



Facultad de Estudios a Distancia

Programas de Educación a Distancia



Lúdica y Aprendizaje

Presencia con Calidad e Impacto Social

Pedro León Peñaranda Lozano

Rector

María Eugenia Velasco Espitia

Decana Facultad de Estudios a Distancia

Tabla de Contenidos

Presentación

Introducción

Horizontes

UNIDAD 1: Generalidades y Conceptos sobre Lúdica

Descripción Temática

Horizontes

Núcleos Temáticos y Problemáticos

Proceso de Información

1.1 LA LÚDICA GENERALIDADES Y CONCEPTOS

1.2 INTERACCIÓN CONCEPTUAL DE LA LÚDICA

1.3 PROCESO LÚDICO

1.4 CARACTERÍSTICAS DE LA LÚDICA

1.5 LÚDICA TRABAJO Y TIEMPO LIBRE

1.6 LA LÚDICA EN LA ESCUELA

1.7 LA LÚDICA COMO ACTITUD DOCENTE

Proceso de Comprensión y Análisis

Solución de Problemas

Síntesis Creativa y Argumentativa

Autoevaluación

UNIDAD 2: La Lúdica, El Aprendizaje y las Prácticas Pedagógicas

Descripción Temática

Horizontes

Núcleos Temáticos y Problemáticos

Proceso de Información

2.1 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

2.1.1 Enfoque Cognoscitivo

2.1.2 El Constructivismo

2.1.3 Enfoque Humanista del Aprendizaje

2.1.4 Principios Prácticos

2.2 LA TEORÍA DE LA CARACTERIZACIÓN DE LA RECREACIÓN LA LÚDICA Y EL JUEGO

2.2.1 La Lúdica en las Dimensiones Vitales

2.2.2 Teoría de la Lúdica desde la Cultura

2.2.3 La Lúdica y la Creatividad

2.3 LA LÚDICA Y LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

2.3.1 Pedagogías Visibles

2.3.2 Pedagogías Invisibles

Lúdica y Aprendizaje

Proceso de Comprensión y Análisis

Solución de Problemas

Síntesis Creativa y Argumentativa

Autoevaluación

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Presentación

La educación superior se ha convertido hoy día en prioridad para el gobierno Nacional y para las universidades públicas, brindando oportunidades de superación y desarrollo personal y social, sin que la población tenga que abandonar su región para merecer de este servicio educativo; prueba de ello es el espíritu de las actuales políticas educativas que se refleja en el proyecto de decreto Estándares de Calidad en Programas Académicos de Educación Superior a Distancia de la Presidencia de la República, el cual define: "Que la Educación Superior a Distancia es aquella que se caracteriza por diseñar ambientes de aprendizaje en los cuales se hace uso de mediaciones pedagógicas que permiten crear una ruptura espacio temporal en las relaciones inmediatas entre la institución de Educación Superior y el estudiante, el profesor y el estudiante, y los estudiantes entre sí".

La Educación Superior a Distancia ofrece esta cobertura y oportunidad educativa ya que su modelo está pensado para satisfacer las necesidades de toda nuestra población, en especial de los sectores menos favorecidos y para quienes las oportunidades se ven disminuidas por su situación económica y social, con actividades flexibles acordes a las posibilidades de los estudiantes.

La Universidad de Pamplona gestora de la educación y promotora de llevar servicios con calidad a las diferentes regiones, y el Centro de Educación Virtual y a Distancia de la Universidad de Pamplona, presentan los siguientes materiales de apoyo con los contenidos esperados para cada programa y les saluda como parte integral de nuestra comunidad universitaria e invita a su participación activa para trabajar en equipo en pro del aseguramiento de la calidad de la educación superior y el fortalecimiento permanente de nuestra Universidad, para contribuir colectivamente a la construcción del país que queremos; apuntando siempre hacia el cumplimiento de nuestra visión y misión como reza en el nuevo Estatuto Orgánico:

Misión: Formar profesionales integrales que sean agentes generadores de cambios, promotores de la paz, la dignidad humana y el desarrollo nacional.

Visión: La Universidad de Pamplona al finalizar la primera década del siglo XXI, deberá ser el primer centro de Educación Superior del Oriente Colombiano.

Introducción

En el módulo “lúdica” se presenta la recreación como una necesidad del ser humano. Además está ligada con la búsqueda del placer y del bienestar, al encontrarse a gusto consigo mismo.

Es una actividad humana libre, placentera que puede ser efectuada individual y socialmente correspondiente a una actitud natural del hombre emprendida voluntariamente durante el tiempo libre, motivada en la satisfacción o placer que se derive de ella. En éste sentido, nuestras escuelas deben convertirse en el lugar predilecto de los niños y niñas que asisten a ellas, es decir en un lugar cálido y amigable donde se generen expectativas y se posibilite la recreación del conocimiento por medio de experiencias agradables. Es entonces cuando aparece la lúdica como una manifestación del ser, ya que es una fuerza motivadora que impulsa al hombre a realizar sus sueños, ideas, deseos.

Todo parece indicar que encontramos al siglo XXI con una renovadora preocupación por las actividades que producen la búsqueda de emociones, ellas están íntimamente relacionadas con las actividades que desarrollamos por que tenemos el compromiso de educar, formar y posibilitar a nuestros educandos ambientes para “aprender”.

Horizontes

- Conocer la importancia de la lúdica en la formación en el ser humano.
- Valorar el papel de la lúdica como instrumento de aprendizaje.
- Conocer las prácticas pedagógicas para el desarrollo de nuevas formas de interacción y comunicación en la actividad docente.

UNIDAD 1: Generalidades y Conceptos sobre Lúdica

Descripción Temática

Antes de iniciar, es necesario recordar uno de los aspectos más importantes de la vida: la lúdica, la recreación y el juego tienen infinidad de acepciones que dan una idea clara y concreta de lo que han sido estas actividades en cualquier parte donde se practiquen y estos conceptos son los que la definen como diversión, o esparcimiento con que se entretienen todos los seres humanos.

La lúdica, el juego y la recreación son todos los ejercicios en que los participantes manifiestan una forma aguda, profunda y viva de sentimientos de alegría y satisfacción.

Desafortunadamente la lúdica y la recreación se han tenido en un segundo plano en las actividades académicas que deben desarrollar las instituciones educativas. Generalmente la improvisación, el poco presupuesto y las iniciativas de unas pocas personas han marcado la pauta en el desarrollo de éstas actividades que deberían estar ubicadas en el sitio que les corresponde.

Se hace necesario que los educadores las rescatemos a través de proyectos de organización de eventos lúdicos, recreativos, de esparcimiento y culturales involucrando la comunidad educativa con el objeto de brindar un mejor bienestar social y mejorar la calidad de vida. Así por ejemplo, manifestaciones artísticas como la danza, el teatro, la poesía, la canción, los festivales de cuenteros entre otros, pueden además de divertir e instruir, brindar de esta manera la oportunidad a todos los miembros de la comunidad educativa para que se vincule de forma más participativa a la institución escolar.

Horizontes

- Precisar conceptos sobre lúdicas, recreación y juego.
- Conocer la interacción que puede darse entre: lúdica, trabajo y tiempo libre.

Lúdica y Aprendizaje

- Reconocer que la lúdica en la escuela o en la institución escolar es una necesidad y un requisito indispensable desde la perspectiva pedagógica.

Núcleos Temáticos y Problemáticos

LA LÚDICA GENERALIDADES Y CONCEPTOS

- Interacción Conceptual de la Lúdica
- Proceso Lúdico
- Características de la Lúdica
- Lúdica Trabajo y Tiempo Libre
- La Lúdica en la Escuela

Proceso de Información

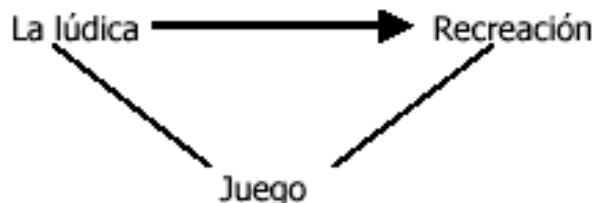
1.1 LA LÚDICA GENERALIDADES Y CONCEPTOS

Todo parece indicar que entraremos en el siglo XXI con una renovada preocupación por las actividades físicas, la corporeidad y la búsqueda de emociones lúdicas cada vez más arriesgadas.

En éste contexto, como si fuera poco, los educadores Colombianos se han visto presionados por las normas a incorporar la lúdica en sus proyectos educativos institucionales (P. E. I).

No obstante que casi todo el mundo se ha puesto a hablar de lúdica, ésta expresión carece de una interpretación teórica clara y suele confundirse con otras como: recreación, juego, ocio, tiempo libre, etc.

Es importante saber lo siguiente:



Lúdica y Aprendizaje

La lúdica y la recreación son inherentes al hombre y tienen un elemento en común que es el juego.

Los siguientes parámetros son para Acero (1986) lo más rescatable de ésta exposición descriptiva de los conceptos de la recreación, la lúdica y el juego:

- En la Recreación existe el desarrollo personal (Ortegón, 1985, Vera Guardia, 1991).
- La Recreación es una actividad que trae satisfacción y es agradable (Vera Guardia, 1991, Cutrera, 1984, Kaplan 1991, de Pozo, 1984)
- La Recreación se efectúa libremente (Vera Guardia, 1991, Cutrera, 1984, Kaplan).
- La Recreación distensiona de la problemática diaria (Vera Guardia, 1991, Cutrera, 1984).
- La Recreación se hace fuera de las actividades laborales y personales (Munné, Dumazedier, Danford y Butler 1984).
- La Recreación se proyecta más en el tiempo libre (Ortegón y otros, 1997).
- La Recreación favorece el reencuentro del ser humano consigo mismo (Ortegón, 1986, Vera Guardia, 1991, Cutrera, 1984)
- Los juegos son manifestaciones serias del hombre (Gil Jurado, 1996)
- El juego es un espacio de construcción que desarrolla el pensamiento y permite evolucionar y aprender (Gil Jurado 1996, Vigotsky, 1979, Piaget, Ortega 1995)
- El juego es un lugar de mayor flexibilidad (Winnicott, 1979).
- El juego se manifiesta a lo largo de la vida (Gil Jurado, 1996)
- La Lúdica es una fuerza interna que proyecta (Robledo, 1991, Jiménez, 1996).
- La Lúdica es una condición del ser humano (Bolívar, 1994, Robledo, 1991, Jiménez, 1996).
- La Lúdica es Potenciadora de nuestras vidas (Robledo, 1991, Jiménez, 1996).
- La lúdica esta orientada hacia la entretención, el goce, la creación y el

conocimiento (Jiménez, 1996, Gil Jurado, 1996, Bolívar 1994).

Finalmente, todo parece apuntar, dentro de la mente tradicional, que en la variable “Tiempo Libre” se instruyen y ejecutan una serie de actividades tales como los deportes, los juegos, expresiones culturales y artísticas que se llaman en un todo “Recreación”.

La Recreación, la Lúdica y el Juego son conceptos que se diferencian porque sus límites etimológicos así lo determinan, pero se interrelacionan y existen claros puntos de contacto entre ellos. Del resumen de opiniones y de trabajos elaborados por expertos y presentados anteriormente, podemos deducir que para

las expresiones Recreación, Tiempo Libre, Lúdica y Juego, el común denominador es el tiempo clasificable desde la función humana como “Libre” y que no existe una clara definición aislada que permita sectorizar el marco de los conceptos envueltos en la explicación del fenómeno Tiempo Libre y Recreación. Por consiguiente no hay acuerdos, ni estándares internacionales para las caracterizaciones definicionales y todo parece indicar que cada grupo de acuerdo con sus experiencias, investigaciones y modelos filosóficos intenta aproximarse a una realidad etimológica que esta enmarcada en su propio dominio.

Las reflexiones aproximativas anteriores nos permiten no solo visualizar el movimiento de una caracterología del goce innato sino también basados en una corta disertación, exponer un resultado conceptual que abra otras perspectivas en esta intrincada tarea de definir y parcelar vocablos tan ampliamente utilizados y escasamente comprendidos en su sustancia.

“La Lúdica” es esencialmente parte de una dimensión del hombre, una condición humana durante toda su vida terrenal que a través del goce innato nos permite suplir necesidades de expresión, de sentirse, de creación, y de conocimiento y potenciar nuestra vida a otras esferas que balancean las contradicciones y aflicciones de esta vida.

“La Recreación” es una actividad o serie de actividades que libremente son ejecutadas por un individuo con el fin de olvidarse de sus obligaciones diarias (Ej: el trabajo) y que generalmente están ligadas al uso del tiempo “libre” proporcionándoles el goce, disfrute y desarrollo. La Recreación hace parte de la condición lúdica.

El juego es un espacio donde todo ser humano desde niño hasta geronto construye seriamente bajo ciertas condiciones y reglas y sin un fin utilitario un proceso de saberes y comportamientos dentro de la propia vida y su cultura. El Juego es lúdico y es parte de la Recreación y se enmarca en cualquier tiempo.

