

EL JUEGO: ACCIÓN CREATIVA DE MEDIACIÓN. LA CULTURA DE PAZ EN EL AULA

Artículo



Recibido: 15/04/ 2021

Aceptado: 02/05/2021

Autoras:

Mariely Coromoto Castillo de A.

Magister en Orientación Educativa

Ministerio del Poder Popular para la Educación

Venezuela

Email: marielycastillo5@hotmail.com

Mercedes Moraima Campos

Doctora en Educación

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL – IPB)

Barquisimeto. Edo. Lara

Venezuela

Email: moraimacampos@gmail.com

RESUMEN

El **juego** es una representación, en muchas ocasiones de quiénes somos. No solo transmite valores, sino arraigo social y cultural de quienes lo practican. Parte de una visión antropológica, de las diversas acciones lúdicas que se desarrollan en él. Es importante que sus promotores: educador, orientador, mediador, descubran las capacidades humanas de quienes interactúan jugando. Por ello, la presente **propuesta de intervención** persigue como objetivo **Incorporar el Juego como Acción Creativa** a la práctica docente, quien, en su rol, se forme como **mediador** de procesos, aplique habilidades y destrezas, con material innovador, para la prevención y resolución de conflictos, mejorando la convivencia de todos los actores del hecho educativo, promocionando la una **Cultura de Paz**. Se propone la Estrategia Creativa **En-red-ados**, metodología de juego para llevar a cabo y convertirlo en un fundamento de procesos de construcción de conocimientos a través de la capacitación. Las teorías que apoyan la propuesta: De la Torre. (2006), desde la Creatividad, habla de la integración del juego como un proceso educativo y formativo, bajo las perspectivas pedagógicas aplicables a las actividades lúdicas. Otro elemento es el Enfoque Comprensivo de la Toma de Decisiones propuesto por Álvarez, (2004) muy aplicada en la Orientación Educativa donde se generan situaciones que propician resultados que promueven la Cultura de Paz mediante el Juego, para crear y consensuar normas de convivencia, desarrollo de habilidades de negociación para cualquier circunstancia. Se abordan elementos constitutivos para su aplicabilidad, en ambiente que promueva el principio de la posibilidad y el principio de la libertad.

Palabras clave: Juego, Creatividad, Mediación, Educación, Cultura de Paz.

THE GAME: CREATIVE MEDIATION ACTION. THE CULTURE OF PEACE IN THE CLASSROOM

ABSTRACT

The game is a representation, on many occasions, of who we are. It not only transmits values, but also social and cultural roots of those who practice it. Part of an anthropological vision, of the various playful actions that take place in it. It is important that its promoters: educator, counselor, mediator, discover the human capacities of those who interact by playing. For this reason, the present intervention proposal aims to incorporate the Game as a Creative Action to the teaching practice, who, in their role, is trained as a mediator of processes, applies skills and abilities, with innovative material, for the prevention and resolution of conflicts, improving the coexistence of all the actors of the educational fact, promoting a Culture of Peace. The Creative Strategy In-network-ados is proposed, a game methodology to carry out and turn it into a foundation of knowledge construction processes through training. Theories that support the proposal: De la Torre. (2006), from Creativity, talks about the integration of the game as an educational and formative process, under the pedagogical perspectives applicable to recreational activities. Another element is the Comprehensive Approach to Decision Making proposed by Álvarez, (2004), widely applied in Educational Guidance where situations are generated that promote results that promote the Culture of Peace through Play, to create and agree on rules of coexistence, development of negotiation skills for any circumstance. Constitutive elements are addressed for their applicability, in an environment that promotes the principle of possibility and the principle of freedom.

Keywords: Game, Creativity, Mediation, Education, Culture of Peace.

INTRODUCCIÓN

EL JUEGO: CARÁCTER EDUCATIVO.

El juego ha sido considerado desde hace tiempo, una de las herramientas más importantes en el accionar educativo, no solo por la diversidad de materiales que se pueden implementar cuando se juega. Este se hace mucho más significativo, por lo eficaz en el logro y consecución de objetivos en la praxis pedagógica de cualquier área del conocimiento. También se resalta así la disposición de participación de personas de cualquier edad: niños, jóvenes y adultos, que al involucrarse se permiten divertirse y aprender jugando.

Debe señalarse que, el juego sirve para transmitir no solo los valores que se vinculan con la práctica infantil, sino que puede ser y es practicado por adultos en todos los lugares y contextos, otorgándosele diversos significados, desde meras actividades conmemorativas, hasta aventuras furtivas. Aquí se van estableciendo los enlaces que transmiten en su práctica, una alta gama de valores humanos de quienes lo practican, como demostración del arraigo social, que parte de una visión antropológica de las diversas acciones lúdicas.

