



LA EXPRESIÓN LÚDICA EN LA POSTMODERNIDAD

Ante una sociedad que se agota en cuanto modelo de modernidad, caracterizado por la eficiencia del trabajo a través del perfeccionamiento tecnológico, los proyectos de recreación y la programación del ocio, ocupando el tiempo libre de no trabajo, se están transformando en un problema generalizado. También en la Educación Infantil y la Escolarización repercuten tales fenómenos de aprendizaje en un contexto de sociedad en evidente evolución postmoderna.

El juego anti-estres, el juego introducción al aprendizaje pedagógico, el juego como integración social, el juego como compensación del modus vivendi sedentario, el juego dando alegría para olvidar problemas,... estos modelos muy válidos en ciertos momentos, sobretodo como entretenimiento de grupos y comunidades, se están agotando ante nuevas realidades, ya que en frecuentes circunstancias se transforman en una huida. Salir de la sala de aulas, compensar pesadas responsabilidades, evitar la depresión, huir de los conflictos de intereses, huir del enfrentamiento ideológico... Así ciertos programas recreativos se vienen transformando en un momento de respiración personal, otras veces en entretenimientos de masas; o en diversiones para cumpleaños, encuentros familiares, eventos sociales, tentativa de integración de la comunidad, lo cual muestra la variedad de formas en el intento de vivir con alegría.

Los espectáculos divierten, pero hay menos tiempo para el encuentro entre las personas, parece que cada uno “juega” un papel individual en el espacio social. Sin embargo, la impulsión lúdica se inscribe en los atributos del sujeto, entre el instinto de vida y de muerte es él que hace curioso al niño, que inicia a la persona en la comprensión inteligente, que fascina al individuo por lo imaginario que le hace sonreír y tomar distancias de los hechos. La lúdica constituye al ser humano y justifica la necesidad de jugar pero los programas de recreación son una aplicación epifenomenológica.

¿Qué es el impulso lúdico conceptualizado como energía de crecimiento en la postmodernidad? ¿En que dimensiones del proyecto pedagógico entra el impulso lúdico? ¿Qué función cumplen las actividades de expresión? ¿En cuanto se vincula ello con la naturaleza de los mamíferos? ¿Y que aspectos metodológicos se dimensionan? ¿Cuáles son las posibilidades de interacción y quienes son los protagonistas? ¿Qué características adquieren las animaciones pedagógicas? ¿Qué relación tienen las actividades de expresión lúdica con la naturaleza de los niños y jóvenes? ¿Cuáles serán los aspectos metodológicos a desenvolver actualmente? ¿Qué valores culturales están reconocidos? Los mamíferos necesitan mamar, gesto fisiológico y profundamente simbólico por el cual incorporan modelos y se proyectan en el universo que les rodea, así evolucionan en el espacio de vida. Necesitan sentir el apoyo en el contacto físico de pertenencia. Necesitan el abrazo que les reconoce en su existencia histórica. Necesitan ser confirmados en sus manifestaciones expresivas.

Quieren ser reconocidos en sus aprendizajes y sobretodo quieren una sonrisa a través del juego, con ello se pueden proyectar en la vida. En este sentido, las ludotecas cumplen su función de desarrollo humano precisamente en esta época tan compleja. Pero... ¿Podrá la recreación contrarrestar la marginación socioeconómica, compensar la poca instrucción en muchos jóvenes y la insuficiente formación de adultos sin empleo?

La postmodernidad, que significa toda una época de transición, es también una nueva sensibilidad ecológica y de redescubrimiento del pensamiento holístico, por lo cual la expresión lúdica encuentra sus afinidades al aproximarse del mundo natural vegetal, con una visión de globalidad del universo, como organismo de regulación de energías que nos unen. Reconocer un universo creador y cuidar del planeta son elementos ya integrados a la propuesta de Expresión lúdica. Es una determinación actual del ser humano considerando su contexto que es social y natural. Estábamos acostumbrados a una imagen del medio ambiente que nutre al Sujeto, pero es notorio que en la actualidad el Sujeto debe cuidar de su entorno si desea mantener potable su hábitat natural.

