

# Aventuras para el desarrollo de la inteligencia. La magia de la aventura

**Adventures for development of intelligence.  
The magic of adventure**

*Germán Roberto Pilonieta Peñuela\**

*Univ Odontol* 2004 Jun-Dic; 24(54-55):103-106

## RESUMEN

Es probable que las respuestas a muchos de los problemas de la actualidad estén lejos de lo tradicional y lo obvio. La educación tradicional y los currículos formales y planos han dejado de lado la imaginación, la fantasía y la aventura. En este artículo, se delinean algunos principios para incorporarlas. Se desarrollan dos conceptos: espacios dinámicos de formación (EDF) y aventura. Los EDF son los que posibilitan la aventura. Los maestros deben ser excelentes diseñadores, movilizadores y mediadores. Un EDF debe ser intencional (con plan de formación y ruta), extenso (con elementos implícitos y explícitos); con una complejidad ascendente para desplegar un trabajo mental importante (de lo conocido a lo desconocido), dinámico y flexible. Una aventura debe estar provista de contexto (real o virtual) y situación, para estimular y producir vivencia; llevar al involucramiento total y personal (con

sorpresas y momentos desestabilizadores); tener como propósito final, la construcción y dominio de habilidades, principios y aplicaciones de tipo cognoscitivo; involucrar el trabajo en equipo.

## PALABRAS CLAVE

**Aventura, espacios dinámicos de formación, currículos formativos, desarrollo de la inteligencia**

## ÁREA TEMÁTICA

Educación

## ABSTRACT

The answers to many of the actual problems are possible to be not traditional and obvious. Traditional education and formal and 'plain' curricula have set aside imagination, fantasy and adventure. In this paper, some ideas are

stated to incorporate them to education. Two main concepts are developed: dynamic spaces of formation (DSF) and adventure. Adventure is possible thanks to DSFs. In this context, teachers should be excellent designers and mediators. A DSF must be intentional (with a plan of formation and a route), extensive (with implicit and explicit elements), dynamic, flexible, and have an ascending complexity (from known to the unknown thinking levels). An adventure has a context (real or virtual) and a specific situation, stimulates and generates experience, involves people to the full (with surprises and destabilizing moments), has as final purpose, the construction and domain of cognitive skills, principles and activities, and involves people in team work.

## KEY WORDS

Adventure, dynamic spaces of formation, formative curricula, development of intelligence

## THEMATIC FIELD

Education

*»Es un pecado del alma empujar a las personas a que piensen de una manera determinada. Pero aún más grave sería no animarlas ni exponerlas a situaciones y experiencias que les generen vida».*

Kurt Hann\*\*

\* Filósofo, Universidad San Buenaventura. Magister en Educación, Universidad Pedagógica Nacional. Entrenamiento en modificabilidad cognitiva, ICELP. Israel. Miembro fundador del Equipo Cisne de Investigación. Exdirector general de Educación de Adultos, Ministerio de Educación Nacional. Jefe Educación Adultos Secretaría de Educación Distrital, Bogotá, D. C., Colombia. Asesor Cámara de Representantes ComVI. Exdirector general Escuela Judicial, Ministerio de Justicia. Consultor Departamento de Justicia de los Estados Unidos. Docente, Diplomado del Programa de Naciones Unidas para la fiscalización internacional de la droga. Jurado del galardón a la gestión educativa, sede Bogotá, y corporación Calidad. Asesor internacional de educación. Formador de formadores. Medalla Simón Bolívar, 1994. Ministerio de Educación.

\*\* Creador de la *Educación Experiencial* en Alemania.

Cuando escuchamos la palabra aventura, suele surgir de nuestros profundos recuerdos una cierta sensación de agrado, pero también de misterio. Suele suceder que los recuerdos se mezclan entre sí, y esta amalgama se confunde con las experiencias más preciadas de nuestra vida.

Hoy, a pesar de que la aventura ha adquirido un gran poder en el ámbito mundial, está al margen de lo escolar; debemos leer este fenómeno como un aviso que, aunque viene desde hace mucho tiempo, no ha sido interpretado con toda la profundidad que merece.

La vida es en realidad una total aventura y lo ha sido siempre. Los avances más significativos que en ella se han dado, han sido el resultado de correr esa aventura, de hacer realidad los sueños y las fantasías de hombres que supieron leer con mayor precisión signos, generalmente ocultos para el resto de los mortales. La esperanza son los sueños y anhelos de los hombres, pero sueños con los ojos abiertos.

Quiero centrar este artículo en lo que la aventura puede significar en lo pedagógico y en lo educativo. En este sentido, tenemos la urgente necesidad de empezar a dejar de leer lineal y unidireccionalmente lo que aparece a nuestra vista. La formalización, lo plano y lo «angosto» de los parámetros de los currículos que rondaron por el siglo XX, y que se extienden lamentablemente a lo largo de todas, o mejor, de casi la totalidad de las instituciones en este inicio de milenio, ha sido la culpable de que la imaginación, la fantasía y la aventura, no hayan ocupado su lugar en el contexto de los procesos de formación.

