

**LUDOAPRENDENCIA: LA MATERIA PENDIENTE PARA SUPERAR  
LA ESCUELA DESCONECTADA EN LAS SOCIEDADES  
LATINOAMERICANAS DEL SIGLO XXI**

Autora y Exponente: José Francisco Herrera Vargas

Universidad Estatal a Distancia

Director de la Carrera “Gestión Turística Sostenible”

Costa Rica

**Investigación Educación**



**INTRODUCCION**

Los modelos económicos vigentes redundan en la expoliación de los recursos de producción de las sociedades latinoamericanas mediante la estrategia de mantener encendidas las maquinarias depredadoras e impulsar en la zona sistemas educativos que erosionan la cultura local y merman el uso del potencial de los latinoamericanos en miras de un desarrollo sustentable en la región.

Dotado de una educación industrial, el sistema educativo en el aula se complementa con la educación no formal y los espacios recreativos del ser, en la línea de generar en ellos limitadas experiencias, tan pocas, que reducen la alternativa de conectores, de esas aprendizajes que finalmente permiten que el individuo perciba, re-signifique y aprenda.

El juego ha pasado de ser una experiencia cotidiana a un producto de privilegio. En espacios urbanos hacinados, las áreas de juego, del juego grupal que permitió la socialización de las comunidades latinoamericanas anteriores fluyendo en ellos el acervo y la identidad, quedan dispuestas para el recuerdo, situando en la realidad del niño del siglo XXI el espacio lúdico del dormitorio, donde solo puede interactuar con máquinas u grupos relativamente pequeños. La experiencia del juego, ampliado y de gran resonancia, se queda para pocos espacios de su agenda de vida, en áreas comerciales como campamentos y parques temáticos no acceso no universal.

Una educación para la sustentabilidad debe incorporar el juego y su agenda, como campo y no solo como mediación de aula, de manera que la infancia tenga opciones para jugar y acceda las potencialidades de conexión que le permite el juego y que se reflejan en su rendimiento escolar y en la aprendizaje de vida cotidiana, hoy y mañana.

## OBJETIVOS

- Dialogar en torno a la importancia del juego como elemento de la autopoiesis humana, generador de re-significación hacia la sustentabilidad de las sociedades latinoamericanas
- Explorar formas de incrementar los espacios lúdicos en las experiencias educativas en que participan las personas asistentes
- Intercambiar pareceres que permitan germinar espacios nuevos y capaces de proporcionar beneficios a las personas aprendientes cercanas a quienes participan de la experiencia.

## PROPOSITOS

- Explorar mejoras para los sistemas educativos latinoamericanos

## SOPORTE TECNICO

El taller se desarrolla en un ambiente que comparte experiencias lúdicas con momentos de reflexión. En la primera etapa se vive un momento de ludo-aprendizaje en el que se aplicarán mediadores lúdicos aportados por el expositor y en la segunda se desarrolla un conversatorio donde empleará un proyector y una computadora, para la proyección intervenga como generadora del diálogo, para el cual se adicionarán materiales como papel y lápices, útiles para registro de las ideas que fluyan y que posteriormente serán sistematizadas y enviadas a los asistentes mediante recursos electrónicos.

## DESCRIPCIONES

**El taller se desarrolla en un espacio temporal de 70 minutos. En los primeros 30 se desarrolla un juego** que tiene como finalidad generar un punto de encuentro entre los participantes para desplegar un diálogo y la búsqueda de soluciones en los contextos de los asistentes al paulatino problema de la exclusión de lo lúdico en la infancia latinoamericana, que tiene como consecuencia la reducción de las potencialidades conectoras de cara al aprendizaje.

La globalización ha traído multitud de consecuencias para las sociedades latinoamericanas, algunas de las cuales ponen en entredicho el acceso de las nuevas generaciones al acervo cultural que identifica estas mismas sociedades, al tiempo que representa una erosión de potencialidades para individuos condenados a acrecentar las hordas de maquileras de todas las disciplinas.

Las posibilidades de romper los círculos dependerán de las experiencias de aprendizaje a que las generaciones sean expuestas, siendo el juego uno de los primeros elementos de

## MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION

urgente consideración en tanto forma parte de aquellos que han sido excluidos por la institucionalización globalizadora en general y la educación industrializada en particular.

