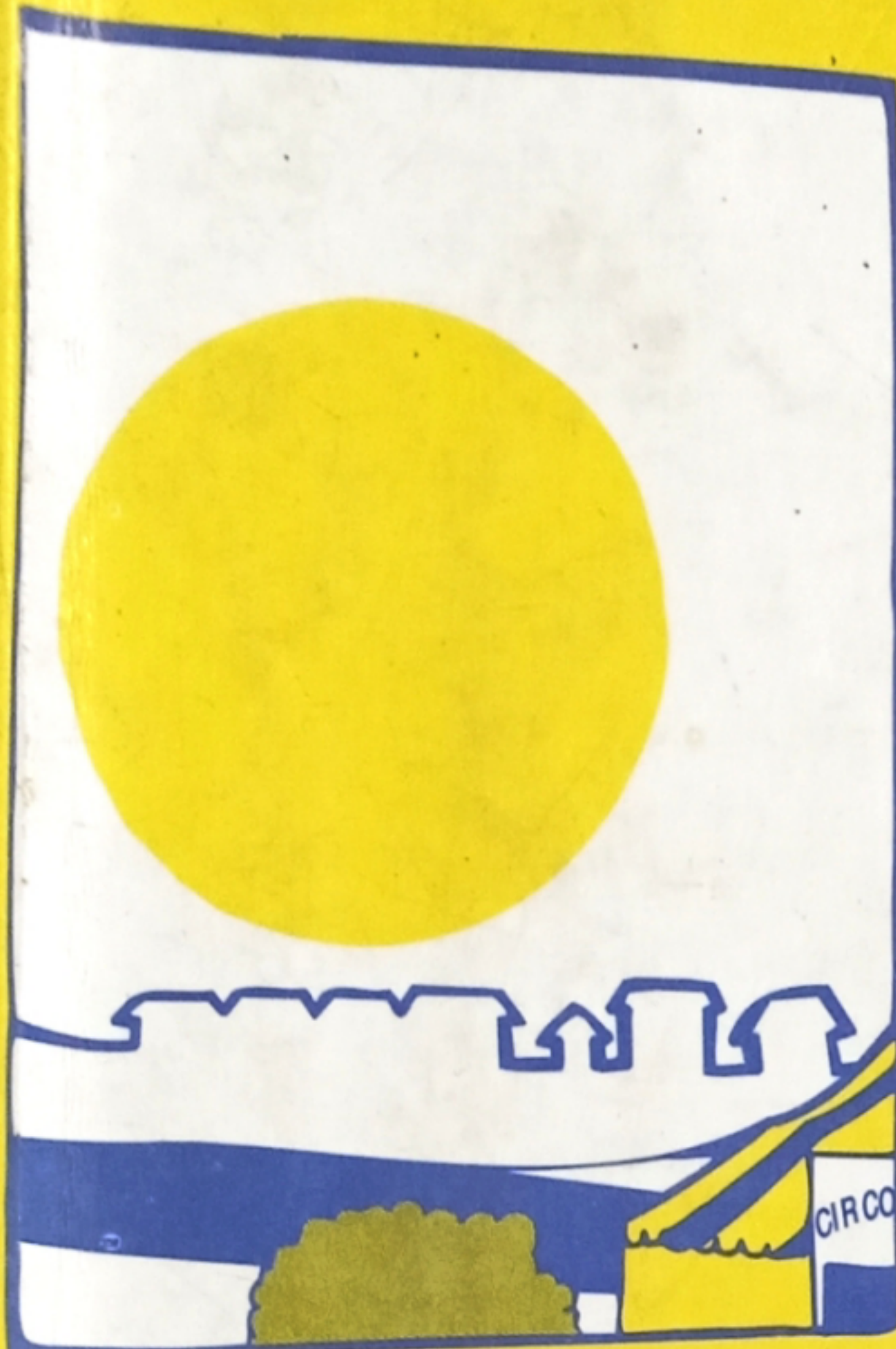


# EL JUEGO - LUDOTECAS



01

Raimundo Dinello

# DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS

## Artículo 26

*1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.*

*2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.*

*3. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.*

. . .

## Artículo 28

*Toda persona tiene derecho a que se establezca un orden social e internacional en el que los derechos y libertades proclamados en esta Declaración se hagan plenamente efectivos.*

. . .

**Declaración adoptada en la Asamblea General de las  
Naciones Unidas el 10 de diciembre de 1948**

## **Milonga de andar lejos**

*Que lejos está mi tierra  
y sin embargo que cerca,  
o es que existe un territorio  
donde las sangres se mezclan.*

*Tanta distancia y camino;  
tan diferentes banderas  
y la pobreza es la misma  
los mismos hombres esperan.*

*Yo quiero romper mi mapa  
formar el mapa de todos  
mestizos, negros y blancos,  
trazarlo codo con codo.*

*Los ríos son como venas  
de un cuerpo entero extendido  
y es el color de la tierra  
la sangre de los caídos.*

*No somos los extranjeros  
los extranjeros son otros;  
son ellos los mercaderes  
y los esclavos nosotros.*

*Yo quiero romper la vida  
como cambiarla quisiera  
ayúdeme compañero,  
ayúdeme no demore  
que una gota con ser poco  
con otra se hace aguacero.*

**Daniel Viglietti**

# EL JUEGO - LAS LUDOTECAS

De todo tiempo el ser humano comienza su vida haciendo ensayos para en cada nueva experiencia descubrir su entorno, aplicando sus posibilidades de interacción que le permiten crecer en el decorrer de los tiempos. Tiene curiosidad, experimenta, integra un aprendizaje; se orienta hacia otro movimiento,... es decir que juega con sus potencialidades y objetos que están a su alcance.

El juego es la vía natural de los aprendizajes que le permiten crecer. La comprensión de este fenómeno fue algo olvidada en una época que no se atendía al niño sino solo al “pequeño” futuro hombre productivo. Sin embargo, en la actualidad reconociendo a cada período evolutivo su trascendencia, se redescubre el valor educativo del juego.

También son una evidencia de actualidad que nos problematiza y perjudica al crecimiento de muchos niños: **a)** el avance del urbanismo en desmedro del espacio libre para el juego; **b)** la coacción de propuestas político-económicas que conllevan el creciente número de niños abandonados, algunos socialmente, otros afectivamente; **c)** la demora en crear nuevos currículos de formación de docentes.

Buscando un espacio virtuosamente educativo para ofrecer nuevas posibilidades a todos se crearon las ludotecas. Pero para que estas cumplan con tan noble finalidad necesitan ser realizadas con una cualidad educativa, no alcanza con actividades de entretenimientos y meriendas, se necesitan educadores con profundidad metodológica. **Para incrementar estas cualidades educativas la FLALU realiza los seminarios de formación lúdica creativa.**





# EL JUEGO

## 1. EL JUEGO... ¿EN EL TIEMPO LIBRE?\*

*Plantear la problemática del tiempo libre es entrar en la dicotomía del trabajo y rentabilidad social por un lado y de la poesía y libertad individual por el otro. Formas antinómicas del post-modernismo que preferimos dejar en la historia; planteemos la temática del juego en las perspectivas del homo-ludens.*

### El juego en los mamíferos

La actividad lúdica con la cual se regocijan las crías de los mamíferos es un proceso socio-psico-biológico, inscripto en su propia naturaleza de ser vivo. Es un proceso de crecimiento global: consecuente a la auto-estimulación

---

\* **El juego... ¿en el tiempo libre?:** texto inicialmente publicado en la Revista de la Educación del Pueblo (abril 1991 - Montevideo).

total inherente a las actividades lúdicas, acuciado por la fuerza biológica para su desarrollo ontogénico y por la curiosidad innata que lo lleva a inter-actuar con todo lo que tiene a su alcance.

Los comportamientos lúdicos de los gatitos, de corderitos, de ballenatos,...de los niños, tienen sus raíces en lo biosomático y tienen su comprensión vital en las especies de crecimiento lento, para las cuales el tiempo de aprendizaje es fundamental.

En los animales, como en el hombre, con largo tiempo de maduración, durante todo su desarrollo, a través de los aprendizajes experimentados en los juegos se va forjando al ser total (físico, psíquico, social y espiritual).

Por momentos tienen formas de ejercicios desafiantes donde se articulan esquemas operacionales: el gatito que juega con la pelota, el perrito que trata de apresar al otro por la garganta, el niño que golpea el sonajero,...son las imágenes frecuentes de nuestro universo doméstico. De tales ensayos prefigurativos se van acumulando habilidades hasta el día en que ya pudiendo morder se van a encontrar los movimientos útiles para salir adelante en medio de las situaciones conflictivas que le depara su existencia.

El instinto es ajustado por los aprendizajes hechos durante los juegos que fueron vivenciados en las edades tempranas. El neo-nato, el joven, al mismo tiempo que descubre el medio, las relaciones comportamentales, las estructuras espaciales...va adquiriendo una comprensión situacional, adquiriendo habilidades y construyendo hábitos de vida. Su plasticidad al "entrar en juego" con la diversidad de actividades lúdicas lo pone en contacto con una multiplicidad de estímulos. En la riqueza de su globalidad busca y responde

tanto a lo biológico como a lo psicológico y social en un mismo momento de expresión lúdico creativa. Con ésta "naturalidad" aprende y se desarrolla más que con ejercicios descompuestos en variables aisladas. Por lo cual podemos decir que el juego es una actividad natural y espontánea del ser vivo que nace inacabado y que crece jugando.

El juego es una actividad libre -sujeto activo y no obligado- desprovista de un interés material, situada en un momento tiempo-espacial, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones; es principalmente un alegre campo de nuevos aprendizajes, íntimamente ligado a la naturaleza del ser vivo en crecimiento.

## **El juego en la sociedad**

El adulto dirige la organización social "estando" ya lejos de su período de mayor crecimiento -aquel de la infancia-; está en la racionalidad del aprovechamiento de sus energías, de la explotación de condicionantes, está buscando un máximo rendimiento a su tiempo en función de sus intereses particulares; olvidándose de su niñez, ya no valoriza el espacio lúdico que, claro está, no tiene un "buen nivel" de rentabilidad externa.

La sociedad se organiza más en función del adulto -con poder de decisión- que en función del desarrollo de los que vienen luego, dejando ésta preocupación educativa para los profesionales de la pedagogía que realmente tienen poco poder de administración y urbanismo.

Paradojalmente: a través de los juegos se va implementando el aprendizaje de las convenciones sociales; pero al incluir un margen de libertad, se le coloca (al juego y a los sujetos que juegan) fuera de las exigencias de la realidad; así, los

juegos representan un espacio de innovaciones donde se pueden experimentar nuevas formas sociales. A través de los juegos se confirman y se crean conductas culturales.

El juego prepara la entrada a la cultura existente y la expresión lúdico-creativo puede abrir nuevas perspectivas socio-culturales, dado ese espontáneo manejo de los códigos simbólicos de la representación social. Así el juego es un ámbito de formación (cultural y moral) de las nuevas generaciones. Desde los juegos individuales con reglas y clasificaciones arbitrarias (saltar tres veces en un pie y luego en el otro, caminar haciendo equilibrio sobre el cordón de la calle, repetir un juego de palabras que suena extraño,...) hasta los juegos más tradicionales y colectivos en donde se hacen "sagradas" las reglas vigentes, se ejerce una propedeútica socio-cultural.

Se aprende a soportar el dolor "estoicamente" (quién aguanta más tiempo la pisada del otro), se aprende a autocontrolarse (quedando inmóvil en el juego de las estatuas), se aprende a sacrificarse por el conjunto (quedando de golero, lejos del movimiento de la pelota, en un entrevero de fútbol),... pruebas de carácter y actitudes que tienen un sentido dentro de una escala de valores significativa para el grupo de referencia. El juego es así formador de la ética personalmente asumida.

Las actividades lúdicas, presentes en toda la evolución de la civilización, adoptando distintos tipos de juegos, atraviesan toda la cultura; sobreponiéndose frecuentemente o recalcando a veces las divisiones de clases socio-económicas; superando en mucho las distintas edades, siguiendo sobre todo las características y necesidades psico-sociales en la moda; acompañan el proceso de afirmación civilizadora y de creación cultural. Si quitamos el juego, la cultura se

ágota, se vive como en una repetición enajenadora de una etapa servil de la dominación productiva.

Los juegos están antes y después de las formas útiles de la cultura: remontar una cometa, representa una técnica de pescadores que unían al armazón volante los hilos con anzuelos y que dejaban deslizar por la superficie del agua, haciendo así aún más atrayente el anzuelo en movimiento; cometas con formas de animales que representan un enarbolar por encima de todos al espíritu (atributo del animal) que caracteriza al grupo humano activado en su proceso de identificación; tirar y aflojar el hilo de la cometa mantiene vivo el sueño (siempre casi cayéndose) de todo niño que quiere volar como una hoja por el viento; experimentar con las formas aerodinámicas es prepararse para la ingeniería aeroespacial, inclusive sirvió para descubrir los campos eléctricos existentes en una atmósfera cargada por la tormenta; remontar una cometa es también unir padres e hijos en una primera tarde ventosa de primavera.

## **El juego en la individuación**

Durante la niñez el tiempo libre, sin responsabilidad social, es en realidad un tiempo de experiencias no dirigidas por la visión de otros, por lo tanto son ensayos indispensables para encontrar un margen de auto-determinación. Experiencia conveniente para el adulto, indispensable para los jóvenes, necesaria para el niño que se está estructurando como persona social.

El juego representa un ámbito de socialización, con una gran libertad de inventar reglas y relaciones, posibilitada por el hecho de situarse a distancia de determinismos convencionales. Es la ocasión de interiorizaciones de actitudes, de

tomar iniciativas personales y de dar respuestas a los demás. Por momentos en divergencia al grupo, asumiendo compromisos de lealtad con otros, el juego plantea situaciones propicias para descubrirse "como" el otro o muy "diferente" de los otros: ambas percepciones son necesarias para ir construyendo sus propias referencias.

Así se va tejiendo la fantasía y la realidad, para poder crecer, sobre todo en la infancia, donde aún es posible; luego como joven adulto habrá que re-organizar el propio perfil con juegos en los cuales somos más habilidosos, y buscando un nuevo ajuste en los límites evidenciados en aquellos juegos más difíciles para cada uno.

Ya nadie duda que el proceso de identificación personal se organiza en medio de las interacciones sociales y que éstas son muy percutantes a través de las experiencias de relaciones familiares, de formación escolar y de juegos sociales. Si alguna de ellas faltase, difícil es compensarla, es como un vacío del cual siempre se está nostálgico.

El juego, como expresión del devenir humano, al igual que muchas otras de sus manifestaciones de inter-comunicación, va transformando sus formas de realización con la evolución de las épocas, aunque manteniendo sus funciones esenciales: sobretodo aquellas de armonizar los factores del desarrollo del individuo (ontogénicos) con las características evolutivas de la especie (filogénesis). Es así que los juegos representan una vía de experimentación que permite comprender el entorno, son también ejercicios de adaptación al medio, y facilitan el ensayo de una organización social del tiempo recreativo, ...por lo cual el juego es un aspecto universal del hombre y es también un elemento particular de la historicidad de su cultura.

## El juego en la escolaridad

(Lect 6)

Las actividades lúdico-creativas colocan al niño, al joven, en un medio de aprendizajes espontáneos, con múltiples variables, sin estar focalizados particularmente. Tales variables se conectan y crean como vías de nuevas estructuras de entendimiento a medida que facilitan el dominio de objetos y del campo de acción.

De tal manera que los sujetos en interacción se van instrumentalizando, disponiendo cada vez más de instrumentos mentales, que son una extensión de su mente y de sus miembros de acción: percepción visual, miembros de locomoción, miembros de prehensión, vocabulario, gestos de inducción social, ... un sinnúmero de aprendizaje de lenguaje comunicativo, de referencias espacio-temporales y de comprensión lógica matemática, con todo lo cual puede provocar cambios en la realidad circundante.

Todos éstos elementos son una base instrumental que serán utilizados en diversas sistematizaciones, principalmente a partir de los conocimientos escolares y que aún posteriormente, reuniendo todo lo aprendido, serán aplicados en la vida de trabajo. Aquí se juntan tres elementos que debemos distinguir y saber articular: el juego, la didáctica, el trabajo. El juego tiene un espacio de espontaneidad y libertad que no puede ser inscripto en el trabajo, el cual se refiere a una rentabilidad; tampoco puede incluirse en la didáctica, la cual tiene una intencionalidad predeterminada sobre la libertad del que juega.

Las dificultades de la escolaridad hay que resolverlas con una renovación pedagógica sin confundir a unos y a otros. Generalmente la no renovación didáctica lleva a dos extremos lamentables: dejar hacer "todo", en nombre de una máxima libertad de expresión del alumno, o aplicar "chan-

tajes" afectivos con evaluaciones distorsionadas donde se mezcla el saber con las formas de comportamiento y las actitudes morales o de relacionamiento intergeneracional.

Es importante que el niño, el joven, comprenda la diferencia entre juego, trabajo y deberes didácticos. Las dificultades en la escolaridad pueden provenir precisamente de haber jugado poco en el período anterior y en consecuencia faltar adquisiciones básicas del proceso heurístico, lo cual ocurre pre-escolarizando aceleradamente, es decir, coartando los aprendizajes espontáneos de la infancia. También pudo haber ocurrido por insuficiencia de interacciones dado un medio ambiente carenciado, ante lo cual es necesario retomar el espacio de experiencias lúdico-creativas que son fundamentales. En otros "casos", ocurre un atraso porque algunos docentes no se actualizaron y solo "mandan" hacer ejercicios sin ofrecer un campo situacional pedagógico donde puedan fructificar los aprendizajes del alumnado; frente a éste caso, solo el reciclaje de docentes puede romper el estancamiento de cientos de niños.

Hay un pasaje importante a ser vivido, es aquel de comprender la diferencia entre juego y ejercicio escolar, y entre éste y trabajo rentado; pero precisamente para enriquecerse con ésta distinción hay que vivenciar los tres y no confundirlos como ocurrió cuando se desdibujaron los lineamientos pedagógicos con la tentativa de confeccionar "juegos didácticos". Se agudiza más la inteligencia por la comprensión de contrastes y distinciones que por la percepción de un "más o menos", que siempre es una confusión disfrazada. Con la degradación económica, cada día tenemos varios ejemplos de la "infra-cultura" del más o menos, ésto o aquello, sin llegar a instrumentalizarnos en la precisión de "ésto" que no es "aquello".