DESARROLLO DE LA TEMÁTICA

Según la aseveración de Bruner. (1984): “*el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo*”. (p.107) Premisa que representa, una contundente respuesta de los significados que se le han de otorgar al hecho de “jugar” y los valores y experiencias que pueden lograr transmitirse al ser humano que lo practique, incluso como acción lúdica.

En otras palabras, las acciones y alcances del juego, han de permitir la convergencia, en un trabajo ilustrativo,

manejo de conceptos, valores e instrucciones que van a permitir a su ente promotor: *educador, orientador, mediador*, un exhaustivo análisis para el descubrimiento de las capacidades humanas de quienes interactúan en él y lo desarrollan, partiendo siempre, de las necesidades iniciales para su aplicabilidad. Por ello, los juegos contienen, o han de contener en sí elementos comunes que le caracterizan.

Entre ellos resaltan: 1) **Produce Placer**: es una de sus principales particularidades, el disfrute, pero debe garantizarse a todos sus integrantes, para predisponer siempre a los participantes de una actitud positiva. 2) **Debe contener un marco normativo**: son las normas consistentes como elemento esencial. En este sentido, es allí donde se aprende a asimilar reglas y a mediar el consenso. 3) **Es una actividad espontánea, Voluntaria y escogida libremente**: aunque existen normas, se crea una adhesión voluntaria a éstas y se genera el espíritu del juego. 4) **Es una finalidad en sí mismo**: no existe un objetivo fijo. Las actividades o acciones son las mismas finalidades del juego. Se relaciona con el nivel de competencia, puntuación en la jornada final. 5) **Es acción y Participación Activa**: se permanece activo mentalmente, para poder dar respuesta a las exigencias o desafíos que propone cada actividad en el juego. 6) **Es autoexpresión**: representa la expresión de los valores y la cultura de la sociedad en la cual se gestó. Ayudando a poner de manifiesto comportamientos y actitudes de sus participantes. Tal es así, que termina mostrando la personalidad de sus actores.

En otras palabras, puede resultar clara la definición dada por Huizinga, (Citado por Lorente, Ripoll y otros, 2007), que engloba lo precedente, al afirmar que el juego es la:

Acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites espaciales temporales determinados, con unas reglas absolutamente

obligatorias y libremente aceptadas. La acción tiene un fin en sí misma y está acompañada de un sentido de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (p.4)

Por tales premisas, destaca, además, el trabajo que representa para el educador, como árbitro dentro del contexto del juego, que apunta a una totalidad muy compleja de aspectos, pues debe atender a la naturaleza caleidoscópica de éste, por la multiplicidad de elementos que se consideran. Es así que, para la ejecución de la actividad lúdica se debe orientar hacia: la definición de objetivos claros, construir o crear juegos que aporten elementos para su consecución. Esta creación de juegos creativos ha de darse sobre la base de actividades de experimentación. Idea ésta que puede hacerse confluir con el pensamiento creativo y divergente aplicable al juego.

Se pueden mencionar en este apartado, específicamente al elemento Creativo, aportes como los De la Torre (2006), quien desde un escenario formativo, vista desde la realidad de su estudio, concibe la Creatividad como: “la dimensión humana, transformadora del ser y del medio, en un concepto integral...como fuente de transformación y desarrollo humano...proceso integrador de sentimiento y pensamiento, de ideas y realizaciones, materializados en productos dinámicos y vitales”. (p.206). todos los cuales son fácilmente vinculados a los juegos, en su esencia procedimental.

El autor permite solicitar en su discurso, la integración de *juego y creatividad* en un proceso educativo y formativo, incluso orientador, de la presente propuesta de acción. Todo, bajo las perspectivas pedagógicas aplicables a las actividades lúdicas, o al juego, que son necesarias para la vida, y que van a permitir la comprensión del entorno o escenario, así como también, sus interacciones, bajo una elevada consciencia, desde lo más profundo del origen del pensamiento humano.

Se precisa igualmente, considerar los valiosos aportes interdisciplinarios de teóricos como Gardner y Csikszentmihalyi (Citados por De la Torre (2006) quienes vinculan planteamientos sociológicos al acto creativo, con valoración comunitaria o cultural. Aunado a ellos, otros estudios no menos importantes en cuanto a la creatividad, son los aportados por Amabile, (1983), entre el que destaca Modelo Componencial, donde se combinan tres tipos de destrezas: a) destreza del campo (disciplina), b) destreza propia de la creatividad y c) la motivación. Elementos estos que son también parte intrínseca o constitutivas del juego.

