

La Ludomática\*:

# Proyecto que busca cambios radicales en el sistema educativo distrital

Durante 18 meses, directivos y docentes de los colegios seleccionados recibieron asesoría de un grupo de profesionales que dirigen el programa de capacitación denominado Ludomática con el fin de lograr una transformación educativa que beneficie tanto a la institución como a sus educadores, alumnos y alumnas.

**Má. Fernanda Aldana Vargas**

Autora de Proyecto "Transferencia de proyectos institucionales por vía de la capacitación docente: vivencia lúdica y colaborativa. Coordinadora grupo de Evaluación, Proyecto Ludomática. Psicóloga (U. Javeriana, 1.986), Máster en Educación y Desarrollo Comunitario (Gnde, 1.999) UNIANDES. Tel.: 3394949 Ext. 2802 maldana@uniandes.edu.co

El programa de capacitación consiste en un trabajo colaborativo a lo largo de 18 meses, donde participan por cada institución un directivo y dos educadores, asesorados por los grupos pedagógicos, de evaluación y de sistemas digitales de información del proyecto Ludomática, con miras a producir una Transformación Educativa en la institución, sus educadores y sus niños y niñas.

Es así como el programa se estructura en cuatro fases, cada una con un énfasis que proporciona elementos para alcanzar dicha Transformación y propiciar la transferencia a los proyectos institucionales. A continuación

se presenta una visión general de las fases<sup>1</sup>.

**FASE 1. AUTODIAGNÓSTICO Y VISIÓN:** A través de un trabajo vivencial se descubre el sentido de los elementos constitutivos del proyecto: lo lúdico, creativo, colaborativo e interactivo. Una vez por semana se realizan talleres creativos. Estos sirven de base para construir conceptos y permiten un autodiagnóstico personal e institucional en cada una de estas dimensiones. También hacen explícita una utopía educativa para la institución.

**FASE 2. APROPIACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA:** Durante 5 meses, cada semana, hay talleres creativos vivenciales sobre el uso de medios integrados de aprendizaje (multimedios reales y virtuales), aplicado a seis Ideas Fuerza (Huellas, Frontera, Acompañar, Caminos, Cambio), estrategia en que se basa la propuesta pedagógica del proyecto para apropiarse los elementos

constitutivos LCCI (Lúdicos, creativos, colaborativos e interactivos). Así se busca que cada quién descubra el sentido, valore y se apropie de los elementos constitutivos del proyecto.

**FASE 3. AFIANZAMIENTO INSTITUCIONAL CON PROYECTOS LCCI A NIVEL LOCAL:** Directivos y educadores de cada institución ponen en práctica, con los niños a su cargo, las propuestas de cambio educativo en los macromundos (ambientes institucionales y contextuales) y micromundos (ambientes de interacción y aprendizaje infantil) de su ámbito de influencia. Para esto desarrollan proyectos LCCI de ámbito local que res-

ponden a problemas o intereses de los participantes, identificados como prioritarios en la fase de autodiagnóstico.

**FASE 4. AFIANZAMIENTO INSTITUCIONAL CON PROYECTOS LCCI A NIVEL GLOBAL:** La participación en la sociedad del conocimiento exige traspasar las fronteras institucionales en procesos educativos. Si bien a nivel local durante un semestre se afianza la propuesta pedagógica, en todos sus elementos constitutivos—lo lúdico, creativo, colaborativo e interactivo—, también mediante el diálogo e intercambio, al menos durante un semestre, se busca reafirmarla con la participación de la institución en comunidades virtuales con inquietudes similares que se apoyan en la búsqueda de respuesta y/o soluciones a retos educativos.

