

“Juegos de rol como mediación educativa para el desarrollo del lenguaje y pensamiento matemático”

*Yuli Adriana Caicedo Parra**

*Erika Julieth Pulido***

*Yenifer Paola Correa****

*Marien Jaime*****

*Yennifer Karina Universidad******

*Edna Lissneidy Uñate Herrera******

*Sandra Milena Umbacia Sutachan******

*Néstor Fernando Guerrero R.******

RESUMEN

La experiencia educativa en condiciones de niños vulnerados en derechos fundamentales ubica al profesor de matemáticas a reflexionar sobre el papel del juego en el aprendizaje y la construcción de la zona de desarrollo próximo. En este punto, son importantes los ambientes lúdicos con miras a la construcción de mundos posibles por parte de los niños, desarrollando en ellos la imaginación a partir de elementos de la fantasía, entre la ficción y la realidad. Para esto se busca la

implementación de los juegos de rol como una mediación educativa para el desarrollo del lenguaje y pensamiento matemático en los niños que asisten a la Fundación Asociación Apoyemos de la comunidad del Mochuelo, los cuales se encuentran bajo condiciones vulnerables de tal manera que se genere un desarrollo plenamente como sujetos de conocimiento y afectividad.

Palabras clave: juegos de rol, ambientes de aprendizaje, pensamiento matemático, imaginación, narrativas.

* Universidad Distrital. Dirección electrónica: anguscurrent@gmail.com

** Universidad Distrital. Dirección electrónica: Mahecha.julieth.erk@hotmail.com

*** Universidad Distrital. Dirección electrónica: Hernandezpao7189@hotmail.com

**** Universidad Distrital. Dirección electrónica: Esteban.marienjaime@gmail.com

***** Distrital. Dirección electrónica: Salcedo.Portelakarina20014@gmail.com

***** Universidad Distrital. Dirección electrónica: liss_the_best@gmail.com

***** Universidad Distrital. Dirección electrónica: mileorl@hotmail.com

***** Profesor de planta Universidad Distrital en el proyecto curricular de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Matemáticas. Dirección electrónica: nfguerrero@gmail.com

CARACTERIZACIÓN DE LA POBLACIÓN

Mochuelo Bajo es uno de los barrios de la periferia de la ciudad de Bogotá; se ubica en la zona rural, al extremo sur de la localidad de Ciudad Bolívar. Es de anotar que no existe un medio de transporte público que conecte directamente a Mochuelo con la zona céntrica de la ciudad, lo cual implica cierto aislamiento y dificultad para la movilidad de sus habitantes. Por su situación geográfica su economía se fundamenta en la agricultura y la ganadería; por otro lado las mayores fuentes de empleo son el relleno sanitario de Doña Juana (que emplea a los jóvenes y adultos temporalmente como asalariados) y las ladrilleras que pululan en la zona (estas contratan por días, \$8.000 diario). Las vías de acceso de uso peatonal están sin pavimentar, y el agua potable proviene de un nacedero en la montaña y hasta ahora se están iniciando las obras para la construcción de un tanque y la red del acueducto. El servicio de energía es prestado por la empresa privada. El sector de Mochuelo Bajo está dividido en 4 barrios, cada uno con Junta de Acción Comunal (JAC), existe una escuela de educación básica primaria, un jardín de madres comunitarias del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) y un jardín infantil que surgió de la colaboración y trabajo conjunto de la comunidad y una ONG (Fundación Apoyemos) que trabaja con comunidades en diferentes puntos de la ciudad.

Antecedentes a la experiencia de la pasantía

Desde el año 2007 se viene implementando como modalidad de trabajo de grado la Pasantía de extensión "Ambientes lúdicos para el desarrollo del pensamiento numérico" con los niños y jóvenes que asisten a la Fundación Asociación Apoyemos. Los ambientes lúdicos han propiciado el desarrollo de habilidades interpersonales, afectivas, sociales y del pensamiento numérico, atribuido en particular a la implementación de los juegos de rol. La narrativa construida se basó en el proyecto de aula desarrollado por la profesora Dora Torres, Juegos de rol "Fantasciencia" en el año de 1998, con estudiantes adolescentes del barrio Cazuca en la clase de biología como trabajo de finalización del PFPD Pensamiento creativo y mediaciones educativas en la Universidad Javeriana (Bogotá – Colombia).

