

# NIÑOS DEL ICBF Y DEL META se educan de la mano de **Ludomática**



30

Investigadores principales:  
Luz Adriana Osorio y  
Óscar Hincapié

**G**racias al proyecto Ludomática, aprender se vuelve mucho más divertido. Ahora las materias ya no se ven por separado y con tiempos limitados para cada una, sino que los profesores organizan proyectos colaborativos para que en la clase de biología se hable de español, sociales, música e incluso bellas artes. Por esta razón el proyecto aporta elementos para que el niño memorice más fácilmente, en la medida en que hay una mayor comprensión, lo cual facilita salir de los ambientes rígidos.

El proyecto Ludomática surge en 1996 como una iniciativa que pretende integrar el recurso informático y telemático a ambientes de aprendizaje infantil abierto, propiciando al mismo tiempo un cambio en las instituciones participantes y en sus educadores.

A la cabeza del mismo se encuentra LI-DIE, Laboratorio de Investigación y Desa-

rollo sobre Informática en Educación de la Universidad de Los Andes, quien en 1996 integró esfuerzos con la Fundación Rafael Pombo de cara a los problemas de la niñez en condición de riesgo y en zonas marginales, que por su condición están privados de educación con calidad. En 1998, con apoyo del Colciencias y del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), se inició un piloto con un grupo de instituciones de protección infantil en Bogotá; y con apoyo de la Secretaría de Educación del departamento de Bolívar y de la Secretaría Ejecutiva del Convenio Andrés Bello, otro piloto con cinco instituciones del municipio de Malagana en ese departamento.

La experiencia ha permitido desarrollar, someter a prueba, ajustar y sistematizar una tecnología educacional e informática que es posible compartir con otros grupos de diversas regiones del país, lo cual ha enriquecido la propuesta desde los contextos locales y las experiencias propias. Esta experiencia sirvió de fundamento para que el proyecto recibiera el Premio Global Bangemann (Estocolmo, Junio de 1999), en la categoría de innovaciones educativas apoyadas en tecnologías de información.

El proyecto ha entrado en una fase de expansión local y regional. A nivel local con un nuevo grupo del ICBF y de instituciones de Bogotá, estas últimas con el apoyo de la Secretaría de Educación. A nivel regional se ha trabajado en el Departamento de Caldas, con recursos de la Universidad Autónoma de Manizales y del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), y al Departamento del Meta, con recursos de Colciencias, el Fondo de Comunicaciones, la Secretaría de Educación del Meta, la Fundación Virabazú y la Universidad de los Llanos.

## EL PROYECTO

**L**udomática es una propuesta pedagógica que pretende el mejoramiento de la calidad educativa atendiendo competencias pedagógicas y tecnológicas, basada en el desarrollo de ambientes lúdicos, creativos, colaborativos e interactivos - LCCI. Esta se realiza desde tres ejes: Formación, Evaluación, Informática, que constituyen los contenidos a ser transferidos.

1) Propuesta de Formación. El programa de capacitación consiste en un trabajo colaborativo de 12 meses, donde participan por cada institución un directivo y dos educadores, asesorados por un equipo gestor. El programa se estructura en cuatro fases: 1. Autodiagnóstico y Visión, 2. Apropiación de la Propuesta Pedagógica, 3. Afianzamiento Institucional con Proyectos LCCI a Nivel Local, y 4. Afianzamiento Institucional con Proyectos LCCI a Nivel Global

2) Propuesta de Evaluación. El sistema de evaluación contempla dos propósitos, la evaluación de impacto y la de proceso del proyecto. Para responder al primero de éstos, se plantean dos dimensiones: en primer lugar, la medición de los cambios esperados en los niños y niñas, educadores e instituciones, como consecuencia de las intervenciones de Ludomática. En segundo lugar, los efectos del proyecto en el campo social como el mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades afectadas, sin perder de vista que este tipo de impacto es visible en el mediano y largo plazo.