CONCEPTOS

La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

En tanto que en la dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar, y por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en

el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento.

Sin embargo, afirmar que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, será necesario caracterizarlas aún más para efectos de su comprensión.

La lúdica según Bolívar (1996) se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretenición, la diversión y el esparcimiento.

Si se acepta ésta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos.

Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía.

Con Max Neef se puede expresar que la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Esto es que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede, y en verdad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético.

Por esta razón el hombre ha bailado, reído y jugado desde tiempos inmemoriales y cada nuevo ser empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno. El profesor Jiménez ve así el carácter global de lo lúdico:

“Lo Lúdico está asociado con el espectáculo como el fútbol, el baile, el amor, el sexo, el humor, actividades de alta formalidad como los juegos de computadora. Es decir, una amplia gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”.

Por lo anterior, generalmente la actividad lúdica la vemos manifestada en el exterior del ambiente humano, ya sea por el juego, por los hobbies, por las actividades agradables y de conocimiento o incluso por un comportamiento social pero dentro de ese marco de la realidad no hemos percibido el origen sutil de esta necesidad que desarrolla y alegra nuestra vida. La ubicación de la lúdica dentro de

la esencia del ser humano es vital para definir su origen así como también su significancia en el proceso vital del hombre.

Esencialmente la lúdica está orientada a establecer en nosotros una plataforma de creaciones, de comunicaciones, de producción de emociones, de equilibrio en el ciclo naturaleza – hombre – naturaleza hacia el diario vivir con un buen índice de vida y así si parcelamos interrelacionadamente nuestra vida en partes constitutivas del desarrollo humano (evolución) podemos encontrar que la lúdica es una fuente de poder que nos impulsa a comprender nuestra naturaleza humana muy por fuera de un legalismo social y educativo que se nos ha impuesto en forma casi anti – natural, generando así establecer límites imperceptibles más allá de nuestra propia percepción.

“Robledo (1991). Con mucha propiedad estableció que la lúdica como una multiforme fuerza interna, tiene capacidad para colocarnos fuera de sí y proyectarnos a otros mundos, pues ésta ha sido una actividad muy ligada a la historia del hombre, es lo más útil en la existencia de los humanos por la sencilla razón de que tiene la capacidad de dar ganas de vivir.”

1.2 INTERACCIÓN CONCEPTUAL DE LA LÚDICA

Varios postulados pueden ser admitidos como un inicio para la ubicación de la lúdica dentro de una terminología que tradicionalmente y en forma dislocada han sido tomadas como sinónimos y / o de oposición.

- Todo juego es lúdico pero no todo lúdico es juego.
- Lo lúdico no es un opuesto ni depende de lo laboral.
- Lo lúdico no puede considerarse como aquello que carece de utilidad o seriedad.
- La necesidad espiritual de la entretención, la diversión y el goce es independiente del trabajo, ya que con o sin él debe ésta desarrollarse.
- La lúdica es parte de toda la vida y no se ajusta a un espacio temporal específico.
- El tiempo libre puede albergar actividades lúdicas.
- Lo lúdico es inherente al ser humano en todas las etapas de su evolución.
- La manifestación lúdica es multifacética.
- Lo lúdico da vitalidad y energía a la existencia.
- Lo lúdico es el ambiente de la vida.

- Lo lúdico construye nuestra vida.
- Lo lúdico no tiene normatividad rigurosa.
- Lo lúdico sale del hombre interior como un acto voluntario y auténtico.
- Lo lúdico en la pedagogía, hace referencia a las formas de permitir un aprendizaje de manera fácil y agradable, en un ambiente grato donde la sonrisa juega un papel destacado y en donde según Santa María y otro (1991) "el conocimiento entra en la conciencia con la simpleza del discurso sin barreras".

La Metodología Lúdica tiene Elementos Importantes como:

Recuperar la vida cotidiana, cambió en la categoría estudiante – profesor, cambio de valores, estimular antes que castigar, utilizar el humor como símbolo fraterno de la inteligencia.

Lo Lúdico facilita una educación formativa, positiva, para crecer. Aprender por medio del juego ha sido una de las estrategias de gran valor, ya que permite el fomento de los valores, la autogestión, la singularidad (cada individuo es lo que es y como es), la autonomía, la interacción y por supuesto conduce a la deducción lógica de las cosas ya que sea mediante el trabajo individual o grupal.

1.3 EL PROCESO LÚDICO

El origen de todos los procesos que vemos como de sentir y expresar, de comunicar, de producir emociones primarias en un ambiente de entretención, de diversión, de esparcimiento y de desarrollo está ubicado en la identidad del espíritu. Es allí que se genera toda la amalgama de posibilidades lúdicas para ser llevadas a nuestra mente y tramitadas a través de los sistemas nerviosos central y periférico para que nuestro cuerpo responda a un determinado estímulo y es entonces cuando se produce un acto humano que refleja lo lúdico en nosotros.

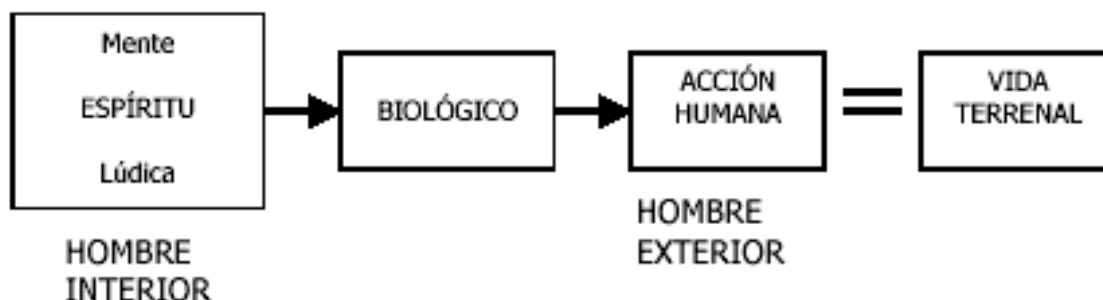
Todos estamos dotados de esta capacidad lúdica pero no todos la podemos manifestar en la misma forma y con la misma intensidad debido a que se ha matado en nuestra mente el derecho a la libertad de expresar nuestros menores intereses.

Esta obstaculización es producida por obligaciones demasiado rígidas, por unas condiciones sociales y educativas con carácter normatizado, por imposiciones religiosas y políticas y por estructuras familiares carentes de creatividad e imaginación.

La lúdica cumple en su manifestación funciones de balancear una necesidad y potenciar el sentido integral de nuestra vida manifestándose como una búsqueda de emociones placenteras (Bolívar 1996) como por ejemplo en el baile, paseos, conversaciones, observaciones de eventos deportivos, escribir poemas, leer tiras cómicas, coleccionar, jugar, contemplación de la naturaleza, producción intelectual, etc.

Con base en lo anterior, la lúdica parte de las dimensiones vitales del hombre, no solamente de un hecho observable sino también, espiritual o sea intangible.

De ahí que la descripción de la vida humana en sí y sus dimensiones esenciales podrían establecerse en la siguiente forma:



Las tres dimensiones esenciales del hombre son: espíritu, lo biológico y las acciones humanas y dentro de la dimensión espíritu se puede establecer la parte de la lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distencionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea (Jiménez, 1996). Lo anterior implica que en lo espiritual está nuestro hombre interior y en lo biológico y su que hacer está en el hombre externo.

1.4 CARACTERÍSTICAS DE LA LÚDICA

Voluntad y Fin

Lo lúdico es voluntario y autotélico. La experiencia lúdica requiere del deseo espontáneo y la decisión propia. La necesidad o motivación primaria está dentro del sujeto y el fin mismo no es otro que el de vivir emoción placentera, la diversión o entretención agradable. Por esto resulta satisfactorio hablar de programas lúdicos obligatorios en las instituciones educativas.

Control de la Experiencia

La experiencia lúdica es controlada por el propio deseo emocional del hombre. El decide cómo, cuanto, dónde, con quién, con qué, etc. Así el inicio, curso y finalización dependen de cada cual.

Si se trata de una experiencia lúdica colectiva, priman el deseo, el acuerdo y la concertación directa (juego de canicas, baile, paseo) para su organización y desarrollo. Si se trata de una experiencia individual basta con la aparición y desaparición del deseo emocional (leer poesía, patinar por el borde de un puente, escuchar música).

El Sentimiento y la Actitud

Lo lúdico es, como ya se ha dicho, emocionante y divertido, posibilita la vivencia de una tensión agradable y exige una actitud de espontaneidad y disposición al imprevisto. Todo lo anterior implica una ausencia de racionalidad calculadora, planificación rigurosa o premeditación profunda.

Lo Normativo

Lo lúdico no opera con normatividad rigurosa, opera con flexibilidad de criterios. Por supuesto que existen criterios básicos para regular un juego infantil, una competencia de adolescentes, una colección de latas, una cerveza o una fiesta. Pero ellos distan significativamente del manual o reglamento laboral, ya que en la experiencia lúdica constituyen guías para la acción que, además, pueden ser modificadas, suprimidas o renegociadas constantemente.

La Creación y Recreación

La experiencia lúdica por todo lo expuesto, ofrece mayores posibilidades de creación y recreación frente a lo laboral, más próxima esta última a la rutina.

Elevar una cometa no tiene manual de procedimiento, ni tiempo límite, por tanto la búsqueda del éxito (que tampoco importa mucho) es muy variada pudiendo implicar unas veces correr, otras, pararse en un montículo y otras más, buscar la cooperación del alguien. En todo caso no habrá dos experiencias iguales.

Lúdica y Aprendizaje

La actividad laboral no deja espacio para la inventiva o la recreación, entre otras razones, por el temor a perder el control de las rutinas preestablecidas que, como su nombre lo indica, son siempre idénticas.

En consecuencia, la lúdica propicia, por su carácter de incertidumbre, la creación-recreación mientras que lo laboral propicia las conductas típicas y estándar. Por esto se prefiere no hablar de recreación para designar lo lúdico, asumiendo más bien la recreación como una de sus características.

1.5 LÚDICA, TRABAJO Y TIEMPO LIBRE

Otro equivoco común consiste en oponer lo lúdico a lo laboral, o, peor aún, en hacer depender lo lúdico del trabajo. Esta errónea interpretación se refleja en la dicotomía del lenguaje cotidiano ¿juega o trabaja? Y en las falsas atribuciones de seriedad y utilidad para lo laboral y de no seriedad e inutilidad para lo lúdico.

Se reconoce la importancia del trabajo, pero no por ello, se acepta que sea lo único importante en la vida del hombre, con Huizinga y Omme Grupe se puede apoyar la hipótesis de que juego y trabajo son las dos formas básicas de la existencia humana. En éste ensayo, la lúdica no es lo opuesto al trabajo, es sencillamente algo diferente, tanto como la cognición o la sexualidad.

Quizás el problema de la preponderancia dada al trabajo, se deba en buena medida al predominio de una racionalidad técnico – instrumental y pragmática, que acompaña la modernización de las sociedades industrializadas, en combinación con la hegemonía ejercida por la fuerza positiva, en campos como el de la educación.

Este modelo científico y sociocultural, centró el referente de la felicidad humana en la producción, control y posesión de bienes materiales, subvalorando todo aquello que no fuera de uso práctico, mensurable y visible.

De esta manera se creó una ideología que atenta seriamente contra lo afectivo, lo sensible lo emocional, regalándolo en un plano marginal y cargándolo de desprecio. Esto no quiere decir que se abogue por un nuevo modelo subjetivo y excluyente de la racionalidad técnica – cognitiva.

Luis Carlos Restrepo advierte al respecto:

“No se trata de levantar la bandera de un nuevo sentimentalismo contra los excesos de la razón. Es cuestión, más bien, de comprender que siempre en la emoción hay algo de razón y en la razón un monto de emoción”.

Por lo demás, la preponderancia ideológica que posee el trabajo en las sociedades actuales, no ha sido históricamente constante. En la antigüedad griega el trabajo material fue considerado de menor valor, frente al cultivo del ocio contemplativo o especulativo, sobre la naturaleza, el hombre y el cosmos.

Por esto no se acepta que lo lúdico sea aquello que se opone al trabajo o aquello que carece de seriedad. Se puede afirmar que no hay nada más serio que el juego de un niño y que según los psicólogos, sin afecto y emociones el desarrollo de la personalidad se verá profundamente afectado. Entonces ¿cómo considerar inútil lo lúdico?

Tampoco se puede aceptar que lo lúdico sea aquello que se hace para mejorar la actividad laboral. Seguramente que a un desarrollo lúdico adecuado corresponderán personas mejor dispuestas para el trabajo, pero no se puede pensar por ello que la razón de ser lúdico este dada por o para el trabajo. La necesidad espiritual de la entretención, la diversión y el goce es independiente del trabajo, aún sin él (y pese a él) debe desarrollarse.

