

La Importancia de la Pedagogía Lúdica en las Facultades de Educación

Este artículo teórico de la investigación Estado del Arte sobre la historia del juego y el juguete en las Facultades de Educación de Bogotá, entre 1995 y 2000, pretende rescatar los referentes utilizados en el proceso de esta investigación documental.

Hace referencia a una mirada lúdico pedagógica centrada en la antropología, la cultura, la hermenéutica y la generación de un currículo transversal.

This theoretical article of the State of de Art Investigation about the Game and the Toy History at Education Faculties in Bogota, between 1995 and 2000, pretends to rescue the referents used in the process of this documentary investigation. It makes reference to a ludical pedagogical glance focused in the anthropology, the culture, the hermeneutics and the generation of a transversal curriculum.

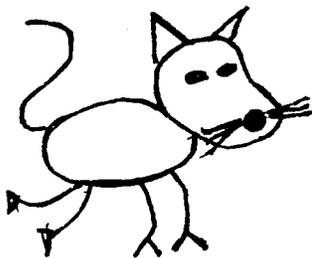
M ó n i c a C u e r v o P r a d o s ¹

¹ Comunicadora Social. Enfoque en Comunicación Educativa Universidad Javeriana. Maestría en Comunicación Universidad Javeriana. Profesora Facultad de Educación CUI y Facultad de Comunicación y lenguaje Universidad Javeriana. Facultad Comunicación Social Universidad Santo Tomás.

Este artículo teórico basado en la investigación denominada estado del Arte sobre la historia del juego y el juguete en las Facultades de Educación de 1995 a 2000, pregunta por la reflexión sobre el juego y el juguete no ya en términos de recreo y didáctica desde lo instrumental, sino desde una mirada histórica y cultural. Más que limitarse a una aproximación netamente periódica y cronológica, se da pie a procesos hermenéuticos que ayuden a la comprensión de las interacciones que a nivel pedagógico se enmarcan entre sujetos y espacios culturales, donde el juego y el juguete han tenido nociones rituales, políticas, económicas, productivas, artísticas y espirituales, que han sido claramente traspasadas por la teoría y la práctica pedagógica.

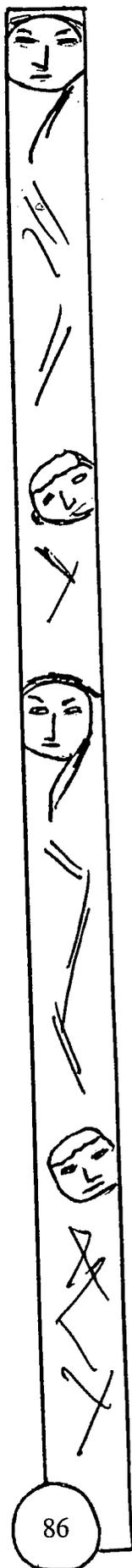
La reflexión pedagógica vista como "intérprete, como práctica cultural crítica, que abre espacio a los estudiantes como sujetos culturales, que plantean, dejan a un lado y desarrollan campos, discursos, etc. que más que privilegiar lo académico amplía a visiones sociales, contextuales, éticas, estéticas y comunicativas"¹, como lo plantean Díaz y Marín (2.001)), pone temáticas como el juego y el juguete, más ligadas a una pregunta por lo cultural, que claramente mira la historia como eje de reconocimiento de los sujetos y sus prácticas a través del tiempo.

Por lo tanto, esta mirada hermenéutica, se circunscribe en la reflexión por el ser más que por el objeto, y en este orden de ideas por la pregunta por el sentido, que es desarrollada desde la reflexión del círculo hermenéutico; que desde la interrelación de la comprensión, la explicación y la interpretación como bases de la investigación, genera la formulación de preguntas y aportes a la reflexión por el ser en el mundo, sus raíces, sus miradas sobre la libertad, el tiempo, el



Apuntes curso Docencia Universitaria dictado por los profesores Olga Cecilia Díaz y Fernando Marín. 2.001. Corporación Universitaria Iberoamericana.





espacio, la normatividad de las reglas, la risa, la burla, el gozo, la tensión, la incertidumbre, el mito, el poder, la guerra, la estrategia, las asociaciones, el compartir, la lucha por la representación y el compartir.