EL JUEGO Y LOS JUGUETES EN LOS NUEVOS TIEMPOS

De todo tiempo el ser humano comienza su vida haciendo ensayos, tiene curiosidad, experimenta e integra un aprendizaje, en cada nueva experiencia descubre su entorno, juega con sus potencialidades y con los objetos que están a su alcance, aplicando posibilidades de interacción que le permiten crecer en el transcurrir de su tiempo de existencia. La comprensión de ello fue distorsionada en una época que no se atendía al niño sino como pequeño, como futuro adulto productivo. Sin embargo, en la actualidad reconociendo a cada período evolutivo su trascendencia, se redescubre el valor educativo del juego, es la vía natural de los aprendizajes.

De evidencia, otras variables han surgido que perjudican esta comprensión y que entorpecen el crecimiento de muchos niños: el avance del urbanismo sin espacios libres para los juegos; la coacción de propuestas políticas y económicas que conllevan un creciente número de niños en la calle abandonados socialmente o afectivamente; el trabajo infantil tolerado aún en muchas regiones y países.

Por tanto nuevas caracterizaciones del impulso lúdico son necesarias para poner en relieve su valor educativo: el juego es un encuentro social de la complementariedad humana, es otra dimensión de la biodiversidad; a través del juego podemos hacer una ruptura de la situación estresante que genera la complejidad de la sociedad actual; en los juegos se refleja el acervo cultural del grupo humano que nos introduce a la cultura, él nos identifica y nos confirma para no desintegrarnos en el universo cada día más difuso que vivimos.

En la dinámica de los juegos se aprende a convivir y compartir espacios, a cuidar de los objetos lúdicos, organizarse en una democracia que va mas allá de la socialización, prever ciertos valores como la solidaridad del equipo o descubrir perspectivas de cooperación; valores indispensables para encauzar las fuerzas de que disponemos, de manera que sepamos construir más y no ser tan violentos o excluyentes. Buscando ese virtuoso espacio, se crearon las Ludotecas. Pero para que estas cumplan con tan noble finalidad necesitan ser realizadas con una cualidad educativa, no alcanza con actividades de entretenimientos y merienda, se necesita partir del protagonismo del niño y asumir una variedad de actividades de expresión ennoblecidas por la tonalidad lúdica y la inspiración creativa. Hay quienes transformaron las Ludotecas en exposición de juguetes,

olvidándose de necesidades infantiles fundamentales. Los juguetes, pueden incentivar al niño pero también pueden facilitar un evitar el contacto con los niños. Sin duda, estamos necesitando de la interacción que construye un saber convivir y compartir espacios, un placer de aprender.

Concomitantemente, al reconocimiento del juego en la modernidad, para muchos el jugar se transformó en consumir juguetes, pero como la naturaleza humana tarde o temprano se rebela contra los sometimientos, ella desecha rápidamente muchos juguetes; en realidad se mantienen sobretodo los juguetes en similitud con lo cotidiano de la vida domestica, con las máquinas y las armas, con lo cual se sale del mundo mágico de la lúdica y se retoma la copia de comportamientos de adultos que buscan una compensación rápida y fácil de lo que no han sabido aprender en su integración social y cultural. Es esta colusión de falta de instrucción y abundancia de instrumentos de violencia que provoca o facilita tantas agresiones que se manifiestan por doquier, pero sobretodo donde tenemos adolescentes o jóvenes muy frustrados de todo lo que ven pero no disponen. **El juego es una invitación a la alegría compartida, el juguete puede ser una invitación a jugar o puede ser un someterse al objeto, el proyecto pedagógico lo define, la visión de sociedad inspira los fines educativos de las Ludotecas.**

LOS OBJETOS EN LA EXPRESIÓN LUDOCREATIVA

Comprendamos que estamos rodeados de múltiples objetos; consecuencia de nuestra sociedad productiva y que potencialmente ellos son los juguetes de nuestra posibilidad de expresión creativa.