Justamente por ésta equivocación de oponer lo lúdico a lo laboral o de poner lo lúdico en función de lo productivo, se ha generado otro equívoco, mediante el cual se asocia o confunde lúdica con tiempo libre.

La lúdica, ya expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco temporo - espacial de la institución escolar y está presente en todos nuestros actos.

La categoría de tiempo libre parece corresponder a un momento histórico del desarrollo de las fuerzas productivas, en el cual se organiza fundamentalmente la vida laboral de los asalariados en jornadas intensivas, con intervalos de descanso o para la recuperación del trabajador.

Esta categoría nació como una consecuencia y dependencia de lo laboral pero la acepción de libre, dada a este tiempo debe relativarse en el sentido de ser libre, únicamente, de la faena contractual – remunerativa y específica de la empresa o fábrica.

En consecuencia, el tiempo libre no puede pues asumirse como sinónimo de lúdico, sino principalmente como un descanso, recuperación energética y atención de necesidades fisiológicas (sueño, alimento). Menos aún puede considerarse libre para hacer lo que a uno le plazca, pues el desarrollo de la vida personal y familiar

exige, generalmente, que en dicho tiempo se asuman tareas y oficios que, aunque no remunerados, escapen al capricho o interés lúdico, como: reparar un electrodoméstico, mercar, ir al médico, ayudar a un hijo en sus tareas escolares, cocinar, etc.

Tampoco se niega que en el tiempo libre haya actividades lúdicas, máximo cuando se ha dicho que la lúdica está presente en toda la vida cotidiana. Se afirma que el denominado tiempo libre, no lo es tanto, que no está dedicado a la lúdica y que mucho de lo que allí se hace tiene un carácter laboral. Tal vez el tiempo libre se asocie más al concepto de ocio que al de lúdica, si por el primero se entiende de descanso y recuperación para el trabajo. (No, como en la Grecia antigua, cultivo intelectual).

Vistas así las cosas, la siesta del medio día sería comprendida fundamentalmente como ocio y no como lúdica, pues no constituiría búsqueda de emociones y tensiones placenteras, búsqueda de entretenimiento, sin límites diferentes a los puestos por la propia voluntad del sujeto. Dos sociólogos cubanos citan a Marx opinando sobre el tiempo libre:

Él (Marx) lo entendía como “tiempo por encima del tiempo de trabajo” y lo dividía en dos partes fundamentales, “el tiempo de ocio” y el “tiempo de realización de una actividad más elevada, más sublime” que convierte a aquel que lo realiza en “otro sujeto”.

Ahora se podrá comprender que lúdica, ocio y tiempo libre no son conceptos idénticos pero sí interactivos. Se podrá comprender, además, que la naturaleza de la emoción lúdica no puede reprimirse permanentemente ni prohibirse en ningún espacio. Por eso ella aflora en escenarios y momentos muy serios, por ejemplo en forma de “recocha” en el salón de clases o en chiste y broma en medio del funeral o tragedia.

1.6 LA LÚDICA EN LA ESCUELA

La lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde la perspectiva pedagógica constructivista que pretende una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido.

“Pero la lúdica es un imposible para la escuela centrada en las pedagogías de la racionalidad instrumental que ven la educación como adiestramiento, control y conducción”.

Francisco Cajiao se refiere así al asunto:

“No hay espacio ni tiempo”. La escuela está hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apreciablemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza.

Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y la risa”.

Agregando como apoyo a la advertencia de un profesor a sus alumnos, en el patio de la escuela: “recuerden que el recreo es para descansar, no para que jueguen y entren después sudorosos y oliendo a mico”.

Lo anterior se traduce a una contradicción evidente: la institución escolar prohíbe lo que el joven desea y exige lo que éste rechaza, lo que interesa al maestro.

En coherencia con lo expuesto la escuela ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrita, y se ha alejado del mundo lúdico. Esta condición es vital para comprender los intentos de incorporar la lúdica a la escuela, que no tendrán sentido si la lógica laboral permanece intacta.

Por ésta razón es caricaturesco creer que la lúdica llega a un plantel educativo, porque un profesor de educación física ha programado un campeonato deportivo o un concurso de chistes. Peor aún, si tales actividades son obligatorias y poseen horarios y reglas estrictas para la participación estudiantil.

Por mantener intacta la idea de escuela como fábrica, el recreo se ha convertido en lo único “chévere” de la jornada escolar, cuando, al menos en éste espacio, se deja actuar libremente a los muchachos, pero las clases y las relaciones personales siguen siendo no lúdicas. El maestro Nicolás Buenaventura ha constituido, sobre el particular, la metáfora de la campana de la escuela.

Lúdica y Aprendizaje

“La campana suena distinto, se le oye totalmente diferente, no solo ya al oído de los muchachos sino de los profesores cuando suena a recreo, a salida del recreo, que cuando toca a entrada a clase”.

Aula

Prisión
Lo ajeno
Deber

Patio

Libertad
Lo propio
Amor

Por todo lo planteado se puede pensar que la lúdica es también, esencialmente, una actitud frente a la vida. Actitud mediante la cual guiamos nuestras relaciones interpersonales con optimismo, espontaneidad y alegría. De una manera desprevenida, lejana del tremendismo frente a los problemas o contratiempos de la vida cotidiana.

Si los docentes en verdad desean mejorar significativamente los ambientes de educación, deberán empezar por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento de la escuela y un cambio de actitud frente a la vida misma, tratando de ponerse en el lugar del otro, de ver y sentir como el otro, ese niño o joven en pleno desarrollo y necesitado de la expresión y satisfacción lúdica.

La vida misma enseña que las mejores relaciones humanas están constituidas por el amor y la amistad, no por el trabajo. Quizás esto se explique por el hecho de ser relaciones determinadas por racionalidades diferentes: en el primer caso, por sentimientos, emociones, atracción y empatía; en el segundo por obligación y necesidad de subsistencia material.

Se elige pareja o amigos fundamentalmente por el gusto, por el sentimiento de estar y sentirse bien con el otro (a). Esta es una elección voluntaria y espontánea de la cual derivan interacciones ajenas al reglamento, la amenaza, el castigo o iniquidad en el uso de poder.

Por esto las posibilidades de comprensión, diálogo y entendimiento fluyen armónica y agradablemente en el primer caso, y se obstruyen, alteran y enajenan en el segundo. Los profesores no pueden seguir mirando a los niños como empleados o subalternos, las actitudes lúdicas abren camino a interacciones humanas fraternas. Entender éste planteamiento permite comprender por qué los muchachos aprenden más con sus amigos en la calle, que con sus maestros en las aulas.

Con base en lo argumentado, es posible sostener que la incorporación de la lúdica a la escuela, dista mucho de ser un problema del profesor de educación física, siendo de todos inclusive, por supuesto, de los directivos.

Lúdica y Aprendizaje

Solo por ésta vía se podría intentar el P. E. I. equilibrado (academia – lúdica) que nos propone el maestro antes citado. De lo contrario, podrán incorporarse algunos juegos, materiales didácticos, carteleros, etc. Sin que la lúdica aparezca por ninguna parte. Por ello la escuela y el estudio seguirán siendo espacios y momentos aburridos, tensos y desagradables que propician la apatía por el conocimiento, el descalabro y la deserción.

Los profesores, de seguir así, no podrán llegar a ser referentes de desarrollo personal, permaneciendo como símbolos académicos indeseados en el sentir estudiantil.

Mediante esta argumentación se ha intentado una aproximación al concepto de lúdica, como necesidad y potencialidad esencial del desarrollo humano, como búsqueda de emociones placenteras y como actitud gozosa frente a la vida. Al mismo tiempo, se ha ofrecido una diferenciación y relación de esta categoría con otras como recreación, tiempo libre ocio y juego.

Aproximación sobre la cual es necesario seguir profundizando y construyendo conocimiento, en perspectiva de mejores niveles de educación y desarrollo humano y social.

1.7 LA LÚDICA COMO ACTITUD DOCENTE

Bolívar, 1999 dice: se concibe aquí la actitud lúdica del docente como un factor decisivo para los aprendizajes escolares, e ignorado por todos los modelos pedagógicos, inclusive por el socioconstruismo.

La mayor parte del éxito en la labor docente descansa en la actitud del maestro. Si un maestro, además de conocimiento, puede irradiar gusto, entusiasmo y convicción por lo que enseña, es muy probable que sus estudiante se contagien, se encarreten y se comprometan con el estudio.

La crisis actual de la docencia podría explicarse, parcialmente por la subvaloración o ignorancia que sobre la condición actitudinal del profesor han asumido diferentes teorías y modelos pedagógicos. En todos estos se han privilegiado, históricamente, las técnicas para planificar, ejecutar y evaluar el aprendizaje; el aprendizaje mismo; el contexto cultural; el currículo; los contenidos, los procesos; los productos o valores, sin que lo actitudinal docente se mencione.

Lúdica y Aprendizaje

Inclusive al interior de modelos considerados avanzados, como el socioconstructivista, la actitud profesoral no es motivo de reflexión. Se supone por ejemplo, que basta con conocer los estadios del desarrollo del pensamiento del educando, sus estructuras mentales y preconceptos, para asegurar su aprendizaje. Al respecto debe recordarse que Ausubel sentenció, de modo radical, que si el profesor averigua lo que el alumno sabe, podrá enseñar en consecuencia (En: SACRISTÁN y GÓMEZ, 1996). Piaget ni Vigotsky tampoco se ocupan del asunto actitudinal en clase.

En general, los constructivistas creen que si se dan cuatro requisitos básicos podrá darse el aprendizaje auténtico:

- Que el estudiante (no el profesor) muestre una actitud o interés significativo hacia el aprendizaje.
- Que el material objeto de aprendizaje sea concordante con las estructuras y procesos del pensamiento escolar.
- Que el contenido de enseñanza evidencie una relación directa con los intereses cotidianos del aprendiz.
- Que el profesor presente el contenido como un problema cognitivo para el educando. Todo parece indicar que la actitud personal, la manera como el profesor oriente la clase, sus relaciones con los estudiantes, no son importantes.

Lo mismo ocurre con la interesante propuesta del doctor Julián de Zubiría Samper, la pedagogía conceptual (DE ZUBIRÍA SAMPER, 1994), resumida en siete principios sustanciales en los cuales para nada se alude a la actitud del profesor. Se insiste por parte del doctor de Zubiría en el nuevo papel de la escuela, en las diferencias entre la enseñanza y aprendizaje, entre instrumentos y operaciones y, entre periodos del desarrollo del pensamiento.

En el fondo de la situación planteada subyace la errónea concepción de privilegiar el contenido y despreciar la forma: si un maestro sabe que enseñar y que nivel cognitivo poseen sus estudiantes, lo demás sobra. Quizás éste último permita comprender por qué los profesores pese a participar en múltiples cursos, diplomados y postgrados, no logran transformar su práctica docente. Es que la concentración de esfuerzo de dichos eventos apunta casi siempre a la dimensión cognitiva del estudiante y / o del saber objeto de enseñanza. El carácter humano de la comunicación y su ambiente emocional no se cuestiona.

De esta manera se puede suponer que no basta saber mucho de algo para llegar a ser un buen docente; ni que las actividades docentes se solucionen añadiendo a un saber ciertas

Lúdica y Aprendizaje

técnicas didáctico – curriculares o un conocimiento profundo de la mente escolar. Por supuesto que aquí no se está afirmando que tales conocimientos y capacidades sean innecesarios; son imprescindibles. Solo que no son suficientes si a ellas no entrega una actitud lúdica. Es lo que demuestra la opinión estudiantil generalizada mediante la cual se reconoce que algunos profesores saben pero son aburridores, cansones, agresivos, (son cirujanos, se dice, primero lo duermen a uno y después lo rajan). Puede que hasta se reconozca que las clases son ordenadas, activas y organizadas, pero el escolar no se siente a gusto.

Diversas investigaciones cualitativas, colombianas y del exterior, han ratificado ésta hipótesis (PARRA SANDOVAL, 1995), (BONILLA BAQUERO, 1997), (WOODS y HAMMERSLEY, 1995): el tipo de actitud asumida por el profesor resulta decisiva no solo para la calidad de las interacciones humanas en el aula sino además para la disposición anímica que el escolar dedicará a la asignatura. De esto último se desprende que todo el esfuerzo de capacitación convencional de un maestro puede irse a tierra con facilidad, como de hecho ocurre, si una actitud frente al grupo es fría, distanciadora, poco comunicativa, o, en el peor de los casos, francamente autoritaria y humillante.

Por el contrario una actitud lúdica propiciará el ambiente grato y ameno requerido por el estudiante para aprender. Pero, ¿qué es una actitud lúdica?. La actitud lúdica es una clara manifestación de inteligencia emocional en el lenguaje de Goleman (GOLEMAN, 1996), de inteligencia interpersonal en el lenguaje de Gardner (GARDNER, 1995); o de inteligencia genial según Gelb (GELB, 1999). Puede definirse en principio, como la cualidad humana de sentir gusto por lo que uno hace y poder hacer sentir bien a quienes uno trata. Ella se traduce en comportamientos tendientes a levantar el ánimo de un grupo; reducir las actitudes pesimistas de las personas; generar alegría e iniciativas en el trabajo.

La actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír no en gritar.

Todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el diálogo.

La actitud tradicional del docente genera tensión y ansiedad en el estudiante, bloquea su pensamiento, su capacidad de razonar y de expresar, es el aula del silencio estresante. La actitud lúdica produce confianza, apertura mental y seguridad para hablar, es el aula del conversatorio animado y espontáneo.

Lúdica y Aprendizaje

Por supuesto que la actitud lúdica no se aprende en un curso técnico. Ella es la resultante de un reflexivo proceso de maduración y cultivo personal – emocional. Es una postura frente a la vida signada por el optimismo, el deseo de ser y sentir. Es también un indicador esencial de personas con excelente autoestima: emprendedoras, confiadas en sus capacidades, modestas, sin prepotencia; conscientes de sus defectos, sin complejos ni resentimientos.

Reconocer la importancia de la actitud lúdica en la docencia es reconocer el requisito emocional y gozoso de la formación humana. Es comprender que la

actitud de vida del maestro, percibida por el escolar en el aula, educa más que mil palabras, técnicas didáctico – curriculares o tareas.

Para llegar a éste tipo de actitud no es necesario, ni posible ser un santo. Es necesario erradicar la imagen del profesor dotada de perfeccionismo, omnisapiencia, modelo de virtud y control. Hay que humanizarse para tratar de ser como los demás; una persona con cierta experiencia y conocimiento pero al mismo tiempo, capaz de errar. Una persona que no lo sabe todo, que trata de llevar a la vida disciplinada, con debilidades y tentaciones. Tampoco se pretende el imposible del igualitarismo docente – discente; empatía no es convertir a un profesor de 40 años en un adolescente de 17, es tratar de comprender al mundo juvenil, escuchando al joven, intentando ponerse en el lugar de él recordando que el adulto también fue joven.

La actitud lúdica descrita permitirá que el docente le dé cabida en el aula a estrategias didácticas que la actitud y pedagogía tradicionales han vetado: el chiste o broma, el juego, el conversatorio, el pensamiento metafórico, la música, el sociodrama, el acertijo, el cine, el contacto corporal; entre otras. Son estrategias sencillas, económicas y asequibles, que recrean el ambiente de aprendizaje dotándolo de dinamismo, gracia, entusiasmo e imaginación; todo aquello que los adolescentes reclaman con insistencia.

Aliñar el desarrollo del programa curricular con este tipo de estrategia, como una constante no como una excepción coyuntural, es efectivo y productivo, siempre y cuando el docente las respalde con una actitud gozosa. El problema no es de técnicas, se ha dicho ya, pues de que sirve proponer una tarea como la de presentar mediante coplas raja leñeras las causas de la independencia, por ejemplo, si el profesor no cree ni siente que así también se aprende o, lo que es peor, considera que esto es ridículo y constituye una falta de seriedad; una perdedera de tiempo. De esta manera en la formación profesional de los psicólogos, por qué

Lúdica y Aprendizaje

no acompañar el desarrollo temático de las escuelas psicológicas con la observación de “la naranja mecánica”, “psicosis”, “el inquilino” o “Betty Blue”.

¿Por qué los cursos de pedagogía para los profesores no incluyen “La sociedad de los poetas muertos”, “Los 400 golpes”, “Adiós a mi concubina” o “claroscuro”?

¿Hasta cuándo seguirán satanizando la televisión y excluyéndola del aula?. Porque no convertir los programas supuestos nocivos que los muchachos ven, sin asesoría o control alguno, en temas de clase?. ¿No sería interesante que profesores y estudiantes vieran los “Simpsons” para analizar por qué gusta tanto a los

muchachos ver a la familia en su cruda cotidianidad?; ¿no de ciencias sociales, filosofía, ética y religión?

¿Por qué seguir ignorando el baile, la música y el canto moderno de los adolescentes y no permitir que los tradicionales informes, técnicos y memorísticos, se presenten mediante éstas formas estéticas?

Se acepta que la tradición pedagógica imperante no ha logrado que los educandos aprendan mucho, pero si aburrirlos y hacer que detesten el estudio. Con una actitud lúdica el ideal es que los escolares aprendan con gusto, pero si no logran aprender demasiado, al menos no serán personas resentidas; esto ya es una ganancia. Si los docentes logran transformar su actitud en la interacción con los estudiantes, tomando la lúdica, será fácil incorporar estrategias sencillas, como las ya mencionadas, o como las siguientes:

Antes de cada nuevo tema, jugar a las suposiciones que motiven y atenten contra el conocimiento establecido como inmutable, por ejemplo los temas relacionados con el Descubrimiento, la Conquista y la Colonia (historia), invitar a los estudiantes a suponer ¿qué habría pasado si América no hubiese sido descubierto por ningún otro país?, ¿cómo se viviría hoy, mejor o peor?, ¿cuáles serían las diferencias?, etc.

Para temas relacionados con la física, supongan que el atleta más veloz del planeta le gana, cada mes, un segundo al cronómetro, ¿qué sucedería con el atleta?, ¿con el cronómetro?, ¿qué verían los espectadores cuando éste atleta corra?, etc.

Para temas de educación sexual, suponer que los genitales están en la mano, ¿cómo saludaría a la gente?, ¿cómo se vestiría?, ¿cómo trabajaría, amaría?, etc.

Para temas de filosofía y sociología, suponer que no es posible morir, ¿será mejor o peor?, especialmente en una sociedad tan violenta como la Colombiana, ¿qué ocurriría?

Jugar a suponer es fácil, atractivo e imaginativo; propicia la participación estudiantil y, sobre todo, permite la introducción progresiva y agradable de los temas curriculares. Otras estrategias, asociadas a la enseñanza de la lengua materna y la literatura, pueden ser las siguientes:

A cambio de memorizar en abstracto las reglas de puntuación, pedirle a los estudiantes que puntúen un párrafo de un escritor famoso, del cuál se ha borrado previamente la puntuación, para comparar analíticamente las diferencias y sentidos que adquieren los textos.

Dependiendo del nivel escolar, es posible recuperar éstas viejas estrategias lúdicas como lo de puntear el siguiente escrito, preguntando antes para quién es la herencia que señala el testamento.

EL TESTAMENTO (¿PARA?)

“Dejo mis bienes a mi sobrina Valeria no a mi hermano Álvaro tampoco jamás se pagará la cuenta del sastre que nunca de ningún modo para la Beneficencia todo lo dicho es mi deseo Fernando”.

Como es obvio el texto admite varias puntuaciones y por consiguiente varios destinatarios. El intercambio de textos puntuados y su análisis permite destacar la importancia de la puntuación en un ambiente lúdico.

Pero igual hay infinidad de estrategias como las de escribir un cuento en parejas o en tríos; alguien lo inicia y otro continúa hasta el final, o lo retorna quien lo inició después de haberlo avanzado.

Es necesario advertir aquí la significativa diferencia entre la actitud lúdica y las estrategias. La primera no es enseñable, la segunda si. Sin embargo no son independientes; las segundas dependen de la primera. Sin una actitud lúdica no habrá estrategia que valga, se caerá en el activismo, el tecnicismo y la instrucción; no en la educación.

La actitud lúdica no es enseñable pero si es educable, al igual que todas las esencias intangibles de la vida humana como el amor, la inteligencia, la creatividad y la ternura. La

Lúdica y Aprendizaje

lúdica se ha escrito ya en otros ensayos, como cualidad y dimensión emocional sustancial del ser humano, no se puede confundir con la estrategia, el satisfactor, la técnica.

çEducar o cultivar la actitud lúdica exige que las personas puedan expresar sus emociones placenteras en ambientes donde los demás respetan, estimulan y practican esta misma expresión emocional, por eso se afirma que si el profesor se llena de técnicas para hacer jugar a sus estudiantes, sin un previo cambio de actitud personal frente a la vida, no habrá transformaciones importantes en el aula, ni en las interacciones humanas. Para que este cultivo lúdico – actitudinal sea posible, en perspectiva de formación humana, el educador podría ensayar al menos dos recomendaciones adicionales a las ya hechas. Una proviene del maestro Nicolás Buenaventura (BUENAVENTURA, 1997) y otra del chileno Humberto Maturana (MATURANA, 1997).

Cambiar el DEBE por el PUEDE, es una sugerencia de Buenaventura, según la cual cada vez que se le habla a alguien invocándole el usted debe, aparece la obligatoriedad, la imposición, el uso del mandato para actuar. Si en su reemplazo se utiliza el usted puede, aparece la capacidad de elegir, el acto de confianza, la voz de estímulo. Por esto es mucho mejor intentar que el profesor se dirija a sus alumnos hablándoles del poder que ellos poseen para actuar y no de la obligación.

Corregir el HACER no el SER, es la propuesta de Maturana. Cuando una persona se equivoca al realizar un trabajo, por ejemplo un estudiante con una tarea, lo que está mal hecho es el trabajo o la tarea, no la persona. Es muy diferente corregir el mapa del dibujado a decir: “ahí está pintado usted pintando”, “¡Tenía que ser fulanito!”.

En la vida cotidiana se tiende a confundir el HACER con el SER, esto genera resentimientos y conflictos en las relaciones humanas. En el campo de la educación, un estudiante que ha sido ofendido o agredido en su SER , no captura el mensaje de corregir la tarea, entenderá que ese profesor lo detesta y que no trata de educarlo o enseñarle.

Para finalizar, conviene reinsistir en que la actitud lúdica por si sola no resuelve todas las dificultades de enseñanza y de la formación humana. A ella hay que agregar capacidad en el saber disciplinar y conocimiento de los procesos de

desarrollo del educando, pero, sin actividad lúdica, la más atractiva y poderosa de las técnicas pedagógicas curriculares, parece condenada al fracaso.

Proceso de Comprensión y Análisis

COMO SOY

Objetivo: Analizar muy profundamente la visión que tengo sobre mis emociones.

Material: Se entregarán lápices y hojas donde está la dinámica.

ETAPAS:

- Explicación por parte del líder e iniciación de la misma.
- Una vez terminada cada miembro tiene que dar a conocer al grupo su propia evaluación.
- Hacer la reflexión acerca del mensaje de la dinámica.

No hay nada que me emocione más que: (escoja dos, lo más y lo que menos le emociona).

- La luna llena en una noche serena
- Una película romántica
- Un aguacero a media tarde cuando no tengo que salir
- Música rock
- La neblina
- El olor de un jugoso bistec que se cocina
- Lágrimas en las pestañas de un chiquillo.
- Las olas reventando en la playa

Cuando era niño soñaba que cuando fuera grande sería: (escoge uno)

- Un escritor famoso
- Un científico
- Un vaquero
- Un bombero
- Un gran político
- Un detective
- Un músico
- Un artista de cine
- Un piloto de avión
- Un astronauta
- Un doctor / enfermera
- Un actor / sacerdote
- Un aventurero / explorador

Entre las dos posiciones yo me ubico (ponga una “A” en la línea).

Lúdica y Aprendizaje

- a. Aventurero _____ Sedentario
- b. Líder _____ Seguidor
- c. Pensador _____ Hacedor
- d. Liebre _____ Tortuga

En ésta etapa de mi vida busco (número 1,2,3 en orden de prioridad).

- a. Una causa a la cual dedicar mi vida.
- b. Una fuente de seguridad.
- c. Disfrutar de la vida a todo dar.
- d. La mejor manera de usar mis talentos al máximo.
- e. Paz interior.
- f. Una hermosa y edificante relación personal.

Reunirse en CIPAS y teniendo en cuenta el taller acabado de desarrollar, expresar otra característica de la lúdica.

Responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué diferencia existe entre juego, recreación y lúdica?
- La lúdica tiene varios elementos. ¿Para usted cuál es el más importante?
- ¿Para usted cuál es la relación fundamental entre lúdica y trabajo?
- ¿Qué importancia tiene la lúdica como actitud docente?

Solución de Problemas

- Identificar alguna actividad lúdica que tenga relación directa con su propia dimensión humana y que durante su vida no haya podido realizar por cualquier causa.
- Reflexionar sobre la necesidad que usted tiene de expresión, de recreación, de conocimientos y de sentimientos, a través de la potenciación de esa dimensión.
- Proponer un plan de acción que le permita en adelante fijarse propósitos para desarrollar su dimensión lúdica a través de las actividades recreativas que le permitan conseguirlos.

Síntesis Creativa y Argumentativa

Socializar su experiencia del proceso de solución de problemas y argumentar la importancia de la lúdica y la recreación en la vida del ser humano.