Todas estos ejes de construcción de sentidos, son precisados desde la reflexión de la cultura simbólica, los imaginarios y las representaciones sociales como lo precisan Johan Huizinga (1968), Roger Caillois (1967), José Antonio González Alcantud (1993), Carlos Alberto Jiménez (1994), Manuel Briceño Jáuregui S.J. (1990) y Roberto Neri (1959), entre otros. Autores que plantean la importancia de los procesos históricos, no desde la simple determinación de hechos y fechas específicas, sino más ligada a la historicidad hermenéutica, que es una condición del ser humano, inherente a su ser en el tiempo (Gadamer 1997).

Así, el recorrido teórico de esta investigación, pone énfasis en la figura del hermeneuta, quien "cuando enseña sabe que su primera tarea es aclarar, interpretar el fondo histórico, social y cultural que siempre lo acompaña a sus espaldas como su sombra, que es mejor tematizarla y entenderla para no repetirla ingenuamente a sus alumnos, haciéndoles creer que su propio contexto y sus propias creencias hacen parte de la certidumbre de la verdad que pretende enseñarles"², como plantea Flórez (2.001)

Asimismo este trabajo, desde las 29 investigaciones producidas por las facultades de educación, encontradas en este Estado del Arte, muestra la propuesta de una pedagogía Lúdica Transpersonal, en términos de Carlos Alberto Jiménez, la cual se preocupa por el sujeto y su contexto cultural, viendo al juego, la lúdica y el juguete como procesos ligados al desarrollo humano, que si bien se relacionan entre sí son diferentes en su campo de acción y conceptualización.

Esta investigación de corte documental, con base en esta mirada teórica, igualmente permitió la interpretación, clasificación y recuperación de la información a través de la práctica hermenéutica, como proceso de construcción interpretativa, desde la descripción. Ya que "una característica de la investigación documental, es la de que se fundamenta



² Flórez, Rafael. *Hermenéutica y Peagogía*. Pag. 7 Encuentros Transculturales: Universidad de Antioquía 2.001

en la interpretación; ésta se hace posible siempre por la potencia de la definición de los problemas a los que se relaciona la información existente" (Vargas 1988).

De igual manera, se ve cómo la investigación documental, en este caso sobre la historia del juego, la lúdica y el juguete, aporta a la pregunta hermenéutica desde el texto, implicando la revisión de ese texto, desde su tradición misma, para comprenderlo "no como un simple acontecer que pudiera conocerse y dominarse por la experiencia, sino como un lenguaje, que habla por sí mismo, como lo hace un tú", lo cual en términos de Bultman (1.990), revisa la noción de la conciencia histórica.

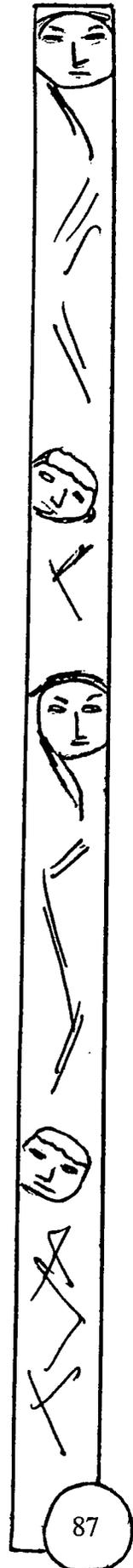
Conciencia histórica, que "tiene noticia de la alteridad del otro y de la alteridad del pasado, igual que la comprensión del tú tiene noticia del carácter personal de éste"³, en términos de Gadamer (1996). Realidad que en esta investigación implica necesariamente una mirada hacia la historia del juego, la lúdica y el juguete como reflexión por el otro en la cultura.

La mirada hermenéutica vista desde de la Pedagogía Lúdica, en este Estado del Arte, esbozó un nuevo mapa orientador apoyado en los planteamientos de los nuevos paradigmas emergentes desde los contextos de la cultura occidental hasta la cultura oriental. Cualquier tipo de transformación cultural o social, deberá implicar necesariamente tanto en el educador como en el educando un cambio de conciencia y un proceso alterno de transformación social-institucional. (Jiménez 2.000).