OBJETIVO DE LA PASANTÍA

Promover la generación de ambientes educativos a partir de la implementación de la mediación de los juegos de rol, de modo que contribuya a la formación matemática de los niños de la comunidad del Mochuelo bajo de la localidad de Ciudad Bolívar.

MARCO TEÓRICO QUE SOPORTA LA PASANTÍA

Para Bruner (2003) citado en Fairstein (s. f.), "La narrativa es presentada como uno de los medios privilegiados a través de los cuales la cultura da forma a la mente; es concebida como un modo de funcionamiento cognitivo, una forma de organizar la experiencia, de construir la realidad, irreductible al tipo de pensamiento lógico-científico" Fairstein (S,F pp. 2)

Para este mismo autor, la narrativa es, en espíritu, subversiva, no "pedagógica". Según este autor, la ficción narrativa crea mundos posibles, a partir del mundo que conocemos. Tiene en cuenta la vida real, lo familiar, pero debe transferir de ella lo suficiente como para tentarnos con alternativas que la trasciendan.

Las narrativas en los juegos de rol

Sirven para salirse de la cotidianidad, desarrollar sentimientos, seguir personajes y hacerlos evolucionar de acuerdo con una historia, según las características que uno quiere que tenga el personaje en quien se proyecta. Los juegos de rol son de imaginación, histriónicos, y tienen como objetivo interpretar personajes en un mundo distinto y fantástico. El propósito es desarrollar al máximo el personaje para exteriorizar algo que uno tiene. Según la enciclopedia libre Wikipedia el significado del juego de rol está asociado con:

[...] un juego interpretativo narrativo en el cual los jugadores asumen "el rol" de los personajes a lo largo de una historia o trama, para lo cual interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. Destaca el hecho de que la imaginación, la narrativa, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de este juego dramático.

Por otro lado se debe entender que un juego de rol no es un juego de computadora, o similares, es una interpretación teatral, sin llegar a ser tan estricta (no existe un guion fijo a seguir) y que normalmente se juega sentados alrededor de una mesa (existen excepciones llamadas rol en vivo o live action).

Los juegos de rol contienen a todos los demás juegos de tablero, cartas, de estrategia, videojuegos, de fantasía, entre otros. El máster del juego escribe los guiones del juego de rol. En el juego de rol él diseña las trampas para que los demás jugadores caigan en ellas. Es un mundo que mantiene aparte al participante (jugador), construyendo una realidad con estructura propia, cuyos resultados le permiten vivir mejor en el mundo actual.

Aportes del juego de rol a la formación de los niños y jóvenes

- Promocionar la lectura como medio lúdico y recreativo, favoreciendo la creación de hábitos que ayuden a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.
- Adquirir una gran riqueza de vocabulario.
- Estimular el potencial creativo e imaginativo de los niños y jóvenes, además de adquirir nuevas habilidades a lo largo del juego permitiendo el razonamiento y la lógica durante el transcurso de las aventuras al enfrentar nuevos mundos, retos y confrontaciones e intentar solucionarlos.
- Afianzar lazos de amistad en los grupos de participantes.

METODOLOGÍA DE LA PASANTÍA

Se pretende incluir los juegos de rol en situaciones que motiven y permitan que los jugadores salgan de la realidad en la que viven, por medio de la interacción y la creatividad de cada participante para crear su personaje, donde se cree una trama que potencie en los participantes el trabajo colaborativo para así salir un poco de la cotidianidad que se presenta en los centros educativos, tal como se presenta en una clase magistral.

En este sentido, el juego será un ambiente de aprendizaje lúdico que permitirá según Duarte (2003), un medio de vida compartido, solidario y democrático.