Según las evidencias recogidas por De la Torre, (Ob. Cit), Marín, G. (S/F), sobre la Teoría de la Creatividad, se explicita que el proceso creativo, genera conocimiento con relación al desarrollo de un conjunto de fases sucesivas y en ocasiones simultáneas, que son activadas a través de la combinación de procesos mentales. Los mismos han sido motivados por más de un siglo de investigaciones. Algunos referenciados son: J. Dewey (1990) quien plantea 5 pasos, necesarios los cuales son: a) encuentro con la dificultad o problema, b) Localización y precisión, c) Búsqueda de soluciones; d) Desarrollo y Consecuencias y e) Aplicaciones posteriores (p. 36). Estos elementos convergen y se relacionan con el proceso de Mediación ejecutable en el juego y observable por quienes guíen dichas jornadas.

Por otra parte, De la Torre (Ob.Cit.), hace hincapié en el valor del medio, sus implicaciones pedagógicas, las implicaciones naturales, culturales, sociales y el gran potencial que poseen para propiciar cambios personales. El autor destaca la importancia del conocimiento del tema, esa literatura que existe hasta los momentos, ese estado del arte de la temática que da un punto de partida y proyección a la innovación, las disciplina y persistencia que son aspectos personales, que sin embargo se pueden proyectar socialmente mediante la interacción con el medio o la

realidad. De allí nace la afirmación que la creatividad no es casualidad, sino que surge bajo la influencia de los factores ambientales.

Para el autor precedente, la Creatividad en el escenario educativo, se convierte en un fundamento dentro de los procesos de construcción de conocimiento. Expresa que “la creatividad es intrínseca dado que le considera como el pensamiento de mayor potencial transformador, el más claro carácter por positivo para el desarrollo de ideas nuevas”. (p.206). Depende también de la calidad e intencionalidad de la educación, que los sujetos alcancen niveles mínimos o significativos en el desarrollo de su potencial creativo. Donde al mismo tiempo convergen entorno y clima, a través de acciones comunicativas y reflexiones meta cognitivas. De allí pues, es donde el *juego creativo* inicia su acción, sobre la base del ejercicio de algunas técnicas a saber.

Las Técnicas de Exploración de Estructura, éstas basan las propuestas innovadoras en ejercicios que consisten en cambiar normas o elementos del juego (espacio, tiempo, número de equipos, entre otros). Logra otorgar versatilidad al mismo. Adaptable y ajustable a los contextos y requerimiento de los grupos. Se logra además una descomposición del juego en elementos esenciales y aparecen nuevas propuestas. Perfecta para adaptar, por ejemplo, a temas o a disciplinas deportivas.

Con relación a las *Técnicas de analogía y Asociación*: establece semejanzas entre diversos juegos asociadas para dar lugar a nuevas formas de acción. Se plantean aquí situaciones diversas, combinación de disciplinas para compararlas, estudios de casos reales que pueden incorporarse en este apartado.

Finalmente, *las Técnicas Intuitivas*: con relaciones

de ideas al azar que se convierten en un juego. Propuestas de intervención no estructurada, pero con ideas claras de resultados. Unión y relación de palabras a través de lluvias de ideas, que pueden generar un nuevo juego, mezclando normas de dos o tres de ellos.

SITUACIÓN O PROBLEMA A ABORDAR

ACCIÓN CREATIVA DE MEDIACIÓN.

Basados en las definiciones y caracterizaciones precedentes, en relación a Juego y Creatividad, surge la idea de formular, construir o diseñar la propuesta de un *Juego como Acción Creativa para la Resolución de Conflictos, que, a través de un proceso de Formación en Mediación, denominado aquí en-red-dados*. El mismo va a ser un agente de cambios, para *contribuir positivamente desde su esencia, a la consolidación de una verdadera Cultura de Paz en todo el ámbito escolar*. En este sentido, la propuesta *en-red-dados* posee una *Forma de Interacción para fomentar la cooperación entre los participantes*, que, dicho sea de paso, son docentes encargados de la Coordinación Pedagógica, Orientadores, Psicopedagogos, del entorno educativo de media general a intervenir, incluso aplicable al ámbito universitario. Puede igualmente, accionar la división de roles para concretar metas, además de un trabajo totalmente cooperativo.

De la misma forma, se tiene la *Persistencia*: en esta acción se plantean situaciones a las que se desea llegar, se forjan los escenarios de *Mediación*, para que se estudien los casos, se plantean alternativas viables de solución. Jugará un papel crucial, *el mediador, orientador o educador* que ejerza de árbitro. Ha de mostrar así, sus competencias cognitivas y técnicas en el manejo del conocimiento y la gestión de los

procesos en Mediación y Resolución de Conflictos, que es también la base sobre la cual construirá la capacitación de los futuros mediadores.