Autoevaluación

Según lo estudiado en la unidad:

1. ¿Qué se entiende por lúdica?
2. ¿Cuáles son las características más importantes de la lúdica?
3. ¿Por qué se da la interacción juego, recreación y lúdica?
4. ¿Por qué se afirma que todo juego es lúdica pero toda lúdica no es juego?
5. Se dice que la lúdica hace parte de las dimensiones vitales del hombre, pero, ¿qué pasaría si una de ellas fallara?

Preguntas de selección múltiple con múltiple respuesta.

Este tipo de pregunta presenta cuatro opciones, numeradas de 1 a 4 de las cuáles dos son correctas; la combinación de las opciones correctas determina la letra que deberá marcar así:

Si 1 y 2 son correctas, marque A Si 3 y 4 son correctas, marque C

Si 2 y 3 son correctas, marque B Si 2 y 4 son correctas, marque D

Lo lúdico no es: A, B, C, D

1. Voluntario y auténtico.
2. Aquello que se opone al trabajo
3. Controlada por el deseo emocional del hombre
4. Aquella que carece de seriedad o utilidad

La lúdica es: A, B, C, D

1. Un espacio de construcción que desarrolla el pensamiento.
2. Una fuerza interna que se proyecta.
3. Potenciadora de nuestra vida.
4. Una actividad que satisface y agrada.

Preguntas de selección múltiple con única respuesta.

• El origen de todos los procesos lúdicos es:

- a. El cuerpo
- b. La mente
- c. El espíritu
- d. La acción humana

• Lo lúdico en la pedagogía consiste en:

- a. Programar actividades recreativas.
- b. Jugar en el salón de clase
- c. Idear estrategias que permitan un aprendizaje fácil y agradable.
- d. Planear sistemáticamente la experiencia lúdica.

UNIDAD 2: La Lúdica, El Aprendizaje y las Prácticas Pedagógicas

Descripción Temática

El ser humano en todas las fases de la vida, está continuamente descubriendo y aprendiendo nuevas cosas, a través del contacto con sus semejantes y del dominio del medio en el que vive.

El ser humano nació para aprender, para descubrir y apropiarse de todos los conocimientos desde los más simples (llevarse la chachara a la boca), hasta los más complejos (resolver problemas) y allí reside justamente la garantía de su supervivencia e integración en la sociedad, como ser participativo, crítico y creativo.

Lúdica y Aprendizaje

A este acto de búsqueda, de intercambio, de interacción, de apropiación le damos el Nombre de EDUCACIÓN. Pero ésta no se da por si misma: es una acción conjunta entre las personas que colaboran, se comunican y comulgan en un mismo saber. Por ello educar no es un acto ingenuo, indefinido, imprevisible, sino un acto histórico (tiempo), cultural (valores), Social (relación), psicológico (interrogantes), afectivo y existencial (concreto) y por encima de todo, político, puesto que en una sociedad de clases no se da una acción puramente neutra, sin propósitos definidos.

A nosotros los educadores, nos compete el compromiso de “garantizar” la educación del alumno. Para bien o para mal hacemos parte de cada uno, así como también él hace parte de nuestra historia. Es ésta consciencia la que debe proporcionarnos la fuerza necesaria para romper lo establecido, trazar caminos capaces de modificar, transformar y garantizar la mayor participación posible.

Sabemos sin embargo que hay muchas formas de transformación y liberación y una de ellas es ésta, nuestra pequeña colaboración: LA EDUCACIÓN LÚDICA.

La educación lúdica esta muy lejos de aquella concepción ingenua de pasatiempo, chiste vulgar, diversión superficial.

La educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente, joven adulto y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo.

Educar lúdicamente tiene un significado muy profundo, está presente en todos los segmentos de la vida. Un niño que juega con carros o se entienda con muñecas, con sus compañeros no esta simplemente jugando o divirtiéndose, sino que esta desarrollando y poniendo en acción innumerables funciones; en la misma forma una mamá que acaricia y se entretiene con el niño, un profesor que mantiene buenas relaciones con sus alumnos o incluso un científico que prepara gustosamente su tesis o su teoría, se educa lúdicamente ya que cambia e integra la movilización de las relaciones funcionales con el placer de interiorizar el conocimiento y la expresión de felicidad que se manifiesta en la interacción con sus semejantes.

En ésta unidad se busca dar un conocimiento básico para que nuestra labor sea mejor

Horizontes

- Identificar las teorías del aprendizaje para comprender mejor las diferentes características del conocimiento humano.
- Conocer la importancia que tiene la creatividad como un medio que facilita el desarrollo del conocimiento.

Núcleos Temáticos y Problemáticos

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

- El Constructivismo
- Enfoque Humanista del Aprendizaje
- Principios Prácticos
- Teoría de la Caracterización, la Lúdica y el Juego
- La Lúdica en las Dimensiones Vitales
- Teoría de la Lúdica desde la Cultura
- La Lúdica y la Creatividad

LA LÚDICA Y LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

- Pedagogías Visibles
- Pedagogías Invisibles

Proceso de Información

2.1 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Desde que el hombre empezó a plantearse interrogantes acerca de sí mismo y el mundo que lo rodea, se percató de que hay infinidad de conocimientos, habilidades físicas y actitudes ante el medio ambiente que son aprendidas. Con esta realidad también surgieron inquietudes alrededor de la mecánica del aprendizaje. Los filósofos de la antigüedad dieron explicación relacionada con la forma en que nos aproximamos al conocimiento y de la disposición del organismo para recibirlo. Entre otras posibilidades, las más predominantes formas de aprendizaje del ser humano son: a) de una manera mecánica y repetitiva, de memoria repetitiva y b) de forma comprensiva, esto es, utilizando complejos procesos de pensamiento. Igualmente en el enfoque humanista se ve una versión

especial del aprendizaje comprensivo.

2.1.1 Enfoque Cognoscitivo

El enfoque cognoscitivo se refiere al aprovechamiento de una capacidad propia de los seres humanos; su racionalidad.

El cerebro humano mucho más desarrollado que el de otros seres vivos de su calidad, tiene una inmensa capacidad de razonamiento, de pensar, de discernir, de comprender, esto es, la inteligencia.

La capacidad intelectual, esto es, la potencialidad de la mente humana, de todas maneras se desarrolla y se manifiesta en una interacción con el medio físico y social según lo descubrió en la primera mitad del semestre de este siglo JEAN PIAGET, quién empezó a ser conocido en América a través de la traducción de obras en inglés en 1950.

El enfoque cognoscitivo del aprendizaje que desarrollo a partir de los estudios de Piaget y sus asociados, produjo profundos cambios en la calidad de la dirección del proceso de enseñanza – aprendizaje. La formación de conocimiento como estructuras mentales que operan en interacción en el medio físico, en el medio lógico – matemático, el medio social y cultural, y por procesos complementarios de asimilación de conocimientos y de la acomodación en la mente han permitido un aprendizaje por descubrimiento o redescubrimiento, esto es, que el niño en el aula en poco tiempo, bajo condiciones favorables, descubre los principios y los fundamentos de los fenómenos que lo rodean.

2.1.2 El Constructivismo

En los últimos tiempos la investigación pedagógica y la especulación teórica acerca del aprendizaje a dado lugar a una corriente llamada "CONSTRUCTIVISMO" cuya idea central es la de que el niño (como aprendiz) tiene ideas sobre todas las cosas antes de que reciba la instrucción. Es decir, el niño tiene su propia hipótesis del universo y de todo lo que lo rodea. El niño construye ciencia; una "ciencia infantil" sobre la cual recibirá y adaptará la instrucción que reciba.

Más que una teoría del aprendizaje, el constructivismo es una respuesta alternativa a las preguntas: ¿cómo ocurre la formación de conceptos?, ¿cómo cambian y se estructuran los conocimientos en el individuo?. Es una respuesta alternativa

Lúdica y Aprendizaje

porque tradicionalmente la han respondido escuelas como el positivismo lógico y el racionalismo.

El constructivismo responde que cada individuo construye sus propios significados para los eventos y fenómenos que ocurren a su alrededor. Cada aprendiz manifiesta y expresa sus ideas o conceptos que forma a "priori". El cambio en la conceptualización es un producto de la interacción entre las concepciones existentes e iniciales del individuo y las nuevas experiencias. Las raíces del constructivismo las podemos encontrar en la Psicología Genética de Piaget, en los trabajos de Bruner, Vigostky, Luria y Ausubel relacionados con el aprendizaje y en la teoría de los nuevos paradigmas científicos de Kuhn, Toulmin y Lakatos. A partir de los años 70 se inicia el movimiento renovador de J. D. Novak (1988) que conocemos como constructivismo.

Hoy día es relativamente difícil hablar del constructivismo como un enfoque unificado, sino que es más adecuado hablar de constructivismo: ejemplo: constructivismo humano de Novek, esquemas alternativos de Rosalín Driver.

Algunos de los principios más generales y comunes del constructivismo están relacionados con la idea de que en el niño existe la capacidad para construir su propio conocimiento. Cuando el niño se enfrenta por primera vez a un fenómeno, objeto o evento, "construye" su propia hipótesis explicativa. Esta explicación inicial puede ser correcta, incorrecta, confusa o incompleta, y es con base en esa "idea" o "hipótesis" inicial sobre la que el educador debe orientar la "construcción" y apropiación de la ciencia por el niño.

Igualmente el constructivismo explica que el aprendizaje es una construcción que el niño hace en interacción con su medio natural y social y en interacción con otros aprendices. El niño puede aprender del error si es orientado en un intento inicial de construir su propia comprensión del fenómeno y de la tarea que debe aprender.

El significado que el niño le da a los conocimientos nuevos nace de su propia vivencia. Si el maestro tiene en cuenta que el niño es un aprendiz activo, que su mente es dinámica y con procesos de pensamiento dinámico, que debe ser estimulado, entonces estamos frente a una nueva práctica pedagógica.

El maestro debe aprender que el aprendizaje se entiende como una reconstrucción de significados más que un acrecentamiento de ideas nuevas.

El conocimiento no se transmite directamente sino que el aprendiz se involucra indirectamente en una reconstrucción personal del conocimiento.

Lúdica y Aprendizaje

La práctica pedagógica que se derive de la teoría constructivista sugiere entre otros aspectos:

- Orientar la evocación y el descubrimiento de ideas y conceptos que el niño manifiesta “a priori”.
- Estimular el cambio y la clarificación de ideas y conceptos dentro del grupo.
- Exponer situaciones conflictivas.
- Orientar la construcción de nuevas ideas.
- Revisar las hipótesis iniciales en su relación con el conocimiento nuevo para su clarificación y reestructuración.
- En síntesis: EVOCAR, CLASIFICAR, RECONSTRUIR.

EVOCAR. Permitir y estimular en el niño la expresión de sus ideas y conceptos iniciales.

CLARIFICAR. Ofrecer orientación para que el niño entre en contacto con información y experiencias nuevas que enriquezcan su visión inicial.

RECONSTRUIR. Orientar al alumno para que reformule, enriquezca y amplíe sus ideas y conceptos iniciales.

2.1.3 Enfoque Humanista del Aprendizaje

El representante más sobresaliente de un enfoque humanista del aprendizaje es Carl Rogers, conocido principalmente por los dos enfoques centrados en la persona en la práctica de psicoterapias. Para Rogers el aprendizaje básicamente es una experiencia personal, significa compromiso personal donde lo cognoscitivo y lo afectivo son parte del mismo proceso. El aprendizaje es autoiniciado, esto es, que aunque se presenten estimulaciones externas, el sentido de descubrimiento y de la comprensión son fenómenos que vienen al interior del aprendiz, quien debe darse

cuenta de qué quiere y hasta dónde se están llenando sus aspiraciones. En resumen el aprendizaje debe ser significativo para la persona como un todo.

Algunos principios de Rogers relacionados con el aprendizaje son:

- El ser humano tiene una potencialidad natural para aprender. El ser humano es curioso por naturaleza y tiene una actitud ambivalente hacia el aprendizaje; es ansioso por aprender pero también es temeroso por el riesgo que a veces representa.

Lúdica y Aprendizaje

- El aprendizaje significativo ocurre cuando la persona encuentra que lo que aprende tiene relación con su vida. Sin un niño tiene meta por alcanzar, él aprenderá muy rápido para lograrla.
- El aprendizaje encierra cambios fundamentales en la persona, es amenazador y el aprendiz opone resistencia. Entre menos amenazas y malos tratos haya en el ambiente del aprendizaje, la persona tendrá que tener confianza y su participación será más efectiva.
- El aprendizaje más significativo es aquel que se adquiere por la acción.
- El aprendizaje se facilita cuando el estudiante participa responsablemente en el proceso.
- La independencia, la creatividad, y la autoconfianza del ser aprendiz se facilita cuando la autoevaluación y la autocrítica son básicas.
- El aprendizaje más útil para el niño es el de aprender a aprender, que le da la posibilidad de incorporar la experiencia a su propio cambio.

Rogers piensa que el aprendizaje más efectivo y el que realmente ocurre en las personas es el que uno mismo descubre y que es autoapropiado. Rogers no cree que haya profesores que enseñen, sino educadores que facilitan el autoaprendizaje.