## Ludomática y proceso de transferencia

Los resultados más destacados de la transformación educacional que persigue este proceso han sido:

- Los principios pedagógicos que sustentan el proyecto se basan en la estructuración del programa de capacitación, que pretende generar una didáctica metacognitiva en la que el educador asume un aprendizaje au-



Las fotografías muestran a grupos de profesores y estudiantes que participaron en esta experiencia

Reunir a los directivos con los docentes de las instituciones participantes, ha sido una estrategia que pretende promover un impacto institucional más allá del simple mejoramiento de la calidad de los procesos pedagógicos en el aula

## Miradas al futuro

Los aportes enunciados, característicos de la Ludomática, la enmarcan como programa de formación, dentro del área de la metacognición<sup>1</sup> la cual responde a la construcción de estrategias personales y de sistemas didácticos, para aprender a aprender, e igualmente al desarrollo de estrategias de autorregulación del aprendizaje, siendo estos campos básicos para movilizar la transferencia del conocimiento a diferentes contextos.

Indudablemente gestar y desarrollar un proceso educativo como el de Ludomática, constituye un campo de exploración permanente, en el que surgen múltiples tópicos de investigación y reflexión, dentro de los cuales el de la transferencia tiene un valor heurístico de primer orden, pues como quedó planteado, potencia la capacidad transformadora desde lo pedagógico hacia el desarrollo personal de los estudiantes y desde la formación de directivos y docentes hacia el desarrollo de la capacidad innovadora institucional.

fotos suprimida para web

tónimo, basado en la autoconciencia, el automonitoreo y el descubrimiento de los beneficios y posibilidades pedagógicas de la construcción de ambientes LCCI.

Al iniciar la participación en el proyecto, con un autodiagnóstico y visión, permite detectar las necesidades y retos de la institución y contrastarlos con las oportunidades que ofrecen la pedagogía problémica, la creatividad y las nuevas tecnologías informáticas y de comunicación.

■ Adicionalmente, la metodología empleada para la apropiación de las ideas fuerza, integra los presaberes de los participantes con el nuevo conocimiento adquirido, a partir del diálogo reflexivo, desde la participación vivencial en la construcción de ambientes lúdicos, creativos y colaborativos, durante el desarrollo de los talleres. Este proceso se evidencia en los encuentros de capacitación, donde se inicia el proceso de transferencia.

■ De manera paralela al desarrollo de los talleres, la ludomática contempla diversas estrategias de acompañamiento que propician espacios de intercambio y enriquecimiento colectivo sobre el proyecto mismo. Allí se favorece un compartir intencional sobre las aplicaciones, los logros, alcances y las dificultades conceptuales y metodológicas, a través de los chats, los seminarios virtuales y las tutorías informáticas.

De esta forma se evita lo que David Perkins<sup>2</sup> denomina el conocimiento inerte, refiriéndose a aquel que no se aplica y por tanto no constituye un aprendizaje permanente.

A través de la ludomática se promueve la capacidad comunicativa e innovadora al interior de la institución, de tal manera que los participantes en el Proyecto se convierten en agentes de cambio institucional

También contempla estrategias para la consolidación guiada de la experiencia, a través de la construcción de redes interinstitucionales de comunicación y actualización, establecidas inicialmente entre las instituciones participantes. Posteriormente se promueve su transferencia hacia intercambios con ámbitos educativos más globales, como está previsto en el desarrollo de la fase 4 de afianzamiento institucional.

■ Reunir a directivos y docentes de las instituciones participantes, es una estrategia que pretende promover un impacto institucional más allá del simple mejoramiento de la calidad de los procesos pedagógicos en el aula, dando énfasis de Ludomática en la construcción de ambientes LCCI. Este proceso se inspira en el enfoque sistémico, que dice que al incidir eficazmente en un componente significativo del sistema, éste se afecta en su totalidad. En la medida que ello se cumpla, aunque no sea un propósito explícito de Ludomática el transformar el PEI, sí puede llegar a ser un componente vital del mismo que lo movilice y contribuya a expresar su identidad particular.