En concordancia con lo anterior, también se precisa considerar los *Elementos constitutivos* del Juego, que no son más que *el valor* que cada uno de estos posea y la claridad con la que son descritos, para guiar a los participantes, de tal forma que no genere problemas de interés. Dicho sea de paso, el interés se precisa en la formación y capacitación de los mediadores en educación básica, media general del Sistema Educativo actual, que tanto los requiere y a quienes les urge la pericia necesaria para actuar día a día, en la solución de situaciones habituales.

Finalmente, *la Forma de Resolver los Conflictos* que, a propósito de lo fundamental del juego creado, es una forma práctica y real de resolver situaciones desde el ejercicio de la cotidianidad, a través de diálogos interactivos, intervenciones directas de los propios actores, ejemplificaciones. De este modo, el mediador, orientador, educador que dirige, induce necesariamente diálogos para resolver las diferencias, realiza inferencias, suposiciones y es generador de inducciones, que serán la fuente del verdadero crecimiento personal y consolidación de competencias entre los actores.

METODOLOGIA A EMPLEAR

Sobre la base de las consideraciones anteriores, se precisa revisar la metodología a emplear para el desarrollo de la capacitación, las temáticas necesarias a abordar, así como los objetivos que se persiguen, íntimamente vinculadas a una teoría sustantiva, bajo el Enfoque Comprensivo de la Toma de Decisiones propuesto por Álvarez, (2004), muy aplicada en la Orientación Educativa,

rama esta de la Educación. Así se deben generar las situaciones que propicien resultados deseados y donde el agente promotor de la estrategia, debe saber crear una atmosfera de seguridad, de confianza a los participantes en formación que pasarán a ser factores que controlen con precisión la realidad.

La toma de decisiones, en palabras de los autores precedentes, es definida como la selección de un rubro de acciones entre alternativas, es decir que existe un plan, un compromiso de recursos de dirección o reputación. En tal sentido, este acto implica a su vez, la Elaboración de premisas que permitan: 1) Identificación de alternativas. 2) Evaluación de las alternativas, en términos de metas que se desea alcanzar. 3) Selección de una alternativa, es decir tomar una decisión. 4. Racionalidad en la toma de decisiones.

Otras consideraciones importantes pueden ser que como nadie puede tomar decisiones que afecten el pasado, las decisiones tienen que operar para el futuro. Es decir, hacia la solución o resolución de conflictos recurrentes en el entorno. Por otro lado, es difícil reconocer todas las alternativas que se pudieran seguir para alcanzar una meta, esto es cierto cuando en especial la toma de decisiones incluye oportunidades de hacer algo que no se ha hecho antes. En este sentido, *Jugar* para resolver conflictos, resulta altamente potente por la novedad que concede al proceso.

En la mayor parte de los casos no se pueden analizar todas las alternativas e incluso con las técnicas analíticas y las computadoras más modernas disponibles. Sin embargo, las decisiones se pueden clasificar teniendo en cuenta diferentes aspectos, como lo es la frecuencia con la que se presentan y las circunstancias que afrontan estas decisiones ante la situación. Así pues, se podrán construir:

Decisiones programadas: son todas aquellas que se toman frecuentemente, es decir, son repetitivas y se convierte en una rutina tomarlas; como el tipo de problemas que resuelve y se presentan con cierta regularidad ya que se tiene un método bien establecido de solución y por lo tanto ya se conocen los pasos para abordar este tipo de problemas, por esta razón, también se las llama decisiones estructuradas. La persona que toma este tipo de decisión no tiene la necesidad de diseñar ninguna solución, sino que simplemente se rige por la que se ha seguido anteriormente.

También se tiene las *Decisiones no programadas:* denominadas no estructuradas, son decisiones que se toman ante problemas o situaciones que se presentan con poca frecuencia, o aquellas que necesitan de un modelo o proceso específico de solución. Las decisiones no programadas abordan problemas poco frecuentes o excepcionales. Si un problema no se ha presentado con la frecuencia suficiente como para que lo cubra una política o si resulta tan importante que merece trato especial, deberá ser manejado como una decisión no programada.

