

LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO: JUEGO LÓGICO Y ANALÓGICO DE LA VERDAD EN EL DISCURSO PEDAGÓGICO

THE THINKING SKILLS : LOGICAL AND ANALOGUE GAME OF THE TRUTH IN THE PEDAGOGICAL SPEECH

AUTOR

Diana Patricia Gutiérrez Sastoque dipagusa@hotmail.com

Licenciada en Ciencias Sociales. Especialista en innovación y docencia universitaria. Máster en Estudios Contemporáneos de América Latina. Estudiante de Doctorado en Educación. Docente Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá. Colombia.

RESUMEN

La habilidad a desarrollar en los educandos, sobre diversidad y la incompletud de conocimiento, a partir de los sentidos de mundo, lleva a abordar el conocimiento lógico y analógico en el discurso pedagógico. Esta temática hace parte de los nuevos retos de la educación para el siglo XXI que debe asumir el educador entorno a la formación y desarrollo frente a la heterogeneidad del conocimiento. Este artículo examina el debate entre el conocimiento lógico y analógico de la verdad en el discurso pedagógico, reflexionando la idea de que tanto uno como otro, buscan verdades, pero es la analogía la que permite realizar esa sinapsis. El trabajo defiende la idea que el conocimiento analógico permite en los educandos el desarrollo de habilidades como son la reflexión y análisis de los conocimientos lógicos.

ABSTRACT

The ability to develop in learners related to the attention to the diversity and the incompleteness of knowledge, leads to approach the logical and analogical knowledge in the pedagogical discourse. This theme is part of the new challenges of education for the century XXI that the educator must assume regarding training and development in the face of heterogeneity of knowledge. This article examines the debate between the logical and analogical knowledge of

truth in pedagogical discourse. This article defends the idea that the analogical knowledge allows students to develop this kind of abilities.

PALABRAS CLAVE

Discurso pedagógico, conocimiento, lógico, analógico, verdad.

KEY WORDS

Pedagogical discourse, knowledge, logic, analogue, truth.

INTRODUCCIÓN

El discurso pedagógico permite regular el conocimiento hacia la formación de habilidades en los futuros profesionales permitiéndoles contextualizarse o re contextualizarse en el mundo real, permitiéndoles conocer a partir de los fundamentos epistemológicos del conocimiento, la diversidad de sentidos de mundo que constituyen los grupos culturales.

La dinámica reguladora que ejerce el discurso pedagógico se ha abordado desde diferentes autores (Van Dijk, 2014; Foucault, 2003 ,1992; Bernstein & Diaz, 1984; Soler, 2000; entre otros) con diversidad de categorías para su investigación y desde algunas disciplinas como son: la antropología, la lingüística, la sociología y la psicología; esto con el fin de hallar solución o poder explicar el comportamiento de los actores dentro del acto educativo.

Teniendo en cuenta que la educación comunica, reflexiona e interroga los conocimientos impartidos y generados por las comunidades académicas, y con el objetivo de la apertura hacia la lucidez del pensamiento de los aprendices se espera que el conocimiento sea abordado desde la diversidad de sentidos de mundo. Al respecto, Morín (1999), afirma:

Es necesario introducir y desarrollar en la educación el estudio de las características cerebrales, mentales y culturales del conocimiento humano, de sus procesos y modalidades, de las disposiciones tanto síquicas como culturales que permiten arriesgar el error o la ilusión; cuando el conocimiento es abordado dentro del proceso educativo desde esta perspectiva se evidencia que el conocimiento este abierto continuamente a las incertidumbres del mundo de hoy. (p.1)

Frente a esto, la educación para el siglo XXI plantea nuevos retos en la formación de los futuros profesionales, que hace necesario que los docentes desde el discurso pedagógico generen cambios frente a las nuevas concepciones de lo que se enseña. Por tanto, es esencial que el futuro de la educación deba abrirse a las nuevas posturas epistemológicas, como es la hermenéutica analógica, que aborda el conocimiento desde la sinapsis de la equivocidad y la univocidad, asumiendo la analogía una postura más hacia la equivocidad.