Los espacios que ayer fueron escenarios lúdicos, donde las generaciones anteriores aprendieron a ser al calor del juego, como expresión de la cultura y la identidad latinoamericana, han sido ocupados por toda suerte de entidades de reproducción de capital, y aquellos que han quedado libres, son tomados por otras formas de reproducción monetaria como el narcotráfico, cercenando el paisaje lúdico de la vida de la infancia, enviada a “jugar al cuarto”.

En el dormitorio, las posibilidades lúdicas del menor se reducen a la interacción con máquinas programadas para programarle como un ser adiestrado, con competencias que lo conecten con otras máquinas, desde las cuales contribuya en la misión de reproducir el capital, propósito final del modelo.

Las experiencias lúdicas tradicionales, los juegos grupales, las actividades de equipo, las placenteras que le permiten conexión consigo, con los otros y con lo otro, quedan reducidas a momentos puntuales en la agenda de infancia con altos porcentajes de exclusión, y en algunos casos, estas experiencias forman parte del campamento, privilegio de quienes pueden tenerlo.

**La escuela latinoamericana del Siglo XXI tiene ahora un nuevo reto: la incorporación del juego en la agenda escolar.** No se trata únicamente de tomar el juego como una mediación para facilitar el aprendizaje de los temarios complejos o llamar la atención sobre aquello que de otra forma resulta de poco interés. El reto es mayor.

La escuela debe incorporar a su agenda horas de juego, de juego grupal, colectivo, tradicional, placentero, tal como las generaciones anteriores lo tuvieron después de clases, en el patio, en la plaza, el parque y las casas de los amigos.

La reducción del espacio lúdico amenaza con reducir a su vez las posibilidades de conexión del menor latinoamericano como sujeto, mermando alternativas de aprendencia, de codificación que sean de utilidad para la constante re-significación, elemento clave del aprendizaje, ese que se produce en el planeta, como aula vital de todas las criaturas.

Eludir esta labor implica reducir las libertades, mermar las potencialidades, ajustarse a la agenda de la educación industrializada, ajena del interés del desarrollo de los pueblos, donde la memoria colectiva, el acervo, la identidad deben estar presentes para fortalecer los pueblos latinoamericanos.

Uno aprende a jugar y el juego le provoca aprender

El humano es un ser lúdico. El juego es elemento propio de su naturaleza. Es un mediador que le faculta para desarrollar parte de sí mismo y que a lo largo de la existencia respalda procesos de aprendencia y resignificación en la búsqueda constante de sentido.

Interviene en el desarrollo de características humanas como lenguaje, razonamiento, codificación, que conducen socialización, re-significación, relaciones consigo, con el otro y con lo otro. Contribuye al desarrollo de posibilidades humanas para manejar el simbolismo, el lenguaje y la operación de acciones importantes para la vida, como manejar el cuerpo y ayudarse a incrementar las capacidades y las funciones con el empleo de herramientas.

El ser humano aprende a jugar y el juego le media, provoca y permite aprender.

El juego participa en el desarrollo de la persona con al menos seis funciones clave. En un primer momento el juego le permite a la persona experiencias relacionadas con lo sensorio-motriz. Un segundo conjunto de juegos le permiten simbolismos para una etapa pre-operativa y en tercer sitio ubica juegos de reglas desde los cuales la persona pasa a operaciones concretas.

Bunner (Reyes-Navía, pág. 45) destaca otros tres aspectos en los que el juego permite desarrollo por cuanto merma las consecuencias de los actos y ayuda a reducir los riesgos y manejar la incertidumbre. Igualmente le permite a la persona ensayar conductas y combinaciones de ellas antes de aplicarlas en un caso oportuno y finalmente le ayuda al ser a incorporar en sus actos instrumentos con los cuales aumenta sus funciones y capacidades.

El juego atiende desde las primeras edades la construcción del mundo en el espacio propio de la persona y la inserción del ser en el ritualismo. En su capacidad mediadora de aprendizaje, el juego Freud retoma la ubicación del juego en los espacios placenteros de la fantasía y lo considera una actividad regida desde el sujeto que construye su mundo, o lo que es igual, reconstruye para sí el mundo a partir de lo que percibe del entorno y deja entender que la antítesis del juego no es la gravedad sino la realidad. (Reyes-Navía, pág. 17.18)

En ese ejercicio de creación a partir de lo creado, el juego es parte de procesos humanos entre los cuales se ubica la asociación, la internalización de elementos del entorno en su vida, la experimentación y la re-significación de las cosas captadas.