Para el proceso de Toma de Decisiones se hace necesario establecer una serie de pasos, que van a hacer más efectivos los resultados con respecto a la decisión tomada. En tal sentido se pueden sintetizar que se debe: a) Definir el problema de la situación. - Identificar detalles esenciales del problema: dónde, cuándo, quién, y cómo influye en la institución o en el estudiante. b) Especificar los objetivos de la decisión. Qué resultados de desempeño debe de alcanzar con una decisión. c) Diagnosticar el problema. - Analizar la causa del problema. Entender la causa que permite el tratamiento adecuado. d) Desarrollar soluciones alternas. - Claro conocimiento de las diversas decisiones disponibles para alcanzar los objetivos deseados. e) Evaluar las opciones. - Uso de técnicas estadísticas, matemáticas o la experiencia personal para determinar la probabilidad de

éxito. f) Escoger la mejor opción. - Nuclear el proceso de decisiones. El docente u orientador usa su análisis del problema, objetivo y opciones para seleccionar la ruta que tenga las mejores oportunidades de éxito. g) Implantar la alternativa seleccionada. - El docente u orientador utiliza sus habilidades, experiencias y conocimiento para asegurarse de que la decisión se lleve a la práctica.

Otros parámetros que propone dicha Teoría y que pueden hacerse converger en la presente propuesta creativa de Juego, van a responder a la valoración y consideración de las siguientes dimensiones humanas:

La dimensión cognitiva: Esta dimensión estudia cómo se podrían desarrollar en las personas una serie de competencias cognitivas que las preparen para saber tomar decisiones cotidianas. En ella se deben incluir los siguientes factores: El conocimiento de sí mismo; el conocimiento de los demás; información adecuada sobre el problema a decidir; habilidad para evaluar y organizar la información relevante y habilidad o eficacia para resolver problemas o situaciones de decisión.

De la misma manera, *la dimensión emocional:* esta es una dimensión que tiene un peso muy importante si se quiere desarrollar el proceso de toma de decisiones de forma comprensiva y plena. No es suficiente conocer las diferentes fases que se han de seguir en dicho proceso, sino que es necesario tener en cuenta otros aspectos de carácter emocional que están presentes en la decisión y hacen que el individuo quiera o no tomar la decisión; el dominio de estos aspectos puede hacer más fácil la toma de estas.

Sintetizando, además, *la dimensión social:* toda toma de decisiones se está implicando a quien rodea al sujeto que decide. En esta dimensión se desarrollarían las competencias interpersonales y el apoyo de las personas próximas. Los factores a tener en cuenta son: apoyo del

contexto; dominio de las habilidades sociales básicas; respeto por los demás; comunicación receptiva; compartir emociones, cooperación y asertividad. Todo en la construcción, no de un manual de acción con pasos para resolver situaciones complejas en el ámbito educativo. Más bien, a la visualización amplia y de desarrollo de competencias técnico cognitivas y meramente pedagógicas, donde se construyan acciones creativas con diversidad de alternativas de solución, en procesos mediados por el juego.

En reciprocidad con ello, será el juego **en-redados**, esa actividad recreativa y formativa, en un espacio de aplicación donde las emociones y sentimientos tendrán también un papel esencial. Pues enfocan al conflicto que se gesta en los entornos escolares, pero, sobre éste la premisa será para la consolidación de una *Cultura de Paz*, comenzando en el aula, así como a repercutir en los centros escolares, donde se desarrollarán tantas actividades como sean necesarias. Las mismas que permitan transmitir aquellas pautas de conducta, para regir nuestra forma de actuar, y en general, hasta la existencia misma.

EDUCAR PARA LA PAZ

La Paz no es algo que solo debe abordarse por dirigentes importantes, políticos y gobernantes. Es más bien una necesidad en el entorno cotidiano, en todo sistema, en el hogar, en la escuela y cualquier escenario educativo, formal y no formal. Así, cuando se hace referencia a ésta, debe considerarse una *paz activa*, donde se construyan alternativas de solución constructiva, donde todos los actores son de importancia capital, solo por su condición humana.

En tal sentido, se puede decir, que la *Cultura de Paz* se contrapone a una mirada autoritaria de la disciplina. Más, va a ser el resultado de experiencias que se alejan cada vez de modelos punitivos de aplicabilidad de la disciplina, que

solo se basan en modelos de convivencia que dicen o indican cuando se actúa bien o mal y por qué otorgar castigos ante esas supuestas faltas. Es por ello que, estos modelos mal empleados afectan directamente la tolerancia de los actores, el respeto y la consideración de los derechos y deberes, el ejercicio de las responsabilidades y obligaciones entre iguales, lo cual va a converger negativamente en el sistema de valores de los seres humanos. Esta posición está íntimamente relacionada con lo que se expone sobre el juego, como máxima expresión libertaria, sin reglas, donde fluyan expresiones sencillas con las cuales el niño pueda construir de acuerdo a su cultura, nuevos seres.

En este orden, al hablar de esa *paz activa*, se hace referencia específica a la promoción de la No confrontación, la Pasividad, Consentimientos y no agresividad. Todos los elementos que han de surgir de ese proceso formativo de un Mediador de Procesos, que se pondrán en práctica posterior a ejercicios lúdicos y recreativos implementados con una propuesta de intervención y que se suscitarán en la vida cotidiana, a nivel interpersonal, aulas, centros educativos y que pueden llevarse a cabo mediante los proyectos pedagógicos de aula y de plantel.