En este orden de ideas se retomó igualmente el enfoque antropológico-histórico de Johan Huizinga localizado a finales del siglo XIX y mediados del siglo XX y los aportes de Roger Caillois y Jean Dauvignaudy como antecedentes y bases teóricas de la mirada Pedagógica Lúdica desarrollada por Carlos Alberto Jiménez y Raimundo Dinello.

Tal como lo plantea el trabajo de María del Pilar Granados y Mónica Cuervo (1.999) las definiciones de juego, tanto de Huizinga como de Caillois, delinearán el campo del juego como práctica sociocultural; Johan Huizinga,

3 Gadamer, Hans Georg. Verdad y Método I. Pag. 156



y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego. (Jiménez 2000)

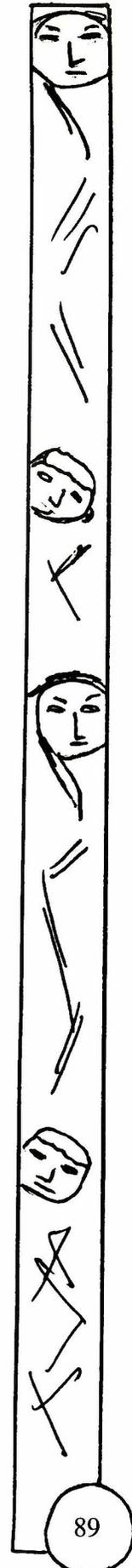
De igual manera, se determinaron desde el anterior Marco teórico, los siguientes conceptos: La definición de juego que plantea Johan Huizinga desde la mirada cultural "como una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente"⁴(1.954).

Concepto este que vertebrará desde el momento en que se publica el libro de Johan Huizinga *Hommo Ludens*, la "investigación sobre la fecundidad del espíritu del juego en el terreno de la cultura y más precisamente del espíritu que preside cierta especie de juegos" (Caillois 1967); comprendiendo el sentido del juego en el juego mismo.

Incluso, Huizinga amplía más esta mirada sobre el juego, al plantear en la relación juego-cultura, que la cultura proviene del juego, como lo aclara Roger Caillois "todas las manifestaciones importantes de la cultura están calcadas de él" (1967), de ahí la importancia de la historia al lograr ver esa relación cultura-juego o juego-cultura, ya que en el transcurso del tiempo, juegos y juguetes se ve la localización de estos, sus cambios y miradas propuestas sobre el hombre, la vida, la muerte y la espiritualidad.

A fin de cuentas como plantean Huizinga y Caillois, difícilmente hay juego que no haya parecido a los historiadores especializados como el último o primer estadio de la decadencia progresiva de una actividad solemne y decisiva que comprometía a la prosperidad o el destino de las individuos o de las comunidades.

Asimismo el juguete unido al capital cultural lúdico de una sociedad en gran medida es determinante para los



4 Huizinga Johan. *Hommo Ludens*. Pag. 26



procesos de identidad cultural que se gestan alrededor de la misma. Lo lúdico se inserta a la matriz cultural de los diferentes sectores sociales, pero en especial de los alternativos populares, debido al uso social que posee el juguete en el sentido del reconocimiento y de lo reiterativo de sus prácticas mismas en la cotidianidad a pesar de la proliferación de juguetes importados, productos de la industria que de una u otra forma ha hecho que a nivel cultural se produzca un mestizaje en los juegos. Es decir, cada cultura se apropia del juego y lo modifica de acuerdo a su contexto o necesidad (Jiménez 1984).

Por lo anterior hablar del juguete, es hablar del objeto⁵, Objeto, que da cuenta de un universo, como plantea *Denieul*, y de una cultura que refleja un modo de aprehensión del mundo, y por lo tanto de los individuos que lo rodean, el objeto, refleja una práctica social y cultural, que constituye relaciones e interacciones, que como expresa Mauss, son "*Mescolanzas*" donde se fusionan las cosas, las almas, las cosas con las almas, las vidas, y las personas con las cosas mezcladas. Para establecer relaciones simbólico – imaginarias, donde se proyectan arquetipos y mitos, que dan un testimonio de la representación de un mundo.

