

INTRODUCCIÓN

El *Material Didáctico / Objeto de Aprendizaje / Objeto Lúdico-Didáctico* se ha definido constantemente en relación a su uso en el área educativa como objeto, dispositivo, apoyo (V. Valdés, 2012), recurso (V. Valdés, 2012; O. García, 2008), herramienta (V. Valdés, 2012), medio instrumental (Educar Chile, 2005), conjunto de objetos o cosas (V. Valdés, 2012), que se trabajan y/o construyen en función de la adquisición de un nuevo saber. Sin embargo, resulta ambiguo en el sentido de que no existe una definición que acote o atribuya una mayor precisión al término material didáctico, porque efectivamente es todo aquello que se ha nombrado según su contexto de uso o aplicación.

Desde las definiciones ya mencionadas, construimos una red de conceptos (Fig. 1), donde el propósito de usabilidad del material didáctico se define mediante verbos como *facilitar, colaborar, estimular y promover* (durante la adquisición de un nuevo saber); distintas acciones involucradas en la adquisición de *nuevo conocimiento* que se encuentran estrechamente relacionadas con quien enseña este nuevo conocimiento y quienes reciben el mismo. Entonces, desarrollaremos el concepto para acotar la definición de *Material Lúdico-Didáctico* a escenarios específicos de acorde a sus funciones y usuarios.

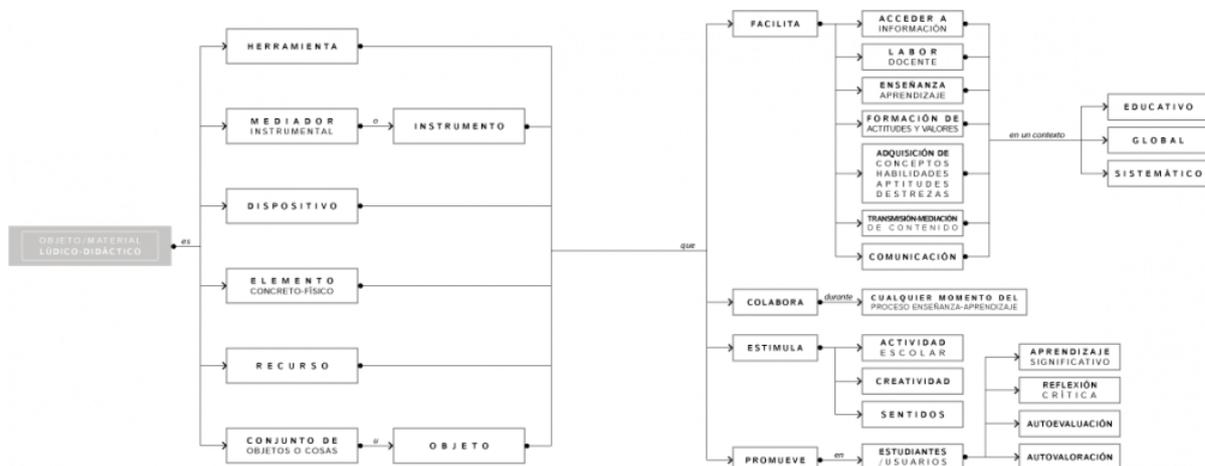


Fig. 1 Red de conceptos en torno al Material Lúdico-Didáctico

Material Lúdico-Didáctico

Antes de profundizar en la definición de *Material Lúdico-Didáctico*, consideramos pertinente definir lo que es la *lúdica* y la *didáctica*, así establecer una base para el desarrollo de nuestra investigación. "Al referirnos al concepto *lúdico* o *lúdica* generalmente hacemos referencia al juego. *Lúdica* viene del latín *ludus*: juego, diversión, pasatiempo". (P. Castillo

Beltrán, 2009). Pero “... la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios satisfactorios de los cuales el juego es tan solo uno de ellos”. (Bolívar, 1998)^[1]. Aquí nos situaremos en el mismo punto de P. Castillo Beltrán, que en su Tesis de Maestría en Diseño: *Criterios Transdisciplinarios para el Diseño de Material Lúdico-Didáctico*, toma la dimensión del juego como una forma satisfactoria de la dimensión lúdica para referirse al término.