Klein ha aportado que el juego dispone de un valor interpretativo. Esa función edificadora se verifica tanto en la infancia como en las edades posteriores, pero transformada de lo que Freud considera del juego a la poesía, ambas residentes en el espacio de la fantasía y tanto una como la otra terminan siendo lo mismo pues la persona no tiene la capacidad de renuncia, sino que “no hacemos más que cambiar unas cosas por otras; lo que parece ser una renuncia, es en realidad una sustitución o una subrogación” (Reyes-Navía)

Otra de las funciones en que interviene el juego es la construcción de rituales propios, entre los que igualmente es posible ubicar el ensayo y los roles con el grupo, elaborados por el individuo como aprendizaje en convivencia. En esta dinámica, Erickson asocia al juego con el arte, como estrategia de desarrollo de estos aspectos del ser y tanto Winnicott como Klein le ayudan a Reyes-Navía a relacionar el juego con la construcción de aspectos culturales desde la cultura y la persona misma (Reyes-Navía, págs. 32-34)

## MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION

Jean Piaget (Reyes-Navía, pág. 45) lo ubica en los primeros momentos en que se inician las actividades semióticas, de modo que el juego le permite al ser elaborar los significados desde los cuales llegará a manejar los lenguajes de su grupo social y con ellos podrá interactuar y elaborar sus propios conocimientos, transitando de la inteligencia práctica a la representación mental.

El juego le ayuda a la persona a conocer, interpretar y por tanto construir el mundo, pero además, a actuar en el entorno atendiendo las características que éste presenta y adicionalmente, a desarrollar una semiótica de y en torno al mundo. Es así como el juego contribuye a que el ser avance de una inteligencia práctica a una inteligencia del discurso, siguiendo la propuesta de Wallon (Reyes-Navía, págs. 48-50)

En el marco de la aprendencia que conlleva la autopiesis humana, la persona aprende a jugar y el juego le media para aprender. Vestido de placer, el juego es un ejercicio y un espacio donde la persona puede accionar la información que recibe del entorno y manipular sus saberes con la exquisita operación con que moldea la plastilina, sintiendo en sus manos la textura de lo que es posible modificar y revolviendo texturas y colores a lo que se antoje, dando como resultado un crear interesante y nuevo que igual puede desechar o reservar.

Su matiz placentero permite que la persona ensaye, descarte, intente, edifique, invierta energía con amor y se devuelva a sí misma placeres y amores a partir de la aprendencia.

Este ejercicio lúdico es posible arrastrarlo a lo largo de la vida y aplicarlo a todos los procesos autopiéticos que recurren una y otra vez en todas las actividades, sean de información, de conocimiento, de relaciones, de lenguaje, entre otras.

Las sociedades contemporáneas han abandonado el juego como actividad cotidiana. Algunos contextos reducen el valor al juego y lo someten a una desvalorizada imagen de lo infantil, motivando a las personas a extirparlo de su agenda bajo argumentaciones fraccionadas y visiones estereotipadas de su **desarrollo** evolutivo, cual si fuera un asunto que se dejara en el crecimiento. Cuando el ser humano logra romper esas condicionantes y retoma el juego como recurso mediador; como plataforma de aprendencia aplicable para experiencias tan enriquecedoras como el dominio de una nueva lengua vindica una de sus naturales características.

Vindicar el placer genera más placer, nutriendo de energía a los sistemas que permiten mayor aprendizaje. En tales condiciones es posible observar que el proceso de aprender es fácil, es manejable y placentero porque es –perdonando lo peyorativo que pueda tener esta frase construida- se torna “como un juego de niños”.

Cuando los procesos de aprendizaje adquieren carácter lúdico pasan a ser aliados y permiten que el sustrato de conocimiento pierda el cascarón de “formal” para que adquiera utilidad y permita edificar muchos más que “una suma de citas citables”.

El juego permite la aprendencia del poeta, el colorido semiótico del pintor, plasmar la forma escultórica o la recreación teatral. Lúdico es el resultado del arquitecto, el texto que

retoma el imaginario social y pone a vivir personajes que no existía, o la canción y hasta la sentencia que es resultante de la interpretación de los hechos que no se vivieron.

Juego es el plato que llega a la mesa sin receta previa y como ensayo de sabores creados a partir del amor.