¿Cuáles son esos objetos que son parte integrante de la vida y que se constituyen en fundamental material pedagógico? Proviene del ingenio del hombre que inventa desafíos a su capacidad de comprender, de inventar como “hacer” pasar el tiempo, que necesita experimentar sus potenciales capacidades, que desea mantenerse en contacto con los otros, que se pregunta como funcionan las realidades que le rodean, que quiere usar su inteligencia,...

Podemos tentar enumerar algunos:

- a) aquellos objetos que son de uso utilitario pero que en algún momento pueden ser simbólicos y no realmente productivos, como el material usado en diversas profesiones (mecánico, leñador, cocinera, médico...) en madera o en plástico. También las ropas antiguas o fuera de época en la vida social y que son apreciadas para hacer teatro.
- b) los objetos que son el factor central de juegos y de creación artística, como la pelota, la cuerda, los instrumentos de música, las canciones, los pinceles, la paleta de colores, los títeres y caretas,...
- c) los objetos de artesanía que adquieren otra vida en manos de los niños, como las muñecas de trapo, los carritos tirados por una piola, baleros, trompos,...
- d) los objetos que solicitan un encaje o correspondencias en el armado de piezas y/o sus significados, como los rompecabezas, el dominó, el ludo de la oca, los trabalenguas, las leyendas y fábulas que nos vinculan a los valores culturales,...
- e) los objetos, que por el hecho de ser fácilmente modificables son factibles de uso múltiple, son los más apropiados para la creatividad o para iniciarse al reconocimiento de la lógica matemática, como lo es el material de desecho doméstico (copitos, botones, cajas, chapitas, hilos, maderas,...).

Estos últimos tienen la virtud de pertenecer al actual mundo de “sobre consumismo”, que al volver a utilizarlos vamos aprendiendo la necesidad imperiosa de reciclar; aunque tienen la dificultad de ser poco aceptados por aquellos que aún en la docencia, tienen un cierto menosprecio por lo que sería material de descarte y solo parecen creer en la transmisión abstracta de contenidos.

Reconozcamos que los objetos tienen una función de mediadores entre el sujeto y lo que éste puede proyectar sobre el medio; el sujeto puede experimentar con una diversidad de objetos que tienen aspectos tipificados por su propia materialidad y que también pueden adquirir significados simbólicos, inclusive relacionando a los sujetos y ampliando así la representación del mundo que nos rodea o envuelve.

Ciertamente que la educación y la enseñanza se transforman en fascinantes cuando a partir de la expresión ludocreativa con tales objetos el educando desenvuelve con alegría sus aprendizajes, adquiere un lenguaje comunicativo y se afirma en sus relaciones sociales. Los objetos son los preciados instrumentos de aprendizajes.

VALORES Y APRENDIZAJES

El aprendizaje es el factor “clave” en la especie humana, por él cada individuo evoluciona, por él la especie se continúa en el decorrer de las civilizaciones. Hay aprendizajes de hábitos y procedimientos rutinarios, hay aprendizajes de contenidos de un saber sistematizado, hay aprendizajes de novedades del funcionamiento mental, hay aprendizajes de conductas y normas socio culturales que se van modificando con las épocas.

En la modernidad se enfatizó la transmisión de contenidos marcando así una enseñanza que se adaptó al avance de la industria, en la postmodernidad se está necesitando reencontrar una nueva dignidad del ser humano por encima del objeto producto. La declaración de los derechos del individuo, de los derechos de la mujer, de los derechos del niño pusieron en evidencia que nuestra civilización espera otra equidad social para el futuro; por tanto las propuestas pedagógicas deben dar prioridad a metodologías que puedan desenvolver aprendizajes de nuevos valores, que puedan darnos esperanzas de vivir mejor, de menos guerras - sobretodo de menos conflictos fratricidas - de menos egocentrismos de competición, de menos violencia doméstica y escolar. La postmodernidad es una transición para un aprendizaje de ese porvenir y la expresión lúdica posibilita tales aprendizajes de habilidades y valores necesarios al momento que vivimos, a las innovaciones que vislumbran esperanzas, dado que la creatividad es imaginar el futuro.