“El término *didáctica* viene del griego *didastékene* que significa *didas-enseñar* y *tékene-arte*, es entonces literalmente el *arte de enseñar*. Es considerada una disciplina que << estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando^[2] >> (Mallart, 2000: 420)^[3] Bajo este concepto, el *objeto didáctico* es entonces aquel objeto usado en el proceso de enseñanza, que facilita la instrucción de un determinado aspecto o tema, y responde a unos determinados criterios de utilidad”. (P. Castillo Beltrán, 2009)

La *lúdica* y la *didáctica* son elementos que construyen el material que deseamos definir; se construye, por ejemplo, un objeto artificial (Fig. 2) con cualidades *lúdicas* que en este caso, proporcionan entretención a través de la dinámica de juego y, que a la vez desencadenan el arte de enseñar (cualidades *didácticas*); provoca la emergencia, el desarrollo y formación de determinadas capacidades, aptitudes y destrezas en su usuario. (P. Castillo Beltrán, 2009)

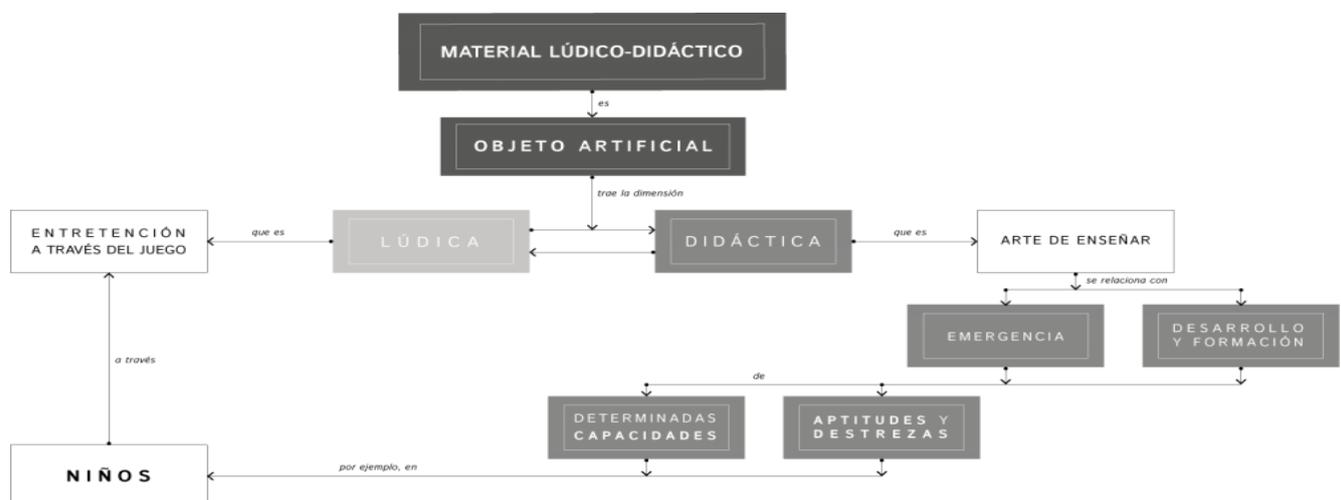


Fig. 2 (Elaboración Personal) Interacción entre la lúdica y la didáctica en la definición de Material Lúdico-Didáctico

A partir de la Fig.2 donde se ejemplifica un usuario (niños), podríamos inferir que la definición del término *Material Lúdico-Didáctico* varía según su usuario, o por quien manipule el término u objeto, sin dejar su carácter de *lúdico* o *didáctico*.