¿Cuántos alumnos repiten grados durante su escolaridad? y ello ocurre cuando tenemos a nuestra disposición una suficiencia metodológica para que todos los niños resuelvan con éxito la educación infantil y la escolaridad total de la enseñanza primaria. Internacionalmente, para que un país tenga futuro con autonomía se piensa en prever el éxito de los jóvenes en sus estudios secundarios hasta 18-20 años por lo menos.

Es cuestión de saber adónde se quiere llegar regionalmente, con que metas educativas estamos funcionando, cuáles son los planes políticos para el nivel mental de los ciudadanos (con informática y una segunda lengua comercial, la mayoría solo podrán aspirar a ser peones y secretarias al servicio de multinacionales); y, en definitiva, es cuestión de decidir cuáles son los planes de los cursos de formación de docentes, que son los agentes de las políticas educacionales.

## **El juego y conviviabilidad**

El adulto luego de cierto momento entra en el declive de su ciclo vital. Se va perdiendo ante el avance de la esclerosis, ya tiene menos "juego" en sus articulaciones así como menos juego en el ámbito de su interacción social, y él mismo se pregunta, cómo mantener viva su sensibilidad y su excitabilidad de joven.

Es el juego, en cuanto eje de animación social, quien consigue el mantenimiento en la integración de grupos y que facilita las relaciones. De cierta manera, las actividades lúdicas despojan al adulto de sus máscaras y ropajes que están formalizando los papeles y "estatus". Al aflojar éstas actitudes, el juego llega con alegría, permite divertirse unos con otros, hasta incluso reirse de uno mismo, vernos de otro

modo, haciendo vehicular mejor las energías y pulsiones, manteniéndonos jóvenes.

Esta disposición de alegría va relacionada con una predisposición a la creatividad. El aceptar y buscar situaciones nuevas, el no enajenarnos en la rutina, propicia el juego de la imaginación y hace florecer la creatividad.

Muchos entran al campo de juego especulando a observar lo que hace el otro, sin tener iniciativa para orientar nuevas energías; y luego cuando llegan a percatarse de lo que podrían hacer, descubren que se acaba el partido. El tiempo se fue en el diagnóstico, y cuando sentimos la urgencia de algún cambio, dada las presiones de quienes sufren -estando éstos situados fuera del campo de decisiones- se cae en la cuenta de que se terminó el campeonato sin haber "jugado" lo mejor de nosotros mismos. Tal vez jugando más y especulando menos llegaríamos más lejos y ciertamente más alegres.

Las actividades lúdico-creativas, tienen la virtud de cortar los circuitos de tensiones, de liberar energías de pasajes bloqueados por hábitos desfasados, de tal manera que se pueden comprender otras estrategias porque se visualiza otro panorama. Jugar es situarse fuera de la presión de determinismos rutinarios, tomar distancias con la existencia ordinaria y así en parte asumir la ilusión de tornarse libre, pero en éste interín encontrar otras vías para fructificar su dinamismo.

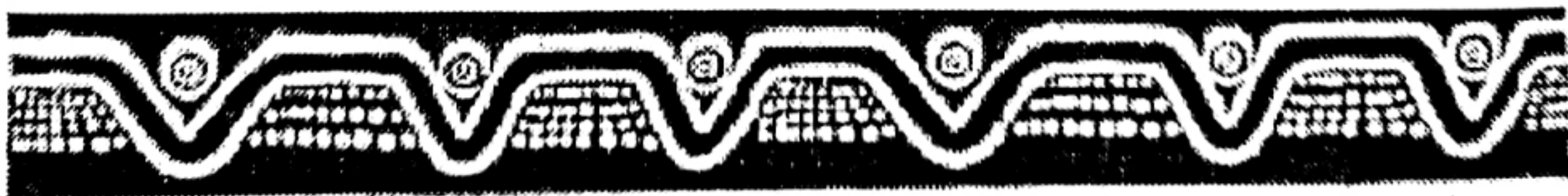
Los juegos pueden ser un instrumento de expresión y creatividad, creando condiciones para nuestra organización mental; los juegos pueden ser integradores sociales; los juegos pueden ser experiencias de descubrimiento de valores éticos; los juegos no pueden ser un ejercicio esco-

lar; los juegos no deben ser una máscara de formas laborales, aunque en algunas latitudes se está viendo de todo. Se puede correr detrás de una pelota para sentir la alegría de convivir, se puede "jugar" al fútbol como profesional de espectáculos deportivos, pero no se debería vestir una camiseta y recibir beneficios de otras "escuderías".

La realidad de la vida de adultos no se debe atar a un sentimiento trágico (¡todo se está terminando!), ni a un último gesto de desespero (¡la utopía o nada!), debe jugarse la vida usando de la experiencia pero siendo generoso en la alegría.

Estamos terminando un siglo de conquistas técnicas; desde la escuela hasta la industria se ensalza al homo sapiens que nos hace orgullosos con tanto cúmulo de conocimientos, cada día nos deslumbramos más; pero a nadie se le escapa la percepción que nuestro bienestar concreto está dependiendo más del homo-faber que construye esforzadamente. Caminos, casas, máquinas agrícolas, son cada vez más los ejemplos de esperanzas para vivir mejor. Aunque con tanta crisis económica y con una creciente sensibilidad ecológica entramos a dudar de tantas virtudes de éstos hombres; cuando la tristeza ocupa las escuelas y la rigidez marca los rostros de quienes vuelven del trabajo, algo nos dice que el entusiasmo provendría de otras fuentes.

**El impulso lúdico es fuente de vida, es él quien armoniza al homo-sapiens y al homo-faber; demos su espacio y su tiempo al homo-ludens.**



## **El juego**

*Si el juego es una carrera  
y solo gana el que llega  
yo así no juego más.*

*Si el juego es una pelea  
y solo gana el que pega  
yo así no juego más.*

*Si estoy jugando contigo  
y por ganar te lastimo  
yo así no juego más.*

*Si por ganar no me importa  
que vos te quedés sin torta  
yo así no juego más.*

*Yo solo quiero jugar  
porque es la forma mejor  
de dejar pasar el sol.*

*No me quieran enseñar  
como se debe jugar  
que el juego lo invente yo.  
el juego inventemos ya \**

**Lito Nebia**

\* **El juego inventemos ya:** la frase final de la canción es un arreglo hecho espontáneamente en el Seminario de Profundización Metodológica del 4 de diciembre del 93 en Montevideo.



## 2. JUEGO E IDENTIDAD

INSTITUTO SUPERIOR  
DE EDUCACION FISICA

El juego es alegría, movimiento, ~~contacto~~, imaginación, libertad,... Partamos de ciertos atributos para saber que tratamos cuando estamos dialogando sobre el juego; el juego es una manifestación de que el ser está con vida, que el mamífero quiere moverse, explorar y crecer. **Es un derecho natural para asegurar su desarrollo.** El primer juego puede haber sido cuando el bebé intentó llevar sus manitas al incipiente espacio visual, o en la búsqueda por descubrir el origen de los sonidos que le llegan, o aún al tentar de comprender los sentimientos simbólicamente dibujados en los rostros de sus padres que se fueron acercando cada vez más a la cuna.

El juego es una vía para sobrepasar el determinismo del medio ambiente o de los impulsos instintivos. Ambas fuerzas tienden a modelar al ser humano, pero por el juego éste puede ser él mismo, el sujeto puede descubrirse otro que el reflejo de su medio de vida o que la consecuencia de sus instintos. En los juegos descubrimos a los otros, parecidos pero no iguales, con caracteres diferentes aunque todos necesarios al desenvolvimiento del juego, **el juego es un encuentro social de la complementariedad humana, es otra dimensión de la biodiversidad;** es también el juego de la democracia participativa, donde el protagonismo de cada uno se conjuga con las expectativas de los otros.

El juego es un permanente aprendizaje al descubrir el mundo físico que nos rodea, al tentar comprender el intrincado sistema tecnológico que encamina las comunicaciones, al ensayar ubicarnos en el complejo sistema social en que vivimos; por lo cual es una vía de crecimiento personal. Igualmente por el juego hacemos una ruptura de

la situación de estrés que genera la sociedad mercantilista que marca nuevos grados de exigencias sin cesar. **El juego es alegría sin comerciales y sin consumismo, es afirmación de identidades.** Los comerciales están en los modernos Juegos Olímpicos y en los estadios plenos de fanáticos; el consumismo está en la amarga derrota que sufren día a día quienes pierden en múltiples y repetitivas competencias.

En los juegos se refleja el acervo cultural del grupo humano que nos introduce a la cultura, él nos identifica y nos confirma para no desintegrarnos en un universo cada día más difuso e inmenso. **El juego en nuestra época se ennoblece con la expresión creativa.** Si no aprendemos a ser creativos en nuestro tiempo propio, a veces llamado tiempo libre, se transforma en un tiempo de vandalismo o de vagar en las múltiples formas del no juego. Tiempo libre es una noción de la modernidad, forjada por el contraste con el tiempo productivo y con la escolaridad, el impulso lúdico es un atributo del ser que extrapola las circunstancias de época adquiriendo nuevas formas de realización.

**El juego nos reúne,** y cuando el juego se interrumpe quedamos subdivididos por edades, o por clases socioeconómicas, o por nacionalidades; el juego nos integra en las dimensiones de la comunidad cultural. Por el juego estamos convidados para los festejos de la comunidad, allí donde se reencuentran las generaciones y se proyectan nuevos horizontes.

**Existen los juegos tradicionales;** la palabra tradicional puede confundirnos, pero a través de ellos se puede reconocer nuestra trayectoria y la de aquellos que crearon juegos, música, danzas. Merecen el reconocimiento de su pueblo, de su identidad. Por los juegos podemos vivenciar

una síntesis entre la sociedad actual, las experiencias personales y lo transmitido. El amar y el juego nos hacen vivenciar la unidad del ser porque no puede tener otros beneficiarios que los actores mismos. Las actitudes que aprendemos cuando jugamos, son como los valores que se viven o se niegan pero no se enseñan.

**La identidad es un conflicto** entre raíces y modernismo, una constante lucha por lo que somos, por los proyectos que tenemos; un luchar entre lo que somos, lo que podemos ser y lo que nos quieren vender desde fuera. La identidad tiene que ver con la familia, con los antepasados, con las regiones de vida cultural, con lo que fuimos dejando y con lo que fuimos incorporando, con lo que anhelamos, con las aspiraciones que se expresan a través de los proyectos.

Es una conflictiva que no se puede borrar ni acabar, porque no se pueden suprimir los aspectos esenciales presentes; la opción es elaborar una síntesis que pueda definirnos satisfactoriamente. El proceso de identidad engloba el posicionamiento del Sujeto ante las vicisitudes de la vida y sobretodo lo encamina en las definiciones de situaciones nuevas.

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

aprendizajes. Y también, con menos tiempo de trabajo, quedando disponibles los individuos, se redescubre la lúdica del joven y del adulto.

De evidencia, otras variables han surgido que entorpecen esta comprensión básica del juego. Factores que perjudican el crecimiento de muchos niños: la imposición de un mercado del urbanismo sin poesía; una economía global con creciente desempleo que desintegra las familias; el trabajo infantil que es aún tolerado en muchos países. Y ciertamente, la flagrante problemática de los adultos que transforman al entusiasmo lúdico en una fuente de lucrativos negocios.

Por tanto nuevas caracterizaciones del impulso lúdico son necesarias de poner en relieve para comprenderlo en sus actuales dimensiones: el juego es un encuentro social de la complementariedad humana, es otra dimensión de la biodiversidad; a través del juego podemos hacer una ruptura de la situación estresante generada en la complejidad de la sociedad actual. **En los juegos se refleja el acervo cultural del grupo humano que nos introduce a la cultura, él nos identifica y nos confirma para no desintegrarnos en un universo cada día más difuso, con mayores posibilidades de fragmentaciones comunitarias y personales que vivimos.**

En la dinámica de los juegos se aprende a convivir y compartir espacios, a cuidar de los objetos lúdicos, a organizarse en democracia, prever ciertos valores como la solidaridad del equipo o descubrir perspectivas de cooperación; valores indispensables para encauzar las fuerzas de que disponemos, de manera que sepamos construir más y no ser tan violentos o agresivos con nosotros mismos. **Se necesita partir del protagonismo**

**del niño y del joven para asumir una variedad de actividades de expresión ennoblecidas por la tonalidad lúdica y la inspiración creativa.**

La conceptualización del juego en la modernidad se elaboró en contraste a la eficacia y el valor atribuido al trabajo de producción. En la postmodernidad, donde se viven situaciones de fragmentación simultánea, es posible considerar otras acepciones del juego. El juego como hecho de pasatiempo infantil; el juego como factor ontogénico del desarrollo de la persona, el juego como bienestar social entre quienes juegan. Pero también se sumó el fenómeno de su explotación para ubicarlo como materia rentable en la medida que la lúdica entraba a ocupar un espacio en los currículos escolares, en la medida que se hizo núcleo de proyectos recreativos frente a la problemática de una explosión demográfica no cubierta por la educación formal básica.

Proyectos para niños que representan el abandono social, sumidos en la pobreza e o el despojo económico organizado, creando infinidad de situaciones vergonzosas que luego se quieren compensar con proyectos socioculturales en los cuales necesariamente se incluyen juegos recreativos, casi como única vía de aceptación junto a una merienda que disculpa la falta de atención a los niños y la ausencia de perspectivas laborales para los padres.

Concomitantemente, el reconocimiento del juego en la modernidad se entendió por muchos como la oportunidad de utilizar y sobretodo de vender juguetes. En esta tendencia mercantilista, el jugar se transformó en consumir juguetes, aunque consecuente con la naturaleza humana, que tarde o temprano se rebela contra los sometimientos, rápidamente se desechan muchos juguetes. En realidad, se mantienen sobretodo los juguetes en similitud con lo coti-

diano de la vida domestica, con las máquinas y las armas, con lo cual se sale del mundo mágico de la lúdica y se retoma la copia de comportamientos de adultos que buscan una compensación rápida y fácil de lo que no han sabido aprender en su integración social y cultural.

Es esta colusión de falta de instrucción y de abundante copia de instrumentos de violencia que provocan o facilitan tantas agresiones que se manifiestan por doquier, pero sobretodo donde tenemos adolescentes o jóvenes muy frustrados de todo lo que ven pero no disponen. El juego es una invitación a la alegría compartida, el juguete puede ser una invitación a jugar o puede ser un someterse al objeto, el proyecto pedagógico podría definirlo, la visión de sociedad inspira los fines educativos. **En las fiestas es ocasión de hacer muchos regalos, pero lo que todo niño está esperando es una sonrisa y jugar juntos.**

El juego, la actitud lúdica, siendo esencialmente un carácter de regocijo personal, se puede transformar en carátula de proyectos políticos frente a los problemas infantiles. Si bien el niño recibe fructuosamente la ocasión de jugar, ello no impide que reflexionemos sobre las colaterales dimensiones de las actividades lúdicas. El impulso lúdico que surge en el conjunto de fuerzas instintivas de vida, es un elemento clave para que cada individuo pueda reencontrarse consigo mismo, en el goce vital y con la alegría de compartir intensos intercambios con otros individuos de la especie humana o animal. Por el contrario, quién no juega coloca sus energías en las estrategias por alcanzar objetivos de sus planteamientos o propósitos sociales. **Se hace evidente que debemos considerar el universo de la lúdica como muy distinto del mundo de los objetivos productivos.**

Quién no juega está en permanente actitud de ganar jerarquía o comprar objetos y no tiene espacios para reencontrarse consigo mismo. Las estrategias de permanente lucha por el poder, declarando enemigos a quienes no lo inciensan, es la negación de su humanidad. El juego es una expresión del ser, el no asumirse jugando es una limitación de su existencia, sobretodo en la medida que permanentemente está detrás de sus objetivos, creando rigidez en sus pensamientos y violencia en sus actos.

Consideremos al juego como una representación social, es también el modo de ser propio de un espacio lúdico, y consideremos al juego como referencia de un estado subjetivo de quienes juegan. Distinguir entre el hecho juego y el comportamiento de quienes juegan puede contribuir a no confundir el juego con una mistificación de la lúdica. El juego tiene una esencia propia independiente de los estados de conciencia o sentimientos de quienes juegan. El va y viene del movimiento lúdico es un factor intrínseco del juego mismo. La trama del juego es lo que mantiene hechizado a quien juega, enredándolo con el juego y es el motivo para quedarse en él.