La educación actualmente, tiende a postrarse más hacia la ilusión racionalizadora, olvidando que la verdadera racionalidad no es solamente teórica ni crítica sino también autocrítica. La verdad debe ser abordada pasando de perspectiva en perspectiva y de verdades parciales a verdades parciales (Morín, 2009), evidenciando una relación dialógica de los conocimientos impartidos dentro del aula, que actualmente se han convertido en contenidos unívocos, como manifiesta Foucault (2003), al denominar que la educación ha caído en la ritualización del habla.

Concluyendo el conocimiento en el discurso pedagógico se recomienda sea investigado pues en su diagnóstico preliminar reposan categorías en lo unívoco como son: lógico, certidumbre, verdad absoluta, repetición, perpetuación, reposo, información y límite; y desde la hermenéutica analógica se le recomienda: inquietud, duda, incertidumbre, error, ilusión, misterio y asombro.

EL JUEGO LÓGICO DE LA VERDAD EN EL DISCURSO PEDAGÓGICO

Tres indicadores claves existen en este apartado que son la heterogeneidad en la unidad, permitiendo así entender que la complementariedad de los elementos consolida la realidad del hombre en su medio cultural y son los siguientes:

El juego del conocimiento

El primero es el juego, a todos los seres humanos les gusta participar en ellos de manera grupal o individual; con la tecnología de hoy el hombre puede pasar horas en la maraña de la acción simulada, hacen parte del escenario, toman decisiones, participan de la acción y es jugando como se aprende. De igual manera, los seres humanos entran al contexto cultural, se simula una realidad la continúan, la perpetúan y la transforman; como se aprende a vivir, pues viviendo, como el juego, que se aprende a jugar jugando en la simulación de una realidad.

Es allí donde el conocimiento ha sido construido a partir del juego de verdades, donde el hombre ha simulado situaciones reales para poder así construir el contexto cultural del cual se hace parte, pero el juego y la cultura tiene unas normas y conductas reguladoras que permiten contextualizar y re contextualizar a los sujetos que participan en él o ella; por lo tanto es misión del hombre perpetuarlas, pero ante todo transformarlas de acuerdo al tiempo del hombre y de la naturaleza, la vida no es estática, la vida está en continuo movimiento determinado por el tiempo del hombre. Para indagar un poco más sobre este tema se hace necesario el segundo indicador, el juego lógico de la verdad.

El juego lógico de la verdad

Durante el siglo XIX y XX persistieron los fundamentos empírico- lógico de la ciencia que buscaban evidenciar el conocimiento a partir de refutaciones o verificaciones; la experiencia y el intelecto llegó a tal punto que: discriminaba, dividía, comparaba, categorizaba, medía, limitaba y aproximaba; se crea una representación de la realidad, que es denominada en occidente como la racionalidad; fundadora de la verdad, las teorías, la objetividad y de las aserciones.

Pero hoy en pleno siglo XXI se puede afirmar lo mismo, el papel del racionalismo no ha cambiado y la verdad del conocimiento occidental da soporte a las sociedades, da seguridad a las ideas, los discursos, las acciones y los saberes; es decir, ubica a la humanidad en la realidad pasada, inmediata y futura. Hay que distinguir la idea de verdad del sentimiento de la verdad. La idea de verdad corresponde a una resolución de la alternativa verdadero/falso, sin que necesariamente nos veamos concernidos o afectados por ella, formulamos la idea de verdad en nuestros cálculos, nuestras percepciones, nuestras observaciones sin sentirnos implicados en ello Morín (2009).

Es claro, que el hombre de occidente busca siempre las certidumbres en el conocimiento no solo desde el punto de vista de la verificación y la refutación de los hechos, sino también desde lo afectivo; el poseer la verdad le brinda tranquilidad e invulnerabilidad (Beuchot, 2016).

Asimismo, para poder contextualizar y re contextualizar la realidad cultural, construida a partir de la idea de verdad y sentimiento de verdad, en los sujetos, se hace indispensable entrar al tercer indicador, que es el juego lógico de la verdad en el discurso pedagógico.