Aproximaciones al Material Lúdico-Didáctico

Bajo la premisa “podemos definir el término Material Lúdico-Didáctico (y sus variaciones^[1]) según su usuario. o según quien lo construye o crea” y, volviendo a la introducción del presente y bajo el marco de lo que proponemos, será *apoyo, recurso, herramienta* y un *medio instrumental* para aquellos *profesionales o asistentes de la educación* ^[2] que lo utilicen para con sus alumnos o pacientes, podrá ser un *objeto, dispositivo o conjunto de objetos o cosas* que se construyen en función de la adquisición de un *nuevo saber*; para un *diseñador* (o quien lo fabrique). También puede significar un *juego* o mera *entretención* para un niño, siempre y cuando su construcción sea eficaz.

Consideraciones para la Construcción de Material Lúdico-Didáctico

Desde un escenario ideal, un *Material Lúdico-Didáctico* debiése valerse por sí mismo ante un usuario para ser eficaz; ser inclusivo: “el material didáctico va directamente a las manos del niño, de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental, incluso cuando no hay un adulto que acerque el niño a los aprendizajes”. (Educarchile, 2005). “Estos objetos no sólo cumplen funciones relacionadas con los niños, sino que también son un excelente recurso que permite a otros actores (padres, maestros) participar en el proceso de desarrollo”. (P. Castillo Beltrán, 2009). (Fig.3) “b)Ser reutilizable, lo que implica que debe adaptarse a diferentes contextos de aprendizaje y c)finalmente, ser independiente del medio en el que se los proporciona y del sistema que los utilizará, garantizando su interoperabilidad”,(R. Pithamber, 2003).^[1]

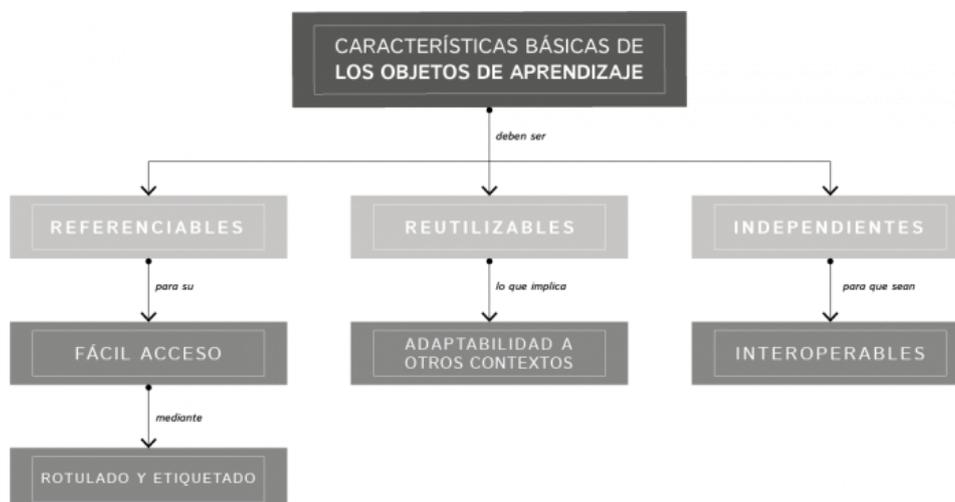


Fig.3 (Elaboración Personal) Características básicas de los Objetos de Aprendizaje según Pithamber

Y.Ossandón y P. Castillo (2006) presentan una propuesta para abordar el diseño de *Material Didáctico* (ellos lo llaman *Objeto de Aprendizaje -OA-*), aplicable a cualquier constructo de *OA* o *Material Didáctico*, ya sea digital o físico desde la “problemática didáctica”, en el sentido que se debe comprender en su totalidad para quién *se diseña* (un usuario específico), y desde dónde se sitúa el Diseño para pensar-construir-materializar un OA; podemos decir que existen *usuarios primarios* (o inmediatos) y *usuarios secundarios* en los que se debe reparar para la elaboración de un producto como *Objeto de Aprendizaje* y que sus cualidades se articulen y muestren según la interacción de los usuarios con él, así se pueda contar con su *interoperabilidad*. Conlleva a crear un producto que necesita distintas formas de lectura; de la creación de un doble lenguaje, por ejemplo, en el caso de que tenga dos usuarios específicos (vale decir, con características distintas).

