta lo que sucedió a lo que vivimos ahora.

Para contestar esto, seguramente tendrían que buscar la misma información, pero para diseñar unas condiciones diferentes a las pasadas, debería leer, pensar y crear. Lo que cada niño respondería no podría ser igual, pero además tendría que desarrollar su creatividad y hacer muchas preguntas.

El asunto es: ¿cómo impulsar un proceso de simbolización del contenido del aprendizaje mucho más comprometedor para los estudiantes, cuya respuesta no sea fácil de encontrar, pero que además los lleve a pensar, a leer a investigar? La respuesta a esta pregunta es diversa, pero desde mi personal punto de vista, considero que la estrategia tendría que ser siempre elevar la dificultad de la tarea, brindando los insumos necesarios para que investiguen; adquieran el conocimiento sí, pero que lo utilicen en el diseño de proyectos más difíciles que no los lleven a un desempeño que responda más adecuadamente a las demandas del entorno complejo en el que se tendrán que desenvolver en el futuro. Diseñar situaciones didácticas en las que el estudiante se vea obligado a pensar nos llevaría a superar el paradigma de la respuesta única, fácilmente copiable de la WEB. Los productos de los estudiantes tendrían que ser diferentes, no podría haber dos iguales, porque las propuestas serían distintas.

Algunos maestros me han comentado que esto les cuesta trabajo porque ellos mismos no están acostumbrados a pensar en preguntas, actividades y situaciones en las que la respuesta no sea sólo el conocimiento, sino el uso del mismo con habilidades de pensamiento en la resolución de problemas, demandas, exigencias y la creación de propuestas.

Para hacerlo podemos aprender a hacernos las siguientes preguntas:

- a) ¿En qué se usa el conocimiento que estoy promoviendo con mis estudiantes?
- b) ¿Qué pueden hacer con él mis alumnos/as?
- c) ¿En qué se aplica directamente?
- d) ¿Qué cosas de las que me rodean se pueden hacer a partir de estos conocimientos?
- e) ¿Qué productos o creaciones podrían hacer?
- f) ¿Qué problemas se pueden resolver?
- g) ¿Qué decisiones tienen que tomar?
- h) ¿En dónde se encuentra en uso lo que estamos estudiando?
- i) ¿Qué es lo que hace un adulto este conocimiento?

Hacer esto nos brindará un poco de luz sobre lo que se puede hacer. Algunos ejemplos concretos son los siguientes:

-Geografía, 3º año de primaria, problema: Se hizo una investigación sobre los logotipos de cada delegación del Distrito Federal y se encontró que la gente los confunde, no sabe de qué delegación es cada uno. Se decidió cambiarlos tomando en cuenta las características (nombre, población, lugar) y la historia de cada una. Diseña un logo para cada una de las delegaciones del D.F. tomando en cuenta el existente y la realidad actual de la misma (población, características, etc.) Para contestar esto, el estudiante tendría que investigar los 16 logotipos de las 16 delegaciones con base en el nombre de la misma, su población, lugar e historia. Para hacerlo debería leer muchísimo. Si se considera que no puede responder por sí mismo, o bien que no tiene acceso a la computadora, se le pudiera entregar un insumo, o sea un documento en el que se incluiría un resumen con el nombre de las 16 delegaciones, su logo y una breve historia de cada una (un párrafo) para luego resumir, analizar y pensar en lo que sigue: crear sus logotipos propios.

-Matemáticas 1º de secundaria, problema: si una ballena tiene un cerebro que pesa 17 libras, y un ser humano cuenta con uno que pesa 3 libras ¿cuántas veces tendría que crecer el cuerpo de la ballena para tener un cerebro tan grande como el nuestro?

-Historia, 4º de primaria para estudiar la Colonización: se plantea la pregunta: ¿de dónde vienen las posadas y qué significa decir cada símbolo? Piñatas, nacimiento, etc. Elabora una dramatización en la que se explique el origen de las mismas.

El asunto es relacionar lo que estamos estudiando con la vida actual y generar productos innovadores que lleven a los estudiantes a investigar, a leer, resolver, crear y proponer, si logramos esto seguramente estaremos adaptando la competencia lúdico - didáctica del docente como capacidad para diseñar manifestaciones simbólicas para la enseñanza, a las necesidades del Siglo XXI.

Valga la Navidad del 2008 para reflexionar sobre la posibilidad de simbolizar el contenido de la enseñanza de manera diferente a como lo hemos hecho, y que el 2009 nos brinde la oportunidad de superar la brecha entre nuestra forma de mediar y lo que la tecnología provoca en las condiciones de aprendizaje de los niños y niñas. Esta es una invitación para que juntos generemos nuevas adaptaciones.

¡Felicidades!

### **Bibliografía:**

**Frade Laura, Inteligencia educativa, Mediación de Calidad S. A. de C. V., México D. F. 2008.**

### **Sabías qué...**

Los colores producen diferentes impactos visuales en las personas, así que ...

- el rojo es un color emocional, está considerado como algo que molesta a los sujetos ansiosos. Genera una reacción en la glándula pituitaria que provoca la excreción de adrenalina. Puede aumentar la presión, la respiración e incrementa el olfato.

- el amarillo es el primer color que distingue el cerebro, está asociado al estrés, la precaución, y estimula el sentido del optimismo, la esperanza y el equilibrio. Es excelente color para los salones de clase.

- el naranja se encuentra entre el rojo y el amarillo por lo que cuenta con características de ambos. Es uno de los mejores colores para estimular el aprendizaje.

- el azul es el color que tranquiliza más, calma a los sujetos ansiosos y aumenta la producción de neurotransmisores en el cerebro, por lo que además promueve la reducción de la temperatura, la sudoración y el apetito. El azul puede ser demasiado relajante para los ambientes de aprendizaje.

- el verde es también un color que calma, se cree que los niveles de histamina pueden aumentar, por lo que se reduce la sensibilidad a los alérgicos. Se dice que mejora el sistema inmunitario.

- el café promueve la seguridad, la relajación y reduce la fatiga.

- los colores brillantes como el rojo, naranja, amarillo fuerte promueven la creatividad, pero también pueden aumentar la agresividad.

- el gris es un color neutral.

Para promover un ambiente ideal de aprendizaje se recomienda el uso del naranja clarito, beige, amarillo y blanco opaco, puesto que aumentan los sentimientos positivos.

Utilicemos los colores aprovechando sus ventajas en nuestros procesos de simbolización del contenido del aprendizaje.

Tomado de: Walker, Morton, The power of color, Garden City Park, New York, Avery Publishing, 1990, USA.

### **Tip del mes**

Utiliza los colores para promover ambientes de aprendizaje que logren desarrollar las competencias que deseas en tus estudiantes:

- plumones naranja en el pizarrón blanco
- gises amarillos en el pizarrón verde
- rojo cuando quieras llamar su atención
- azul cuando quieras tranquilizarlos

Calidad Educativa Consultores S. C. es una empresa que busca impulsar la calidad en la educación desde la perspectiva del fortalecimiento y actualización de los procesos de intervención educativa, pedagógica y didáctica que los y las docentes, sus directivos y supervisores realizan buscando responder con ello a las necesidades y el contexto del Siglo XXI. **¡Contrata nuestros servicios!**