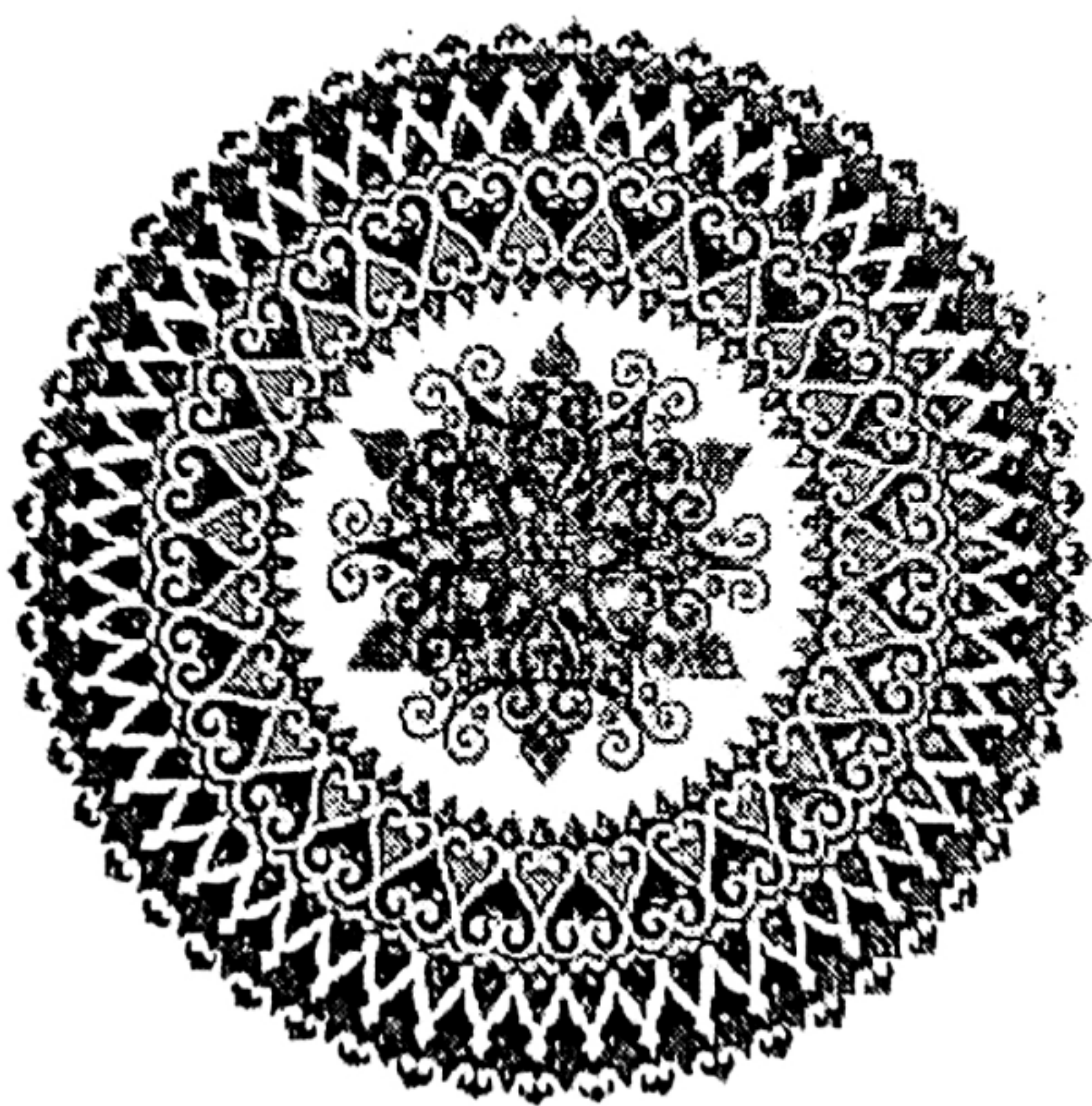
Las reglas y principios que regulan el desenvolvimiento del espacio lúdico constituyen la esencia del juego; así debemos distinguir el universo del juego del mundo de los objetivos. El individuo que juega es un ser que se reencuentra en si mismo, en un impulso de vida propio de su especie y experiencia de vida opuesto al mundo de los objetivos donde el hombre se enajena al producto o se pierde en consecuencia a su estrategia de lucha por el poder. El juego no apunta a otros nexos objetivados, el juego es permanente representación. La expresión lúdica busca la felicidad del ser viviente, en el no juego se toma por muy serio el

avasallar a otros. La expresión lúdica es portadora de un compartir la vida, intencionalidad que no se encuentra en quienes están detrás de una exclusividad.

**El juego es un impulso de vida y también una representación social;** es una posibilidad de comprender la convivencia, es una alternativa al pensamiento único y a la búsqueda del poder absolutista. La dimensión multifacético del juego lo hace opuesto a la rigidez del pensamiento competitivo. La lúdica es un referencial para la socialización, para los aprendizajes de valores de convivencia, genera aprendizajes del lenguaje, estimula para madurar estructuras que aseguran la relación a la realidad, apela el uso del imaginario y al desenvolvimiento conceptual. Por cuanto es vía de afirmación y aprendizajes.

El juego representa un factor de integración social, es un modelo de permanente interactuar y gozar pero también hay meta-juegos donde se aprende a perseguir al otro. Donde quien juega puede quedar atrapado en la fantasía de aniquilar al otro. El impulso lúdico, intrínsecamente ligado a las pulsiones de vida y de muerte, puede fácilmente confundirse con un frenético desborde que va del placer a la muerte combinados. Cuando los juegos son una rampa de salto al vacío, cuando los juegos de los espejos que te rodean te hacen creer que eres el único, el elegido; porque hay aparentes juegos en los cuales se olvidan la alegría y solo cuenta la victoria final sobre los otros, sin percibir que muchos otros surgirán en cada nuevo puesto de identidad del grupo. ¿Que desfile de tanques se necesita en nuestra pantalla para ofrecer una imagen del líder que tiene toda la razón? ¿O perderá su razón ante la imagen reflejada en el profundo lago?

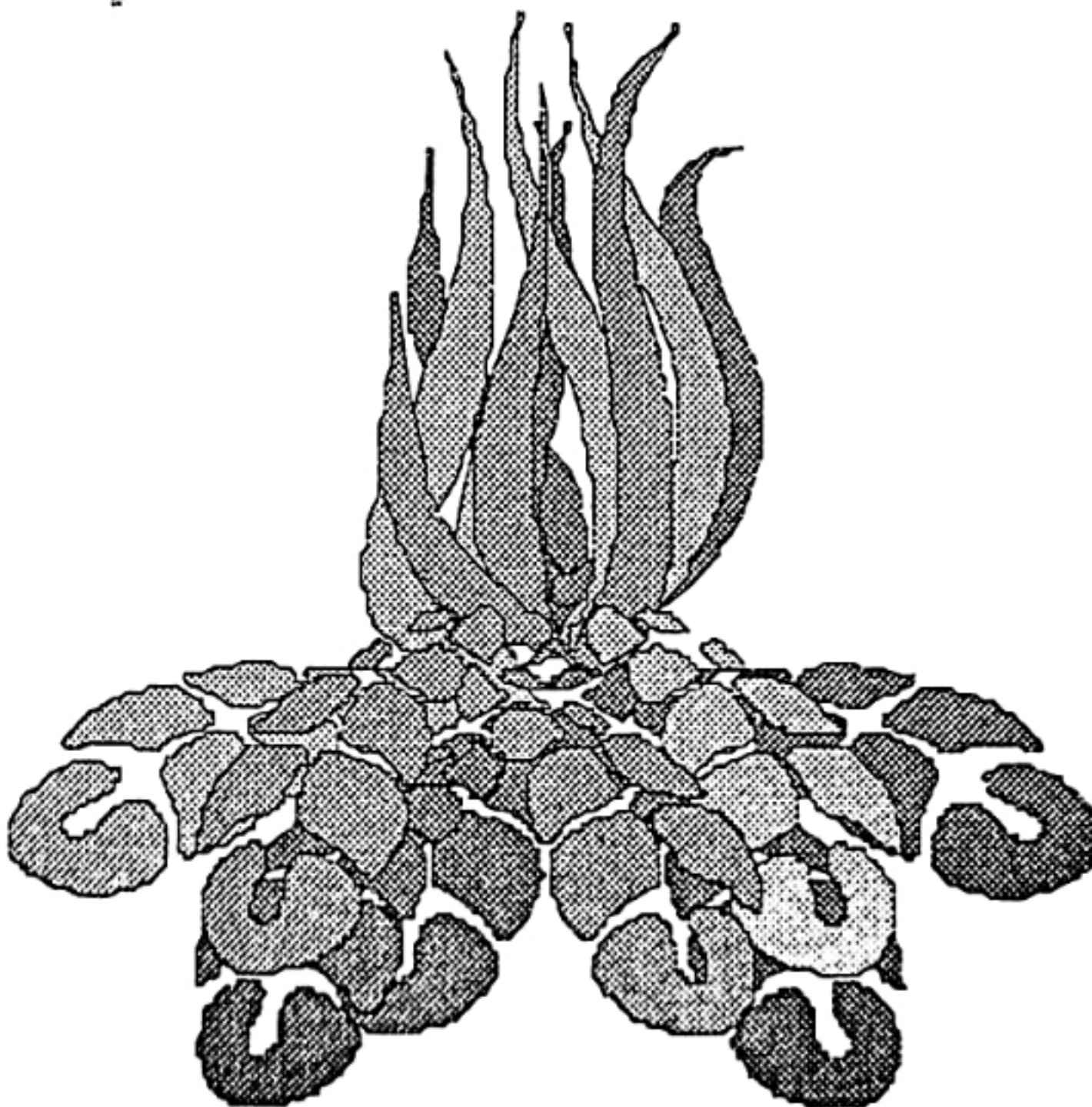
¿Cuántos monstruos entran en juego, cuántas maquinillas resuenan su repiquetear en las simuladas descargas de salón, cuánta energía lúdica desviada de la alegría humana, cuánta esperanza contenida en los múltiples ensayos lúdicos? Jugar es reencontrarse en la expresión lúdica de la hominización, de lo contrario es el horror que se prepara. Como en toda representación social hay que incluir en la alegría del juego a todos los participantes. El impulso lúdico necesita de la convivencia para que pueda expresar su profundo sentido social, se conjuga, se juega con la presencia de los otros y por tanto la exclusión apaga las luces del juego. **El impulso lúdico tiende a la integración, creativamente incluye a cada uno sin ignorar las diferencias, sin homogeneizar la performance, afirmando identidades.**



# TERRUÑO

Cada región del planeta tiene sus aspectos salientes que la caracterizan, tanto por su historia y evolución sociocultural como por la naturaleza de su espacio geográfico. Tales realidades, frecuentemente olvidadas, componen una tonalidad que relacionan profundamente a los seres humanos con su hábitat de crecimiento. Sin embargo, la administración de ciertos avances tecnológicos del modernismo consiguen entusiasmar las miradas hasta que inclusive muchos le dan las espaldas al terruño.

Pero en ciertos momentos cruciales, frente a acontecimientos sorprendentes y amenazantes, se pone en evidencia esa íntima relación del ser humano con el medio ambiente natural y social.. Relación de identidad que atraviesa la composición familiar, que impregna las formas de educación, interactuando permanentemente en el cotidiano de la escolaridad. Todo aprendizaje tiene una estrecha relación con el proceso de definir identidades y por tanto debe integrar las perspectivas transportadas en los aprendizajes



### **3. DIMENSIONES CULTURALES DEL JUEGO\***

#### **Cultura**

El ser humano adquiere una modalidad de vida situada entre comportamientos instintivos de adaptación al medio con la finalidad de asegurar su sobre vivencia y la posibilidad de aprendizajes de nuevas conductas que marcan su permanente evolución en la tentativa de orientar sus formas de vida; considerando esa cierta margen de libertad frente a las condicionantes inmediatas. Es en este espacio donde el hombre reúne lo cultural, como una consecuencia de la relación vital entre su asentamiento biológico y su instrumental espiritual.

Lo hace en la niñez, lo piensa en el descanso, lo manifiesta cuando está alegre, lo crea cuando tiene tiempo libre de sus tareas, lo organiza cuando quiere mejorar su labor, lo intenta en su inquietud por comprender más y mejor, lo busca para su placer y a medida que tiene mayor rendimiento en sus tareas consigue más tiempo libre para ello. Hasta hace un tiempo atrás el tiempo libre era su tiempo secundario, ahora ya es su propio tiempo y está en vías de transformarse en pesadilla cuando es excedente.

La actividad que naturalmente ocupa ese espacio libre es el juego, que es un despertar inteligente para introducirnos en la creación de nuevas formas culturales; en caso de no ser una actividad lúdica, es un desafío de conocimiento o es plantearnos un conflicto de poder en competición con los

---

\* **“Dimensiones Culturales del Juego”** Conferencia inicialmente expuesta en la XIII Asamblea Mundial de la International Play Association; Helsinki, agosto 1996.

“otros”. A través la lúdica se aprende a compartir el espacio, se aprende el lenguaje comunicativo, se relaciona lo real concreto con lo simbólico, el sujeto aprende a conjugar su presente con su imaginario que lo proyecta al futuro; por el juego se aprende a compartir sentimientos y a convivir.

Por todo ello podemos percibir cuanto la cultura está intrínsecamente relacionada al aprendizaje y como este se inicia en el juego. Los nuevos comportamientos van modulando nuevas formas de relacionarse y nuevos conceptos para expresarse, resultando con ello una evolución de hábitos de cada uno y de ideas de la sociedad vista en su conjunto. Podríamos decir que el ser humano aprende por obligación –ante una amenaza de subsistencia o ante una oferta de remuneración– o que aprende porque encuentra un espacio lúdico de creación de cultura; existe la respuesta a una necesidad y existe la satisfacción más allá de la necesidad.

Todo modelo cultural indica una combinación tentativamente coherente de comportamientos, costumbres, actitudes y valores afirmados que caracterizan una sociedad o un grupo humano. La cultura puede ser comprendida como una forma de expresión humana y como un instrumento de identificación; es organización del patrimonio histórico y es la evolución existencial. Las actividades lúdicas son una vía de operar sus transformaciones.

Con los juegos en ronda estamos intuyendo la unidad de todos los componentes; con el ensayo de la expresión corporal estamos situándonos en la relación espacial y social, con los juegos de equipo estamos descubriendo la solidaridad grupal; con los juegos cantados estamos experimentando la alegría del lenguaje comunicativo, con los juegos teatrales estamos comprendiendo las facetas de innumerables personajes que pueblan nuestra afectivi-

dad; con los juegos de formas y colores estamos transmitiendo nuestra visión del mundo o nuestra sensibilidad pictórica; con los juegos autóctonos estamos compartiendo la historia de todo un pueblo. Los juegos ponen la alegría compartida en un festejo de aniversario. Por los juegos acrecentamos el lenguaje figurativo y experimentamos las equidistancias de las relaciones sociales. Las actividades lúdicas son así un denominador común del cotidiano, lo cual visto en una mayor perspectiva corresponde a la trayectoria de una existencia.

Por el juego, vía natural de aprendizajes, se confirman valores y se innovan conceptos, es una expresión de la iniciativa del sujeto y es una relación de respeto a la sociedad, es una creación cultural en el tiempo libre, no tan libre porque está fuera del horario de trabajo, sino libre porque es deseado por el sujeto.

## **Tiempos actuales**

Mundialmente, durante la modernidad, el homo-sapiens organizó la capacidad de producción del homo-faber de manera que se constituyó una sociedad en la cual el objeto de consumición y de prestigio ha sido su fundamental parámetro, para muchos fue la "razón" de vivir. Quedando latente el reconocimiento de las dimensiones del homo-ludens que lo relacionan a su felicidad intrínseca.

Entre sus múltiples consecuencias, se evidenció la desigualdad en el aprovechamiento de los beneficios socioeconómicos y sobre todo la disparidad en las posibilidades de educación y de instrucción; las cuales de cierta manera regulan la integración sociocultural. La mecánica de producción se impuso sobre la alegría de vivir, sobre el arte, sobre la relación comunitaria, sobre la democratiza-

ción institucional y sobrepasó la dimensión de los valores del humanismo.

Luego de varias guerras, algunas regionales y otras internacionales, emergió una nueva valorización de la niñez, un nuevo reconocimiento de la mujer, los derechos humanos fueron formalmente suscriptos en la Organización de las Naciones Unidas (los derechos universales del hombre en diciembre del 1948; la carta de los derechos del niño en noviembre del (1956). Al finalizar el siglo XX hemos resbalado en la postmodernidad y las nuevas crisis dan lugar al florecimiento de otros valores y nuevas expectativas de vida; dado que se instalan nuevas modalidades del cotidiano y emergen conflictos que hacen pensar en la necesidad de innovar al definir los valores. Los tiempos fractales que vivimos nos anuncian otras rupturas que abren la vía para una nueva visión de integración sociocultural regional o planetaria.

El reconocimiento de la infancia en si misma - no solamente como etapa preparatoria al ser joven y adulto - proporcionó el espacio para redescubrir el tiempo de juego. El reconocimiento de nuevas dimensiones de la mujer en la sociedad, abrió espacios para la expresión personal. La necesidad de sobrepasar los impasses de viejos estereotipos nos empuja a la búsqueda de creatividad.

## **Latinoamérica**

En Latinoamérica, en los años 80 nos encontrábamos con el fin de un período militarista y a través de la tenue transparencia de una nueva democracia política nos reencontramos con la gravedad de los problemas de educación y de la enseñanza en todos sus niveles; aunque las

desigualdades económicas aparejan un constante problema con la seguridad para todo ciudadano, y así, de cierta manera, vuelve a olvidarse la necesidad de invertir en educación para todos.

Al final del avance tecnológico de la modernidad nos encontramos con muy diversas realidades, algunas contrastantes y preocupantes como las siguientes: - La explosión demográfica se transformó en miles de niños en la calle; - Con la actualización de censos poblacionales se hizo evidente una carencia generalizada de la cobertura educativa; - Continua golpeando un proceso de escolarización que margina permanentemente. Además, la escuela funcionó, y funciona aún en la actualidad, con una predominante tendencia universalista sin tener suficiente consideración de los contextos regionales.

Latinoamérica es un crisol de culturas, vista la pluralidad de pueblos autóctonos que sobrevivieron a la sangrienta colonización; pueblos que actualmente cohabitan y comparten sus tierras con una multitud de emigrantes venidos de todas partes del planeta. Ésta es una visión global del continente, caracterizado por una cierta cordialidad y tolerancia pero también con evidentes enclaves de exclusión cultural que crean permanentemente conflictos sociales.

¿Qué proposición pedagógica sería posible frente a esta realidad? ¿Qué nuevo abordaje metodológico podríamos utilizar para precisamente aproximarnos a la naturaleza humana en su contexto? Naturaleza que tanto quiere aprender en lugar de siempre sufrir el crecimiento personal como un esfuerzo de adaptación a las estructuras de poder en vigor. ¿Por qué las nuevas generaciones deben soportar el desfase de los cuadros administrativos que están tan envejecidos por la rutina de sus trabajos?

¿Qué posibilidades de desarrollar las potencialidades de cada uno, al tiempo que se respetan los derechos de los otros? ¿Qué posibilidades de crecer afirmándose en sus identidades culturales inscriptas en la historia de los respectivos pueblos? ¿Qué posibilidades de convivencia en un mundo siempre tan diverso y en permanente evolución de civilización?