2.1.4 Principios Prácticos

En el aula de clase se APLICAN o se recomiendan tener en cuenta los siguientes principios:

- El alumno debe ser un agente ACTIVO no es un simple escucha o espectador.
- La atmósfera del aprendizaje debe ser placentera y tener en cuenta las aspiraciones, la confianza, la cooperación, y la participación voluntaria del aprendiz.
- Los conocimientos deben ser presentados en forma organizada desde lo simple y conocido hasta lo complejo y desconocido.
- El aprendizaje comprensivo y significativo es preferible y más humanitario que el aprendizaje de memoria mecánica y simplemente repetitiva.

Lúdica y Aprendizaje

- El aprendiz debe recibir retroalimentación para que conozca los aciertos, el éxito y los errores para que los corrija.
- Debe tenerse en cuenta que durante el aprendizaje el alumno puede presentar resultados de frustración y desesperanza.
- La repetición seguida de retroalimentaciones es necesaria para llegar a dominar ciertos aprendizajes.
- El esfuerzo intrínseco es superior al esfuerzo extrínseco

Estos y otros principios influyen en el aprendizaje, pero todos están relacionados con el tipo de teoría que un profesor concibe en la relación con sus alumnos.

2.2 LA TEORÍA DE LA CARACTERIZACIÓN DE LA RECREACIÓN, LA LÚDICA Y EL JUEGO

La Expresión Tradicional

Las expresiones nuestras, tanto verbales, como escritas, adquiridas por la cotidianidad de un lenguaje, la formación parsimoniosa de la cultura, la influencia definitiva de las experiencias puntuales que fueron "moda" en algún tiempo, la influencia definitiva de la religiosidad y la imposición de patrones sociales, políticos y educacionales, han hecho que el hombre gire su mirada a una interpretación un tanto errónea y condicionada sobre lo que es en sí su punto de partida original.

La misma concepción filosófica del objetivo de la existencia nos ha indicado que el hombre está en la vida terrenal para ejercer un equilibrio sobre y en la naturaleza. De ésta manera, el hombre, se alimenta, duerme, trabaja, se divierte y goza de lo dado y en fin funciona espiritual y orgánicamente. Si trabaja mucho, no hay balance, si comemos o dormimos mucho, el equilibrio orgánico se rompe, si su

funcionamiento es orgánico únicamente, la esencia del ser hombre se confunde, y si solo se divierte la ley de la estabilidad, se exagera y recae en la falta de producción. Entonces, mantener el equilibrio es cuestión de hacer una distribución de nuestra vivencia humana, es la relacionada con el toque innato (no adquirido, ni impuesto) de y para la naturaleza, permitiendo el descanso, el desarrollo y la diversión sana, donde no hay reticencias, ni cautiverios sociales.

Las siguientes expresiones recogidas de la tradición nos presentan una multi – influencia ilógica que ha cercenado el equilibrio conceptual y contextual de los fenómenos inherentes al área del mencionado goce y por ende al objetivo de la existencia del ser humano. Entonces leamos entre otras las siguientes connotaciones lingüísticas: “el niño juega pero el adulto se recrea”, “el juego es de los niños”, “pareces un niño jugando”, “mi juego favorito es el fútbol”, “en mi tiempo libre yo armo carritos de madera... Yo estoy con mi familia... Yo hago otro trabajito”, “vuelva a ser niño, juegue”, “no sea ocioso”, “la lúdica es juego”.

2.2.1 La Lúdica en las Dimensiones Vitales

Generalmente la actividad lúdica la vemos manifestada en el exterior del ambiente humano ya sea por el juego, por los hobbies, por las actividades agradables y de conocimiento o inclusive por un comportamiento social, pero dentro de ese marco de la realidad no hemos percibido el origen sutil de esta necesidad que desarrolla y alegra nuestra vida. La ubicación de la lúdica dentro de la esencia del ser humano es vital para definir su origen así como también su significancia en el proceso vital del hombre.

Esencialmente la lúdica está orientada a establecer en nosotros una plataforma de creaciones, de comunicaciones, de producción de emociones, de equilibrio en el ciclo naturaleza – hombre – naturaleza hacia el diario vivir con un buen índice de vida y si parcelamos interrelacionadamente nuestra vida, en partes constitutivas del desarrollo humano (evolución) podemos encontrar que la lúdica es una fuente de poder que nos impulsa a comprender nuestra naturaleza humana muy por fuera de un legalismo social que nos han impuesto casi de forma anti – natural, generando así establecer límites imperceptibles mas allá de nuestra propia percepción. Robledo (1991) con mucha propiedad estableció que la lúdica es como una multiforme fuerza interna, tiene capacidad para colocarnos fuera de sí, y proyectarnos a otros mundos, pues ésta ha sido una actividad ligada a la historia del hombre, es lo más útil en la existencia de los humanos por la sencilla razón de que tiene la capacidad de dar ganas de vivir.

Como vemos, el carácter intrínseco, y muy profundo de la lúdica atraviesa y re – evalúa la definición dada por Bolívar, (1994) donde la lúdica se asume como una

dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc. La lúdica es parte de las dimensiones vitales, no solamente un hecho observable, sino también espiritual o sea intangible.

Lúdica y Aprendizaje

De acuerdo con el Diccionario Enciclopédico Universal Aula, (1990) la palabra dimensión se establece geométricamente como una longitud, extensión o volumen de una línea, una superficie o un cuerpo respectivamente indicando que es una parte sustancial y un componente definitivo en la orientación de un cuerpo.

Disertando, la geometría análogamente puede asimilarse como la descripción de la vida humana en si y sus dimensiones esenciales podrían establecerse de la siguiente forma: “las tres dimensiones esenciales del hombre”, el espíritu, lo biológico y las acciones humanas; dentro de la dimensión espíritu se puede establecer que la parte de la lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distorsionar sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea (Jiménez 1996). Lo anterior implica que lo espiritual está en nuestro hombre interior y en lo biológico y su que hacer está en el hombre externo.

2.2.2 Teoría de la Lúdica desde la Cultura

La cultura definida como conjuntos de modos de vida y costumbres, conocimiento y grados de desarrollo artístico, científico, industrial en una época o grupo social, en un sentido más popular, como el conjunto de manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo (Diccionario de la Lengua Española, 1992) tiene una relación directa y consecuente con la actividad lúdica.

La antropología ha conceptualizado sobre la lúdica basada en las interpelaciones personales y en el injerto de las experiencias culturales sobre nuestras vidas. Caracterizar una actividad como lúdica es tradicionalmente referenciada en forma escrita con el juego, sin embargo, no toda actividad lúdica es juego, pero todo juego es lúdico. Este factor amplía mucho más el espectro del conocimiento de esta parte dimensional de nuestro ser y de esta manera la cultura afecta la actitud y proceder lúdico de las personas.

La influencia cultural es definitiva, por cuanto los rasgos o fenotipos culturales impuestos o voluntarios aprendidos nos llevan a pensar ¿qué tan libres somos para imaginar?, ¿con qué propiedad construimos nuestras reglas?, ¿qué nivel de tolerancia social tenemos al compartir nuestro espacio personal?, ¿cómo aceptamos nuestros errores?, ¿cómo resolvemos nuestras situaciones diarias tradicionalmente en forma creativa?. Las respuestas a todo lo anterior las vemos reflejadas desde que nos hemos encontrado muy tempranamente jugando porque

es allí en lo lúdico que establecemos nuestros comportamientos sociales y nuestra evolución como seres humanos.

Lúdica y Aprendizaje

Veamos en forma resumida lo que Jiménez 1996, nos expone a través de su discutir teórico – práctico. Este autor ha marcado una pauta muy importante en la visión etnográfica del juego y asimila lo lúdico desde el punto de vista de una experiencia cultural. Estos son postulados más importantes en la relación de la cultura y de la lúdica:

- El juego en sociedades orales y tradicionales tiene un carácter mágico y colectivo. Ejemplo: muñecos de brujería, el martillo como herramienta de trabajo y de juego, el columpio en las plantaciones de yuca. El juego es un ritual lúdico.
- La cultura incide con diferentes características en el poder lúdico. Ejemplo: juegos estereotipados de machos en la cultura anglosajona (competencia, individualidad, mercantilismo) el ajedrez, el bridge y el monopolio organizados en sociedades de comercio. El juego está en relación directa con las instituciones sociales.
- En culturas latinoamericanas otras culturas han influido favoreciendo la importación de juegos. Se estimula la cooperación y la socialización.
- La pragmática de las sociedades tradicionales indica que el juego tiene impacto en la socialización y la socialidad. Hoy hay dos grupos que hacen de la lúdica los mercaderes y los consumidores.
- El capital cultural lúdico (CCL) de una sociedad es una gran medida determinante de los procesos de identidad cultural. El uso social del juego hace que lo lúdico se inserte en los sectores sociales presentándose un proceso de hibridación de juegos importados y tradicionales.

2.2.3 La Lúdica y la Creatividad

La creatividad no es un fenómeno moderno, es al contrario muy antiguo; pues ha acompañado al ser humano en su continua exploración y búsqueda. La hemos sentido y quizás la hallamos comprendido y alguna que otra vez la hemos podido aplicar en la educación, en la empresa, sitio de trabajo, o que hacer diario, pero lo cierto es que tratar la creatividad como un proceso importante para la evolución individual y de todos es muy reciente. Crear significaba ser capaz de hacer un arte, un invento científico o una generalidad y ahora crear en un sentido más profundo del término es un “perpetuo renacer”, un inventario permanente de lo que hay que dejar atrás para continuar fluyendo: estrenar miradas, revisar creencias, actualizar paradigmas, inventar mañana. El objetivo único de la creatividad no es solamente solucionar problemas por relevantes y retadores que éstos puedan ser, es ante todo tener la posibilidad de realizarnos plenamente como ser humano en las diversas facetas de nuestra existencia. Aldana de Conde (1996).

La creatividad es un valor, es una forma de vida con un amalgama de perspectiva que nos permite estar en la vanguardia en los cambios que tenemos que generar cotidianamente.

Desmontar de nuestras vidas todas las estructuras de educación, de la política, de la sociedad, de la cultura, de la religión y personales es un proceso desafiante, pero desde la luz del conocimiento del hombre interior todo es posible y se encuentra a nuestro alcance. Este es un despertar del espíritu y de los recursos ocultos que duermen en nuestro interior.

Características y Condiciones de la Creatividad

A pesar del problema surgido de la tradición y de los conceptos educados acerca de la “creatividad” en donde algunas corrientes no tienen límites para crear y en otras no existe una meta que no caiga en el libertinaje del verdadero sentido contextual de la palabra C – R – E – A – C – I – O – N, ésta disertación corta no pretende explicar el desarrollo histórico del proceso creativo, pero si nos permite saltar al estado evolutivo del término en cuestión, y localizarlo en nuestras décadas (1980 – 1990) y desde allí relacionar el juego como un espacio que facilita la creación por sus características similares y condiciones complementarias.

Para empezar y teniendo una interpretación geográfica y gráfica de la creatividad, Torre (1985) citado en Huertas y Bocca, (1996), nos lleva en juego de palabras muy lógicas e intuitivas a entender que “si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad será un océano de ideas desbordando un continente de términos“. En éste acercamiento conceptual, la creatividad es magnificada en un proceso inverso (océano de ideas que invade) al de ceñirnos a lo que el hombre siempre ha hecho (Valla de palabras que limita).

Rodríguez, (1985), citado en Huertas y Bocca, (1996), establece como profundidad y caracterización que la creatividad está ligada directamente a: “originalidad, novedad, transformación tecnológica y social, asociaciones ingeniosas y curiosas, aventura, sentido de progreso, éxito y prestigio y nuevos caminos emocionales y tal vez arriesgados, audacia, riqueza de actitudes orientadas a descubrir y a comprender, talento para ver las cosas con nuevos ojos,

capacidad de desestructurar mentalmente la realidad, y estructurarla en formas diferentes y originales. Esta definición funcional nos traslada al campo del cambio agradable, donde las barreras creadas por la tradición seca y rígida han velado nuevamente nuestras inquietudes para guardarlas. El cambio no conlleva obligación pero si libertad en donde nuestra mente se esparce en un multifacético espacio lleno de probabilidades.

El cambio siempre ha jalonado al mundo y ha sido el motor del avance tecnológico y humano.

En este proceso de la creatividad es importante saber que éste, es un resultado de pasos anteriores y que no es espontáneo sino consecuencial. A este respecto Grinberg, (1996),

Lúdica y Aprendizaje

citado en Huertas y Bocca (1996), nos indica que el acto creativo es el resultado de un proceso durante el cual el individuo debe pasar inevitablemente por estados de desorganización temporal y ruptura de estructuras establecidas para reintegrarse de una manera diferente. Para saber desestructurar tenemos que comprender teórica y prácticamente muy bien la estructura. Esta ruptura es beneficiosa ya que manifiesta nuestra capacidad creadora de adaptación y es aquí en éste punto donde la humanidad ha evolucionado dando paso a la innovación con un enorme componente de asimilación de nuevos retos y simultáneamente de solución de problemas inminentes. Von Oech (1987), expresa que “creatividad es educación en el sentido más complejo y es la clave para solucionar los problemas más apremiantes de la humanidad”.