De otra parte, podemos ver con regularidad en la vida moderna que la aventura, convertida en película, en vídeo o en otras formas virtuales, ha dejado muy «quietos» a sus videntes, no moviliza realmente, aunque existe

la esperanza de que efectivamente todo esto, sea leído de manera productiva y no sólo recreativa.

Es posible que las respuestas a muchos problemas que plantean las situaciones críticas del desarrollo moderno, estén en la dimensión de la magia, al igual que en la dimensión de lo no tradicional, ni lo obvio.

Ahora bien, ¿valdría la pena que recuperáramos esta dimensión en los procesos de formación actuales? ¿Estaríamos dispuestos a sacrificar nuestros amados planes de estudio, por procesos más intensos y profundos de formación? ¿Podríamos cambiar los actuales profesores por verdaderos maestros? ¿Querríamos o podríamos correr el riesgo de la aventura significativa de voltear a mirar y de volar un poco, para hacer de lo actual un mundo con mejores significados?

Las aventuras suelen tener diversos ropajes, pero las que nos interesan, en este momento crítico, son las que están relacionadas con los procesos de formación de los nuevos ciudadanos del mundo y esta condición plantea, no sólo un contexto definido, sino un diseño de situaciones muy intencionadas.

¿Qué es lo que hace que una situación sea formativa en un contexto de futuro? ¿Cuáles deben ser las características que deben tenerse en cuenta para que la aventura sea realmente un espacio dinámico de formación?

Aventura y espacios dinámicos de formación constituyen una combinación muy poderosa. Los espacios dinámicos de formación (EDF) son los que posibilitan las aventuras y esta diferencia es importante para el diseño de nuevas maneras de hacer currículos formativos. Para iniciar, tenemos pues dos conceptos y podríamos acudir precisamente a la magia de la imaginación y la fantasía plausible.

Tomando como referentes algunas de las experiencias que han invadido los espacios de la juventud inteligente actual, podemos leer algunos rasgos importantes que deben considerarse, cuando deba diseñarse un EDF, para que la aventura sea, no sólo posible, sino altamente significativa para los nuevos desarrollos. Trabajemos en algunas de ellas. Un espacio formativo tiene definitivamente que ser dinámico y no estático, como los actuales o viejos salones de clase. Esta condición inicial hace que quien diseñe y dinamice el espacio, sea un equipo de maestros, previamente entrenados y con un equipamiento especial que los haga ser, no sólo unos excelentes diseñadores, sino unos movilizadores y sobre todo, unos excelentes y formidables mediadores.

Un EDF es intencional, es la primera característica. Para que sea intencional, en la mente del diseñador, que en lo posible debe ser un equipo de maestros, como ya se mencionó, debe existir un *plan de formación* determinado con la identificación precisa de las operaciones mentales que deben desarrollarse y de los principios disciplinarios que deben dominarse, y la visualización de una *ruta* lo suficientemente clara y abierta, que permita que una aventura corra y se interiorice y produzca en la realidad lo que se vive y se experimenta en la secuencia de la aventura.

El EDF es extenso, y aunque hay aventuras muy cortas, denominadas «aventurillas», esas no constituyen de por sí un *continuum* formativo. La dimensión del EDF debe estar demarcada por la complejidad del tipo de formación que se tenga en mente, y por esta razón, el diseño debe constituirse en el primer ejercicio, teniendo muy claro qué es lo que está implícito y qué debe ser explícito, en la aventura.

Un EDF es ascendente. Acudiendo a lo que debe ser el aprendizaje significativo, el EDF debe considerar que lo que lo hace verdaderamente significativo es su nivel de complejidad ascendente. Parte de aquellas situaciones que son conocidas y «cómodas o familiares» para todos, para luego ir ascendiendo hacia niveles no familiares ni cómodos, es decir, que signifiquen un trabajo mental importante y, por tanto, cada vez más complejas por el número de variables que deben manejarse y por la cantidad de unidades de información que tienen que ser consideradas y relacionadas.

El otro componente del ascenso de los EDF tiene que ver con los niveles de abstracción. En este sentido, pueden darse varias interpretaciones: una, tiene que ver con la necesidad de utilizar mejores y mayores simbolizaciones; la otra interpretación se refiere al establecimiento de niveles de relaciones entre las variables que integran las aventuras, y la elaboración de principios y reglas generales.

Un componente importante en el diseño de los EDF es la flexibilidad en términos de apertura, y ello se logra con la configuración de puertas abiertas o vínculos; por tanto, un espacio de formación, es dinámico cuando existe la necesidad de hacer algo inteligente en él, es decir, cuando hay que establecer muchos tipos de relaciones a los más altos y/o relativos, niveles de complejidad y abstracción.

Estos componentes son los necesarios, pero no los suficientes, y su composición sólo será determinada de acuerdo con la naturaleza de la aventura.

Ahora vamos a la aventura. Como no estamos hablando de un tipo cualquiera de aventura, sino de aquellas que representan un beneficio en la formación de las personas, éstas, como se

dijo antes, deben ser intencionales y diseñadas. Una aventura no puede estar desprovista, ni de contexto, ni de situación, esto es lo que le da sentido a la aventura. La aventura es el espacio de la vivencia, de la exposición directa a estímulos, por así decirlo, del vivir plenamente un momento de impacto, pero esto sólo, no es suficiente, ya veremos más adelante qué otros elementos hacen parte de la misma.