Reuniendo un conjunto de ideas, recogiendo una diversidad de experiencias a lo largo y ancho del continente, dialogando sobre todo con aquellos que tienen en común el deseo de encontrar un mejor vivir a través de los procesos educativos, hemos estructurado una propuesta de Educación No Formal, la cual también inspira nuevas ideas para transformaciones de la Educación Formal y de los Sistemas de Enseñanza Institucionalizados.

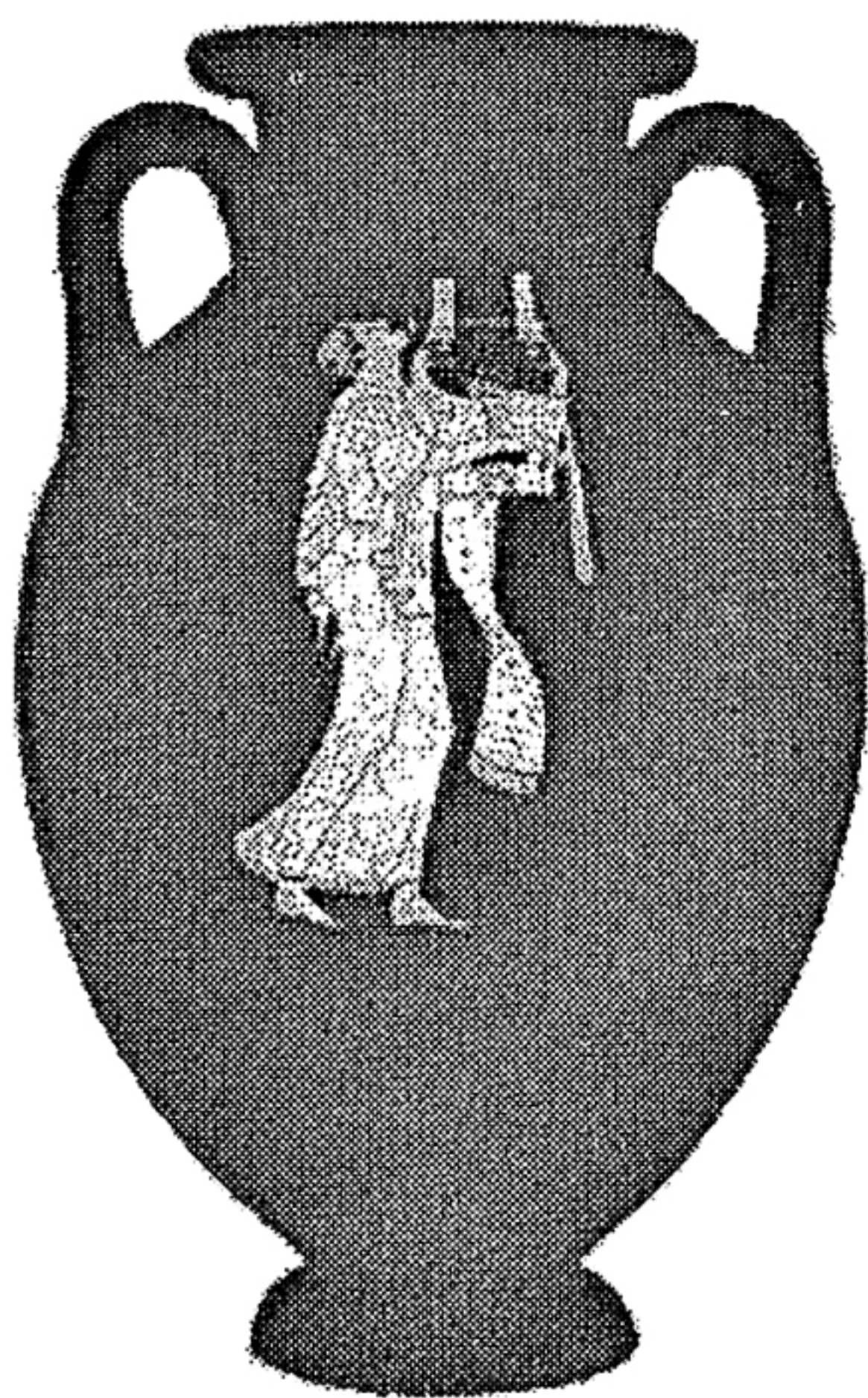
Cada uno puede aportar elementos particulares de su cultura y de su experiencia profesional, aquí recapitulamos aquellos factores fundamentales para una propuesta; factores que pueden caracterizarnos en cuanto movimiento pedagógico:

- **Los juegos** en tanto placer del movimiento psicofísico y en cuanto manifestación de alegría compartida; también como descubrimiento de nosotros mismos frente a los desafíos y sorpresas del aprendizaje. Los juegos como expresión de nuestro cuerpo en el espacio y como individuos insertos en la interacción social. Los juegos como integración de grupo y como ensayos de prefiguración del devenir. Jugar como medio de comunicación social.
- **Las actividades de expresión** como vía de afirmación de nosotros mismos, como confirmación de nuestras culturas de origen y como integración de culturas diversas; las

actividades de expresión como ensayos para comprender al mundo que nos rodea.

- **El espacio de creatividad** como afirmación frente al futuro; el presente del hombre siempre es también un pasado y el devenir. Es sobre todo una búsqueda del mejor mañana que se intenta, cuando se tiene la libertad de expresión, cuando se tiene la libertad de jugar y la posibilidad de ejercitarse en la imaginación creativa.

Fundamentada en la expresión, en lo lúdico y en la creatividad, se contextualiza una propuesta pedagógica que atraviesa todas las ciudades y culturas regionales del continente latinoamericano, con el colorido y la música tan variada que lo caracteriza.



# TRANSTEMPORALIDAD

**El imperio Egipcio**, en frescos de las pirámides ha pintado la danza y la expresión cultural de la época. En el **palacio de Knosos, en Creta**, se encuentran aún los trazos de su arte, reuniendo juegos de destreza, vida cotidiana y mitología taurina. A través de las ruinas del santuario consagrado **a Apolo, en Delfos**, los griegos en su esplendor muestran que habían reunido en un todo: a los juegos atléticos, la expresión artística y sus manifestaciones de vida religiosa, incluyendo interrogaciones sobre el futuro a la Pitonisa.

Los pocos documentos **de los Aztecas** muestran a los indios jugando al patolli, se trata de un juego similar al ludo actual en cartón. Sumando los puntos al tirar los dados, se recorren casillas equivalentes a los 52 años de un ciclo de tiempo acorde a su cosmogonía. El cuadro de **Pierre Bruegel -Brugge 1560-** pinta en detalle 84 juegos representados en la Edad Media.

La modernidad tiene sus Juegos Olímpicos para mayor publicidad de los Estados modernos; en América Latina existen las ludotecas para que todos puedan jugar en medio de la comunidad educativa. Ciertamente que durante **el siglo XX** estuvimos insertos en el torbellino de producción del homo-faber, y a pesar de la sobre dimensión dada al homo-sapiens, no se han borrado los profundos sentimientos del homo-ludens que nos armonizan. Terminada la época de los Tiempos Modernos, tenemos que orientarnos por una nueva visión Holística y Ecológica.

El avance tecnológico sobre todo de las telecomunicaciones han confirmado una antigua intuición, que los grupos

humanos estamos ínterligados en una dinámica del universo planetario; no solo como factores de re-equilibrio de una globalización económica, sino que mucho más como integrantes de un sistema de tensiones y aspiraciones que procesan nuevas formas de vida. En la actualidad, en cualquier lugar donde se establezca habitación, simultáneamente, cada uno puede percibir al “planeta como una aldea”, puede también vivenciar las infernales implicaciones de un “pueblo chico” y puede aún desorientarse por la indiferencia del anonimato vecinal dada la inmensidad numérica. Hay más de lo mismo y menos posibilidad de integrar tantas nuevas “olas” generalmente lanzadas al mercado por el inmenso alcance de la Televisión.

Nuestra relación al medio ambiente fue y es predominantemente de dominación para extraer su energía vital, con su contrapartida dependencia, dado que con el agotamiento se esfuma la calidad de vida. A través de una cierta educación de época, e insistiendo en la eficiencia mecánica, durante estos siglos de modernidad se transfirió al educando la voracidad de la explotación de bienes energéticos; ahora los resquebrajamientos geofísicos y sociales de los tiempos fractales que vivimos, obligan a redimensionar valores de convivencia en la habitación planetaria; bosquejar una nueva poesía que permita trascender la domesticación humana. La biodiversidad es condición *sine qua non* de vida.

En los juegos está el crecimiento biológico y los ensayos de coordinación psicomotora, en los juegos se puede olvidar y encontrar la profundidad del ser, comprender y sentir, ser y no ser el mismo sujeto, en los juegos se puede inventar y sonreír, vivir y convivir... **visto que el ser humano además de ser mamífero erecto y de criatura inteligente es homo-ludens.**



---

## II

---

# LAS LUDOTECAS

---

## 4. EL CIRCO DO POVO\*

### Cultura itinerante

Una experiencia original tiene el valor de estimularnos para ver, y tal vez comprender con otra percepción un problema conocido, de manera que nuevas ideas pueden aflorar en nuestra imaginación. Con éstas perspectivas y a título de ilustración, nos parece oportuno relatar suscintamente la propuesta de educación alternativa del "**Circo do Povo**" de Uberaba (Minas Gerais).

Circo que nació con el cometido de llevar la cultura al pueblo. Esta gran preocupación de todos los políticos que están buscando congraciarse con las poblaciones votan-

---

\* **La experiencia del Circo del Pueblo:** fragmento del texto publicado en la obra: "**Juego y desarrollo infantil**" -Un canto a la libertad- UNICEF 1988. Bogotá.

tes, se fue concretizando más como una promesa que debía ser cumplida que como un proyecto definido. La idea misma fue muy controvertida y discutida, tanto por los ilustrados en problemas de educación como por los representantes de diversas tendencias políticas.

Unos criticaban las dosis de ilusión que existe en la proposición de “llevar cultura a la comunidad, barrio por barrio”, otros por el posible desvío de millonarios fondos de la municipalidad para fines demagógicos de ciertos líderes políticos locales. Lo cierto es que, controvertido, ora mistificado, ora vilipendiado, el Circo del pueblo comenzó a erigirse con sus dos mástiles primeros, con cuatro luego, una vez que las primeras funciones mostraron que resultaba pequeño para tanto mundo ávido de espectáculos en los barrios suburbanos.

Así, se cumple una primera etapa, llevando un espacio de cultura a los barrios periféricos, igualmente si ésta cultura es apenas representada con bailes y música folclórica, canto, malabarismo, charadas, danzas modernas, ballet clásico, prestidigitación, recital de guitarra, doblaje de canciones internacionales, payasos... en fin, espectáculo de tablado que puede divertir y entusiasmar, sábados y domingos de noche, a un público de toda edad del barrio honrado por la presencia del circo del pueblo.

Luego surgió la idea de “hacer” cultura, es decir, organizar el espectáculo incluyendo también a aquellas personas del barrio que se sienten con inclinaciones de artistas y que, preparándose un poco, son capaces de subir en la escena para completar el espectáculo. De cierta manera, se fue buscando concretizar otra idea clave del a-b-c- de la cultura popular: “Revalorizar los valores culturales autóctonos”, buscando horizontes nuevos y propios tanto para la afirma-

ción de la comunidad como para la confirmación de la expresión de los individuos.

Ese circo de "cultura itinerante", va descubriendo artistas, pero también va evidenciando carencias: El circo, un espacio musical; desbordando risas y aplausos en las noches de sábados y domingos, aparece como un monumento colorido pero enmudecido durante los otros días de la semana, para curiosidad de cientos de niños que lo rodean. Un circo es un foco de atracción para chicos y grandes. Esos niños apuntados en las cifras de la explosión demográfica están ahí, queriendo entrar en acción en el recinto circense.

Como el mundo es pequeño, aunque el Brasil sea grande como un continente, Beethoven Luiz, el creador responsable de éste circo, al término del seminario de "Epistemología de jogos e brinquedos" (São Paulo, 1983) nos planteó esa situación crucial. Nuestra respuesta originó el proyecto educativo, haciendo una propuesta de educación alternativa: **la ludoteca en el Circo del Pueblo.**

Obs. → La ludoteca, un espacio de crecimiento donde cada niño jugando desarrolla sus potencialidades, es también una ocasión para los adultos. Revalorizando un espíritu lúdico, allí se facilita un encuentro de expresión creativa de varias generaciones. Las ludotecas tienen mucho que ofrecer a las numerosas poblaciones de las barriadas periféricas.

La ludoteca en el circo del pueblo es, ante todo, un complemento al espectáculo cultural. Durante el espectáculo unos son actores, otros son espectadores y aunque todos se están divirtiendo, están funcionando en papeles complementarios no equivalentes, mientras uno es el sujeto que activa, decenas son los que aplauden; en cuanto que, a través de sus múltiples activida-

des creativas simultáneas, la ludoteca permite a cada uno ser un sujeto actuante.

Manteniendo el espíritu de recreación general, cada uno descubre, inventa, crea, fantasea con muchos objetos y puede dialogar con otros sujetos. La ludoteca presenta, en cuatro períodos de la semana, un sinnúmero de juguetes, de fabricación industrial o artesanal y/o un sinfín de material de desecho, con todo lo cual, los participantes pueden experimentar la creatividad, manera de re-abrir o acelerar el proceso de construir su inteligencia.

### **Animación lúdica**

En la espontaneidad de la actividad lúdica, hay una invitación a expresarse en múltiples formas: juegos de movimientos corporales, juegos de convivencia social, juegos de música, canto y danzas, juegos de dramatización teatral, composición de obras para títeres, historias fantásticas e imitación de animales, diálogos que naturalmente aumentan el vocabulario de cada uno; existe una mayor intercomunicación que lleva a elaborar frases y descubrir expresiones de lenguaje nuevo. El interactuar con los juguetes y múltiples objetos concretiza una experiencia de funcionamiento del individuo en una evolutiva realidad que lo conduce a nuevas representaciones del yo/nosotros en un espacio de dinámica convivencia. En tal área de expresión creativa se prefiguran reglas de respeto inter-personal y se generan momentos para compartir los bienes sociales.

Es una base de cultura; del cultivarse en co-educación. Aquella integración de la persona que se descubre jugando, igualmente que cuando se descubren las formas y dimensiones de las cajas que encajan bien o que se rompen cuando forzamos los tamaños. Es una cultura que el sujeto

elabora, diferente de la disciplina que nos llega por el discurso y diferente del conocimiento que nos llega a través de un curso, ambos quedando sobrepuestos al entendimiento del sujeto que rara vez los integra.

Así éste espacio de la ludoteca del circo, es comprendido como un centro de cultura; los jóvenes llegan por curiosidad y, luego de recrearse, terminan queriendo hacer cursos profesionales (pintura, manicure, artesanía de madera, música, mecanografía...); los adultos traen a los pequeños y quieren experimentar la arcilla que no pudieron amasar cuando niños, buscando luego organizar un taller de cerámica o un curso de alfabetización para madres ya adultas. Los padres, generalmente, solicitan espacio para hacer una reunión de la Comisión Pro-mejoras del barrio, porque, ciertamente, hay que resolver algún problema de transporte inter-urbano, o del agua potable o de alumbrado.

Ya aquí, el concepto de cultura está más relacionado con las condiciones de vida que con un espectáculo, sin olvidar, la dinámica engendrada por éste mismo, porque ahora, en cada barrio, cada uno es un poco actor creativo en alguna de las actividades del circo, y ciertamente, espectador asiduo del “show” con programa renovado cada sábado y domingo. El circo tiene ya tantos “artistas” locales que no repite nunca la programación, nos comentó recientemente el director Antonio Carlos. Solamente, ciertos artistas con mucho éxito popular son representados con tres o cuatro semanas de intervalo.

La ludoteca es una oportunidad para reactivar el proceso epistémico, de confrontarse con otro universo de expectativas en la expresión personal (del sujeto que realiza), de la comunicación social (un ambiente lúdico entusiasmo a

todos), del descubrimiento cognitivo (en la creatividad el objeto se transforma en otra “cosa”), movilizándolo así nuestro entender.

Todo el espacio del circo es ocupado con cinco o seis actividades diferentes de manera que, cada uno puede elegir su lugar en la mesa de artes plásticas, en la mesa de arcilla y modelado en papel, en el rincón de guitarra y cantos, en la mesa para hacer muñecos que luego van a representar una pieza teatral, o en el espacio abierto de recreación...para cada actividad hay un educador que anima el proceso y acompaña el interés del niño. Cada participante puede pasar de una para otra actividad cuando siente la necesidad de ensayar otro campo de creatividad o de juego. Utilizando los juguetes de madera para hacer castillos y puentes fabulosos, o ensayando una coral, o una nueva música con ritmo de samba, el niño, los niños van hilvanando sus trayectorias de recreación y aprendizajes.

Pedagógicamente, es muy importante que cada niño tenga la posibilidad de buscar su espacio creativo y también que los animadores sugieran a cada niño concluir un trabajo, en vías de realización, antes de “pasar a otra cosa”. Fue también muy importante, la preparación del equipo de animadores, que aunque teniendo diplomas en pedagogía, o en artes plásticas, o en educación física...sintieron la necesidad de vislumbrar esta otra metodología denominada expresión lúdico creativa. También son de suma importancia, en este sentido de orientación pedagógica, las reuniones que el equipo realiza semanalmente adecuando las formas de trabajo, especialmente, para asegurar una coordinación en el planeamiento de actividades múltiples.

Ciertamente que los conflictos y desatinos no faltan, desde el menos grave cuando dos niños se disputan un juguete;

asunto fácil de resolver cuando hay varios centros de motivación instalados en funcionamiento simultáneo y cuando los niños comprenden que la ludoteca está abierta varios días por semana para disponer del área lúdica; hasta el reflejo de querer “llevarse” algún juguete muy llamativo, situación que se modifica a medida que los adolescentes sienten como propio el material lúdico del circo y en la medida que los niños se familiarizan con los objetos-juguetes. Sin olvidar, entre los problemas, el desgaste y cansancio de los educadores que desean re-educar los familiares, cuando la sociedad global en la que estamos insertos, continúa marginando y también maltratando, a la mayoría de los que viven en los “cinturones” urbanos.

