

Actitud lúdica en el maestro ... capacidad lúdica en el

alumno **Jesús
María
Pinillos G.** **81**

Con el presente mostrar una perspectiva pedagógica de la capacidad lúdica, analizada como un potencial del ser humano que al estimular su desarrollo le permitirá: ser..., interactuar..., y proyectarse en diferentes contextos. Aspecto que ha de ser tenido en cuenta por todas las personas que asumen la responsabilidad de formar-se, construirse o ayudar en este proceso a un grupo social determinado.

De todas maneras, invito a la reflexión más enfáticamente a mis colegas encargados del proceso de formación del ser humano desde el referente principal de las capacidades y habilidades motrices.

La actitud lúdica como una manifestación del ser del maestro

La pedagogía moderna visualiza al maestro como un facilitador, un

fomentador...¿De qué? es la pregunta que deberíamos hacernos diariamente. "¿Qué es lo que hago?, ¿qué sentido tiene?, ¿cómo llegué a ser de esta forma?, ¿cómo podría ser de otra manera?", son preguntas que nos sugiere el maestro australiano John Smyth¹ para complementar nuestra reflexión sobre la intervención didáctica.

El maestro debe estimular la recuperación o el refuerzo de la capacidad de asombro, de volver extraño lo conocido, lo cotidiano; de encontrar nuevos significados, nuevas relaciones entre los objetos, de encontrar estructuras subyacentes, de construir nuevos sistemas de organización. Debe ayudar a recuperar la actitud lúdica... aquella capacidad humana para reconocer la realidad de nuestro interior y de nuestro exterior, aquella capacidad para arriesgarse, para tolerar, para dar cabida a lo nuevo y a lo desconocido, simplemente para mantenernos conectados con la vida.

El maestro no puede ser un mero portador de información, un recipiente lleno de "juegos y habilidades motrices" listo para verterse sobre quien lo necesite, pues antes de ser un posibilitador es... persona humano... congénere... par... también en proceso de construcción permanente. Como tal, el maestro antes de fomentar., refleja, modela, expresa una actitud lúdica, un vivir creativo, o por el contrario., ya se ha dicho bastante al respecto de los maestros con resistencia al cambio

¿Qué fomenta la actitud del maestro? Primero, y porque lo refleja, irradia ese deseo de aprender, fomenta la divergencia de pensamiento, la inquietud, el desequilibrio.

¿Qué enseña el ser del maestro? Que sólo aprende quien desea, quien está motivado para descubrir nuevas habilidades, nuevas capacidades que le permitirán poseer y ser poseído por su entorno, por su cotidianidad; que sólo aprende quien desea transformar-se y transformar su realidad; que sólo aprende quien necesita suplir unas necesidades.

Licenciado, profesor de cátedra en el Instituto de educación física de la Universidad de Antioquia

¹John Smyth. "Una pedagogía crítica de la práctica en el aula". En: *Revista de educación*, N. 294 (1991), p.p. 275-300

¿Qué debe "saber" el maestro acerca de la capacidad lúdica?

La visión de la capacidad lúdica que se ofrece en este artículo hace referencia al potencial del ser humano, al instinto que le permite conocer la realidad por medio de su acción en una relación en la cual el sujeto interpreta su mundo exterior para intentar suplir sus necesidades y a su vez el mundo exterior le posibilita desarrollar estrategias de su personalidad para adaptarse a un determinado contexto.



En síntesis, la capacidad lúdica es la que permite al individuo la

comunicación y el desarrollo de la creatividad.

"La actitud lúdica es una característica de la personalidad creativa, del pensamiento creativo", es la capacidad de aprender jugando, dice Erika Landau². Las reglas y parámetros que surgen en la actividad lúdica configuran los modelos de comunicación intrapersonal e interpersonal que orientarán las relaciones con nosotros mismos y con los demás en el transcurso de nuestra vida. Además de las reglas, o factores formales, dicha autora incluye como parámetros de la actitud lúdica los siguientes.

- 1 Factores funcionales (instrumentos, circunstancias)
2. Factores dinámico-creativos
3. Fortaleza del yo (riesgo, libertad interior, comunicación intrapersonal)
- 4 Participación
5. Fuentes de ayuda (conocimiento, habilidad), planificación (incluidas las decisiones de los otros), y la comunicación interpersonal.

Es importante destacar el numeral tres como fuente motivadora para desarrollar el potencial creativo en el juego, la autora se refiere a la fortaleza del yo como la capacidad de riesgo del individuo para reaccionar a estímulos del mundo exterior con el potencial de su mundo interior

Capacidad lúdica...capacidad socio motriz..., componente estructural de los contenidos de la educación física

En los últimos años, la educación física como disciplina ha atravesado a nivel nacional e internacional, un proceso de desconstrucción y construcción de su objeto de estudio, sus fines, sus estrategias metodológicas, sus campos de intervención.