Juego es tanto el resultado como el proceso y juego sigue siendo la información que se desprende de ello para que las otras criaturas generen su aprendencia particular.

Los factores que dibujan el paisaje de las sociedades contemporáneas evidencian un abandono del juego como alimento, como resultado de estilos de vida enfermizos que nos reafirma Paul Pearsall cuando concluye que las personas enferman a falta de diversión.

Hay en nuestras sociedades del Siglo XXI un síndrome de carencia del deleite, una falta de alegría, de cantidad diaria de dicha, necesaria para reproducir la salud física y psicológica.

El Ludo-aprendizaje y el desarrollo sustentable latinoamericano

Desarrollo conlleva la mejora de calidad de la vida de la gente, de toda, y no únicamente de aquella que ostenta el capital. Significa una distribución justa de los resultantes de la reproducción del capital de manera que las personas vivan y no únicamente sobrevivan; que sean y tengan la posibilidad del ejercicio de ser sujetos de la vida y no únicamente instrumentos de un sistema que los incluye tan sólo como instrumentos de labranza o insumo de reproducción monetaria.

Desarrollo significa garantía de manejo del medio en términos tales que el ambiente disponga del tiempo que la naturaleza tarda en reponer aquello que es empleado como materia prima en los procesos de trabajo, desde los cuales se producen bienes que reproducen capital.

El desarrollo sólo es en tanto mejora la calidad de la vida de las personas y garantiza un manejo de respeto al ambiente, por tanto, el desarrollo es humano y sostenible.

En contraposición al desarrollo se ubica el crecimiento, fenómeno que describe el aumento de las cosas –como el capital– a partir de la exposición y los ordenamientos que lo multiplica. Así, mientras el desarrollo genera mejoras en la calidad de vida, el crecimiento provoca incrementos de capitales en las manos de los capitalistas. Mientras el desarrollo incluye al ser humano, lo hace sujeto y atiende responsablemente los recursos y las condiciones de la naturaleza, el crecimiento aprovecha la fuerza de trabajo y los recursos naturales con la única finalidad de multiplicar el rendimiento del capital. En un esquema de desarrollo las personas son sujetos que viven, en tanto en el esquema de crecimiento, son seres que participan en el mercado hasta que sus fuerzas les permiten trabajar y sobrevivir, expulsados de la realidad mercantil en tanto sus capacidades como trabajadores se reduzcan o inhiben.

## MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION

El crecimiento es un juego de manos, un juego con fuego, que deriva en peligro. Frente a ello, hay otras formas de jugar. Hinkelammert y Mora (2005) retoman la vitalidad de trabajar desde la utopía, aquello que carece de lugar, como una ruta para llegar a un tipo de sociedad mejor, labrada desde la decisión, la política y el movimiento.

Utopía, por tanto, puede ser resignificada, pasando a darle un sentido de idea regulativa frente a los significados de espacio imposible o de posibilidad globalizada.

En un contexto donde se impulsan las energías hacia el alcance de una sociedad abierta de mercado y competencia, la ruta de otra sociedad parece ser aquella donde la justicia, la inclusión, y la vida priven sobre la mercancía y el fetichismo que sostiene su reproducción.

De las voces de Hinkelammert y Mora (2005; 399) vale la pena resonar que la realidad es la realidad de la vida y que real es aquello con lo que se puede y se necesita vivir como la naturaleza y la comunidad humana, esas que la sociedad globalizada se ha encarado de cercenar en forma paulatina y dejar fuera de agenda para las grandes poblaciones a las cuales sumerge en la participación enajenada.

Revalorar al sujeto como ser vivo, con condiciones y libertades para disfrutar su condición vital y no subordinar su vida a los designios de la productividad de cara a la generación de riqueza que se acumula en pocos estratos, figura como uno de los hilos de ese necesario tejido para la nueva sociedad utópica.

El espacio lúdico reviste aquí nuevos valores. El juego, ese ejercicio placentero que conecta con el ser, con lo social y con el entorno y que como recurso grupal es socializador ha sido uno de los primeros elementos en ser aniquilados de la agenda de las grandes masas, en la sociedad globalizada. El reordenamiento del espacio planetario de cara a la globalización reduce hasta la anulación el espacio lúdico, abrazando todo espacio disponible para el placer ahora en espacio urbano saturado, donde el juego se desplaza de los espacios abiertos a los espacios cerrados y se ve obligado a migrar de la plaza, el potrero, la calle, la naturaleza misma, al dormitorio.