### **La plaza pública**

La arena, el recinto del CIRCO DO POVO con su ludoteca, representa un espacio central que se transforma en una riqueza cultural. Es un foco de instrucción y de educación para esa población que es el producto más subestimado en ésta época de industrialización endeudada de muchos países.

En los períodos de guerra, de regímenes autoritarios, o de crisis económica, quien más sufre es la población denominada “carente”, porque, ciertamente, le falta alimentación, cultura y un horizonte de futuro. La ludoteca le ofrece la riqueza de instrucción y de recreación creativa que le permite a cada uno, continuar desarrollándose como ser humano hasta, tal vez, encontrar mejores perspectivas de alimentación y de integración social.

Esta ludoteca en el Circo do Povo, da una idea del valor educativo de una plaza pública, cuando en ella se puede

asegurar un espacio lúdico para que los niños experimenten durante su infancia y para que los adultos mantengan vivo su "locus nascente", es decir, tengan despierto su espíritu de imaginación. De hecho, se está dando que las comunidades suburbanas, con motivo del paso del circo, aprenden a reunirse, estructuran mejor la Comisión Pro-Mejoras del Barrio y solicitan que la actividad cultural continúe cuando el Circo se desplaza a otro barrio. Desean que el proyecto educativo se extienda creando una escuela y parques de recreación o se pueda mantener un espacio de ludotecas.

Esto conduce, inevitablemente, a que las autoridades municipales se enfrenten con otro problema serio como es el de administrar los fondos económicos públicos, facilitando éstas estructuras de proyección socio-educativas o, en el caso contrario, sádicamente simularse sordomudos, levantar el campamento y llevar el circo para otros lugares, asegurando la diversión pero ignorando el valor de la permanencia de las actividades educativas.

Las plazas, los centros geográficos de ciudades y barrios, siempre fueron un lugar de encuentro creativo, se articularon como un espacio de comunicación, una forma de discusión o sirvieron de asiento a una asamblea de deliberación. Algunas veces fueron incluso, puntos de encuentros que quedaron marcados en la historia heroica de los pueblos. Actualmente, las plazas en los centros urbanos son el lugar predilecto para colocar super-monumentos; incluso son grandes zonas de estacionamiento para automóviles. La industrialización nos hizo tan prácticos que hasta los urbanistas olvidaron el sentido social y cultural de un centro geográfico.

El Circo del pueblo y su Ludoteca, renueva la finalidad civilizadora de la plaza, como espacio para los niños crecer jugando y los adultos reafirmarse en su expresión cultural

autóctona, funcionando como matriz de la vida social comunitaria. El desarrollo infantil está así concebido en el contexto de una integración socio-cultural.

## *Ludotecas*

*Assim são as Ludotecas*

*... muita alegria, cor e fantasia  
imaginação, movimento e expressão.*

*Venha brincar com a gente!*

*Soltar pipa e bater bola*

*Fazer teatro e ouvir histórias*

*ou quem sabe*

*jogar dama, ping pong*

*brincar de roda ou esconde - esconde*

*Você escolhe*

*descobre e cria*

*Se envolve com alegria*

*na magia da expressão.*

*Luciana Faleiros*

## *Clap-Tap*

*Con las manos clap - clap - clap.*

*Y con los pies tap - tap - tap.*

*Vuelta, vuelta en punta de pie  
al son de la música.*

*Vuelta, vuelta en punta de pie  
al son de la música.*

Con las manos clap - clap - clap      Y con los pies tap - tap - tap

Vuelta, vuelta      en punta de pie      al son de la música

Forman una rueda y en el 1º y 2º verso, se cumple con su contenido: cuando se canta "clap, clap, clap" con golpes de manos; cuando "tap, tap, tap" con golpes de pie. Cuando se canta "vuelta a vuelta en puntas de pie", se gira sobre sí mismos (en puntas de pie) con movimientos de muñecos a cuerda, con los brazos separados un poco del cuerpo. Con el 4º verso "al son de la música", se hacen movimientos ondulatorios de brazos y movimientos de lateralidad con el tronco. Al repetir la última parte: "Vuelta, etc." se repiten los movimientos en el otro sentido.

Extraído del "Programa de Explosión por el Ritmo Juegos Cantados"



## 5. PERSPECTIVAS POSTMODERNAS

INSTITUTO SUPERIOR  
DE EDUCACION FISICA

Hoy día nos encontramos finalizando una época denominada moderna. Podemos mirar lo realizado y tentar comprender el sentido de la evolución; podemos aprender mucho de ello y aún proponer mejor para el futuro, para ese período inmediato que ya nos envuelve denominado el postmodernismo. Urge pensar en las ludotecas que asumirán la infancia y juventud del nuevo siglo.

### Antecedentes

Es asombrosa la velocidad de las transformaciones sociales, como también enigmática la persistencia de ciertas problemáticas; para confirmarlo, como preámbulo, recordemos determinados acontecimientos que facilitarán la comprensión de este análisis: Iniciemos con la significación de aquel día, en 1979, cuando para clausurar el año del niño, expusimos en Bruselas la conferencia sobre **“el Derecho al Juego”**; tema que continúa vigente en cuanto máxima expresión de los derechos de los niños en el ámbito educacional. Posteriormente, la Omep/Internacional en su Congreso de 50 aniversario, realizado en Copenhague, (1998), replantea la misma temática, con análoga urgencia, dado que continúa siendo la preocupación central de los educadores de la infancia. Recientemente en el 2001, la Asociación Internacional del Juego asumió como su divisa el Derecho del niño al Juego.

Buscando respuestas a las acuciantes preocupaciones socio-educativas participamos en el III Congreso Mundial de Ludotecas, (1984); allí presentamos la **propuesta de interacción de lo lúdico con la expresión creativa**. Este planteamiento pedagógico se constituyó en el aporte latino-

americano al movimiento internacional de ludotecas. Curiosamente, al tiempo que docentes europeos apreciaban las nuevas experiencias latinoamericanas, había quienes elaboraban proyectos en Latinoamérica adoptando la modalidad de ludotecas de la posguerra europea, posiblemente como modo más fácil de obtener subsidios o financiamientos externos; pero evidenciando una problemática particularmente latinoamericana caracterizada por 500 años de dependencia a los productos foráneos.

La evolución de nuestra sociedad moderna conlleva una organización del diario convivir que ha disminuido el espacio de juegos espontáneos tan vitales para el crecimiento de la niñez, sociedad que además crea dificultades para mantener el núcleo familiar constituido, tan necesario a la regulación de la comprensión intergeneracional.

Frente al problema social de tantos niños sin cobertura educativa, fue fundada la Federación Latinoamericana de Ludotecas en Brasil (1986), reuniendo docentes y cientos de niños en una gigantesca ludoteca organizada por el “Circo do Povo”. Instancia de encuentro y de proyección, muy animada con los aportes de experiencias que estaban priorizando el juego como instrumento educativo, citemos: a las “Juegatecas” de Bucaramanga (Colombia), al “Circo do Povo” en Uberaba (Brasil), al plan de “Juegos en los Espacios Públicos” en Rosario (Argentina), a las “Ludotecas del Parque Rivera” en Montevideo (Uruguay).

Posteriormente, a través de la publicación de UNICEF: “**Juego y Desarrollo Infantil**” Un canto de Libertad (Bogotá 1988) se establecieron relaciones con experiencias de América Central como los Proyectos Recreativos “Arco Iris” en San José de Costa Rica. Generando así, todo un movimiento de expansión de Ludotecas que no ha cesado de

crecer desde entonces, pudiéndose decir, que actualmente desde Tierra del Fuego a México se viven innumerables y originales experiencias de Ludotecas.

Desde sus inicios la Flalu ha estado orientando pedagógicamente Congresos Internacionales y Seminarios de Formación Permanente donde las temáticas centrales están en referencia al impulso lúdico, a la expresión creativa, a la afirmación de identidades, a la implantación y evolución de las ludotecas. Frecuentemente, tales eventos fueron copatrocinados por distintas Instituciones con fines educativos o culturales como lo son las Prefecturas o Intendencias, las Asociaciones de Educación Infantil, las Universidades con proyectos de renovación curricular, las Fundaciones con expectativas de Formación Permanente, las asociaciones de Comunidades que sustentan ludotecas, aunque la mayoría de las veces han sido organizados por iniciativa de los equipos Flalu regionales.

El fructífero intercambio de fascinantes Seminarios y Encuentros Pedagógicos fue dando forma a la denominada propuesta latinoamericana con innovadora caracterización metodológica. Las ludotecas de expresión lúdico creativas son de una mayor exigencia educativa, tienen un desempeño profesional que le ayuda a superar las limitaciones de modalidades de administrar juguetes siguiendo la edad evolutiva de la infancia.

Inexorablemente la sociedad continúa avanzando, la naturaleza del niño es afín con el impulso lúdico, las realidades socioculturales han transformado el contexto y significativas experiencias de diversos proyectos han modificado nuestra sensibilidad para orientarnos en las formas y fines que sustentan las ludotecas. En medio de tantos ensayos había también la preocupación por “compensar” al niño

socialmente carente y/o aquellos que se desinteresaban de la escuela. La escolaridad sigue siendo un problema mayor para muchos niños, sobretodo porque el sistema de enseñanza aún no quiso asumir la problemática de la metodología persistiendo en una rutinaria didáctica.

## **Modernidad**

**Así, en ese contexto general, las ludotecas han resuelto una necesidad de recreación con alegría, pero actualmente, otras problemáticas repercuten en el ámbito lúdico:** dificultades en la convivencia; diversas formas de agresión en la infancia; una divulgación de violencia generalizada, incluyendo las descontroladas imágenes de provocación sexual en la TV; la ausencia del tiempo familiar; la incertidumbre frente al futuro, dificultades para la transparencia en el manejo de los fondos financieros destinados a los proyectos socioeducativos ... todo lo cual tiene mucho que ver con los valores humanos. Por lo cual surgen tantas preocupaciones, exigiendo nuevas y efectivas intervenciones, no solamente pedagógicas. La visión política y la economía se entrelazan en la proyección educativa.

**La interrogante fundamental que se plantea es referente al protagonismo del niño en el transcurso de las ludotecas, caracterizadas por una dinámica altamente interactiva.** ¿Es realmente el niño quien está en la primera línea del desafío, manifestando el entusiasmo de la actividad lúdica? Se trata de un protagonismo del Sujeto, evitando que el niño se encuentre en una situación de adaptación al proyecto del adulto, presentado frecuentemente a través de juguetes que limitan la actuación del niño.

El niño puede ser orientado al buscar su nuevo horizonte de joven, de futuro adulto, pero él es la infancia, él es propia-

mente el presente y su futuro. Nadie puede pretender poner de ejemplo a la sociedad actual, porque ésta es muy imperfecta en la mecánica de justicia y demasiado limitada en igualdad de oportunidades.

**Protagonismo** significa que en una ludoteca es esencial como el niño ensaya su expresión y descubre elementos nuevos, que realiza aprendizajes con alegría. A través de su realización protagonista confirma su existencia y deseos de convivir. Protagonismo quiere decir inventar juegos de manera que podamos compartir este mundo en el cual vivimos, incluso mejorarlo tanto socialmente como ecológicamente, según la urgencia actual.

Protagonismo quiere decir que las ludotecas ofrecen la posibilidad de experimentar innovaciones, de ensayarse en cuanto ser social y creativo que continúa la civilización. Protagonista quiere decir modificar las reglas de los juegos para adecuarlos a problemáticas de hoy día. ¿Hasta cuando seguiremos organizando situaciones imitando realidades externas con juguetes que inducen a la competición o a la guerra que extermina al “otro”, ese compañero de juegos? En las ludotecas podemos jugar y buscar nuevos horizontes, como vivir sin masacrarnos, como convivir con otras generaciones, sobretodo ahora que la esperanza de vida se ha prolongado notablemente.

**Las ludotecas desde una funcionalidad principalmente recreativa están evolucionando para una globalidad educativa, para modalidades de educación integral.** Esta es una finalidad que la Educación Formal siempre añoró pero que aún no pudo estructurar, dada su dependencia a la sobre evaluación de los aspectos cognitivos en desmedro de la coordinación psicomotriz, de la armonía afectiva y del altruismo social.

Se hace necesario considerar aspectos como el movimiento espontáneo en el juego, la interacción social en los juegos de expresión, lo simbólico en el juego y en las actividades creativas con múltiples objetos, la madurez social experimentada en los juegos teatrales, la valorización de la convivencia en la actividad musical compartida, el espíritu de equipo en los diversos juegos con pelotas y en las estrategias adoptadas para los desplazamientos de objetos con grandes dimensiones, el entusiasmo del canto y la confirmación de identidades en las danzas del folclore regional,... un sin fin de posibilidades lúdico creativas.

Durante la modernidad las ludotecas, al igual que la conceptualización del juego, se vislumbraron por el contraste con el tiempo “laboral”, como un opuesto a lo útil reconocido; pero las diversas formas de ludotecas han impulsado una importante evolución y ahora son indispensables para una generalidad de niños y jóvenes. **Ellos son el lugar de encuentro para una heterogeneidad de niños que, en la magia del impulso lúdico reúnen el mundo real con la fantasía y así realizan la hazaña de una aventura creativa.**

Es hora que esa aventura creativa llegue a contraponerse al énfasis dado por el modernismo a los bienes de consumo, al objeto producto. La sociedad se maravilló con las posibilidades de la tecnología que podía realizar tareas de fabricación con mayor perfección que el propio ser humano. Así en los programas de Enseñanza la finalidad primordial fue preparar al alumno para una performance utilitaria; justificando la competición entre seres en formación. Inclusive actualmente, hay programas escolares basados en la competición, cuando en el transcurso de los años, se hizo evidente que la eficiencia del robot es mayor y por

ende, en gran parte, ello sea un agente del desempleo de muchos jóvenes o adultos. **Visualizar el valor de lo humano mucho mas allá de lo utilitario, será la principal transformación en el cambio de mentalidades a operarse en este nuevo tiempo que acabamos de iniciar con el milenio.**

**El modernismo también propulsó insistentemente al sistema político denominado democracia, lo cual hizo partícipe a una mayoría de ciudadanos hasta entonces poco participativa.** De esta forma la vida moderna transmitió nuevas dimensiones a las expectativas de cada uno. El problema fue el de aquellos que iban quedando por el camino, es decir: sin atención primera en el hogar, sin resolver la escolaridad, sin formación técnica o profesional, mas en la calle que integrados a la vida moderna, transformándose en el descarte de una sociedad funcionando evidentemente a dos velocidades. Los “niños de la calle” ya es un problema del modelo de funcionamiento de la sociedad comprendida en su globalidad y no puede reducirse al análisis de casos o de barrios. Muchos de los proyectos de ludotecas surgen pensando en las carencias educativas de esta población.

Aunque es en este contexto de conflictos sociales que se han creado diversas formas de ludotecas, sobretodo como alternativa lúdica en el panorama de la vida urbana: en salones de instituciones educativas; en plazas públicas al aire libre; en autobuses adaptados para el transporte de materiales de ludotecas a barrios y comunidades; en salas de pediatría; en parques de frondosa arboleda; ...aún no se tiene conciencia plena de la función social de las ludotecas y de los educadores que en ellas dedican su generosidad profesional.

En ambientes diversos, las ludotecas intentan ofrecer un espacio para jugar, para encontrarse con la infancia, ya sea a través de los juguetes, ya sea participando de los espacios recreativos. Recreación y merienda para los niños socialmente carentes; juguetes y vacaciones para los otros, parecía ser el estilo propuesto por innumerables proyectos. Sin embargo llegó la crisis, la sobreabundancia de productos, la falta de creatividad para encontrar respuestas nuevas a viejos problemas, la ausencia de valores referentes o ese confuso “todo vale”, la competición y el consumismo han dejado una sensación de vacío. **Así el postmodernismo llega con la acuciante pregunta de que valores proponemos en las diversas formas educativas, inclusive en el desarrollo de las ludotecas.**

Las ludotecas son un espacio de expresión lúdico creativa recibiendo una heterogeneidad de niños para desarrollar un programa de coeducación, con posibilidades de participación de varias generaciones. Brindan actividades lúdicas, concomitantemente con posibilidades de experimentar una creatividad a partir de materiales diversos. **Corresponden a necesidades de integración social, de creación cultural y de permanente estímulo al crecimiento humano.**

## **Perspectivas**

Considerar como esencial al proceso de aprendizaje constituye un fenómeno bien diferente de aquel caracterizado por centrarse en el producto. **Acentuado como decisivo el protagonismo de quien está aprendiendo.** Correspondientemente, notemos que las ludotecas tienen un amplio margen de adhesión de los niños porque ellos gustan de entretenerse en las actividades de expresión que sostienen al proceso de aprendizaje. Es fundamental, entonces, que

el docente, o animador de las ludotecas sepa organizar los campos pedagógicos, con múltiples materiales que concretizan las actividades de expresión lúdico creativa.

**En este campo pedagógico se conjugan las interacciones del sujeto con los objetos y con otros sujetos.** Estos objetos mediadores hacen posible una articulación con una infinidad de conceptos que se van esclareciendo a medida que el grupo avanza, de sesión en sesión, en su trayectoria de expresión creativa, a través de sus juegos y en la espontánea manifestación de su ludicidad. Creando nuevas formas con diversos materiales el niño entra en contacto con las estructuras lógico-matemáticas primarias, luego al componer sus comentarios enriquece el vocabulario y desenvuelve hábitos comunicativos. Considerando estos aspectos que dimensionan globalmente el proceso de aprendizaje como ejemplos de un nuevo comprender.

El hecho de experimentar con objetos permite elaborar sentimientos, inquietudes, interrogantes, incluyendo las variadas formas de relacionarse con otros sujetos. Sin los objetos mediadores, el niño, los jóvenes, están limitados a la relación interpersonal, lo cual multiplica las situaciones de competición y de agresiones socialmente perniciosas.