A menudo lo que nosotros podríamos llamar “limitaciones” no son más que la falta de encontrar el camino correcto y libre para manifestar la autorrealización. Estas mutaciones eventuales de todo nuestro potencial están basadas en la citación continua de los dictámenes diarios (legalismo: ordenes) educativos y socioculturales de ¿qué hacer? ¿cómo hacer?, ¿cuándo hacerlo?, etc. La creatividad está directamente relacionada con afinar nuestro potencial hacia la realización personal. A este respecto Lewis, (1985), establece que los pensamientos nacen de una idea que encadena más ideas (proceso evolutivo y efectividad del pensamiento) dejando en libertad todo el potencial creativo para la solución de problemas o situaciones.

La flexibilidad de nuestra mente puede ser desarrollada a través de la creatividad. Cuando en una mente existen pocas posibilidades o estructuras rígidas caemos en la mecanización, creando así una vida totalmente cíclica sin alternativas. La naturaleza, el medio ambiente y los seres vivientes son en sí alternativas infinitas que se comportan en una interacción de interacción y carácter cíclico. Para Lowenfeld (1980) se interpreta que la creatividad da lugar a la apertura del

individuo hacia lo nuevo y esto implica toda una forma de considerar el mundo en una consciencia exacta de las cosas y sensibilidad al cambio.

De lo anterior podemos pre – concluir que la creatividad es muy amplia, es multifacética, facilita el cambio individual y / o colectivo que es agradable o funcional, es el resultado de un proceso de estructura; la rigidez tradicional, manifiesta la autorrealización, flexibiliza nuestra mente para dar cabida a nuevas ideas y formas de pensamiento. En éstas características el juego como instrumento y como espacio facilitador de la libertad necesaria para la construcción del pensamiento creativo juega un papel muy importante. El juego estimula la creatividad y así mismo programas creativos; la curiosidad, la flexibilidad, la improvisación, el riesgo son promotores de una actitud interior que lidera nuestros procesos de evolución personal y colectiva.

Los Énfasis de la Creatividad

Lúdica y Aprendizaje

El estudio de la creatividad ha sido enmarcado por encontrar y explicar la utilidad o funciones de esa actitud o habilidad espacial. Estas formas o lineamientos han ido evolucionando y entretejiéndose en las investigaciones y aplicaciones sobre éste tema. De acuerdo con Aldana de Conde (1996), es posible identificar tres generaciones en el estudio de la creatividad, cada una de las cuales ha generado aportes positivos. Veamos en forma sucinta y práctica lo que ellas describen.

El Pensamiento Creativo

Estos estudios se realizaron en 1950 con Guilford (1956) y continuaron con Torrance (1976) y otros autores, quienes propusieron acercamientos en el pensamiento creativo y de cómo propiciar su desarrollo en las diversas habilidades. Sobre el pensamiento creativo se ha construido la ciencia y la tecnología. La imaginación es uno de los componentes fundamentales, es la fuerza transformadora del entorno y para reinventarnos a nosotros mismos. Hoy en día estos postulados siguen activos y con mucha vigencia. Guilford (1956), estableció la diferencia entre pensamiento convergente y divergente, proponiendo las operaciones mentales de cada uno respectivamente y equipando el primero al pensamiento lógico y el segundo al creativo.

Torrance (1976) identificó las pruebas que puede evaluar el pensamiento creativo tales como: adivinar causas y efectos, sugerir unos pocos habituales o mejora de un producto, plantear preguntas, realizar dibujos diversos a partir de un mismo estímulo.

La aplicación de esta forma de interpretación planteó a los educadores el estímulo a las habilidades que componen el pensamiento creativo, <<la tormenta de ideas>> como una estrategia fue propuesta por Osborn, Parner y De Prado, citados en Aldana de Conde (1996) en donde se aceptan inicialmente todas las ideas con el fin de alejarse de lo cotidiano y después se procesa inteligentemente toda la información.

La aplicación al aporte principal de esta generación estriba en que modificamos nuestra actitud ante los problemas.

Solución Creativa de los Problemas

Este es un énfasis práctico en busca de eficiencia en la cotidianidad y en la vida misma. De Bono (1987), Prince (sinéctica), Corvacho (1988), han influido para que todo este esquema ejerza un cambio en la mirada de los problemas e interpretarlos como oportunidades y no como tragedias, como retos de la imaginación, como una serie de posibilidades y no como soluciones tradicionales. La expresión <<tenemos que ampliar nuestra caja de herramientas mental>> se ha hecho muy popular y trata de la elaboración, de facilitar la manifestación de la

Lúdica y Aprendizaje

intuición, las analogías, las metáforas, los sueños, la visualización, como estrategias de el "hemisferio derecho". De bono (1987), influyó en lo que él denomina el pensamiento lateral en la solución de problemas, pues utiliza una serie de estrategias que son metáforas ordenadoras del proceso creando así un lenguaje positivo y una estrategia llamada los "seis sombreros para pensar" (cada sombrero nos permite pensar diferente ante una misma situación u oportunidad). La Senéctica (relacionar cosas que aparentemente no tienen que ver una con otra) plantea que la creatividad está orientada hacia la solución de problemas de diversa índole y propone un conjunto de principios y estrategias para favorecer la solución de problemas en grupo y por ende de forma individual. EL ALEJAMIENTO es una característica de esta propuesta para encontrar caminos nuevos.

La aplicación al aporte principal de esta generación estriba en que modificamos nuestra actitud ante los problemas.

El Vivir Creativo

El acercamiento de éste postulado parte del principio de que los bloqueos a la creatividad no son de carácter racional al nivel del pensamiento, sino que tiene que ver con las cargas emocionales, afectivas, limitantes, estrategias de fracasos que nos ocultan toda la potencialidad. La autoestima juega un papel muy importante ya que en ésta actitud fragmentada no sabemos: ¿quiénes somos?, ¿para qué servimos?, ¿cuál es nuestra función?, ¿cuáles son nuestros talentos?, etc. LA ACTITUD CREATIVA así llamada por esta generación, envuelve la capacidad del goce, la búsqueda de la armonización, la voluntad para clarificar nuestros caminos. Es un fin, una luz para nosotros mismos que nos permite tener nuestra propia identidad y tener una creatividad más integral interna y externamente. En este lineamiento se debe conjugar la parte visionaria (Don Quijote) y la pragmática (Sancho Panza) que actúan como polaridades armonizantes.

La aplicación es que existe para todos nosotros una posibilidad de transformarnos permanentemente (evolución) como eternos caminantes y la vida como el camino en que tenemos de todo pero lo importante es tener la actitud adecuada.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

- La lúdica es una actividad que debe salir desde el hombre interior (dimensión espíritu) pura y sin contaminaciones.
- La lúdica es comprendida como una parte significativa en toda la vida del ser humano desde el punto de vista de ejercer una fuerza que llena hasta llegar a estados de realización personal y que potencia nuestro existir.

Lúdica y Aprendizaje

- Las actividades de recreación y juego y / o tiempo libre podrían utilizar la perspectiva evolucionista de la lúdica para comprender que el ser humano es más que un menú de actividades y reglamentos que le dicten como divertirse socialmente. La lúdica es una esencia, una condición para vivir mejor todos los días y no en tiempos específicos.
 - El conocimiento humano no se recibe pasivamente ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente por el sujeto que conoce dicha función cognoscitiva que está al servicio de la vida, ya que le permite al conocedor organizar su mundo experiencial y vivencial. Se debe entonces buscar que el ser humano descubra e incorpore espontáneamente a través de la acción lúdica, los conocimientos que están en la realidad.
 - El concepto constructivista de la lúdica permite un grupo de personas de una realidad abierta en múltiples relaciones hacia el exterior. La actividad significativa requiere de un líder estimulador o facilitador en momentos cruciales donde se decida junto con el grupo las acciones a emprender para lograr la realización de proyectos, esto despierta el interés, moviliza algunas formas de conocimiento y todo conocimiento lleva consigo algún tipo de interés creado por la acción lúdica.
 - El conocimiento de la lúdica permite al líder valorar y aprovechar los conocimientos y las vivencias que las personas traen consigo.
-
- Es necesario tener en claro el concepto de la lúdica no significa llenar a las personas de actividades empacadas para que las consuma, sino es lograr extraer desde el hombre interior una acción consistente y permanente, que responda voluntariamente con vitalidad y energía.
 - El detenernos a pensar por un momento en el tesoro que hay en el hombre interior de cada persona facilita el poder entregar nuestros mejores sentimientos de amor y de respeto para que aquellos sean dirigidos sabiamente hacia la manifestación de mayores posibilidades de expresión, permitiéndoles ser felices por ellos mismos más no por imposición.

2.3 LA LÚDICA Y LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

Las nuevas prácticas pedagógicas proponen la generación de nuevas competencias pedagógicas para el desarrollo de nuevas formas de interacción y comunicación en la actividad docente. Sin embargo, asumir este reto es duro, pero se trata de crear una nueva estructura de relaciones en torno al currículo y nuevas formas de prácticas pedagógicas, ya que se pretende generar a partir de discursos, prácticas o formas de organización retrospectiva, formas, prácticas y discursos prospectivos. Al respecto, Bernstein (1994) dice "comenzaré, en primer lugar, con algunos pensamientos sobre la lógica interna de cualquier práctica pedagógica, entendida ésta como un transmisor cultural: un dispositivo exclusivamente humano para la producción de cultura. Como dije antes, distinguiré entre lo que se transmite, los contenidos y la forma de transmitirlos. Es decir, entre el "que" y el "como" de cualquier transmisión. Cuando aludo a la lógica interna de una práctica

pedagógica, me refiero a un conjunto de reglas antecedentes, al contenido que transmitir”.

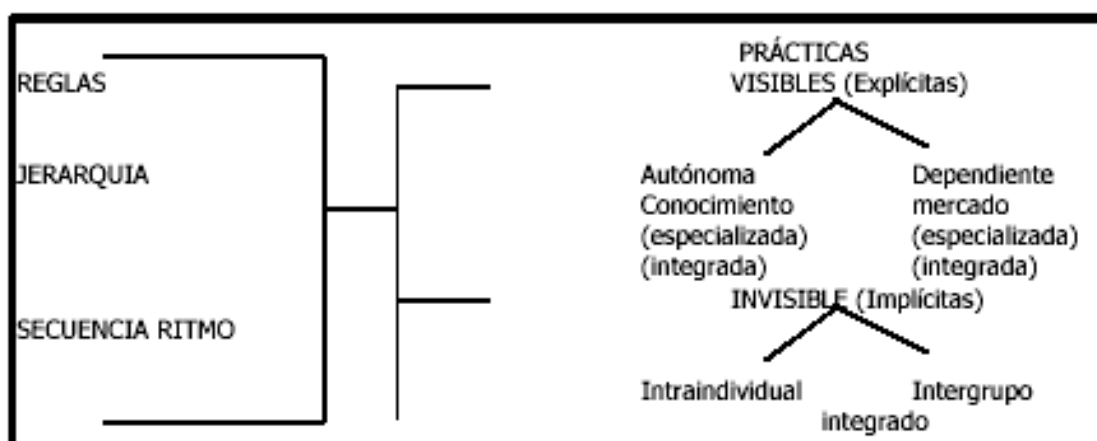


Figura. Prácticas pedagógicas: formas genéricas y modalidades. Es probable que las pedagogías invisibles transmitan siempre habilidad / materias integradas o inmersas. Mientras que es más fácil que las pedagogías visibles, en especial las del tipo autónomo, transmitan habilidades / materias diferenciadas.

El mismo autor continúa diciendo: “definiré ahora dos tipos genéricos de práctica pedagógica del siguiente modo: si las reglas de orden regulador y discursivo constituyen criterios (jerarquía / sucesión / ritmo) explícitos, denominaré a éste tipo práctica pedagógica visible (PV) y si las reglas de orden regulador y discursivo son implícitas, la llamaré práctica pedagógica invisible”.

2.3.1 Pedagogías Visibles

La pedagogía visible (y hay muchas modalidades) pondrá siempre énfasis en la performance del niño, en el texto se crea y la medida en que ese texto se ajusta a los criterios. Así, los adquirientes quedarán clasificados de acuerdo con el grado en el que se ajusten a los criterios. Una pedagogía visible confiere importancia al producto externo del niño.

Las pedagogías visibles y sus modalidades operarán para producir diferencias entre los niños: son necesariamente prácticas estratificadoras de transmisión, consecuencia del aprendizaje tanto para los transmisores como para los adquirientes. Conviene añadir que el hecho de que la Pedagogía visible tenga reglas explícitas de orden regulador y discursivo, no significa que no existan reglas o mensajes tácitos, sino solo que su significado deba entenderse en el contexto de la Pedagogía visible.