Así, se restan posibilidades del juego de grupo que permite socialización y se incrementan las alternativas del juego individual con máquinas que fragmenta, condiciona el placer y estupidiza en el tanto aísla al individuo de las aprendizajes de acervo, de conectividad, de relacionabilidad que son posibles en los coros, los juegos de grupo, las aventuras con la muchachada del barrio.

La máquina desplaza al grupo y cuando lo provoca es sólo para reafirmar el fetiche.

Al descartar al grupo sumerge al ser en escenarios donde no es necesario valorar a las personas –ni siquiera conocerlas- y privilegia la relación con la maquinaria, con y contra la que va ahora a jugar, a entrar en relación, en convivencia.

Frente a esa realidad, el juego es uno de los elementos claves de la nueva utopía y por tanto, al área de juegos es un espacio y un recurso trascendental en la educación del siglo XXI.

Espacios lúdicos amplios, abiertos, disponibles para la socialización, son fundamentales en la nueva escuela.

Momentos de juego, de placentero ejercicio lúdico grupal donde las personas puedan aprender aquello que las generaciones anteriores hicieron en sus momentos fuera de la escuela, donde ahora el niño y la niña globalizados dedican a interactuar con máquinas, son irrenunciables.

La generación de espacios lúdicos de mayor jerarquía, tales como parques, museos, plazas, polideportivos, cobran mayor importancia que en otras épocas de la humanidad donde esos lugares eran especialmente para el esparcimiento o el almacenamiento del acervo.

“Salir a jugar” seguirá siendo un imperativo vital que en la práctica ahora deberá ser posible en el espacio escolar, de manera que salir a jugar en el sentido grupal y placentero del término sea posible en el mismo espacio donde se comparte con individuos de edades similares, ausentes ahora en el contexto del hogar y el barrio.

“Salir a jugar” incluso sustituirá o se irá transformando en sinónimo del anterior familiar “salir a pasear” en tanto que en la sociedad de espacios reorganizados, el momento y el espacio lúdico quedará paulatinamente posible en los instantes de descanso y de reencuentro familiar, para al menos los núcleos familiares que al parecer tienen tal cosa como privilegio.

El juego ya no es tácito aunque quede en recuerdo grato de la infancia de muchos y por tanto hay que volver a ubicarlo en la agenda de la utopía, entendida esta como movimiento, como hatillos del nuevo camino en la aventura de la humanidad.

Mientras la humanidad se encuentra en una zona de encrucijada, donde se cuestiona su acceso al futuro por las condiciones del entorno que no solo marcan reducción de los recursos naturales sino además calentamiento global y erosión de las capas protectoras del planeta –como el ozono- una mirada hegemónica dicta un destino común sin comunidad y somete a la exclusión todo aquello que resulte contrario a los intereses de la reproducción de capital.

Emerge el reto de un destino planetario, de un desarrollo, que incluya a todas, a todos y a todo. Yace el grito de la resistencia y afloran las ideas revolucionarias.

En los barrios más acomodados de la aldea planetaria vive el 18% de los pobladores y entre ellos un reducido grupo hegemónico lanza al ruedo un juego que ensaya la reproducción del capital a la enésima potencial, gracias al soporte de la tecnología de máquinas, a expensas de los recursos que finalmente lo reproducen: el trabajo y la naturaleza.

Humanidad y medio se ven anulados en los intereses del capitalismo pese a ser el centro que hace posible la rentabilidad, finalidad de los poderosos.

## MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION

El proyecto se tiñe de color global con el lenguaje, sólo para justificarse. No es un modelo global sino globalizante, maquillado en los conceptos de lo sostenible y defendido con mascaradas de desarrollo y más aún de desarrollo humano, que sólo acentúan la encrucijada.

Vamos a la escuela, vamos a jugar

La educación, constructora de los destinos, tiene en lo lúdico un nuevo recurso perturbador desde el cual puede provocar cambios, impactar en la construcción de aprendizajes que irrumpen los modelos deterministas: el recurso lúdico esta vez puesto en el escenario real donde el juego mismo se origina y no ya, no ahora, simplemente como una mediación de aula.