Este vínculo entre el individuo y el mundo que lo circunda, hace que los objetos ya no se definan como cosas inertes, sino como elementos con *cualidades poéticas* en términos de Heidegger. Esto implica, que cuando se habla del juguete, nos referimos a un lugar de acumulación simbólica, el vehículo del sentido según *Denieul*; que evoca un pretexto, más allá de lo utilitario a lo afectivo, como *instrumento de juego*⁶.

En ese orden de ideas, el concepto de lúdico etimológicamente referido a los juegos, a los juguetes y a la "chanza" es necesario replantearlo y enriquecerlo con la ayuda de la antropología en lo referente al concepto y al uso de la cultura.

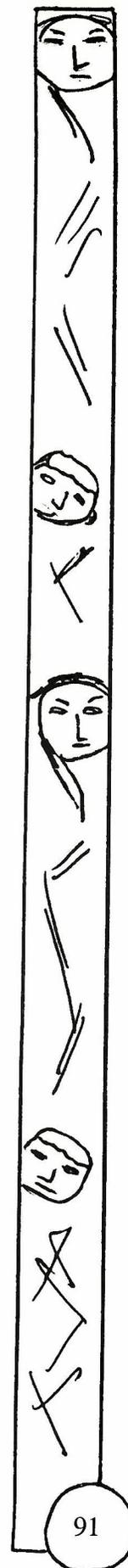
Por lo tanto si el juego, el juguete y la lúdica como actitud ante la vida y mirada hacia el otro y a sí mismo van ligados a la cultura y a la historia, la pedagogía Lúdica entonces muestra cómo a medida que las experiencias

5 pensable/posible (interacción llamada proyecto). Todo objeto producido por el hombre es la materialización de algo pensable – posible esto es algo que alguien ha podido pensar y que al mismo tiempo podía ser realizado entre las líneas del desarrollo del PENSAMIENTO (modelos mentales, estructura culturales, formas de conocimiento) y las del desarrollo TÉCNICO (disponibilidad de materiales, técnicas de transformación, sistemas de previsión y control).

6 Jaulin. Robert. *Compilación de Juegos y Juguetes. Ensayo de etnotecnología*. Siglo XXI Editores. México, 1981. Pá. 139.

culturales se desarrollan, la relación juego-conocimiento se transforma de una manera general, las prácticas lúdicas se van interiorizando convirtiéndose en normas o hábitos (esquemas de percepción y de acción interiorizados como estructuras), o en otras formas de saber como el arte o el conocimiento. Desconocer esta realidad para asumir el proceso de enseñanza aprendizaje en la actualidad es negar la experiencia cultural de los alumnos y las grandes posibilidades que tiene el juego como elemento de socialización primaria y producción de conocimiento, es intentar ir al cosmos en un ferrocarril a vapor. La escuela se haya rezaga y los maestros estamos en la obligación de igualar en el aula el ritmo acelerado del desarrollo del conocimiento y la cultura. (Jiménez 2000)

El discurso pedagógico ha carecido de identidad y voz propia, a pesar de ser un discurso atravesado por múltiples disciplinas en el cual se tiende más a un proceso de dispersión que de integración. Actualmente en la escuela tradicional discurso ha producido acciones pedagógicas que no pueden ser analizadas independientemente del problema de estructura de clase, que puede ser mirada desde el discurso de la economía (origen, recursos económicos, conocimientos escolares, etc) o del discurso del consumo (hábitos), hechos que necesariamente inciden en el tipo de acciones pedagógicas estructuradas que impone la escuela tradicional dentro de una concepción de transmisión masificada que tiende, más a procesos de homogenización cultural, que a un proceso de democratización cultural, en las que se hace necesario entender las diferencias individuales de los sujetos en modelos en vía de transición cultural, para poder acrecentar su protagonismo histórico en la que cada sujeto en modelos cultural o un mapa cognitivo diferente. Todos los planteamientos anteriores exigen una modalidad nueva de transmisión, es decir una pedagogía que involucre transformaciones culturales a partir del aprendizaje familiar, el aprendizaje institucional e informal y un aprendizaje racional de los medios de comunicación masiva a través de usos alternativos de la informática y la tecnología del video a manera de ejemplo. (Jiménez 2000)



De esta manera, esta investigación logró dar las bases lúdico-pedagógicas que den lineamientos poco trabajados e incluso conocidos, que son esenciales en la mirada de la comprensión de un sujeto maestro y estudiante que ante todo es un ser social con necesidades y ejes de trabajo que como el reconocimiento de la historia, del juego y el juguete y de la mirada cultural que esta implica para reconocer los procesos actuales.