Construcción del Lenguaje para el Usuario

Para la producción del *Material Lúdico-Didáctico*, es primordial construir un lenguaje que sus usuarios puedan comprender. Este proceso debe ser meticuloso y reparar en esto último cuando el target es más de un usuario; el reparar en la *meticulosidad* de la construcción de un nuevo lenguaje comprende el dar cabida *a otro (u otros)* en calidad de usuario (Fig.4)

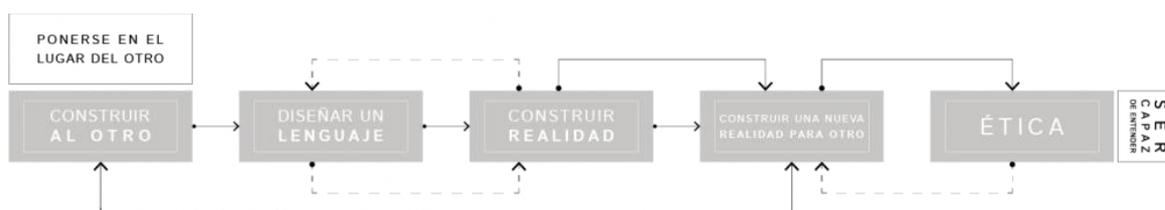


Fig. 4 (Modelo de Jorge Barahona) Diseño centrado en el usuario; el proceso de construir al otro comienza poniéndose en el lugar del otro, para construir una realidad a través del lenguaje que éste sea capaz de comprender

Oyarzún, en el texto *El absoluto de la traducción*, paradójicamente habla sobre la relatividad de ésta, llevada desde textos originales a distintas lenguas y los factores que le otorgan esta relatividad, en su propuesta es una corriente de tres aspectos:

“que es, acaso, triple: relativa al momento de la historia de la lengua en que es producida, relativa al contexto cultural a que se dirige (sus probables lectores), relativa, fundamentalmente, al original que traduce. Todo pareciera decir que la condición de la traducción es, de punta a cabo, la

heteronomía. Su Ley — o sus leyes — no están en ella sino en otro”. (P. Oyarzún, 2008).

Entonces las cualidades que se deben otorgar a un OA descansan en la *construcción del otro*, en el sentido de que el lenguaje empleado en su construcción debe ser en función de crear un vínculo entre ambos, el que propicie la interacción; una conversación entre un sistema (que ha sido creado) y un usuario. Pero, vale preguntarnos, ¿qué dice este nuevo lenguaje? Debemos saber qué es lo que debe contener el OA específicamente; el contenido del OA es educativo, es información que debe ser traducida de tal o cual manera para poder ser comprendida en su calidad de *facilitador a la instrucción de un determinado aspecto o tema*, (P. Castillo Beltrán, 2009). Quien elabore *Material Didáctico* debe investigar y comprender qué es lo que se debe decir para *traducirlo*, darle intencionalidad en un *cómo se debe decir*: “El sentido de lo que se dice depende de su puesta en signo, y el signo admitirá y permitirá diversidad de comprensiones, según quien sea el que tome y lea” (P. Oyarzún, 2008).