En la tentativa de un pensamiento de síntesis, transcribimos una conceptualización que elaboramos a través de nuestra propia experiencia, que se instruye en los contactos con una diversidad de ludotecas y que hace precisamente referencia a las ideas aquí expuestas: **“Las ludotecas son un espacio social de expresión lúdico creativa, para niños, jóvenes y adultos. Tienen como principal finalidad aquella de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Específicamente, esti-**

**mula el proceso de estructuras afectivo-cognitivas del niño, socializa creativamente al joven y mantiene el espíritu de realización del adulto” (R. Dinello '93).**

Amplia definición aún vigente, pero aspectos nuevos son a considerar para el funcionamiento de las ludotecas en la actualidad. Ciertamente, correspondiendo a nuevas expectativas de la postmodernidad, en las ludotecas habrá un amplio espacio de juegos, un escenario para la imaginación escenográfica, con expectativas de madurez emocional y social. Habrá un tiempo para descubrir el arte: la pintura, lo escultural, la música; esa expresión musical tan íntimamente ligada a las estructuras del lenguaje comunicativo. **Se integrará un espacio para la manifestación de la artesanía y del folclore, creando así condiciones de una afirmación de identidad cultural siempre tan necesaria al ser humano.**

Es entonces de suma importancia que los animadores de ludotecas puedan sentir afinidad con la expresión teatral, con las artes plásticas, con las actividades de expresión musical, con los juegos psicomotores, y evidentemente con las significativas manifestaciones folclóricas, como las danzas y las leyendas. Diversidad de dominios percibidos en una integración a finalidades de convivencia

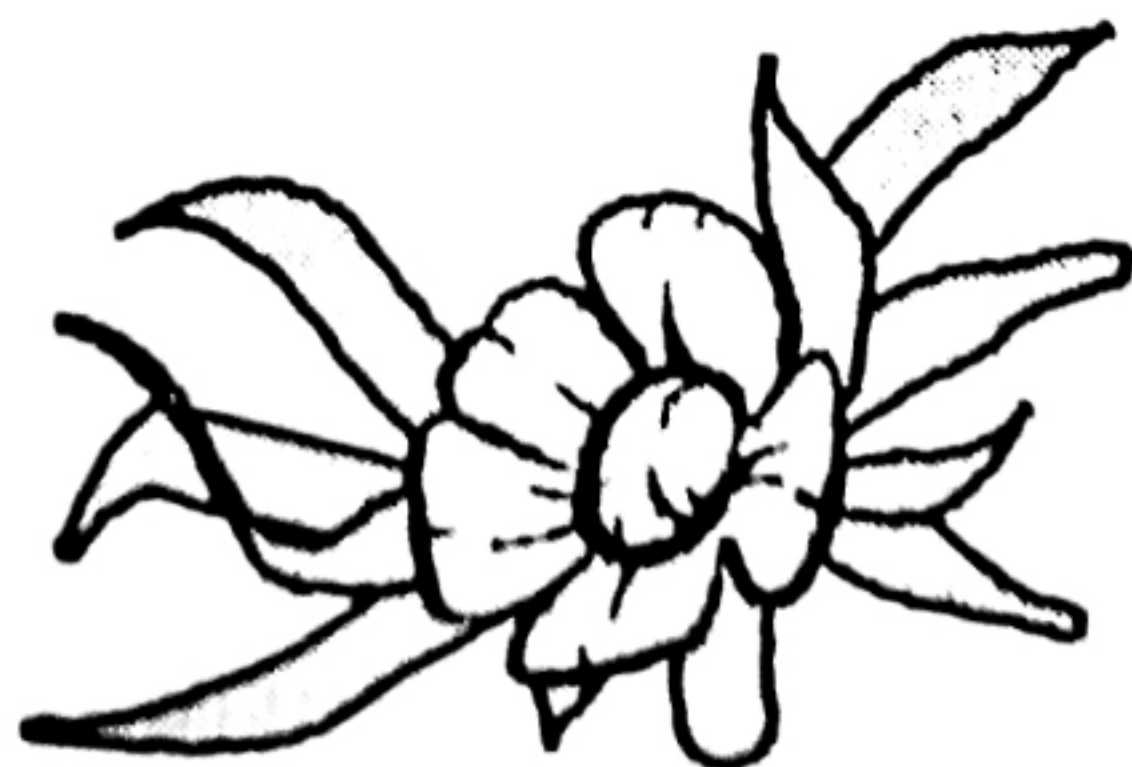
Sin olvidarnos de la importancia del juego por el placer lúdico, las ludotecas desde un espacio específico de jugar solicitado en la modernidad están evolucionado hacia el desarrollo de un espacio sociocultural, exigidas por el postmodernismo, afín de crear un espacio de educación y de expresión lúdica en comunidad, suscitando la creatividad y la comprensión de valores humanos.

## LEYENDA DE LA ANACAHUITA

Cuenta la leyenda, que hace tiempo una joven india caminaba por el borde de un arroyo y vio a la otra orilla a un joven desconocido. Se quedaron mirando por largo rato hasta que oscureció. Todos los días, los jóvenes se encontraban sin que nadie lo supiera, cruzaban el arroyo y juntos estaban hasta el atardecer.

Mas un día alguien los vio a la orilla del arroyo y le contaron al cacique de la tribu, padre de la joven, y cuando esta regresó la estaban esperando y se la llevaron sin explicación a una choza alejada por el monte. Allí estaba su padre y le dijo: - Anac, (que así llamaban a la indiecita), no volverás a ver a ese joven, él es hijo del cacique de una tribu enemiga, y diciendo esto se alejó dejándola en medio de su dolor.

Anac pasó toda la noche llorando y decidió al amanecer huir, escondiéndose entre las matas. Caminó todo el día, al caer la noche llegó exhausta a la orilla del arroyo, desanimada comprobó que su enamorado no estaba y temiendo que le hubiese sucedido lo mismo, en la orilla se acostó a morir. Siguiendo sus huellas el cacique tardó en salir del monte y para cuando llegó al arroyo, encontró que del cuerpo de su hija había nacido un árbol al que los indios llamaron "anacahuita" por la indiecita huida.



## CARACTERIZACION DE LUDOTECAS

Los sistemas de educación y enseñanza se enajenaron al formalizarse en demasía, siguiendo la impronta del creciente poder de Estados modernos que han gobernando la escolaridad inspirados en criterios de la producción industrial; provocando la necesidad de experimentar otras múltiples situaciones no formales, de donde surgen muchas de las actuales transformaciones pedagógicas; entre ellas la propuesta de Ludotecas, que son un vasto campo pedagógico reuniendo las siguientes cualidades:

- **El protagonismo de quien juega**, que elige una posibilidad de ensayar entre tanta diversidad de situaciones de expresión y creatividad; es una actitud de autonomía que se educa; actitud diferente de aquella consecuente del adaptarse permanentemente a la programación prevista por el adulto o docente o por los juguetes industrializados. Vista la rápida evolución de la sociedad, adaptarse es hoy un objetivo de volver al pasado.
- **La interacción de heterogeneidades de los participantes:** niños, jóvenes, adultos, la comunidad educativa en la plaza pública de la ciudad o en el centro cultural del barrio, o en el espacio de encuentros culturales de la población... Corresponde no confundir interacción con relación entre personas, lo vincular hace dependientes, la interacción implica un intercambio de diferencias, implica una posibilidad de modificaciones en cada uno de los actores, connota una posibilidad de aprendizaje.
- **Un espacio de afirmación de identidades**, de la región o de las culturas de pertenencia sin exclusión. Descuidando la afirmación cultural y la integración social -que incluye un

buen nivel de instrucción- los proyectos basados en el juego “recreación” servirán principalmente para controlar la marginalización, para ubicarla geográficamente tentado evitar un conflicto social. Los niños, los jóvenes representan el potencial maspreciado de una región; a través del juego y el folclore se pueden desarrollar sentimientos constructivos de pertenencia que de cierta manera evitan la autodestrucción por la agresión social.

- **La complementariedad de las áreas de expresión** dan lugar a una variedad de actividades lúdico creativas, donde se experimenta la relación sujeto - objetos - sujetos en la fecundidad de la imaginación creativa. Para asegurar tal potencialidad del sujeto deben combinarse las cinco áreas de expresión: Plástica con objetos de múltiples formas y consistencias. Música con exploración y articulación de sonidos. Escenografía con variedades de roles y personajes. Juegos con emoción y movimiento. Folklore con danzas y leyendas.

- **Con cierta periodicidad** que permite valorizar las ludotecas como un proyecto socioeducativo, y que permite reconocerlas como estructura educativa dado que así se asegura un proceso en el tiempo. Las Ludotecas se organizan en función de la impulsión lúdica de los participantes; creando múltiples situaciones de descubrimientos y aprendizajes.

↵

## **Origen y finalidades**

Parecería que la idea de ludotecas germinó en la mente de Mme. Infield al realizar una experiencia en Los Angeles en 1934. Sin embargo elementos fehacientes sólo se encuentran de la primera ludoteca europea, fundada por esta señora danesa en 1959 en una “Maison de Jeunesse” en

Vesterbro (Copenhague, Dinamarca), como servicio de préstamo de juguetes\*. Multiplicándose, en un primer momento en Europa en un símil o adjuntas a una biblioteca (**Ludo**=juego; **teca**=ordenamiento). En el III Congreso Mundial de Ludotecas, realizado en Bruselas, en 1984, presentamos una concepción de ludotecas, inspirados en nuestras experiencias pedagógicas latinoamericanas, la cual fue confirmada cuando se fundó la Flalu en 1986. En ella se resalta el protagonismo de los niños que juegan, quedando en enésimo plano el ordenamiento y préstamo de juguetes según las edades infantiles.

En centros de barrios, es un actividad que aglutina familias y vecinos que se re-encuentran en una alegría de vivir, de expresarse, y de sentirse con ánimos para emprender tareas solidariamente: desde inventar juegos, hacer juguetes hasta proyectar mejoras en las condiciones de vida personal y colectiva.

Es muy importante comprender que si bien cuando se hace una propuesta educativa se piensa primeramente en los niños, en la realidad actual es indispensable encontrar formas de atender simultáneamente a todas las generaciones. La problemática es de todos y unos inciden sobre los otros permanentemente. Las ludotecas asumen una realidad heterogénea.

## **Funcionamiento**

Las ludotecas funcionan en un local amplio (salón social, museo, biblioteca, etc.) o al aire libre (Plazas Públicas, Parques arbolados) o en centros educativos no forma-

---

\* cf. Anne Libbrecht-Gourdet: "Créer une ludothèque". Ed. Delta 1978. Vevey.

les (rincones infantiles, clubes sociales, etc.) o en antesalas de hospitales, de supermercados, de estación de ómnibus y/o de trenes, o en explanadas de grandes edificios municipales... Funcionan principalmente en un horario semanal, o esporádicamente en sábados y domingos de tarde.

Desarrollan actividades de juegos recreativos, danzas folclóricas, teatro, artes plásticas, artes musicales, narrativa, leyendas..., utilizando objetos múltiples de desecho doméstico (copos plásticos, botones, ropas viejas,...), disfraces, pelotas, cuerdas, colchonetas, tintas para dibujos, diarios, revistas, arcilla, pega pega, cordeles, etc., juguetes, maderitas y clavos, instrumentos simples de iniciación musical... No se deberá confundir la organización de una ludoteca con la instalación de una suma de "talleres de expresión", aunque ambos compartan el principio de abrir espacios para la expresión creativa de cada participante.

Las ludotecas tienen una tonalidad de participación, de alegría e integración social que va transformando su ciclo de funcionamiento -entre 3 y 5 horas- a través de la interacción de las diversidades presentes.

## **Orientación del espacio lúdico**

En la coordinación de una ludoteca, para animar las actividades lúdico creativas hay un arte pedagógico que va con la percepción de cualidad educativa del orientador.

Si queremos recapitular los múltiples aspectos de la evolución consideremos: **a) organizar el gran campo pedagógico** con una dimensión espacial, según el número previsto de participantes, en función de animaciones a desplegar y atentos al contexto de la plaza urbana o medio natural del

Parque donde se realiza; **b) asegurar el inicio de las actividades**, para que niños y adolescentes se acerquen, conozcan y exploren las distintas propuestas de expresión; **c) invitar a soltar amarras**, es decir liberar brazos cruzados y manos agarradas,... tanto de adultos como de jóvenes, para que todos puedan tener la experiencia del encuentro con múltiples opciones; **d) el abrir o cerrar espacios de actividades**, modificando las actividades y suscitando que los participantes inventen situaciones lúdicas; **e) organizar el cierre y la despedida con participación de todos**, buscando una dinámica colectiva con farándulas, cinchadas en círculo, movimiento de grupos y cánticos que expresan la alegría compartida.

**Referente a la animación pensemos en sus principios básicos:** **a)** imaginar la propuesta en base al cuerpo en movimiento, para ocupar un espacio de vida; **b)** cuidando de mantener la espontaneidad, que da la tónica del espíritu lúdico; **c)** orientar hacia la interacción con los objetos que nos introducen en el mundo los aprendizajes; **d)** facilitar espacialmente la interacción entre sujetos, dado que las ludotecas es el encuentro de muchos; **e)** reconociendo el carácter de la polivalencia en la creatividad. Buscando la integración de la comunidad.

## **Cantidad y calidad**

De todo tiempo el ser humano comienza su vida haciendo ensayos de sus potencialidades, descubriendo su entorno, tiene curiosidad, experimenta e integra sus aprendizajes. El juego es la vía natural de los aprendizajes que le permiten crecer, sin embargo se juega poco en las escuelas y son muchos los niños/jóvenes en la calle... necesitando muchos proyectos socio-recreativos.

Una nueva problemática es la relación entre la cantidad de niños con la cualidad de los programas lúdicos, no alcanza con actividades de entretenimiento y merienda. Se necesitan animadores con competencia metodológica de manera de concretizar el espacio virtuosamente educativo de las ludotecas.

Las experiencias lúdicas tienen un valor en sí y tienen una función pedagógica de reiniciar los aprendizajes sistematizados, entre los cuales debemos incluir la instrucción, de lo contrario estamos ante una nueva versión de "pan y circo". Es necesario entender el vocablo **aprendizaje** en una amplia connotación.

## **Formación del equipo de animación**

Lo medular para una ludoteca está en el equipo humano que lo anima. La Formación de Recursos Humanos para Ludotecas necesita como mínimo dos ciclos de 120 horas (un ciclo de iniciación y un ciclo de profundización específica), acompañando el desarrollo de actividades de tales candidatos a formarse como animadores de actividades lúdico creativas. La FLALU organiza actualmente éstos Seminarios de Formación en varias regiones de Latinoamérica, sobre todo donde hay proyectos de Educación No Formal integrados a los programas de Salud y de mejoras en la Urbanidad. En definitiva es un proyecto sociocultural.

Los candidatos a ésta formación específica pueden tener una formación anterior muy diversa: asistencia social, bibliotecario, maestro, profesor de educación física, bellas artes, música, psicología, antropología,...con o sin experiencia de liderazgo juvenil. Necesitan adquirir una compe-

tencia en las artes lúdico-creativas con comprensión de la dinámica basada en la epistemología socio-cultural.

La intensidad y cobertura de un proyecto de ludotecas en una ciudad o en uno de sus barrios, depende del poder patrocinador al determinar la cantidad y calidad de los recursos humanos puestos en acción; su formación específica condiciona el éxito de implantación de una ludoteca.

## **PEIRÓPOLIS**

La significación de Peirópolis (sitio paleontológico en Minas Gerais) está en situarnos frente al devenir de los tiempos infinitos y de ofrecer elementos sobre la evolución de la vida en el planeta. La vida se desliza en la interacción de los seres vivos con el ecosistema global.

El encuentro con las osamentas de los dinosaurios representa un ápice del proceso de conocimiento como instrumento de identidad: se desplaza desde la curiosidad que encuentra satisfacción en los descubrimientos de vestigios hasta la reflexión sobre la vida en el pasado y futuro.

De la naturaleza extraemos la vida y a la naturaleza tornamos integrados al equilibrio con el planeta tierra. ¿Qué pasó con los dinosaurios? ¿Por qué desaparecieron? ¿Fue una transformación del clima o una transformación brutal en el equilibrio de los seres vivos? ¿Sucederá lo mismo con los grandes mamíferos? ¿Hasta cuándo y cuánto podemos los hombres bordear los límites de la ecología?

Peirópolis es un descubrimiento sobre el pasado y un espacio de aprendizaje para el futuro, tanto para los niños como para los jóvenes y adultos, por lo cual está íntimamen-

te relacionada al ámbito de la educación permanente. El impulso de vida se manifiesta por lo lúdico, en el movimiento, en la expresión creativa. Peirópolis puede ofrecer un espacio de estudio paleontológico, un encuentro de generaciones, y un ámbito de educación lúdico creativa que busca nuevas perspectivas.

En una época en crisis de valores, en una época de incertidumbres sociales, en una época de difícil escolarización... **Peirópolis:** puede ser un espacio experimental donde la alegría se conjuga con nuevos aprendizajes incluidos en la evolución de los tiempos; puede ser la implementación de nuevas formas de escolarización; o puede reducirse a un museum. A partir de los dinosaurios un sin fin de preguntas que nuestro entendimiento y la ciencia puede intentar responder imaginando múltiples formas de vida o asumiendo nuevos valores de convivencia. Peirópolis puede representar un sueño que atraviesa los tiempos del devenir humano.

*A veces nos amamos  
como los dinosaurios  
otras veces como las  
mariposas...  
pero siempre nos amamos*  
**Randi** (Uberaba; Julio 95)



## **6. EXPERIENCIAS DE LUDOTECAS**

### **“LAS JUEGATECAS” \***

En fines de la modernidad, se acelera un proceso de desintegración social, sobretodo dadas las condiciones laborales de la mujer, que imposibilita disponer de los tiempos para disfrutar del afecto y espacios lúdicos en familia. Lo cual llevó a la tarea de generar una Cultura Lúdica, con el propósito de facilitar un reencuentro familiar, buscando identidad en medio de una sociedad que sufre de la recreación masificada.

Las juegatecas tuvieron su origen en el año 1985, en el Hogar infantil Pelusa en la Ciudad de Bucaramanga (Colombia). Iniciando un programa de préstamos de Juguetes, teniendo la colaboración del Instituto de Bienestar Familiar y la Cámara Júnior de Colombia, sobretodo para la compra de juguetes. Con la responsabilidad de préstamo a cargo de una docentes de educación infantil y de un delegado de padres de familia, atendiendo a los niños los viernes cuando solicitaban juguetes para disfrutarlos el fin de semana.