En todo el proceso de revisión de la *Cultura de Paz*, todos son auténticos actores protagónicos, que asumen responsablemente su rol y compromiso, con el respeto en las desigualdades humanas, que enriquece los grupos a través del aprendizaje colaborativo, en experiencias de crecimiento, aprendizaje y superación personal. Allí no solo se complementan los unos con los otros, sino que se negocian los puntos de vista, se argumentan las alternativas y se eligen las opciones para construir y elegir el bien común.

Finalmente, visto desde esas premisas, la Cultura de Paz promovida desde lo recreativo del Juego, va a ser la que cree y consensue normas de convivencia ideales, desarrollo de habilidades de negociación para cualquier circunstancia, establecimiento de acuerdos, asumiendo compromisos, adecuación de roles y funciones, basados en mecanismos democráticos y de participación, toma de decisiones acertadas para la resolución de conflictos, basados siempre en los valores humanos.

OBJETIVO

El principal objetivo de la propuesta emerge de la necesidad de Incorporar el Juego como Estrategia Creativa a la práctica docente quien, en su rol de orientador y mediador de procesos, aplique habilidades y destrezas, con material innovador, para la prevención y resolución de conflictos, que mejoren la convivencia de todos los actores del hecho educativo, a través de la promoción de una Cultura de Paz.

JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La justificación pedagógica de la propuesta se sintetiza en cuanto a que se precisa incorporar habilidades negociadoras en la enseñanza, valiéndose de recursos o herramientas como el juego y actividades lúdicas y recreativas innovadoras, que van a permitir el fortalecimiento de los valores y la convivencia escolar. Además, van a permitir la integración, a través de la capacitación o formación como *mediadores educativos*, el hecho de facilitar a sus estudiantes, formas más adecuadas de integración social, promoción de conductas deseadas, generando un proceso disciplinar de aprendizaje, a través de la sana convivencia y amenas experiencias lúdicas. (sociales y culturales)

Se constituye, además, desde el punto de vista de la acción de las funciones de las autoras, en sus roles de

gestoras de procesos y mediadoras, coordinadoras de programas educativos, la relevancia de sus funciones. En tal sentido, en el caso de la Orientación Educativa, la que se concibe como el conjunto de funciones y tareas, cuyo propósito es generar el desarrollo de las potencialidades de las personas en cualquier campo de acción, guiándolo en su proceso de adaptación psicosocial, ante los cambios evolutivos. Destacan dos áreas de ésta a saber: Área Personal Social: su finalidad es proporcionar el desarrollo de los procesos asociados al rol de la persona, derivado de pertenecer a un grupo social. Propicia la comprensión de sí mismo y de su entorno.

De la misma forma, Área Recreativa Comunitaria: su énfasis lo constituyen los procesos asociados al rol transformador social y su finalidad es prestar un servicio de orientación que permita mejorar la calidad de vida de la comunidad a la cual pertenecen los involucrados. Entre los procesos de esta área se encuentran: Recursos de la comunidad, actividades cívicas, lúdicas, recreacionales, planificación y ejecución de proyectos, que mejorará la calidad de vida y es aquí donde radica esencialmente su importancia.

Otro de los elementos que le justifican y otorgan importancia es la necesidad de atender los problemas más comunes de convivencia y el vacío institucional en este aspecto. En este sentido, no se lleva a cabo ningún programa de convivencia ni se puede mantener la disciplina mínima necesaria y que debe ser empleada por los actores que coordinan la pedagogía en el centro escolar. Se pretende cubrir ese vacío que generan los trámites burocráticos, llenado de actas y papeles, donde se cualifican las conductas, que se traducen al final en una sanción o sanciones, poco educativas o correctivas bajo la cultura del castigo. Por tanto, se parte de aseveraciones de que cuando algo no sirve se debe cambiar, pues lo que hay ya no da

respuesta a las necesidades reales. Exigen cambios radicales. Y si se precisa crear estrategias como juegos, cuya funcionalidad es más que conocida y marcada por resultados, somos los educadores quienes debemos generarlos, a través de acciones sencillas, pero significativas, en nuestra praxis.

CONTENIDO A ABORDAR EN LA FORMACIÓN

Algunas de las temáticas que se deben abordar necesaria y obligatoriamente son: La Comunicación Humana: conceptos, tipos. El Conflicto: Concepto, Tipos de conflicto, Resolución de Conflictos: Visión antropológica del conflicto. Perspectiva Histórica. Causas. Valores. La Convivencia Humana. Toma de Decisiones. La Empatía. Relaciones Interpersonales. Otras.