El juego lógico en el discurso pedagógico

Autores referidos anteriormente en este documento han abordado el tema del discurso pedagógico a partir de las categorías de poder y control como es el caso de Foucault (2003), quien describe que el control del discurso lleva a los procedimientos sociales que permiten excluir, prohibir, dividir y distinguir entre lo verdadero y lo falso., donde cada cultura controla su discurso de manera organizada y redistribuida por procedimientos. En este caso, el conocimiento que parte de los principios lógicos de verdad en occidente, lleva a evidenciar que dentro del aula se vive un proceso de imitación o mimesis de los saberes impartidos y de la propia cultura, dando su sello de identidad y pertenencia cultural.

Al intercambiar nuestras experiencias, nos asombramos de haber vivido el mismo fenómeno de cuasi-posesión: verdaderamente era el carácter, el sesgo, la psicología de nuestros maestros imitados lo que se expresaba de manera alucinante, no solo para nuestros amigos, sino para nosotros mismos, tanto espectadores como actores de nuestra posesión, estando justificado este termino de posesión tanto más cuanto nos sentíamos obligados a imitarlos sin tregua y con cualquier propósito (Morín (2009).

Por todo lo planteado, los docentes por medio de su discurso pedagógico dan el sello de imprenta a sus aprendices delimitándoles sus conocimientos, lo que deben o no aprender, lo que es verdad y lo que es falso, sobre lo que deben o no reflexionar frente a los saberes construidos por el hombre. Son los transmisores y poseedores de la verdad que será expresada en la realidad del contexto cultural.

Desde la misma perspectiva, Bernstein & Díaz (1984) describen que el discurso pedagógico es un dispositivo de reproducción de formas de conciencia específicas que colocan al individuo en una posición deseada; donde se regula las actitudes de los alumnos, sus conductas y conocimientos. Es claro, que estos teóricos reconocen que el discurso pedagógico es un medio de integración y regulación entre el conocimiento, el sujeto y la cultura.

Sumado a lo anterior, los autores mencionados refieren que el discurso no se puede reducir solo al lenguaje, ya que el implica una red compleja de relaciones sociales mediadas por las categorías de poder y control simbólico de los sujetos, que los regula hacia órdenes y formas de conciencia

específicas; de allí que el sistema educativo como contexto de reproducción clasifica el tiempo, el espacio, el conocimiento, los agentes y la organización de las prácticas para provocar en los estudiantes la regulación posterior en la vida social (Bernstein & Díaz, 1984).

EL JUEGO ANALÓGICO DE LA VERDAD EN EL DISCURSO PEDAGÓGICO

Atendiendo a los criterios establecidos por la UNESCO, acerca de los nuevos retos que tiene la educación para el siglo XXI, se abre la posibilidad de educar a las presentes y futuras generaciones desde una visión más amplia del conocimiento, incursionando en espacios que han sido posiblemente desconocidos y que han estado enmarcados por la ciencia como error o ilusión del conocimiento, por las razones expuestas en los párrafos anteriores.

El mundo aún tiene muchos misterios sin resolver; las dudas son más amplias que las respuestas soportadas con verdades a partir de la indagación, verificación o refutación. De acuerdo con esto, esta parte del texto se abordará el tema del juego analógico de la verdad en el discurso pedagógico a partir de tres indicadores fundamentales para su desarrollo; con la intención de la heterogeneidad en la unidad. El primero es el juego del conocimiento, luego entraremos al juego analógico de la verdad y por último en el juego analógico de la verdad en el discurso pedagógico.

El juego del conocimiento

Al igual que en el inicio de este documento, se considera que los seres humanos juegan por las motivaciones generadas a partir de las emociones, por el interés de descubrir la lógica y las reglas que rigen esta actividad; en la medida que se avanza en el juego van surgiendo nuevos escenarios, decisiones y acciones; elementos indispensables para poder descifrar la dinámica de cómo funciona este y así poder conseguir el triunfo.