Esta primera experiencia permitió constatar que muchos niños no tenían espacio para jugar y que muchos adultos consideraban el juego como “perdida de tiempo”. Así surgió la idea de realizar dos tardes recreativas por semana en el salón comunal, donde podían acudir niños, jóvenes y adultos.

En febrero de 1986, la coordinadora de las Juegatecas fue convidada al 1er Encuentro Latinoamericano de Ludotecas, donde se desarrollo el Seminario de “Epistemología de

---

\* Por diálogo: Ma. Socorro Carrillo: mcarrillo\_g\_@hotmail.com

Juegos y Juguetes" conducido por el Dr. Raimundo Dinello, participando entonces del análisis de fundamentos de la Expresión lúdico creativa y de la fundación de la Flalu. Retomando su labor pedagógica, la experiencia de Juegateca deja de ser una propuesta de préstamo de juguetes y adquiere otra dinámica en la organización de espacios para el desenvolvimiento educativo a través de la expresión lúdica. **Asumirse y experimentar el derecho al juego en medio de todo un intercambio cultural. Lo cual permitió a su vez recordar juegos y tradiciones de la región, incluso crear otros juegos que fluyeron de participantes de las tardes lúdicas.**

La organización de una tarde de Juegateca, ahora transformada en Ludoteca, se desarrolla en cinco fases: **a)** Agrupación inicial con juegos ; **b)** Selección de áreas de expresión donde cada uno podía experimentarse. **c)** Rotación de las áreas de expresión. **d)** Juegos que se recordaban o que se inventaban. **e)** Finalización de la jornada, compartiendo la experiencia en grupos. Se elaboraban juguetes con material reciclable, se confeccionaban títeres, se ensayaban danzas y representaban historias fantásticas de la vida real. Todo lo cual indujo a la Comunidad en participar cada vez mas de la labor educativa, entendiendo que jugando se desarrollan destrezas y nuevos aprendizajes.

En 1987 se realizaron varios encuentros municipales de Juegatecas y/o Ludotecas, donde niños de todas las edades se ensayaban en su creatividad y manifestaciones del impulso lúdico, generando una mayor expectativa que se formaliza con el apoyo de UNICEF en la organización del 1er Seminario Regional Lúdico Creativo. Consecuentemente, en 1991, se realiza en Bucaramanga, el VII Encuentro Latinoamericano de Expresión Lúdico Creativa conjun-

tamente con la Flalu, "Ludotecas e Identidad" con un equipo de animadores de Argentina, Brasil, Colombia, Grecia, México y Uruguay. Evento, en el cual se profundizó el funcionamiento de las Ludotecas y su relación a la fundamental temática de afirmación de identidades regionales.

### **"LA LUDOTECA DEL CERRO" \***

En mediados de 1988, en Comodoro Rivadavia (Argentina), participantes al Seminario de Formación de Animadores socio culturales, organizado por la Secretaría de Extensión de la Universidad Nacional de la Patagonia, cuatro personas, que rápidamente serán cinco, se constituyen en equipo interdisciplinario, funcionando hasta hoy día. Posteriormente en diciembre 1988, el equipo confirma ideas al participar en el Seminario: "Identidad Cultural en Sociedades en transformación: Proyección de Recursos Humanos e Implicaciones Metodológicas" organizado por la Regional Comahue de la Federación Latinoamericana de Ludotecas. Se profundizan conceptos, que se reflejan en la realización de un nuevo seminario en noviembre del 1990 en torno al tema: "Identidad, pertenencia y animación sociocultural".

El equipo define los ejes que sustentan su amplia programación de actividades y proyectos: **a)** el juego y la expresión creativa; **b)** el equipo como sujeto de aprendizaje; **c)** la heterogeneidad en espacios de múltiples actividades de expresión; **d)** la vivencia socio cultural comprendida como inserción en la comunidad.

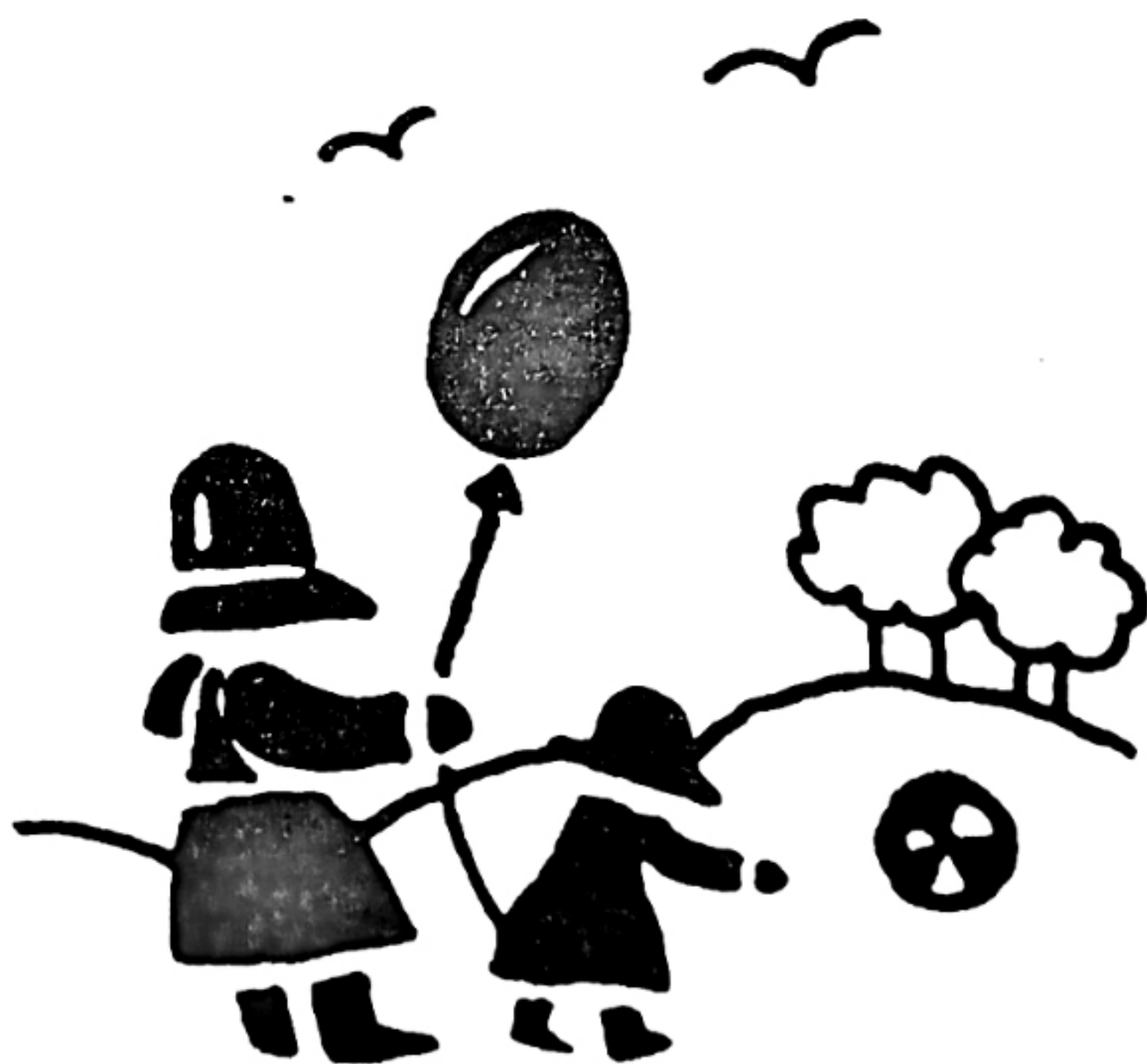
El equipo de Ludotecas del Cerro, desarrolla así proyectos de capacitación en diversas áreas de atención a niños y

---

\* Por diálogo: Patricia Domínguez: padoming@netizen.com.ar

adultos: a) para docentes del nivel Inicial; b) para el programa de Identidad, Pertenencia y Animación Socio Cultural de la Universidad Nacional del Comahue; c) para el Servicio de Extensión Universitaria de la Unidad Académica de Caleta Olivia; d) integrándose al Seminario "Humanizar el trabajo" auspiciado por el Consejo Zonal Sur de Minoridad de la Provincia del Chubut.

En abril de 1994, el equipo organiza en coordinación con la Flalu, el Seminario de Expresión Lúdico Creativa: "**La Educación en Ambientes Populares**"; "**Las Ludotecas**"; reuniendo profesionales de toda la Patagonia; lo cual confirma su permanente labor a través de diversas modalidades de Ludotecas: **a)** La trastienda; ludoteca semanal para adultos. **b)** Ludotecas familiares, destinadas a grupos familiares que lo soliciten. **c)** Ocasionalmente, la animación y recreación en cumpleaños y/o celebraciones festivas. Además de asumir permanentemente el Jardín de infantes, para niños de 3 a 5 años. **Teniendo como fundamentos: el juego y la expresión creadora; el grupo heterogéneo como dinámica de aprendizaje; la no escolarización precoz.**



## **“ESPACIO CULTURAL CREATIVO” \***

Luego de varios ensayos, un equipo se organizó en torno al proyecto del Espacio Cultural Creativo, realizando Ludotecas en las Plazas Públicas de La Paz (Bolivia) y formando Animadores socioculturales. La idea se concretizó impulsada por expectativas de Educación Popular y sustentada en la Aplicación de la Metodología de Expresión Lúdica Creativa.

Se realizan actividades lúdicas y animaciones de expresión creativa, se estudia la realidad social global y se analiza con respecto el contexto de la Comunidad local. La idea básica del equipo es generar procesos educativos a través del juego y brindar a muchos la posibilidad de experimentar su potencial creativo. Con el juego se abren espacios de protagonismo, cada sujeto aprende, construye conocimientos y puede cultivar valores propios, aumentando así su autoestima. Con tales fundamentos se desarrollan varios proyectos: a) Las Ludotecas en Plazas, b) Las Ludotecas Itinerantes; c) La formación de Animadores socio culturales, creando inclusive una Red de Animadores.

**Las Ludotecas:** los domingos, en diversas plazas, frecuentemente organizadas en convenio con la Municipalidad de La Paz. Desde noviembre 1999, se realiza el programa Creatividad Educativa, propulsado por el Espacio Cultural Creativo junto a la Alcaldía Municipal, la Universidad Mayor de San Andrés y una red de varias ONG.

**Las Ludotecas Itinerantes:** programadas afín de extender la acción educativa a distintos barrios o regiones, necesitando igualmente la coordinación con Instituciones locales que aseguren el espacio y ciertos gastos mínimos.

---

\* Por diálogo: Ma.Carmen Schulze: [pipoeste@ceibo.entelnet.bo](mailto:pipoeste@ceibo.entelnet.bo)

**La formación de animadores** socio culturales comprendida como una formación profesional donde el emprendimiento social es fundamental y llevando la alegría al escenario urbano, a menudo rescatando una convivencia en la calle. **La Red de animadores socio culturales** reúne a quienes contribuyen para que los espacios creativos sean constantes y puedan beneficiar a todos aquellos que quieran expresarse e interactuar sin discriminación.

El programa es un transitar a través del espíritu lúdico por diversas formas del lenguaje de expresión: dramatización, títeres, dibujo y pintura, canciones, ritmos, orquestaciones, expresión corporal, narrativa, danza, rondas cantadas, bailes del folclore, ...múltiples actividades realizadas con placer, emoción y sorpresas. **Parecería que el lema es “que lindo es participar”**. Como anécdota citemos el comentario de una abuela: su nieto de cinco años, desde su ventana veía los preparativos del equipo en la Plaza. Llegó hasta la abuela, despertándola para que lo lleve, a lo cual la abuela le contestó que esperase al terminar la siesta, y el niño con tono trágico respondió: “para que vivir si no voy a poder divertirme en la Ludoteca”.

El equipo en sus reuniones de formación, estudia las experiencias: cada plaza, cada barrio tiene sus peculiaridades, es necesario profundizar las interacciones, promover el significado de la solidaridad y el valor de las relaciones democráticas. El juego y la expresión creativa es el sustento metodológico. En la heterogeneidad de individuos se crean nuevas relaciones sociales basadas en el respeto. Con esta heterogeneidad y la diversidad de objetos “los grandes aprenden con los pequeños y los pequeños de los grandes”. En la pluralidad del grupo y en la imaginación artística de la expresión está la vía de éxitos educativos.

## **“JUGAR ES CRECER”\***

Desde 1996 se organiza la Ludoteca “Jugar es crecer” en la ciudad de México, respondiendo a una profunda inquietud de crear nuevas posibilidades de creatividad, donde lo lúdico se conjuga con la imaginación. Un amplio espacio de 110 mts. cuadrados, alquilado y decorado con motivos universales; para las actividades de juegos y uso de juguetes. También para ofrecer un espacio de convivencia donde padres e hijos puedan conocerse mejor a través de los juegos.

La ludoteca recibe bebés, niños y adultos, disponiendo áreas para diversos usos: de juegos sobre mesa, de música, de dramatización, de lectura, de construcción y de arte. Los niños disponen libremente de 1700 juegos y juguetes inventariados. Para organizar este acervo cultural se tuvieron en cuenta principios expuestos por Montessori. La ludoteca funciona de lunes a sábado, de 10 hs. a 18hs. Y los usuarios pagan una cuota por el tiempo que disfrutan de la ludoteca. Se tiene una especial atención con niños discapacitados y con aquellos que no tienen recursos económicos .

Para un mayor entendimiento organizacional se recomiendan tres instrucciones básicas: a) guardar todo lo que se retiró para su uso. b) tratar con respecto a juegos y juguetes afín de no romperlos. c) no se puede reñir por el uso de juegos y juguetes. En el equipo de ludotecarios hay una especial atención para invitar y acompañar a los padres a jugar con sus hijos y una permanente sugerencia a conocer otros niños a fin de facilitar los procesos de socialización.

Al cabo de 6 años de experiencia se puede decir que ciertamente las satisfacciones educativas son mayores que

---

\* Por diálogo: Mónica Juárez: ludotecajesc@hotmail.com

las económicas. Se inició mismo por explicar el término ludotecas y hacer énfasis en las cualidades promovidas por la expresión lúdica para no ser confundidos con una “guardería infantil” en la cual los padres dejaban a sus niños cuando tenían . que realizar sus tareas. **Los niños manifiestan claramente un aprendizaje de habilidades, transforman su agresividad en otras relaciones creativas, crecen en imaginación y socialización, mejoran el vocabulario y se muestran mas independientes.**

### **“LUDOTECAS POPULARES” \***

Primeramente fueron muchos ensayos con niños y con adultos, abriendo espacios lúdicos, animando campos de expresión creativa en varias Instituciones (1997–1999). Mucho entusiasmo y muchas interrogantes de cómo viabilizar un proyecto de Ludotecas Populares. Luego vino el encuentro con la Sociedad de Fomento, en Berazategui (Argentina) y la posibilidad de iniciar un equipo para desarrollar las animaciones ludo creativas que den sentido a la convivencia intergeneracional de vecinos, donde niños y adultos reencuentran la sonrisa frente a tanta violencia y carencia afectiva en estos años de aguda crisis económica y moral desatada en la región (2000–2003).

Se comprende que todo ser humano, desde su nacimiento vive procesos de aprendizajes en interacción con su medio social y los objetos que le rodean, constituyendo así su representación mental del mundo. Pero los cambios sociales se aceleran y cada día el sujeto necesita nuevas posibilidades donde exteriorizar sus inquietudes, dudas, aspiraciones y realizar nuevos aprendizajes para resolver

---

\* Por diálogo: Marcela Velásquez: marce\_flalu@yahoo.com.ar

un sin fin de situaciones problemáticas y la convivencia con otros en la imperativa realidad.

Se reúnen representantes de la Comisión vecinal y los Docentes que intentan una vez más concretizar el proyecto, se buscan los materiales para las actividades de expresión, se explica como la metodología lúdico creativa ofrece a los participantes las posibilidades de nuevos aprendizajes, de búsqueda de soluciones a situaciones complejas, es una permanente invitación para aprender a aprender y a convivir. Se ofrecen actividades donde cada uno explora, juega, experimenta, descubre relaciones y nuevas actitudes. Desarrollando la incipiente programación todo se comprende mejor: dibujo y pintura; disfraces y teatro; juegos y rondas cantadas; música y folclore. Mucho para divertirse y mucho para imaginar

Faltan medios económicos pero se encuentra el espacio físico y la voluntad de buscar material de reciclaje, que cada familia va recogiendo. La alegría es grande y luego de primeras tentativas se quiere formalizar el equipo y la frecuencia. Varios adultos se acercan al rol de animadores y con ellos se intenta esclarecer mejor las finalidades:

- Desarrollar la psicomotricidad y las múltiples potencialidades de cada uno.
- Estimular el protagonismo, ser sujeto que ensaya nuevos aprendizajes con mucha alegría.
- Favorecer la socialización, colocando al grupo en máximo intercambio de todos y valorizar la comunidad.

Al final de cada tarde de ludotecas, el cansancio parece agotar las energías pero la satisfacción de lo vivenciado, las manifestaciones afectuosas de los niños y el deseo de continuar es creciente.

## **“FLORECER” \***

La experiencia de la Ludoteca Hospitalaria Florecer, situada en el Hospital Providencia de Marau (Brasil) nace al inicio del nuevo siglo con el objetivo de humanizar el ambiente hospitalario, percibir al ser humano en su totalidad, considerando que la condición innata es un organismo en salud. Se origina en la inquietud de humanizar, abriendo un espacio de expresión que toma vida con los sentimientos, en las emociones que permiten jugar y descubrirnos, en definitiva: retomar vida. Se realizan una diversidad de actividades de expresión creativa y múltiples juegos dentro de las posibilidades de movimiento o de presencia que cada enfermo dispone. De preferencia trasladándose a la sala de Ludotecas, donde también pueden concurrir familiares.