En las erosionadas realidades tercermundistas, el juego debe ser una experiencia de escuela, que ayer las generaciones la tuvieron en el barrio, ese escenario secuestrado por la globalización a expensas de que lo ocupa para generar dinero.

La reducción del espacio de todos y la mutilación del espacio del juego en las comunas, mandó los juegos al cuarto, a los lugares achicados donde sólo pueden tener cabida los aparatos de mano, programados para programar, condicionados para condicionar modelos cohesionados del modelo de ser esperado por la sociedad capitalista que disfraza sus génesis en vocablos totalizadores como globalización.

Al tiempo que no ocupan el amplio espacio en la plaza estos juegos mecanicistas globalizados igualmente reducen las potencialidades de conectividad que brinda el juego real –el grupal de todos los tiempos anteriores- al ser con el entorno, al individuo con la comunidad, con los congéneres, con la vida y consigo mismo.

El nuevo juego -electrónico también como el casino que administra la maquinaria de producción y defolia el planeta- ciertamente permite desarrollar otras habilidades, pero aquellas que especialmente serán útiles para la reproducción de capital, para el trabajo entendido ya no como espacio de realización creativa del sujeto sino como razón existencial temporal del objeto laboral cuya calidad de vida reduce la globalización a las etapas productivas.

La educación, propulsora de los destinos, está llamada a retomar el juego y a ofrecerlo en la experiencia de la escuela, ese juego comunitario desde el cual la persona se conecta consigo y con el grupo, con la cultura y con la vida, como eje desestabilizador de la economía globalizadora y como recurso de resistencia hacia la libertad.

No hablamos de usar lo lúdico como un recurso mediador, aunque ello importe también, sino de ofrecer en la experiencia escolar el espacio del juego, el juego mismo como actividad humana que es.

Hacer posible que la infancia juegue en espacios de tiempo y de lugar diseñados para ello, con compañeros de juego, con temas de juego, con libertades de juego, como ayer lo han

tenido las generaciones antes de que la globalización redujera los espacios de convivencia y marginara las acciones lúdico-ambiente-grupales.

Uno de los momentos de escuela –tal como ahora se dedican a matemática o ciencias- debe ser empleados en juego, en la zona de juegos.

Eludir esa alternativa es cercenar el juego en muchos casos, especialmente en los de aquellos millones de infantes que crecen en caseríos sin plaza, sin cancha, sin bosque, donde la globalización se ha encargado de minimizar el espacio colectivo por la vía del urbanismo, de la generación de actividades económicas o zonas de inseguridad que alejan paulatinamente a los infantes, obligándolos a jugar en el dormitorio, con máquinas y juegos controlados cuyas estimulaciones son igualmente programadas.

Así, uno de los retos impostergables de la Educación del Siglo XXI es el juego, elemento perturbador por excelencia. En planeta que reduce el espacio lúdico al filo de la desaparición en los entornos comunitarios, la escuela, como espacio social y de convivencia, debe incorporar una zona de juego a su cotidianeidad.

Más que un espacio de paréntesis entre clase y clase, ese que hemos llamado recreo, la zona de juego pasa a ser un aula, un laboratorio, un espacio obligado en donde las personas puedan compartir al menos una porción del tiempo que dedican diariamente al aprendizaje.

No se trata ya de un área de entretenimiento, de un minuto recreativo. La zona de juego es un espacio lúdico donde las personas que asisten a los procesos educativos puedan conectarse desde el juego consigo, con el grupo y con el todo. Es una plaza dentro del horario escolar. Es el juego que las generaciones anteriores tuvieron después de la escuela, ahora en su entorno.

Jugar es un ejercicio natural, ejercido desde el vientre materno para la conectividad, la construcción del lenguaje, eso que nos permite ser en tanto humanos y que nos permite tejer como seres ludoaprendientes.

La experiencia del juego debe ser además, fundamentalmente en la infancia, tanto como lo son los momentos de conectividad neurálgica en los dos primeros años, de conectividad hormonal en la adolescencia o de conectividad trascendental en la adultez.

Esto hará más factible la sobrevivencia de la especie humana, primera de todas las amenazadas por el esfuerzo de globalización que ella misma emprende, porque las personas –tal como las hemos conocido con la historia, de carne y hueso, de sueños y esperanzas, de errores y malentendidos, sucumben en un sistema de capital donde son en tanto produzcan, sumergidos en la línea de la maquila que ordeña la ubre de a orbe.