Material Lúdico-Didáctico y el Aprendizaje

El *Aprendizaje* es “un proceso por el cual las personas van incorporando y adquiriendo un conjunto de habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado de una actividad realizada, como puede ser el estudio, las experiencias, el razonamiento, la observación o mediante la instrucción,” (Qué es, 2015). Como mencionamos en *El Diseño y la Creación de Conocimientos*, lo que detona el *Aprendizaje* en un individuo es la utilización de recursos subjetivos en la promoción de un *nuevo saber*: “al momento de diseñar conocimiento se debe reparar en recursos subjetivos específicos, en pos de llegar a un público determinado, para crear aquellos vínculos de *creencia, compromiso y responsabilidad* con este nuevo saber y así poder direccionarlo de manera óptima hacia una *Experiencia Significativa* en la adquisición de conocimiento”, (D. Gallardo, 2015).

Quien se enfrente al proceso de elaboración de *Material Didáctico* debe situarse ante la interrogante que busca responder a la intencionalidad en el *cómo se debe decir*, para que se adquiera y manipule el conocimiento contenido en esa *intencionalidad construida* en un objeto al que llamaremos Material Lúdico-Didáctico. Y que finalmente se concrete el *Aprendizaje*.

Targets del Material Lúdico-Didáctico

Hasta ahora hemos presentado los orígenes etimológicos de la *lúdica* y la *didáctica* para iniciar un recorrido en función de comprender el término *Material Lúdico-Didáctico*, hemos establecido aproximaciones, consideraciones para su elaboración en relación a sus usuarios y contextos de uso, lo que requiere la creación de nuevos lenguajes que comuniquen conocimiento y la necesidad de incluir, dentro de estos, elementos subjetivos (ligados a las emociones), con el propósito de llegar a sus destinatarios (los usuarios). Todo esto permitirá entonces:

- Apoyar los contenidos de alguna temática o asignatura, permitiendo que los alumnos o las personas que estén presentes formen un criterio propio de lo aprendido, (O. García, 2008).
- Promover el *Aprendizaje Significativo*, la reflexión crítica de lo que se lee o la aplicación de lo aprendido en contextos reales y de relevancia para el sujeto que enseña y quien aprende, (O. García, 2008).
- Posibilitar al/los estudiante(s) reconocer y evaluar su proceso y el producto que ha construido (evidencias) para aprender, así como valorar las diferencias entre su competencia inicial y final, (V. Valdés, 2012).
- Motivar el *Aprendizaje*, al ser portadores de contenidos y estructurar de forma lógica el proceso de *Aprendizaje*, considerando el lenguaje o código en el cual se presenta (escrito, audiovisual, multimedia), (V. Valdés, 2012).

El Juego Infantil: Contenedor de Experiencias Significativas

Piaget incorpora mecanismos lúdicos en los métodos y maneras de pensar durante la infancia. Presenta la caracterización del juego comandada por la asimilación de las cosas que componen la realidad sin poner limitaciones en su adecuación con la Teoría sobre La Formación del Símbolo en el Niño ^[1] (Piaget, 1973); a través del juego o actividades con dimensiones lúdicas, un niño aprende sobre el entorno, percibe la realidad, observa, descubre, siente, interactúa, asimila, acomoda, adapta e inconscientemente integra a su mente información que será base para próximas experiencias^[2] (Fig.5)