Organización de los talleres para la creación de los mundos o paracosmos en los juegos de rol

- a) Creación del personaje por los niños basado en el libro *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*.
- b) Creación de la narrativa basado en juegos de rol como "Calabozos y dragones" y "El señor de los anillos" con énfasis en juegos matemáticos que vinculen distintas nociones matemáticas.
- c) Recreación de los escenarios del Mochuelo Bajo, donde cobrarán vida los personajes inventados por los niños y los mundos creados en los juegos de rol.
- d) Desarrollo de la secuencia de los mundos en sesiones sucesivas.

- e) Análisis de las bitácoras de los niños y de las vivencias en los juegos de rol.

ALGUNAS CONCLUSIONES DESDE LA EXPERIENCIA DE LA PASANTÍA DE EXTENSIÓN

- Los juegos de rol potencian el uso del número, puesto que adquiere un carácter más dinámico y cercano a la cotidianidad de los niños, se vincula a ellos en forma más natural y se sienten motivados para construir en forma autónoma su conocimiento; de esta manera se apropian de lo aprendido e interiorizan los diferentes usos y contextos en los que se puede utilizar el número. Desde Duarte se hace referencia a la utilidad del juego como mediador de procesos, que permite incentivar saberes, generar conocimientos y crear ambientes de aprendizaje. En el ámbito educativo tiene multiplicidad de propósitos; “son la posibilidad de construir autoconfianza e incrementar la motivación en el jugador. Es un método eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende” (Álvarez et al., 2008, p. 62).
- Cambio positivo en las percepciones actitudinales del niño sobre sí mismo y del educador sobre su alumno. Tendencia a mejorar en el nivel de socialización, en su capacidad de apreciarlos y estimarlos; en su capacidad de realizar actividades grupales, colaborar, reconocer y respetar diferencias; en la capacidad de comunicar y en la reciprocidad que experimenta en dichas relaciones (Vergara, 2010, p. 88).
- En el sentido de la educación crítica, la experiencia en la pasantía de extensión es un espacio en donde se percibe la labor docente como intelectual transformativo, que cuestiona su práctica como detonante en la búsqueda de actividades de aprendizaje y de enseñanza justa, equitativa y democrática; considera la matemática para la vida, el cambio reflexivo, respetuoso y cooperativo (Pérez, 2010, p. 58).
- Las interacciones que se dieron entre los jugadores favorecieron el desarrollo de habilidades cooperativas para aprender y solucionar problemas; como el trabajo colectivo, para participar, negociar y hacer una aportación común en torno a la resolución de un problema. (Pérez, 2010, p. 57)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, L., Triviño, J. & Flórez, O. (2008). *Ambientes lúdicos para el desarrollo del pensamiento numérico*. Trabajo monográfico para optar por el título de Licenciado en Educación básica con énfasis en Matemáticas. Sin publicar.
- Duarte, J. (2003) Ambientes de Aprendizaje: Una Aproximación Conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación* (ISSN: 1681-5653). Documento recuperado de Internet (Disponible en red). En: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> 19.
- Farsteinsn, G. (s. f.) *Reseña sobre La fábrica de historietas* (Bruner, 2003). Recuperado el 2 de abril de 2012. Disponible en red en: <http://www.propuestaeducativa.flacso.org.ar/archivos/libros/17.pdf>
- Juego de rol*. Recuperado el 2 de abril de 2012. Disponible en red en: http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_rol
- Pérez, A. (2009). *Ambientes lúdicos para el desarrollo del pensamiento numérico*. Trabajo monográfico para optar por el título de Licenciado en Educación Básica con énfasis en Matemáticas. Sin publicar. Universidad Pedagógica Nacional - U.P.N.
- Vargas, Y. et al. (2010). *Ambientes lúdicos para el desarrollo del pensamiento numérico*. Trabajo monográfico para optar por el título de Licenciado en Educación básica con énfasis en Matemáticas. Sin publicar.
- Vergara, Y. (2010). *Ambientes lúdicos para el desarrollo del pensamiento numérico*. Trabajo monográfico para optar por el título de Licenciado en Educación básica con énfasis en Matemáticas. Sin publicar.