El juego tiene su presencia implícita en el campo de la motricidad humana pero como los demás contenidos de la educación física ha funcionado en forma aislada, sin un hilo conductor que oriente dichas capacidades y habilidades motrices. Además, ha sido utilizado más como técnica, que

²Erika Landau. *El vivir creativo*. Herder, Barcelona, 1987.

como estímulo al desarrollo de la capacidad lúdica en forma autónoma. En esta propuesta, retomo la concepción sistémica de la educación física de la española Marta Castañer³ como un modelo para asociar la capacidad lúdica con su perspectiva de la capacidad sociomotriz, modelo que nos da a entender que el potencial interior del individuo (introyección. en sus palabras, fortaleza del yo en palabras de Erika Landau) en la medida en que éste intercambia información como sujeto emisor o receptor con otros sujetos a través de un determinado código (lenguaje motriz, por ejemplo), en la proporción en que interactúa con el mundo de los objetos y su medio, desarrolla su capacidad expresiva, su capacidad imaginativa y su capacidad para con-vivir con otros.

Resumiendo, la capacidad lúdica debe ser repensada dentro de los contenidos de la educación física como un componente estructural del ser humano y que encuentra en la

acción motriz su máxima expresión. Debe ser repensada como un contenido posibilitador del desarrollo de la autonomía, de aprendizajes significativos, para suplir las necesidades del individuo y como una posibilidad de adaptación a la realidad.

La actividad lúdica como una estrategia metodológica

Pensar en la capacidad lúdica o en la actividad lúdica como un instrumento didáctico, podrían decir muchos autores, es como "romper el encanto" del placer, de la actividad por la actividad, de lo intrascendente..., de lo sin sentido; es tratar de ordenar el caos, dirían otros, o es hablar ya no de lúdica sino de juego.

Hablar de la capacidad lúdica como estrategia metodológica es como hablar de las capacidades fisicomotrices (fuerza, resistencia, etcétera) como procedimientos metodológicos para el trabajo en la educación física.

¿Cómo orientar la reflexión, entonces, para utilizar el contenido de la capacidad lúdica de la forma más adecuada con nuestros alumnos, con nuestros hijos, con nuestros empleados, con nuestros colegas?

Alguna vez me atreví a decir que lo que diferencia la lúdica del juego es el grado de intervención del maestro, el grado de autonomía o de heteronomía de los participantes. La rigidez normativa de un juego puede llevar a limitar la capacidad expresiva, la imaginación, la autonomía, así como la falta de normas, de acuerdos, en una actividad lúdica, dificultará una participación más significativa tanto individual como colectiva.

Soy un maestro con una buena capacidad lúdica, arriesgado, flexible, sin resistencia al cambio, conozco los principios básicos que sustentan la educación, reconozco las estructuras básicas que conforman mi saber específico, descubro la estructura subyacente de la capacidad lúdica en el ser humano, ¿cómo puedo intervenir adecuadamente?, sería, pues, la pregunta final.

³Marta Castañer. "Un modelo global de educación física en función de interrelación de contenidos: una propuesta curricular para la reforma". En: *Unisport*. 1991.

Por lo tanto, la anticipación al evento por parte del maestro debería llevarlo a pensar en los aspectos como:

Habría que recordar, entonces, cuál es el sentido de la intervención del maestro en el proceso educativo. Podría decirse que el fin último del sistema educativo, el que justifica al papel, es: promover el desarrollo de la autonomía personal, la calidad de las relaciones intrapersonales e interpersonales, propiciando ambientes de aprendizaje con actividades de significación endógena; es decir, que partan de la necesidad y deseo del alumno; educar para la vida, para la cotidianidad, para la responsabilidad, para defender los propios derechos sin violar los derechos de los demás.

Teniendo claridad de principios y de estructuras será más fácil nuestro papel en la organización de la teatralización lúdica, nuestro papel como motivadores del trabajo en grupo, nuestro aporte para sugerir la búsqueda de nuevas alternativas de solución, será más cálido nuestro aporte afectivo, habrá más convicción para invitarlos a la reflexión en torno a lo vivido en la situación lúdica.

1. ¿Las actividades lúdicas las proponen los alumnos?, ¿el maestro?, ¿ambos?
2. ¿Es posible modificar las reglas de tales actividades?
3. ¿Vehiculan ambientes con alto componente agónico?
4. ¿Son actividades con predominio de cooperación?
5. ¿Son formas lúdicas con posibilidades de expresión de ideas, sentimientos, sensaciones?
6. ¿Permiten el desarrollo de la imaginación?
7. ¿Posibilitan transferencias positivas en la vida cotidiana de los participantes?

Como se ve, la actitud de quien acompaña la actividad lúdica es mucho más trascendental de lo que creemos; por lo tanto, no debe limitarse simplemente a esperar los resultados de un juego, a llenar contenidos, a cumplir con unos parámetros utilitarios impuestos por una sociedad de consumo, los

requisitos de orden y disciplina de algunas instituciones. Nuestra intervención debe prestar una mayor atención a la gran cantidad de interacciones y relaciones subyacentes a la dinámica de la actividad lúdica, las cuales son el fundamento, el soporte, para el desarrollo del pensamiento creativo y la capacidad de con-vivir en un contexto determinado.

Las situaciones lúdicas serán, entonces, eventos organizados y seleccionados por el coordinador, los participantes o en forma conjunta, con sugerencias precisas por parte del facilitador con miras a ayudar a solucionar necesidades detectadas en dicha comunidad educativa o en un grupo social determinado.

Sintetizando, la actividad lúdica que utilicemos como estrategia metodológica debe propiciar el mejoramiento de las relaciones intrapersonales e interpersonales del grupo; fomentar interacciones más adecuadas con el medio; incentivar el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, y brindar seguridad y afecto.