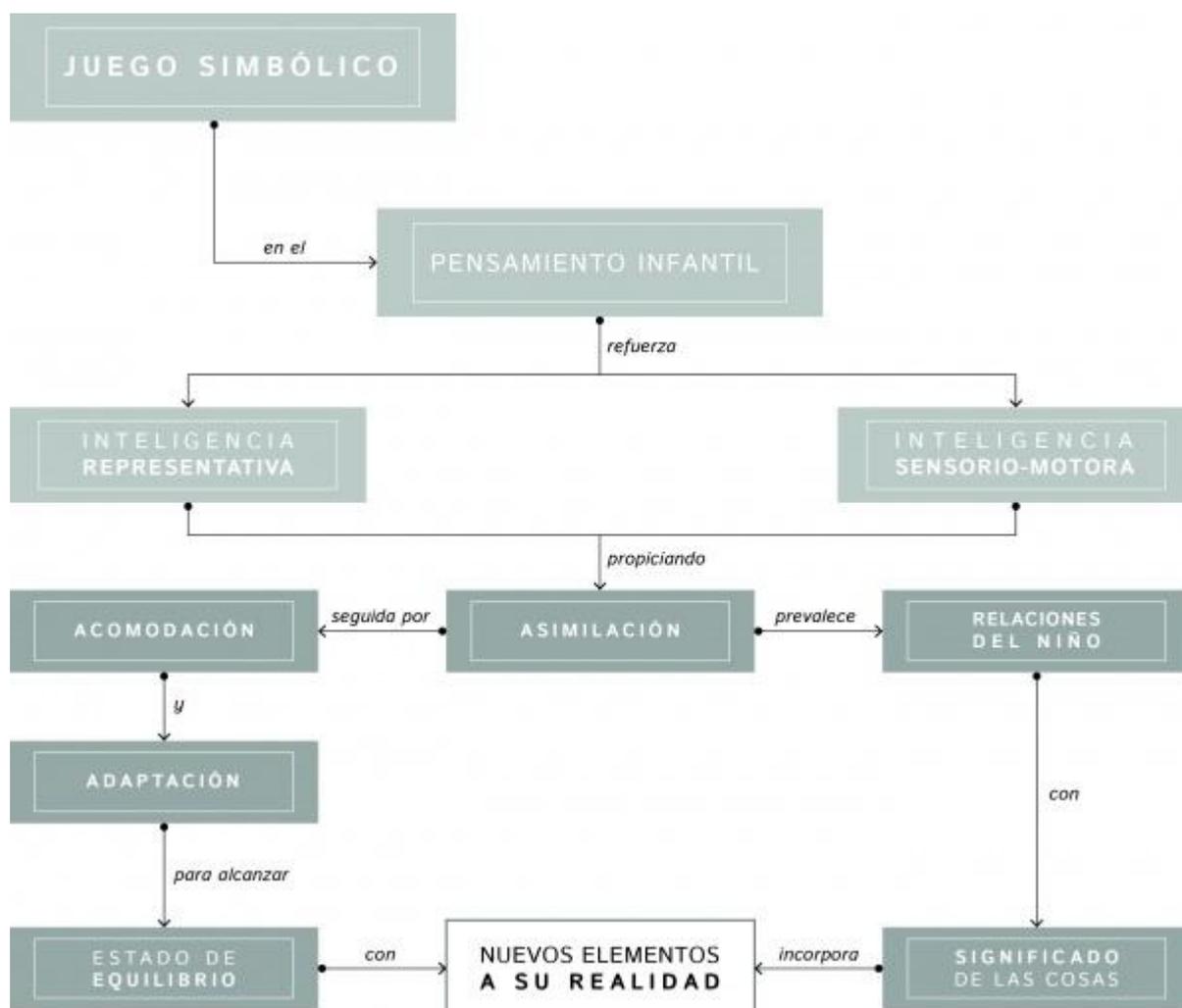


Fig.5 (Elaboración Personal) El Juego Simbólico, una dimensión lúdica propicia para la didáctica

Piaget también incluye el *Juego Ejercicio*: "El juego simbólico dice Piaget, es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa es a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1973), es una forma propia del pensamiento infantil en este tipo de juego la asimilación influye en las relaciones que el niño (individuo) establece con el significado de las cosas hasta en la propia construcción de una cosa/elemento/símbolo en particular,(Einnova, 2011).

Piaget entrega una construcción de usuario; el *niño*, además de un "mapeo" de la interacción con el entorno; una realidad o mundo en el que éste se encuentra inserto, en donde el *diseño* y elaboración de *Material Lúdico-Didáctico* puede ser un aporte en el sentido de situarlo en el rol de *vehículo de aprendizaje* o *punte* entre conocimiento y persona, cuyo target sea promover el *Aprendizaje Significativo* utilizando todos los aquellos recursos expuestos en el presente.