Juego, luego co-existo

Simón Rodríguez llegó a entender: lo que no existe no interesa. La narrativa desde el paradigma moderno ha ocasionado una disociación humana con la naturaleza que ha

## MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION

llevado a un distanciamiento so pretexto de ser designado para la dominación, posición verticalista desde la cual se impide la relación, la coexistencia y la religación.

La ausencia de significado del mundo natural para grandes comunidades tecno-urbanizadas propicia la explotación a ultranza de la naturaleza y acelera el paso de la humanidad a las fronteras de los equilibrios vitales comprometiendo la sostenibilidad, de todo pero más aún de la misma especie humana.

Revertir esa vorágine depende -en parte- de la educación en tanto ella es mediadora de aprendizaje y contribuye a la edificación de la cosmovisión desde la cual se existe. Por ende, situar el aprendizaje en el espacio que le permita al ser humano percibir placer y significar la naturaleza hasta la sacramentalización y el respeto de la vida, es calve para establecer una relación de coexistencia desde la ética, que sea capaz de reducir la brecha entre el desarrollo entendido desde la tecno-ciencia y la conciencia a que María Novo hace referencia (Novo, 2006).

En las acciones mediadoras de la educación, se deben privilegiar estrategias, especialmente entre aquellas que corresponden con la naturaleza, desde la naturaleza, capaces de desplegar acercamientos que lleven a significaciones profundas y a relaciones de coexistencia.

El juego es el mediador natural entre el ser humano y su entorno y tiene por tanto la capacidad de conectar al sujeto con cada elemento de la vida que se ubica en el cosmos, iniciando con aquellos que están en su ambiente y extendiendo el saber a la totalidad de los que se ubican en el cosmos, acercados por su conocimiento.

Esos ejercicios lúdicos que el ser humano conoce desde su entorno prenatal le son útiles a lo largo de su existencia para establecer significados, para dar contenido a las cosas de las que se entera, significados desde los cuales sustentan relaciones de coexistencia dando paso al desarrollo de significaciones afines a la sostenibilidad; de modo que se presenta una premisa en torno al ejercicio vital de la confraternidad: juego; luego co-existo.

**La mediación parece tener diferentes niveles dejando resultados distintos y complementarios.** La primera mediación requerida es informativa. La segunda una mediación comprobativa y la tercera, que es la más importante, es una mediación es lúdico-relacional.

En la mediación informativa se establece una relación del sujeto con el dato. El niño se entera que existen las cosas a través de sus nombres, ubicaciones, utilidades. Para ello se tornan operativos tanto el lenguaje como especialmente la palabra ajena, que se ubica regularmente en las referencias del acompañante, sea el maestro o el autor que le narra con ayuda de la escritura o los medios audiovisuales tales como la radio y la televisión. En este nivel de mediación, se registra apenas un acercamiento con el dato pero las etapas posteriores hacen que ese dato cobre valor en el significado y propicie la convivencia por la decisión.

La segunda mediación estimula la relación comprobativa. El sujeto toma el dato y lo acerca a sus saberes para filtrar con ellos nuevos valores del dato. Aquí media el nuevo dato; emanado de la palabra interna que se ubica en el sustrato de conocimiento del aprendiente. El análisis da paso a un aprendizaje significativo.

El mayor nivel del aprendizaje se registra en el tercer nivel de mediación: el lúdico-relacional

En nivel el sujeto toma el dato nuevo, producto de su propio aprendizaje y juega con ese conocimiento adquirido con mediación de la creatividad, de modo que se permite la significación personalizada del dato, la cual es capaz de generar usos ludo-placenteros a partir del nuevo conocimiento. Al propiciar la creación placentera es posible la germinación de las resonancias que permiten sus talentos: la poesía, el canto, el movimiento, la arquitectura, la plástica, la tecno-ciencia, la matemática. Todo es resultado del ludo-aprendizaje, estado que hace posible la resignificación y que impulsa el aporte desde la decisión.

Jugar permite significar y establecer relación sostenible a través del amor

El sujeto entra en contacto con todo mediante la exploración los elementos del entorno. Los hace suyos en el aprendizaje significativos y los eleva para resonar con ellos en la creatividad, resultante de su juego táctil, de la creación con sus propios significados, iniciados en valores sensoriales que evolución a la co-creación.