2.3.2 Pedagogías Invisibles

En el caso de la pedagogía invisible, solo el transmisor conoce las reglas discursas (las reglas del orden de la instrucción) y en este sentido, una práctica pedagógica de éste tipo (al menos en principio) es invisible para el adquiriente, fundamentalmente porque el adquiriente, y no el transmisor, lleva el espacio pedagógico. El presente concreto del adquiriente es manifiesto, en vez del pasado abstracto / abstraído del discurso controlador.

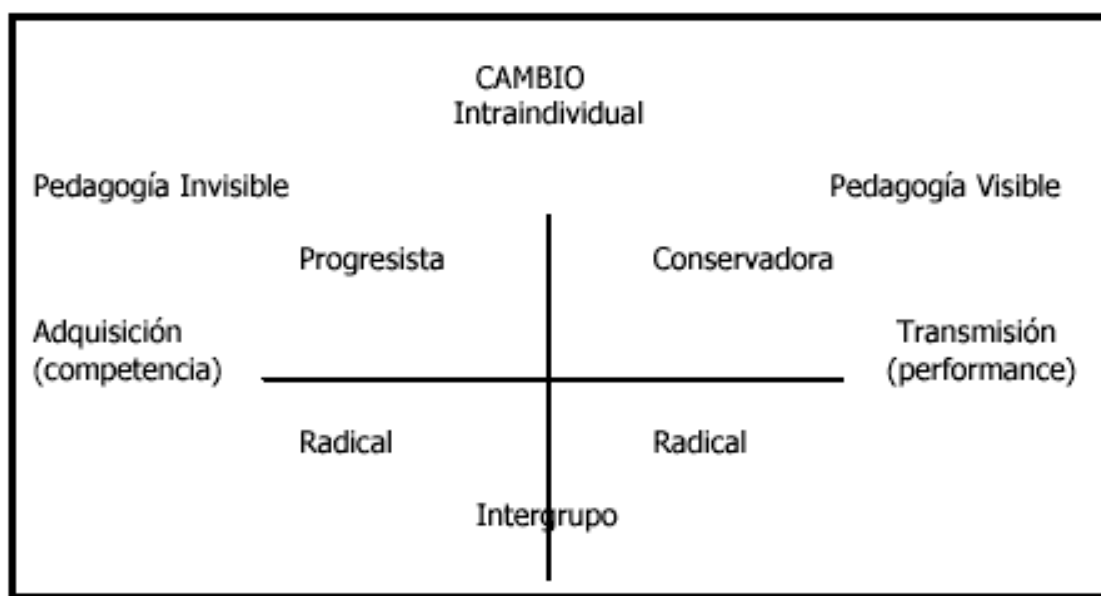
Las pedagogías invisibles tienen mucho que ver con la producción de diferencias estratificadas explícitas entre los adquirientes porque aparentemente están menos preocupadas por el ajuste del texto del adquiriente a una norma externa en común.

Su centro de interés no está constituido por la performance “graduable” del adquiriente, sino por los procedimientos internos del mismo. Sea por la competencia, mientras que en el caso de las pedagogías visibles, las diferencias comparables externas se producen por medio de las diferencias internas en cuanto al potencial.

En resumen, las pedagogías invisibles hacen hincapié en la adquisición, competencia y las visibles en la transmisión performance.

Estas diferencias afectan el énfasis entre las pedagogías visibles afectan claramente tanto a la selección como la organización de lo que ha de adquirirse, es decir, al principio de recontextualización adoptado para crear y sistematizar los contenidos que se adquieran y al contexto en el que se adquieren.

Inherentes a estos dos tipos Pedagógicos son las distintas teorías de la instrucción que ilustramos en la figura, al mismo tiempo, muestran como pueden considerarse las modalidades de ambos tipos como prácticas liberales, conservadoras y radicales.



En la figura, la dimensión vertical alude al objeto de cambio de la práctica pedagógica. Por tanto, el objeto primario puede consistir en la producción de cambios en el individuo o la producción de cambios, no en el individuo, sino entre los grupos sociales. La dimensión horizontal se refiere al centro de interés de la práctica pedagógica, que puede recaer sobre el adquiriente o sobre el transmisor.

En definitiva, esta última indica una Pedagogía visible y la primera, invisible. El cuadrante superior izquierdo, intraindividual – adquisición, indicaría lo que ha menudo se conoce como práctica pedagógica “progresista”, cuyas teorías de la instrucción probablemente se deriven de las mencionadas antes. Sin embargo, si tomamos el cuadrante inferior izquierdo, adquisición – intergrupo, el objeto primario de ésta práctica pedagógica consiste en producir cambios entre grupos sociales y, a través de una nueva apreciación, cambia su práctica. Se trataría más de una práctica radical que de liberal – progresiva, por ejemplo, FREIRE y a través de FREIRE, la pedagogía de la Teología de la Liberación.

En el cuadrante superior derecho, intraindividual – transmisión, es probable que se seleccionen teorías de instrucción conductistas o neoconductistas que, en relación con las seleccionadas en el cuadrante superior izquierdo, se consideran a menudo como conservadoras.

Es interesante señalar que este ante superior derecho se considera conservador aunque a menudo ha producido adquirientes muy innovadores y radicales. El cuadrante inferior derecho muestra una realización radical de una práctica pedagógica en apariencia conservadora.

Lúdica y Aprendizaje

Por tanto, hasta aquí podemos ver que estos tipos genéricos pueden adoptar modalidades progresistas, conservadoras o radicales, y que las teorías de la instrucción actuarán de manera selectiva sobre el “qué” y el “cómo” de la práctica pedagógica. Además, estas diferentes teorías actuarán selectivamente sobre los atributos del adquirente que se convertirán en candidatos a determinadas denominaciones. Por último, cada categoría lleva consigo, sus propias condiciones de impugnación, “resistencia” y subversión.

De aquí que la lúdica este presente en las prácticas pedagógicas, pues no se debe excluir si se considera que es propia del ser humano, es por eso que la práctica pedagógica que ejerza el docente, deberá propiciar el interés de los participantes, deberá estimular el carácter creativo de cada uno de los protagonistas del hecho educativo, debe cuidar que su intervención no sea hecha en la forma directiva tradicional, sino más bien la de ser un facilitador de los procesos de aprendizaje, porque en las nuevas prácticas pedagógicas, tanto el maestro como el alumno interactúan en la acción educativa, porque la acción de los educadores es trabajar por acercar cada vez más el “querer hacer”, al “hacer concreto”.

Proceso de Comprensión y Análisis

- Realizar un cuadro comparativo con el enfoque cognoscitivo y el enfoque humanista.
- Identificar cómo se manifiesta la actividad lúdica en el exterior del ambiente humano. Citar algunos elementos de análisis.
- Responder el siguiente cuestionamiento:
 - ¿Por qué se dice que la cultura afecta la actitud y proceder lúdico en las personas?
 - Conceptualizar de acuerdo al proceso de información los siguientes términos:
 - Creatividad
 - Pensamiento creativo
 - Ludoteca
 - Ludoterapia
 - Musicoterapia

Solución de Problemas

Interaccionar los diferentes enfoques del aprendizaje con la lúdica y de acuerdo a ello escoger 2 instituciones educativas de la localidad (una pública y una privada o una central y otra periférica) e identificar las actividades lúdicas que se realizan en ellas.

Hacer un análisis comparativo y con base en él, elaborar una propuesta pedagógica para superar las falencias que se encuentren.

Lúdica y Aprendizaje

Tener en cuenta lo siguiente:

- Ubicación de las escuelas (estrato).
- Cantidad de alumnos
- Recursos con los que cuenta la institución
- Intensidad horaria para las actividades lúdicas
- Métodos empleados para la enseñanza
- ¿Qué profesor se encarga de cada lúdica
- Y otras inquietudes o preguntas que le sirvan para realizar su propuesta

Síntesis Creativa y Argumentativa

Con base en la actividad anterior escribir un ensayo donde se expresen sus puntos de vista con relación a la importancia de la lúdica en la escuela y las posibilidades que ofrecen los lineamientos y las reglamentaciones emanadas del Ministerio de Educación Nacional.

Autoevaluación

Lúdica y Aprendizaje

1. Responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué es el aprendizaje?
- ¿Podría existir creatividad sin el aspecto lúdico de las personas?
- ¿Por qué la cultura afecta la actitud lúdica de las personas?
- ¿Por qué se afirma que sobre el pensamiento creativo se ha construido la ciencia y la tecnología?

2. Encerrar falso (F) ó verdadero (V) según corresponda y justificar la elección con argumentos precisos.

- Las pedagogías invisibles hacen hincapié en la transmisión performance
V___ F___
- La imaginación no es uno de los componentes fundamentales en la fuerza transformadora del hombre
V___ F___

3. Seleccionar la respuesta correcta:

- ¿Qué teoría del aprendizaje se refiere al aprovechamiento de la racionalidad humana?

- | | |
|--------------------|-----------------|
| a. Constructivista | c. Apriorista |
| b. Humanista | d. Cognoscitiva |

- La creatividad es:

- | |
|------------------------------|
| a. Un despertar del espíritu |
| b. Una forma de vida |
| c. Flexibilidad mental |
| d. Actitud de perfección |

4. Preguntas de selección múltiple con múltiple respuesta:

Este tipo de pregunta presenta cuatro opciones, numeradas de 1 a 4 de las cuales dos son correctas.

Lúdica y Aprendizaje

La combinación de las opciones correctas determina la letra que se debe marcar así:

Si 1 y 2 son correctas, marque A
Si 2 y 3 son correctas, marque B
Si 3 y 4 son correctas, marque C
Si 2 y 4 son correctas, marque D

- La lúdica está basada en:
 - a. La creatividad y
 - b. El conocimiento científico
 - c. La interacción persona y
 - d. La cultura
- Son principios del aprendizaje según Rogers
 - a. Expone situaciones conflictivas
 - b. Orientar la construcción de nuevas ideas
 - c. Independencia y creatividad
 - d. Aprender a aprender
- 5. Realizar en cuatro renglones una síntesis de cada uno de los enfoques: cognoscitivo, constructivista, y el humanista, tratando de incluir los aspectos más relevantes.
- 6. ¿Cuál de los tres enfoques (cognoscitivo, constructivista, humanista) permite aplicar los principios lúdicos en el aula de clase con mayor facilidad?. ¿Por qué?

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

ACERO JAUREGUI, José A. Módulo sobre fundamentos Teóricos de la Lúdica y el Juego. Especialización en Educación para la Recreación Comunitaria. Universidad de Pamplona 1996.

ARTEL, Rubén. Psicología del aprendizaje. México siglo XXI. Editores S. A. 1970.

BOLÍVAR, una aproximación al grupo de la lúdica, Revista Kinesis N° 22, 1995.

BONILLA, Carlos Bolivar. La cultura corporal de los adolescentes escolares. Neiva: USCO, 1997.

BUENAVENTURA, Nicolás. El cuento del PEI. Bogotá: Magisterio, 1997.

CAJIAO, Francisco. La piel del alma. S. I. Magisterio. 1996.

DE ZUBIRÍA SAMPER, Julián. La Pedagogía conceptual, en los modelos pedagógicos. Bogotá: Fundación Alberto Merani, 1994.

DIRELLO. Expresan lúdica creativa. Comunidad sur Montevideo 1990.

JAIMES, G. MANUEL. Psicología del aprendizaje. Educación Básica a Distancia Universidad de Pamplona, 2000.

JIMÉNEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Santa Fé de Bogotá. Magisterio, 1996.

KINESIS. Violencia, género y Lúdica en el fútbol. Armenia. 1996.

La Campaña en la Escuela. Ins. Para el desarrollo de la Democracia. Luis Carlos Galán. Bogotá 1994.

MATURANA, Humberto y DE REZEPKA, Sima Nisis. Formación y Capacitación Humana. Chile: Unicef - Chile / Dolmen, 1997.

PAZ, Octavio. La llamada doble. Colombia: Seix Barral, 1994.

QUINTERO, G y QUINTERO, J. La lúdica y el constructivismo. Universidad de Pamplona, especialización en Recreación Comunitaria.

SACRISTÁN, Jimeno y PÉREZ GÓMEZ. Comprender y transformar la enseñanza, 5º. De Madrid: Morata, 1996.

TORRANCE, P. Implicaciones educativas de la creatividad. Editorial aya salmance, 1976.

VELAZCO, María E. La recreación y la lúdica. Postgrado para la recreación comunitaria, 1988.

WOODS y HAMMERSLEY. Género y Cultura y Etnia en la escuela. S.1. Paidós. (En especial el trabajo: el sentido del humor como resistencia). 1995.

Lúdica y Aprendizaje

ZAMORA, Rolando y GARCÍA, Maritza. Sociología del tiempo libre y consumo de la población. Cuba: Ciencias sociales, 1988.