Consideraciones finales

Al tener la voluntad de definir un término, es importante situarse en el contexto que será definido, profundizar en sus orígenes, comprender y relacionarlo con distintos aspectos que tienen que ver con su definición, y de qué manera se dice lo que es y cómo es para *llevarlo* a una nueva dimensión con aquella voluntad de *presentar*. Este acto trae consigo responder *para qué y para quién (es)*, y dentro de este reconocimiento de elementos surge ponerse en el lugar de otro; *ser otro*. Esto entregará distintas posibilidades de llevarlo a la palabra o a una forma de decir *aquello que es para otro*; qué es un *Material Lúdico-Didáctico*.

Luego de haber encontrado distintas definiciones en distintas plataformas, con muchas interpretaciones del concepto para poder "*desenredar*" y acotar todo a un enunciado, cobra sentido tener presente que lo que define un elemento tiene raíz en sus orígenes, como el origen de la palabra viene desde quién la dice y que su significado está en el *cómo lo hace*.

El Diseño otorga libertades para abordar y articular distintos términos en función a la creación de nuevos lenguajes (dentro de todos los ya existentes), en función a *otro*; es una disciplina traductora de la observación y el estudio centrado en *otro (s)*.

Como el ejemplo final de este escrito; el estudio de Piaget ha construido a *otro*, en función de presentar el juego como herramienta para la adquisición de conocimiento durante la formación temprana en los niños. Ayuda desde el ejercicio para el desarrollo de habilidades psicomotoras y la formación de símbolos para llegar a la abstracción, que permiten establecer relaciones con el entorno y el mundo en el que viven hasta su inserción misma en un grupo social. Entonces ha definido el juego; le ha otorgado un sentido, lo que para el Diseño es una oportunidad que debe explotarse para crear nuevas formas de aprendizaje, experimentar a través de los *know-how* de los procesos de diseño en las distintas áreas formativas y cognitivas de la educación, claro que debe haber un mayor incentivo en el campo del oficio hacia la especialización de la disciplina en esta área y en distintos niveles, vale decir, desde la investigación al desarrollo y concreción de material contenedor de experiencias que entreguen o refuercen en un usuario *nuevo conocimiento*.

LINKOGRAFÍA

1. Concepto de Material Didáctico. *Programa de Maestría en Docencia Superior con Especialización en Tecnología Didáctica Educativa, Universidad Tecnológica de Panamá Centro Regional de Bocas del Toro, Asignatura:*

Elaboración y Evaluación de Materiales Didácticos. Dra. Vanessa V. Valdés S, 2012.

2. *Clasificación de Materiales Didácticos*, O. García, 2008
3. *La Importancia del Material Didáctico*. Visita a la 15ª versión de la Feria internacional de Material Didáctico y Equipamiento Escolar (FERMADI). Educar Chile, 2005.
4. *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. Einnova, revista digital de innovación educativa de la Universidad Complutense de Madrid, 2011.

BIBLIOGRAFÍA

1. P. Castillo Beltrán (octubre, 2009). *Criterios Transdisciplinarios para el Diseño de Material Lúdico-Didáctico*, Tesis de Maestría en Diseño — Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
2. P. Oyarzún R. (2008). *El Absoluto de la Traducción*. Ponencia parte del proyecto FONDECYT “Indagaciones sobre literatura y escepticismo. Acerca de las relaciones de experiencia, yo y discurso”.
3. V.García, R. Lozano y M. Pier, *El Diseño Gráfico puede ser un Aporte Sustentable en los Materiales Didácticos*, ARTÍCULO, ACTAS DE DISEÑO — julio 2011 — año 6 — n°11 — pp. 95-99 — Foro de escuelas de diseño — Facultad de Diseño y Comunicación-Universidad de Palermo VI Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas Buenos Aires, Argentina.