El niño llega a la arena. Percibe su textura, la palpa y explora con un palillo propiciando un charco lo observa. Retira algo de arena, la manipula la moldea y entonces arquitecta un paisaje que se encuentra en su sustrato. Primero edifica un castillo con un lago al frente, la goza. El juego le propicia placer y juega y juega. Desde esas significaciones que el niño establece es posible la ética porque desde allí la playa se convierte en un lugar de significado y estará dispuesto a co-existir con ella en una relación de desarrollo que es afín a la ética de la sostenibilidad.

El juego es un agente de referencias en la cosmología porque al poner en contacto al sujeto con el entorno propicia la construcción de la imagen de las cosas. Al ser un ejercicio socializante en donde el sujeto utiliza el conocimiento tecno-científico y la cultura como marcos simbólicos permite una ligación transcultural permeabilizadora de pueblos y sociedades, momentos históricos y otros sustratos de saber, que permite valorar y revalorar, establecer y restablecer relaciones y hacer las interconexiones posibles para la religación con el todo.

La escuela latinoamericana debe desmontar sistemas de educación industrial y tomar una ruta que permita que las experiencias de la educación desarrollen el potencial de ético, intelectual, creativo y sustentable de las generaciones, sin que ello represente una renuncia a la identidad ni a los entornos, herencias de los pueblos.

## **MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION**

Constructora de paz, de solidaridad, de desarrollo, la Educación debe atender los vacíos de la sociedad y aprovechar los recursos, no renunciar a la identidad so pretexto de modernidades edificadas en otras latitudes con la finalidad de erosionar el destino.

En ese contexto, la ludoaprendencia es una materia pendiente para superar la escuela desconectada en las sociedades latinoamericanas del Siglo XXI

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Asmman, H. (2002). Placer y ternura en la educación. Hacia una sociedad aprendiente. Madrid: Narcea S.A. de Ediciones.

Bohm, David. (2002). Sobre el diálogo. Barcelona, Editorial Kairos.

Calvo, Carlos.(2010) Complejidades educativas emergentes y caóticas en la escuela lineal. Ponencia, En: “III Congreso de Interdisciplinaredad”. Costa Rica: Universidad de Costa Rica, Febrero, 2010.

Goleman, Daniel. (2003). Emociones destructivas cómo comprenderlas y dominarlas. Argentina. Ediciones B Argentina.

Gelb, Michael J (1999) Inteligencia Genial. Colombia: Editorial Norma

Gnof, S. (2008). El juego Cósmico. Barcelona: Kairós S. A

Grof Stanislav. (1994, Marzo). Más Allá del cerebro. Nueva Conciencia. Grof. (pp. 92).

[http://books.google.co.cr/books?id=4xcQ6pJqbX0C&pg=PP2&dq=el+juego+y+el+nuevo+paradigma&hl=es&ei=YMoTJHJIcL68AaH1bnWDA&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=8&ved=0CEoQ6AEwBw#v=onepage&q&f=false](http://books.google.co.cr/books?id=4xcQ6pJqbX0C&pg=PP2&dq=el+juego+y+el+nuevo+paradigma&hl=es&ei=YMoTJHJIcL68AaH1bnWDA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=8&ved=0CEoQ6AEwBw#v=onepage&q&f=false) Recuperado el 2 de octubre de 2010.

Gutiérrez, Francisco y Prieto, Daniel (2002) Mediación pedagógica. Guatemala: Universidad de San Carlos.

Jiménez Velez, Jorge (2007) La inteligencia Lúdica. Colombia: Editorial Norma

Maturana, H. y. (2003). De máquinas y seres vivos. Autopeiosis: la organización de lo vivo. . Buenos Aires, Sexta edición: Grupo editorial Lumen.

Maturana, H. y. (2007). Amor y Juego. Fundamentos olvidados de lo humano. Séptima edición. Chile, Cunicaciones Noreste, Ltda. En Googlelibros, recuperada el 10 de octubre de 2010.

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

Novo, María (200 (Novo, 2006) El desarrollo sostenible, su dimensión ambiental y educativa; Madrid, Pearson educación.

Reyes-Navía, Rosa. (1998) El juego. Procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología. Colombia: Aula Abierta.

Sánchez Rossini, M. A. (2008). Educar es creer en las personas. Madrid: Narcea S.A. de Ediciones.

Schumacher, Fritz. (1994, Marzo). Una Economía como si la Gente importase. Nueva Conciencia.