Recogiendo conclusiones de diversas experiencias, a través del parecer de docentes en la escolaridad, a través de múltiples experiencias de Ludotecas, podemos citar ciertas adquisiciones, las más evidentes de una aplicación metodológica de la expresión ludocreativa:

- La alegría, como manifestación de vida, compartiendo un impulso propio de la naturaleza humana, compartiendo la comprensión del mundo que le rodea y las sorpresas de aquello que aún no está entendido o de aquello que llega como novedad.

- Se consigue una mejor forma de relaciones interpersonales al tiempo que se descubren las convenciones culturales que rigen el medio social y se adquiere un sentimiento de pertenencia.

- Aumentan las coordenadas de la ubicación espacial del sujeto, dado que el movimiento de la persona y la relación a la escultura creada, dan nuevas referencias espaciales.
- Se experimenta la interacción como una dinámica de grupo, que se transforma en equipo y que posibilita el aprendizaje como labor complementaria, posibilitando un espíritu de solidaridad.
- Se desenvuelve muy especialmente la coordinación motora en correspondencia a necesidades fisiológicas de crecimiento; la lúdica, con la alegría del movimiento estimula la irrigación sanguínea que lleva el alimento a todo su cuerpo. Factor altamente positivo de la expresión lúdica que respecta la unidad del ser humano en su forma de estimulación múltiple.
- Se incrementa el lenguaje, sobretodo en la expresión verbal y del pensamiento lógico matemático, especialmente aquel inscripto en la geometría de los objetos. Es fundamental poder abordar el conocimiento operacional del lenguaje y del cálculo en forma espontánea, experimentando una cierta familiaridad en el raciocinar; esta es una posibilidad que nos ofrece la expresión lúdica sobretodo cuando se extiende en la creatividad.
- Se acrecienta la disposición para aprender y para realizar una autorregulación del aprender a aprender; correspondiendo a una exigencia actual de cada uno asumir su permanente formación personal y profesional.
- Los juegos, a través de la expresión ludocreativa, representan lo mejor como actividades anti estrés y de distensión, que permiten sentirse “bien” en medio de turbulencias de la fragmentación social que se vive globalmente.

El hombre para sobrevivir tiene los aprendizajes de performance y producción; para convivir asume las vivencias afectivas que regulan sus valores socio-culturales; y para maravillarse, el hombre descubre la creación artística; partiendo para todos ellos, fundamentalmente de su expresión lúdica.

Dr. Prof. Raimundo Dinello E-mail: mundodin@adinet.com.uy

Profesor Sociología de la educación Isef/ UDELAR

Web: <http://www.expressionludocreative.org>

Web: <http://www.fortunecity.com/victorian/daddio/658/>

Bibliografía del autor:

"The Right to play" (Stockholm 1980); "Fondements Sócio-pédagogiques" (Bruselas 1982); "Adolescents entre deux cultures" (Paris 1985); "Pshycopédagogie Interculturelle" (Neuchâtel 1987); "Expresión LudoCreativa" (Montevideo 1989); "Pedagogía de la Expresión" (Montevideo 1992); "El Juego - Ludotecas" (Montevideo 1993) "Expresión y Creatividad" (Montevideo 1997); "Lúdica y Recreación" (Bogotá 2000); "Las Ludotecas" (Barcelona 2000); "Lúdica y Creatividad" (Bogotá 2001); "Ludocreatividad" in Revista Magisterio N° 19 (Bogotá 2006); "Atexpression et Créativité" (Montevideo 2006); **"Tratado de Educación" (Montevideo 2007).**