De la misma manera, en el juego del conocimiento analógico el hombre siempre desea buscar las nuevas lógicas y reglas que rigen el universo y al sujeto movidos por la emoción y cobijados por la incertidumbre; amplio es el espacio para conquistar el mundo, y en estos recónditos vacíos, denominados así por el conocimiento humano a partir de la lógica, posiblemente reposan

respuestas que el logos no ha encontrado en sus dimensiones espacio temporales. Es aquí, donde se hace necesario adentrarse en el segundo indicador, el juego analógico de la verdad.

El juego analógico de la verdad

El hombre está inmerso en dudas y vacíos que no han sido explorados, su profunda timidez a ser rechazado en el orden social por pensar diferente puede llevarlo a la invisibilidad del medio; ante esto, las nuevas disposiciones educativas a la apertura de la mente y los conocimientos han impulsado de manera casi nula y con mayor timidez la inclusión de la incertidumbre, el no límite, el error, la ilusión, el reconocer la ausencia de verdad, el admitir que no hay verdad fundadora y que el mundo está por descubrir también desde el campo del conocimiento analógico.

Al respecto, Cárdenas (2015) afirma:

La analogía es una forma de predicación múltiple que introduce el decir diverso de las cosas; la analogía mantiene el juego libre entre la unidad y la diversidad, precisa el dominio de la diferencia, da margen a la verdad, toma distancia del relativismo y pone las bases del pensamiento plural. Mediante estas actitudes, da lugar a las interpretaciones, precisamente allí donde el conocimiento se tiñe de simbolismos, imaginarios, valores, ideologías, acentos, actitudes, perspectivas y puntos de vista. (p.4)

De esta manera se evidencia que este tipo de conocimiento sea abordado pues en pleno siglo XXI cuando el hombre tiene nuevos retos políticos, económicos, morales y éticos frente a los cambios naturales y las acciones negativas de los hombres frente a los mismos hombres, están emergiendo incertidumbres que deben ser abordadas, con el fin de tratar de desenmarañar esta crisis del futuro incierto.

Cuando el conocimiento se convierte en un mundo abierto que abre sus puertas a lo desconocido, al no vacío, al no límite, a la mentira y los delirios; se abre una portón al mundo del hombre, es allí cuando la curiosidad y la duda afloran en los sujetos y su ausencia de respuestas pueden llevarlo con la razón y la intuición a encontrar nuevos caminos inexplorados.

Así pues, el mito, la magia, la astrología y el símbolo han permitido indagar y construir nuevos tiempos y espacios en la vida de seres creados de la “nada”, al igual que del hombre; se han nutrido no solo de conocimientos percibidos en el tiempo del hombre: pasado, presente y futuro, sino también ha indagado sobre tiempos paralelos y tiempos dimensionales; lo mismo sucede con

el espacio pues se parte de la no existencia del vacío, los mundos paralelos, las puertas dimensionales entre otras “maravillas y fantasías”, que para los lenguajes del hombre de hoy es solo ciencia ficción, y que poder interpretarlas implican el conocimiento de otros lenguajes.

Asimismo, Cárdenas (2015) considera que la analogía cubre un vasto universo del sentido y entra en relaciones estrechas y diversas con lo lógico, estableciendo puentes dialógicos entre lo abstracto y lo concreto y lo real y lo imaginario que provocan nuevos modos de organización del conocimiento y del pensamiento. Por ello, para poder descifrarlos, se requiere profundizar en su manera de presentar la verdad o verdades desde diferentes puntos espacio-temporales. De igual manera, Beuchot (2015), afirma “la verdad como manifestación o presencia es la verdad como sentido, claramente; y, como referencia, no univoca, es decir, no rígida y diáfana” (p.101). Los puentes dialógicos entre las verdades permiten comprender en mundo desde varios sentidos, y comprender sobre la incompletud del conocimiento.