Se resalta para finalizar, el poco interés encontrado en este campo, por parte de las facultades de educación de Bogotá y la necesidad de ampliar los aportes teóricos y metodológicos en este ámbito lúdico-pedagógico.



REFERENCIAS

Aldana de conde, graciela. La travesía creativa.

Bettelheim, bruno. Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Crítica las ideas. Barcelona. 1988.

Caiati, M. Y otros. Juego libre en el jardín de infancia. Perú. Universidad autónoma de barcelona. Barcelona. 1.986.

Cuervo, mónica. Granados, maría de pilar. Nintendo: la privatización de lo lúdico. Tesis de maestría. Maestría en comunicación. Pontificia universidad javeriana. 1999.

Dinello, raimundo. El derecho al juego.

Huizinga, johan. Homo ludens. Alianza. Madrid. 1996.

Neri, roberto. Juego y juguetes. Editorial universitaria de buenos aires. Buenos aires. 1963

Reyes-navia, rosa mercedes. El juego. Aula abierta. Bogotá. 1.999

Rodari, gianni. Gramática de la fantasía. Ediciones bronce. Barcelona. 1.997.

Sarlo, beatriz. Escenas de la vida posmoderna. Ariel. 1995. Buenos aires.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

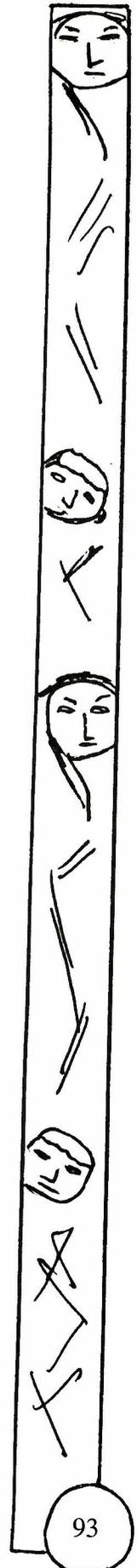
Breton, andré. Manifiestos del surrealismo. Alfaguara. 1960. Barcelona.

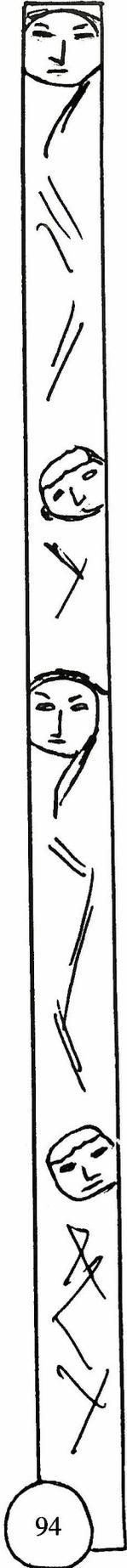
Callois, roger. Los juegos y los hombres. Fce: colombia. 1997.

Cueto, juan. La sociedad de consumo de masas.

Debray, régis. Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente. Paidós. Barcelona. 1992.

Jiménez, carlos alberto. Juegos y juguetes ensayo lúdico. Colombia. 1994.





Lavinovitz, ed. Introducción a piaget.'

Pearson, carol. Despertando los héroes interiores.

Reyes-navia, rosa mercedes. Juegos y juguetes psicoterapéuticos. Universidad pedagógica nacional. Centro de investigaciones. Ciup. Colciencias. Bogotá. 1993.

Schiller, friedrich. Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre. Anthropos. Barcelona. 1990.

Tzara, tristan. Dada. Tusquets. 1963. Barcelona.