■ Sistematizar esta experiencia a través de estrategias particulares de seguimiento, orientadas por el equipo de evaluación del proyecto de Ludomática, busca estudiar la posibilidad de innovar, en el sentido de que puede ser replicada y transferida a otros contextos de aprendizaje dentro y fuera del aula. Este es precisamente el propósito de los casos TEL (Trans-

formación Educativa con Ludomática), los cuales tienen como objetivo sistematizar la experiencia, generar memoria institucional y consolidar un itinerario del proceso, haciendo énfasis en los factores claves de éxito y de error, de tal manera que las nuevas iniciativas se apoyen en el camino recorrido y se asuma el cambio como un proceso continuado.

■ Igualmente se pretende promover la capacidad comunicativa e innovadora al interior de la institución, de tal manera que los participantes en el Proyecto de Ludomática se conviertan en agentes de cambio institucional, que puedan ser interlocutores y animadores de otras experiencias innovadoras de la institución.

■ Las Ideas Fuerza, componente fundamental del Proyecto, propician la adquisición, automatización y transferencia de un conjunto de competencias claves, susceptibles de aplicarse a contextos de aula y de vida cotidiana. Es así como, por ejemplo, podemos plantear que un estudiante que adquiera el hábito de generar caminos múltiples para abordar cualquier problema o situación, o que adquiera la perspectiva de mirar cualquier concepto o problema desde la perspectiva de lo real y lo imaginario, y del impacto en el hábitat, está consolidando una actitud creativa fundamental, la cual le será de gran ayuda en su adaptación a un mundo cambiante.

■ En la misma dirección, la articulación permanente que se promueve entre los componentes LCCI y las

ideas fuerza, posibilita una integración del conocimiento y promueve una doble transferencia, cuyos resultados vale la pena explorar más detenidamente, con el fin de propiciarla de manera más explícita e intencional.

■ La construcción de nuevos ambientes de aprendizaje, centra la acción, la reflexión y la innovación en la interacción de los ambientes particulares de aula y los generales de la institución, lo que de por sí implica una situación transferencial, de lo personal al entorno inmediato y de éste al contexto más global. Como lo señala en la Ludomática “La clave está en entender que existe una relación dialéctica entre uno y otro ambiente, de tal manera que en el trabajo sea posible reconocer el impacto de esta mutua acción en el sentido de las transformaciones creativas y los cambios cualitativos en cada ambiente”<sup>3</sup>.

■ Por último, es importante señalar los aportes de la estrategia de gestión colectiva, para promover una continua transferencia del proyecto Ludomática a las instituciones. Esta estrategia que articula la acción de los diferentes grupos gestores, ha facilitado una visión globalizante e integradora para la orientación y el acompañamiento en dicho proceso, la cual repercute en la generación de puentes entre los diferentes componentes de la estrategia pedagógica del proyecto.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<sup>1</sup> GALVIS, A.H. et al. (2000). Ludomática en instituciones de protección: informe final de evaluación y seguimiento. Santa Fe de Bogotá, DC: UNIANDÉS-Lidie, proyecto Ludomática, Documento Técnico EV-99-03, versión 3.0, Abril del 2000 (mimeografiado). Pág.4

<sup>2</sup> PERKINS, D. (1989). El conocimiento como diseño. Universidad Javeriana (mimeografiado)

<sup>3</sup> BEJARANO, G. et al. (1998). Conceptualización Pedagógica del Proyecto Ludomática. Santa Fe de Bogotá, DC: UNIANDÉS-Lidie, proyecto Ludomática, Documento Conceptual. PE-01-98, Versión 5.0 (mimeografiado). Pág. 45.

<sup>4</sup> BURON, J. (1997). Enseñar a Aprender: Introducción a la metacognición. Bilbao: Ediciones Mensajero.

<sup>\*</sup> Transformación educativa con informática usando pedagogías lúdicas, creativas y colaborativas. Implementación del Proyecto Ludomática. Proyecto IDEP, Contrato 56, Convocatoria 04 de 1999, Innovación.