De la misma forma, Medios alternativos para la resolución de conflictos, legislación vigente. Mediación Educativa y Cognoscitiva, Como técnica, importancia, características, elementos, etapas, principios, conceptos, importancia y función. Finalmente, pero no menos importante, Negociación, Negociación Educativa, Modelos de Negociación. Lineal, circular Narrativa, Transformativa.

Para todo el proceso, comenzar con definiciones básicas, construcción de mapas y bosquejos que permitan guiar la formación en cada unidad de tipo didáctica, para instruir en la aplicación del juego creativo. Cuidar ampliamente todos los elementos a utilizar. Es importante resaltar que esta dinámica de juego, puede ser adaptable a cualquier unidad curricular de básica, media general, incluso universitaria, siempre y cuando se adecuen los contenidos y recursos a la estrategia. No solo para resolver conflictos, sino para el desarrollo de teoría en la planificación.

Algunas estrategias y recursos prácticos ideales para nutrir el desarrollo y complemento del Juego, van a constituir: los mapas mentales y conceptuales, lecturas reflexivas, metáforas, proyecciones en diapositivas, videos, construcción de micros radiales, canciones, estudios de casos, revisiones documentales, así como también, la promoción a través de las Tecnologías de la Comunicación e Información, la activación de redes sociales, correo electrónico e Internet.

APLICABILIDAD

El carácter *Formativo*, se considera oportuno un lapso académico escolar. En sesiones semanales de 1 hora a 1 hora 30 minutos de duración, en los meses de abril a julio (para los nuevos coordinadores y todos los interesados en la formación). También se puede proponer la capacitación o formación para los estudiantes que representan las Vocerías Estudiantiles de los Años o Grados más avanzados de la institución.

En relación con la *Aplicabilidad*: se pretende que sea durante todo el año escolar. Adaptable a cada Unidad Curricular, especialmente al área de Orientación y Convivencia, pues las temáticas son repetidas por año y se le debe agregar es el grado de complejidad de acuerdo a la edad. También se puede implementar su uso en áreas netamente prácticas como Matemática, Física, Química, Biología, con la elaboración de Problemarios o guías de estudio con ejercicios.

REDES SOCIALES Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS

La tendencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S), y su integración en diferentes actividades y organizaciones es hoy un ente impulsor para la

concreción de redes de trabajo escolar, en cualquier aspecto: pedagógico, académico, o simplemente administrativo, pues proporciona los insumos que nutren los procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individual como colectivo, siendo además aplicables a las diversas estrategias de acción. Es así pues que, el *juego* no va a escapar de esta realidad, por considerarse en la presente propuesta de intervención, herramienta educativa por excelencia.

Es por ello que, dentro del Sistema Educativo Venezolano uno de sus objetivos prioritarios contempla que la escuela sea un espacio para las tecnologías de la información, la comunicación (TIC's) y eje de innovación tecnológica, motivo por el cual, todos los educadores y/o actores del hecho educativo, incluyendo aquí a los orientadores, deben estar formados y actualizados para hacer uso de los referidos avances y convertirnos en agentes multiplicadores e incluso líderes.

En tal sentido, como elemento complementario, se considera preciso referenciar que las tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), según Esquemas Programados de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2002) en el informe sobre Desarrollo Humano en Venezuela, se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las usuales Tecnologías de la Comunicación (TC) compuestas especialmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional y por las Tecnologías de la información (TI) diferenciadas por la digitalización de las tecnologías de exploración de contenidos, informática, de las comunicaciones, telemática. Hoy, a dieciocho años (pleno 2020) de la emisión de ese informe, ello, se ha visto mejorado, por la incorporación de herramientas en la tecnología, ejemplo de ello, en la telefonía celular, de avances inexorables, aunque en el ámbito social, con tantas fallas y deficiencias, no podamos

disfrutar de una máxima experiencia.

En la actualidad observamos un progreso vertiginoso en la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y las telecomunicaciones en el campo de la Orientación. Es por ello que, los educadores, haciendo énfasis en el proceso de construcción de Juegos Creativos, para así aprovechar el apoyo que éstas brindan y considerarlas como herramientas valiosas para el abordaje en los diversos contextos, haciendo uso del computador, telefonía, herramientas multimedia de audio-video. Bien sea un procesador de textos como acceso a las bases de datos para almacenar, recuperar información o una herramienta complementaria para la intervención educativa. La importancia también radica porque la estrategia es dirigida a esa población en formación, la que hace un uso más audaz de todas esas herramientas innovadoras.