3) Propuesta Informática. Está presente desde dos perspectivas: 1) Como recurso o medio de apropiación y puesta en marcha de la propuesta pedagógica del proyecto. 2) Como medio de acompañamiento, seguimiento y socialización dentro del sistema de formación y el modelo de evaluación. En el primer caso, a lo largo del proceso los educadores, niños y niñas apropian herramientas de comunicación como correo electrónico, foros virtuales, chats, y usan herramientas de Internet como buscadores. Por otro lado, dentro de los talleres creativos usan y desarrollan criterio frente a software educativo comercial, y a software propio del proyecto desarrollado de manera coherente con la propuesta pedagógica: Ciudad Fantástica y Mente Creativa. En el segundo caso, se ha diseñado un espacio virtual que permite encuentros no presenciales para la colaboración, que hacen posible un diálogo permanente entre los diferentes actores del proyecto, el cual apoya tanto al sistema de formación como al modelo de evaluación.



### RESULTADOS Y LOGROS EN EL META

Las conclusiones generales del proyecto se presentan a partir de cada unidad de observación y están centradas en los componentes de las hipótesis del proyecto, relacionados con las actitudes y cambios en los niños y niñas, los directivos y educadores y la vida institucional. Los siguientes son los resultados obtenidos en la expansión del proyecto al departamento del Meta.

I. Niños y Niñas. En el grupo total evaluado al finalizar el proyecto (participaron 220 niños y niñas directamente y 200 más, indirectamente), se establece un balance valorativo positivo pues se encontró que la mayoría de ellos posee sensibilidad hacia sus compañeros y semejantes, aprecian la importancia de sobresalir y ser independientes, se interesan adecuadamente por el conocimiento, valoran a las demás personas y se sienten apreciados por ellos. Los valores y actitudes de autoestima, socialización, colaboración y la actitud hacia el conocimiento, muestran una tendencia de cambio positiva.

Se evidencia un cambio positivo en la percepción de los educadores hacia los niños y niñas, factor importante para la relación maestro-estudiante. La exploración de la percepción de Ludomática desde los estudiantes muestra que tienden a considerarlo una forma de aprender que incorpora el juego, el uso del computador y actividades realizadas "con otros".

II. Educadores. Dentro del proyecto participaron 32 maestros directamente y 40 más indirectamente, quienes en general evidencian un reconocimiento de las tecnologías como potenciadoras en la apropiación del conocimiento y formación de las personas. En la aproximación a las instituciones se pueden apreciar los movimientos dados por los educadores en esta materia:

Los objetivos alcanzados fueron el manejo lúdico, creativo, participativo, y el cambio de estrategias pedagógicas y metodológicas, lo que ha propiciado la apropiación de valores por

parte de los niños y niñas, y ha generado una forma diferente de interactuar en el aula. Otro elemento definitivamente diferente de las metodologías tradicionales lo constituyó el juego y la fantasía, pues generaron estímulos para que los niños y niñas creyeran en sí mismos y generaran actitudes hacia la investigación. El uso de recursos integrados consolida el proceso de aprendizaje, permite reducir el aislamiento de las asignaturas e integrar las áreas, y romper los límites en el aprendizaje. Así mismo, esto ha facilitado en los niños y niñas los procesos de lecto-escritura, les ha permitido actuar con más libertad y les ha enseñado a pensar.

III. Instituciones. Las instituciones participantes, 12 en total, coincidieron en la descripción de los nuevos tipos de espacio generados con el proyecto, ya sea porque generan nuevas actividades basadas en el trabajo de Ideas Fuerza o porque desarrollan las ya existentes desde una propuesta lúdica, creativa y colaborativa. La elaboración de los árboles problemas significativo para las instituciones, el volver a descubrir su sitio de trabajo y realizar un trabajo participativo con maestros, niños y niñas y padres de familia.

Desde la visión del directivo la institución obtuvo un progreso considerable, no sólo en el aspecto locativo por la ayuda de la Gobernación y la Secretaria de Educación, sino que a través del proyecto se incrementó el proceso de participación, empujado principalmente por estudiantes y maestros. Reconocen que el proyecto Ludomática ha sido esencial en la transformación de las prácticas pedagógicas manifestando algunos que la escuela no podrá ser como antes.