Adicionalmente, el mundo da un viraje pues si se consideraba la telepatía y la telequinesis, de otros mundos, abordados desde el ocultismo y el esoterismo durante la mayoría del tiempo que han sido consumados en la historia de la humanidad; en la actualidad los científicos que se atrevieron a indagar este tipo de conocimiento analógico y han podido llevarlo al conocimiento lógico (Kaku, 2014)

En general, el conocimiento analógico puede dar respuestas a las inquietudes que el hombre no ha podido dar solución, se hace necesario es situarlo, abordarlo, cuestionarlo, reflexionarlo y reinterrogarlo; se hace necesario que se parta que no existe ningún fundamento cierto para el descubrimiento, se debe partir que el mundo no está creado y que cada momento de existencia que estamos en él, esta para ser descubierto. Así, debemos adentrarnos en todo lo que hace parte del mundo, lo que vemos y no vemos, lo que sentimos y no sentimos, lo que oímos y no oímos, lo que tocamos y no tocamos.

El conocimiento del conocimiento no puede sin duda dejárselo solo a los científicos, es un problema de todos, la educación tiene un papel preponderante y es allí cuando se entra al tercer indicador, que es el juego analógico de la verdad en el discurso pedagógico.

El juego analógico en el discurso pedagógico

¿Cómo presentan la verdad analógica los docentes por medio del discurso pedagógico? la respuesta a este interrogante parte por un lado de la postura teórica a partir de los autores que son Bernstein y Díaz, Foucault y Morín, que se han sido abordados en este documento.

Los teóricos de acuerdo a los planteamientos antes enunciados, llevan a deducir que los conocimientos impartidos dentro de las instituciones educativas se encuentran enmarcados y regulados hacia la consecución de logros y competencias que permitan al educando desenvolverse en su medio social de manera armoniosa; los conocimientos evaluados se encuentran delimitados por la lógica y la memoria y las competencias reguladas por lo interpretativo, argumentativo y propositivo de conocimientos lógicos enmarcados dentro de las disciplinas académicas.

Al respecto Bernstein & Díaz, 1984 consideran que:

El Discurso Pedagógico Oficial (DPO) necesariamente debe producir un principio selectivo, por medio del cual contenidos, discursos, se seleccionan para ser pedagogizados. Esto, a su vez, conlleva una selección de discursos que regulan la transmisión, adquisición y evaluación. El DPO, entonces, debe seleccionar tanto los discursos que deben transmitirse como los discursos que regulan los principios de su transmisión-adquisición, o al menos, fijar límites. En otras palabras, el DPO o selecciona o fija los límites a la selección del “qué” y el cómo. (p. 16)

Por lo anterior, el discurso pedagógico como ente regulador, lleva a que el conocimiento no brinde la oportunidad a los educandos a salir de los esquemas tradicionales de orientar la verdad del conocimiento hacia la diversidad, porque ya desde su misma acción fija límites y selecciona el qué y el cómo. Lo analógico no es abordado, pues los microcurrículos están contruidos para desarrollar conocimientos lógicos establecidos por áreas disciplinares tradicionales.

Por consiguiente las dificultades de la educación en el desarrollo de habilidades de pensamiento y conocimiento en los educandos, radican en el miedo, el tiempo y el esfuerzo que implica el cambio; los docentes consideran que lo que aprendieron del pregrado les sirve para toda la vida, porque el conocimiento disciplinar es estático y lo único que cambia es la tecnología.

Es de vital importancia resaltar que los espacios para la duda y la curiosidad dentro del aula y fuera de ella son esenciales y fundamentales, pero ellas junto con el error son concebidos como

distractores en la culminación de un programa; la ilusión y la incertidumbre son sancionadas por medio de la evaluación como herramienta de poder y de castigo; atado al castigo se encuentra el miedo que lleva a los estudiantes a tener la posición de repetir lo escrito, lo dicho y hecho en el discurso del docente, pues se debe partir del principio de que el conocimiento ya está consumado.

Al respecto, Morín (2009) considera que De este modo, el pensamiento debe establecer fronteras y atravesarlas, abrir conceptos y cerrarlos, ir del todo a las partes y de las partes al todo, dudar y creer; debe rechazar y combatir, la contradicción, aunque al mismo tiempo la asuma y se nutra de ella. En este sentido el pensamiento constituye un dinamismo dialógico ininterrumpido.