CONCLUSIONES

EL JUEGO EN TIEMPOS DE CAMBIO TRANSFORMACIÓN: PANDEMIA Y POSTPANDEMIA

Se percibe claramente, en la vivencia experimentada, como en estos días de confinamiento por la pandemia que nos ha envuelto mundialmente, necesitamos de un elemento que nos desconecte del bombardeo de noticias relacionadas con el virus y por ende de las preocupaciones. Así pues, el juego proporciona, en estos tiempos de cambio y transformación a nivel de los elementos de la vida social movidos por un enlace coyuntural de una pandemia y posteriormente por la actitud postpandemia, iniciar pasos que permitan a nuestra población actuar con cierta libertad de acción para proseguir conviviendo en esta nuestra sociedad. En otras palabras, mantenerse activo, como lo expresaron en otrora grandes pedagogos de la historia, al afirmar que el humano lo que necesita o requiere para mantener activo el cerebro y la red

neuronal que lo componen, son actividades generadas desde el juego.

Se sabe que diversas fuentes han reseñado las dificultades o conflictos que se han presentado en los hogares y familias a nivel mundial, derivadas de un exceso de tiempo de los niños y jóvenes en los mismos espacios, las tareas escolares y la formación pedagógica desde el hogar, entre otros. En este sentido, la propuesta de acción **en-redados** es perfectamente adaptable o moldeable a las necesidades y requerimientos de la familia en este tiempo.

Más aún porque la propuesta precisa componentes icónicos dirigidos hacia la emocionalidad humana y han sido según algunos referentes y la propia experiencia, la dimensión afectada.

También, se posee un elemento de virtualidad a través de la incorporación de herramientas como las TIC'S y las Redes Sociales que puede ser de gran provecho en aquellos espacios o fronteras donde se cuente con estos recursos de forma óptima. Por ello se precisa darle en la familia la revalorización que le ha sido arrebatada al juego, por la rigurosidad de normas y disciplina a los niños y jóvenes, o mejor dicho a las personas de todas las edades.

Finalmente, por las características flexibles y modificables que posee la propuesta, permite incorporar de forma creativa actividades y contenidos. En familia también ha tocado en estos tiempos más que en otros, reforzar valores, enseñanza o transmisión de las creencias religiosas, en este caso ser la iglesia doméstica. En tal sentido, por qué no aprovechar para enseñar la biblia, catequesis del hogar. Rescatar los valores humanos, a través de una comunicación y socialización positiva, con la oración que otorgue garantías de una interacción amena entre padres e hijos. Debe destacar la convivencia y el disfrute de ésta, para fortalecer los vínculos afectivos, así como la Cultura de Paz,

que ha de comenzar a construirse desde el hogar, pues quedará para la posteridad. **Es un tiempo de reaprender a amarnos y valorarnos jugando, (pero en serio).** Para **develar un cambio, transformación y trascendencia humana inminentes, como resultado irreversible de ese tan anhelado tiempo de postpandemia, donde podamos construir la transposición didáctica.**

LA PROPUESTA EN ACCIÓN



Imagen 1: Mapa de Ideas. Representación de la Información

Fuente: Castillo M. Año: 2020



Imagen 2: El Tablero y sus Representaciones

Fuente: Castillo M. Año: 2020



Imagen 4: Las Fichas: La Emocionalidad. Indagación. Mediación

Fuente: Castillo M. Año: 2020



Imagen 5: Uso de las Redes

Fuente: Castillo M. Año: 2020

REFERENCIAS

Álvarez M, Obiols S, Meritxell (2004). *El proceso de toma*

de decisiones profesionales a través del coaching. Electronic Journal of Research in Educational Psychology, vol. 7, núm. 2, septiembre, 2009, pp. 877-900. Universidad de Almería, Almería, España.

Amabile, T. M., (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45, 357-376. Disponible en: <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/10/modelo-de-componentes-de-amabile/> [Consulta: Agosto, 15, 2020]

Bruner, J. (1984). *Acción, Pensamiento y Lenguaje. 2da Edición*, Alianza, España

De la Torre, S, (2006). *Comprender y Evaluar la Creatividad. Un recurso para mejorar la enseñanza.* Editorial Aljive. Málaga, España.

Programa para las Naciones Unidas para el Desarrollo, (2002). *Las tecnologías de la Información y la Comunicación al Servicio del Desarrollo.* 1era edición. Venezuela. Disponible en: http://hdr.undp.org/sites/default/files/venezuela_2002_es.pdf. [Consulta: Agosto, 15, 2020]

Lorente, Ripoll y otros, (2007). *Manual de Juegos.* Editorial OCEANO. España.

Marín, G. (S/F). *Teoría Sobre Creatividad.* Estrategias Creativas. Grupo Pintura. By – Nc – Sa.