Una aventura, desde donde la estamos trabajando, esencialmente consiste en vivencia de momentos intensos y continuados en donde, definitivamente, estamos involucrados total y personalmente. Esa es la característica esencial, «el involucramiento total».

Una aventura debe estar llena de sorpresas y momentos desestabilizadores, es como un carrusel que se acerca en su esencia a una montaña rusa, o a una sinfonía clásica, en donde se inicia con lo cómodo y dominado y va en *creccedo*.

Las aventuras, para que sean formativas, necesariamente deben contemplar una misión, es decir, una razón para vivirla, un propósito final. En este caso, deben permitir la efectiva construcción y dominio, no sólo de habilidades mentales, sino de principios y aplicaciones de tipo cognoscitivo.

Otro factor fundamental de las aventuras formativas, es la necesidad de «sentir» lo que es trabajar en equipo. No importa si el número de estudiantes pasa de los cincuenta, el uso de los principios y sistemáticas de la cibernética social, facilitan la comprensión y la puesta en marcha de los equipos de aventureros en donde, como es obvio, cada cual tiene una función específica dentro del equipo.

Las rutas de las aventuras son también muy importantes. Como estamos

en un contexto determinado, como es el formativo, estas rutas son, o mejor pueden ser, de dos tipos: virtuales y reales.

Para lograr comprender estas dos dimensiones, podemos acudir a enfoques que han demostrado buenas posibilidades. Uno de ellos es el de la **educación experiencial**, expresada en corrientes como el *project adventure*, el *outdoors*, o el de Cisne. Estos enfoques, muy poderosos y que han venido siendo desarrollados desde hace más de cincuenta años, además de desconocidos en la educación formal, tienen todas las potencialidades para convertirse en el mejor aliado, cuando de diseñar aventuras se trata. El otro, el **virtual**, tiene que ver con lo que también se ha venido consolidando desde hace sesenta años en el terreno del desarrollo de las operaciones mentales y las habilidades para ser más inteligentes. Se trata de los principios teóricos, operacionales y diseños instrumentales propuestos desde la teoría de la *modificabilidad estructural cognitiva* y desarrollados por el Equipo Cisne de Investigación de Colombia, entre otros muchos en el mundo.<sup>1</sup> También podemos acudir a los nuevos enfoques, cada vez más crecientes, que trabajan con las realidades virtuales, desde la informática contemporánea, aunque a veces no resulta tan económico hacerlo, hasta la cibernética.

El caso del fenómeno de *Dungeons and Dragons*, Calabozos y Dragones, un juego de rol que tiene más de cuarenta años de desarrollo, nos presenta alternativas muy atractivas e ilustrativas que van desde complejidades manejables hasta complejidades con mayores y crecientes niveles de relaciones de variables. La lectura que desde el Equipo Cisne de Investigación se ha hecho de este enfoque, ha permitido la comprensión de los juegos de rol en el campo de los procesos de formación.

Los factores vitales en estos dos tipos de enfoques son la calidad, pertinencia y poder de la intervención del mediador a través de un protocolo cognitivo que definitivamente es lo más importante en la formación del equipo dinamizador de las aventuras. Este protocolo es un todo procesual sistémico que permite el abordaje de las situaciones en las aventuras de forma inteligente, es decir, relacional y trascendente.

Lo anterior quiere decir que sí hay enfoques muy serios que pueden fundamentar estos dos tipos de rutas de las aventuras, las virtuales y las reales.

### CONCLUSIÓN

El desarrollo e implementación de las aventuras en el campo de los procesos de formación requiere, no sólo de

un equipo de maestros responsable y adecuadamente formado, sino de enfoques altamente eficaces y eficientes. Por lo demás, una decisión de este tipo requiere que se comprenda la dimensión de lo formativo por encima de lo funcional que ofrecen los planes de estudio actuales, Por último, la esperanza, que es el sueño y la ilusión de los hombres con los ojos abiertos al futuro y al desarrollo real, está en el poder de la fantasía y la magia, en la capacidad de leer de forma diferente los signos de los tiempos y de convertir sus pensamientos en acciones y construcciones que puedan liberar a los demás y a sí mismos, de todo tipo de esclavitudes.

### BIBLIOGRAFÍA

1. Pilonieta GR. Los procesos de desarrollo del potencial de aprendizaje en el marco de la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva. *Univ Odontol* 2002 Dic; 22(50): 109-14

### CORRESPONDENCIA

Equipo Cisne de Investigación y Desarrollo Pedagógico.  
Apartado Aéreo 91916  
Bogotá, D. C., Colombia.  
Teléfono: +57-1-8609011.  
Correo electrónico:  
proyectocisne@cisne.org,  
proyecto\_cisne@hotmail.com

Recibido para publicación:  
octubre 17 de 2003.

Aceptado para publicación:  
marzo 28 de 2004.