Según Beuchot (2015), unir la univocidad y la equivocidad, es cambiar esquemas mentales de los hombres desde su individualidad que se verá reflejado en la comunidad, la verdad en el discurso pedagógico debe abrir espacios al conocimiento analógico, pues en ella reposan saberes que esperan ser descubiertos.

CONCLUSIONES

Lo que se evidencia es que la verdad de la realidad construida por el hombre a partir del conocimiento es una simulación donde se recrea al igual que el juego normas y conductas que son necesarias para la convivencia de los sujetos. Es el escenario para la acción, donde se hace parte, se toman decisiones, donde impera la emoción por descubrir la lógica como única verdad; es el juego donde la verdad me pertenece y yo pertenezco a la verdad; convirtiéndose en un bien personal. Por lo tanto, existe una ceguera hacia otros conocimientos y otras realidades.

La cultura occidental, está inmersa en el paradigma de los fundamentos empírico- lógico de la ciencia que busca evidenciar el conocimiento a partir de refutaciones o verificaciones; la experiencia y el intelecto llega a tal punto que: discrimina, divide, compara, categoriza, mide, limita y aproxima; se crea una representación de la realidad, que es denominada en occidente como la racionalidad; fundadora de la verdad, las teorías, la objetividad y de las aserciones.

El discurso pedagógico, está inclinado a mantener lo planteado por las disciplinas académicas, las políticas educativas y las actitudes docentes; el indagar hacia nuevos razonamientos analógicos no es la mayor preocupación en la actualidad, esto implica el romper esquemas tradicionales:

tiempo, preparación académica y una actitud de aceptar el error, la ilusión, la incertidumbre, la duda y la creación como otro medio para conocer el mundo.

La ritualización del habla en el discurso pedagógico se ha convertido en la herramienta más poderosa para ejercer mecanismos de poder y control para ubicar a los sujetos dentro del contexto social, esto ha llevado a una actitud pasiva de los discentes donde la curiosidad y la duda, elementos indispensables del conocimiento y la innovación, no se evidencia dentro de las aulas de una manera significativa.

El conocimiento del conocimiento, implica una apertura hacia todos los puntos de vista de nuestros entornos culturales, naturales, espaciales, emocionales entre muchos; los agujeros negros deben ser abordados y no desconocidos. Las instituciones educativas deben salir de la edad del oscurantismo de la lógica en la que se vive hoy, el desarrollo de nuevas habilidades de pensamientos hacia los educando debe estar orientado hacia el desarrollo de los nuevos conocimientos y también de sus propias producciones de conocimientos.

La unidad entre las verdades del conocimiento lógico y analógico puede llevar al hombre a develar, disipar y eliminar rivalidades y encontrar caminos que permitan mejorar la calidad de vida de los hombres.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beuchot, M. (2015). Tratado de Hermenéutica Analógica. México. Universidad Autónoma de México.

Beuchot, M. (2012). Interpretación y construcción del mundo. México. Universidad Autónoma de México.

Bernstein & Diaz, (1984). Hacia una teoría del discurso pedagógico. Recuperado de http://www.pedagogica.edu.co/storage/rce/articulos/15_08ens.pdf

Cárdenas, A. (2015). Lenguaje, analogía y sentido. Doctorado Interinstitucional. Universidad Pedagógica Nacional.

Foucault, M. (2003). Vigilar y castigar. Buenos Aires, Argentina: siglo XXI.

Kaku, M. (2014). El futuro de nuestra mente. Colombia. Debate.

Morín, E. (2009). El método 3. El conocimiento del conocimiento. Madrid: ediciones cátedra.

Morín, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Francia. UNESCO.

Soler, S. (2004). Discurso y género en historias de vida. Publicaciones del instituto caro y cuervo.

Van Dijk, T. (2014). Discurso y contexto: un enfoque sociocognitivo. Barcelona. España.
Gedinsa.