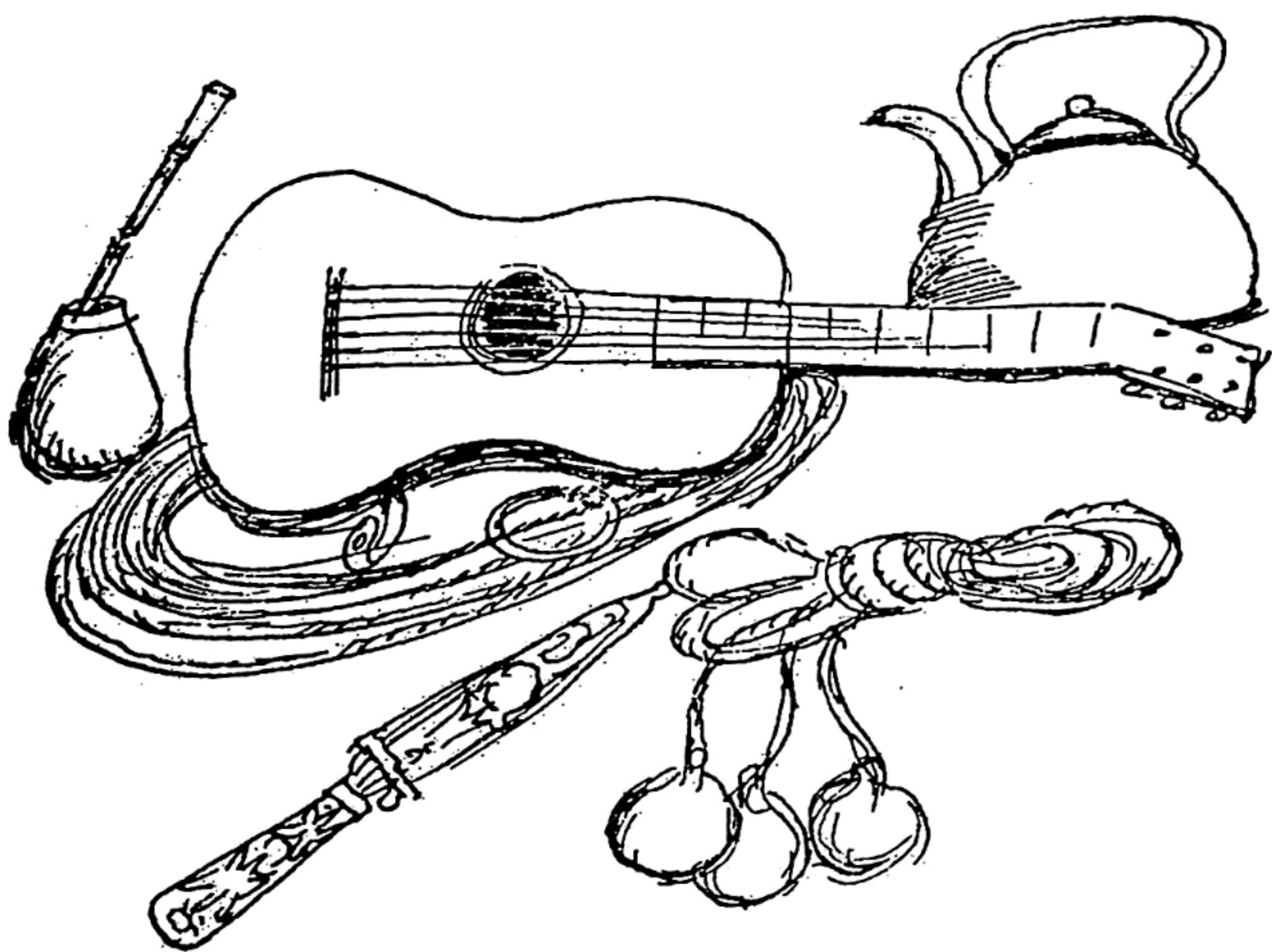
**El juego es un derecho de todo ser humano, incluso de quien se encuentra internado en un hospital. Se considera que un paciente sufre de su dolencia y también sufre por no poder jugar. Crear una ludoteca con la finalidad terapéutica explícita se fundamenta en el pensamiento de que jugando el sujeto de expresa y se conecta mejor con la vida, favoreciendo su recuperación.**

En la hospitalización se viven experiencias difíciles, con separación de su ambiente familiar, con la urgencia de adaptarse a otro sistema y ritmo de vida, cambios importantes en la alimentación, otro contacto con las personas y confiar en personas desconocidas, todo lo cual exige nuevos comportamientos. No obstante el enfermo sigue siendo una persona para la cual jugar es esencial afín de preservar su equilibrio emocional e intelectual, sobretodo si pensa-

---

\*Por diálogo: Gladis Marafon: g\_marafon@hotmail.com

mos en niños y adolescentes. Vista así la Ludoteca hospitalaria tiene su profundo significado en la posibilidad para cada uno de expresarse como sujeto, de comunicarse en la vitalidad lúdica; lo cual suaviza el trauma de internación y ayuda en la recuperación de su salud.



## **Receta para hacer una ludoteca**

*Cajas, latas y alegría  
pintura, cola y poesía  
muchos niños por doquier  
y tantas ganas "de hacer"*

*Bolsas, lápiz y pincel  
muchas hojas de papel  
instrumentos...una canción  
y un niño en el corazón.*

*No es difícil, ya veras  
si te lanzas a jugar  
y pronto organizarás  
Ludotecas en cada lugar.*

*Y...aunque te queden dudas  
inténtalo, por favor,  
hay muchos niños que esperan  
de tu alegría y tu amor.*

**Cecilia De Simone**

## **EL RIO DE LOS PAJAROS; EL CHURRINCHE\***

Las flechas del sol y de la luna caían sobre América. Los fuegos de las tolderías relumbraban entre las sombras, como guacamayos. Los pies de los indígenas besaban el cobre de la tierra, mientras los ojos destrenzaban lejanías. Los ñacurutúes velaban el silencio de la noche. El guazubirá corría, libre, por los llanos. Era el tiempo en que el hombre se saciaba con la dorada presa de los ríos o el fruto dulce del mburucuyá.

Una mañana, el alba despertó al más valiente de los charrúas: Un ave tocó su frente y el indio se levantó, como hechizado. Penetró en la selva poseído del extraño canto que emitía el pájaro. La lengua del sol ardía entre arazáes y pitangas. El ave detuvo su vuelo. El Tubichá (que así llamaban sus compañeros al charrúa durante la guerra) aquietó su paso, esperaba el momento de poder cazar al animal y, cuando iba a hacerlo, escuchó una voz que se agitaba en la silvestre flor que allí crecía.

- Soy el Rey de los Pájaros y hace muchísimas lunas que busco a un guerrero como tú. Mi raza está presa del maleficio de Rhea, la bruja que habitaba la cascada. Sólo el canto hemos conservado de nuestra belleza primitiva. Mis súbditos yacen en el lecho del río y cantan al paso del agua. Debes liberarnos.

- Te ayudaré, Rey de los Pájaros. El charrúa conoce el sufrimiento y muchas flores han dado su tallo para curar nuestras heridas. Pero la piel del indio también se marchita si no conoce los corales de la risa. El pájaro es amigo del indio y el indio ha de ayudarlo a buscar su sonrisa. Dime cómo he de lograrlo.

- Debes construir una canoa con el tronco de un árbol llamado timbó. Navegarás en la dirección que el sol se pone.

Sólo llevarás tu flecha. Corta mi flor, te servirá de escudo. Después de haber cruzado la selva oirás un intenso rumor que te anunciará la proximidad de la cascada. Es la señal para que abandones la canoa. Rhea vendrá a combatir contigo. Debes recordar que son sus dominios y sólo hiriéndola antes de que te toque podrás liberar a mi raza. El indio cumplió las instrucciones. Cuando Rhea lo vio agitó los espejos del agua y saltó sobre él. Ardua era la lucha. La bruja trataba, constantemente, de hacerlo caer en su maleficio. El indio ya desfallecía cuando, de pronto, sintió que un ave revoloteaba y cantaba sobre su cabeza. Era el mismo canto que lo había subyugado en su tribu. Volvió a la lid con renovadas fuerzas y clavó su flecha de tacuara en el corazón de Rhea. Corrió la sangre y el pájaro se bañó en ella. Su cabeza y su pico se pusieron rojos. El churrinche había nacido en nuestra tierra.

El indio vio cómo Rhea, al morir, se transformaba en etéreos penachos de color punzó. Giraron los vilanos en la brisa y se prendieron en las ramas de los plumerillos, Cantó el churrinche y la flor, que el indio retenía en su mano, se desprendió. De los jardines del agua surgió la más hermosa mujer que el Tubichá hubiera visto. Ella le tendió los brazos, agradecida, porque él también había roto su maleficio. Miles de pájaros seguían emergiendo de las aguas. Eran los que Rhea había convertido en piedra. En una barca de plumas, la pareja emprendió el camino fluvial. Mecida por los trinos navegó el Río de los Pájaros: el río Uruguay. El que tiene en la aurora doradas mariposas. El que dio a los charrúas sus manos poderosas. El que ciñe en su pecho mil luceros y se abre, como canto, en las gaviotas. El que alivia da su luz al Plata y fulgura, secretos, a sus plantas.

---

\* El Colegial: Enero del 93. Suplemento de La Mañana y El Diario



# III

---

## DOCUMENTOS FLALU

---

### 7. ACTA DE FUNDACIÓN DE LA FLALU

En este primer Seminario Latino Americano de Ludotecas, realizado en el Circo do Povo de Uberaba, en el período del 10 al 15 de febrero de 1986, queda constituida la Federación Latino Americana de Ludotecas (FLALU), siguiendo la iniciativa de los fundadores abajo firmantes. La FLALU tiene como finalidad principal la expansión de una visión educativa basada en la expresión lúdico-creativa para todos los niños, jóvenes y adultos comprendidos en la inserción comunitaria de toda Latinoamérica.

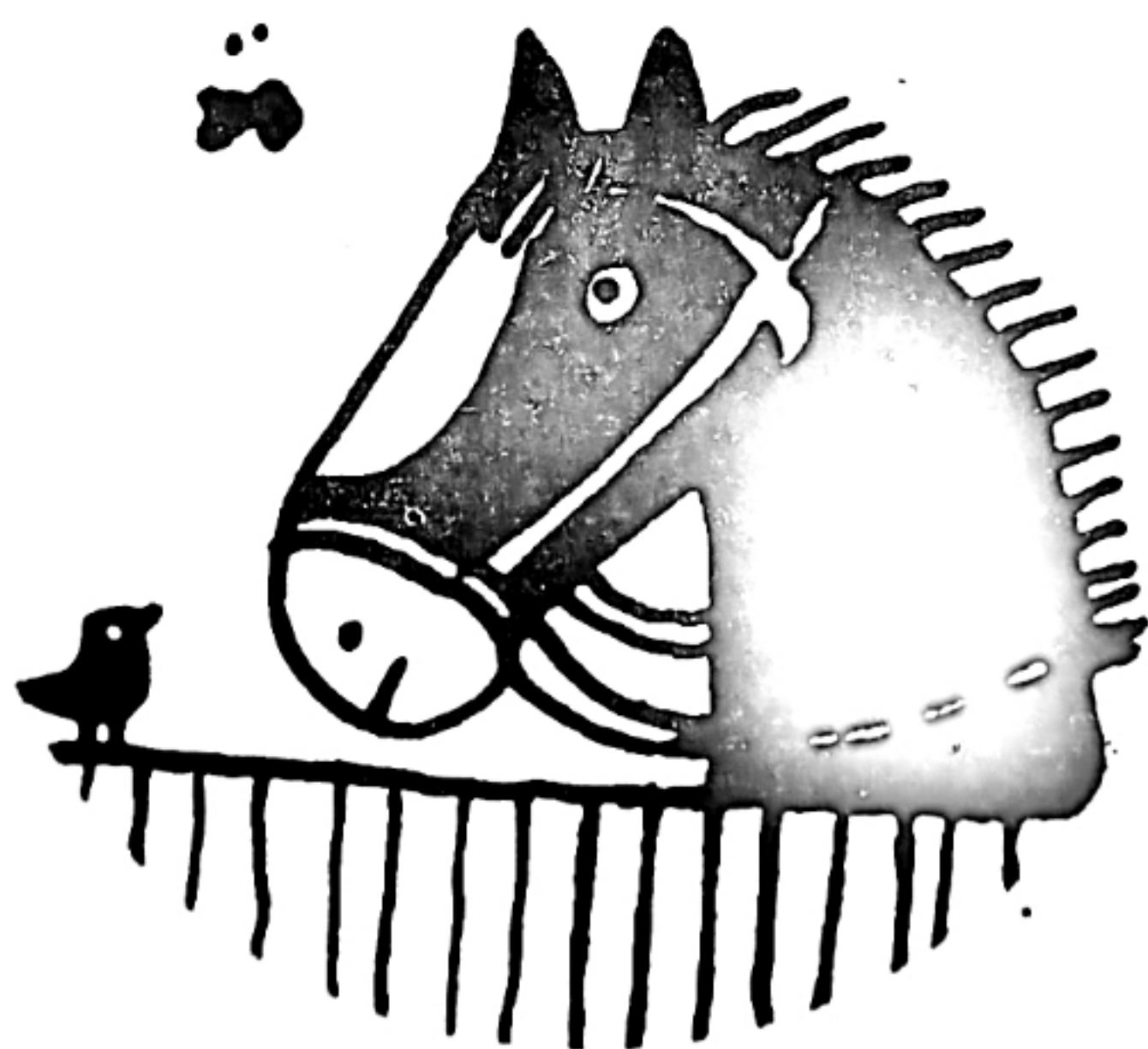
Con el fin de asegurar los fines de la FLALU, los miembros se comprometen a abrir ludotecas prioritariamente en los barrios más populosos con la perspectiva de que la educación sea un medio para mejorar las condiciones de vida y de

---

**Nota:** Acta registrada en el Cartorio del 1er. Oficio de Registro de Inmuebles y de Títulos y de Documentos Nº 35.217 de Uberaba (MG) Brasil.

integración social de todos. Esta Federación también se declara comprometida con la defensa de los derechos y necesidades esenciales de alimentación, instrucción, recreación, libertad de expresión y reconocimiento de las culturas autóctonas. Esta Federación recibirá como asociados todas las personas e instituciones concordando con los principios aquí declarados.

La FLALU será orientada por una comisión integrada por personas que representarán a ellas mismas por sus ideales, siendo que ellas se encontrarán distribuidas en los diversos países de América Latina. Para asegurarnos los fines de esta Federación se realizarán encuentros y congresos para la difusión; se realizarán seminarios para estudio y profundización de su temática. En este decorrer habrá sesiones donde se renovarán los miembros de la comisión directiva de la FLALU. La primera comisión constituida en el día 15 de febrero de 1986 en Uberaba, queda compuesta por las siguientes personas: Presidente: Raimundo Dinello (Uruguay); Vice Presidente: Socorro Carrillos (Colombia); Secretaria: Silvana Sandri (Argentina); Relaciones Públicas: Beethoven Teixeira (Brasil).



# **BOLETINES DE LA FLALU: I - XVI**

## **1º SEMINARIO LATINOAMERICANO**

*Boletim FLALU Nº 1 - Febrero 1986 - Uberaba (MG)*

### **La educación infantil:**

Estamos viviendo un momento crucial; con la crisis de hoy día ocurre una desintegración de estructuras anteriores, aunque apenas estamos descubriendo los valores que transforman nuestras culturas en un devenir del proceso de civilización. Igualmente, en el área de la educación infantil, vivenciamos un período crítico, estando cada uno de nosotros fuertemente comprometido en una búsqueda de concordancia pedagógica epocal, tentando integrar el proceso educativo de los niños a la evolución de las comunidades.

### **O Circo do Povo:**

Quien dice actualidad, debe estar pensando en millares de niños de este pueblo que quiere ser reconocido y que tiene derecho a crecer socio-culturalmente. EL CIRCO DO POVO, es un emprendimiento de la Prefectura de Uberaba para llevar la cultura a la comunidad, instalando en el barrio un escenario de espectáculos y abriendo un espacio para la educación de los niños. Es también, en definitiva, ofrecer una infraestructura de expresión y afirmación cultural.

### **Las ludotecas:**

En este movimiento educativo, en el área del Circo fue creada una "brinquedoteca"\* , símil de ludotecas. Espacio

---

\* Brinquedo= juguete en portugués; **brinquedoteca**: término con el cual se quiso traducir la idea de ludotecas centradas en los juguetes. Igualmente en castellano con el término **juegatecas**.

**educativo donde los niños pueden manifestarse, conocerse e instruirse en un ambiente de expresión lúdico-creativa. En realidad, múltiples ocasiones de aprendizajes espontáneos y diversas formas de socialización junto a sus compañeros de juegos, reunidos en una gran heterogeneidad de participantes.**

### **Los juguetes:**

En este mundo recreativo, poblado de juguetes, objetos contruidos y objetos productos de la imaginación, los niños descubren y prefiguran el mundo de una nueva realidad social. Pero, ¿cómo transformar las potencialidades de los objetos en estímulos comunicativos; como transformar el material de deshecho en creación artística; como evolucionar con la música y la expresión corporal,... integrándose en el crecimiento ontogénico?. Las respuestas están en los substractos educativos de las Ludotecas.

### **Los educadores:**

En medio de tanto realismo y de tanta expresión simbólica, existe una función educativa para los adultos que acompañan el proceso de crecimiento de los niños. Este Seminario Latinoamericano tiene la finalidad de profundizar las problemáticas de Formación de Recursos Humanos para las innumerables ludotecas que abriran un nuevo espacio de educación más creativa y más festiva para todos los niños que están emergiendo. Este Seminario, con una dinámica esencialmente participativa ofrece a los adultos una oportunidad de experimentar (experimentar - vivenciar) diversas formas de expresión lúdico creativa. A los adultos que, en cuanto sujetos se asumen, ellos mismos, en un proceso de aprendizaje y auto-afirmación.

## NUEVAS FORMAS EDUCATIVAS

*Boletim FLALU Nº II - Marzo - Nov. 1987 - Uberaba (MG)*

Latino-américa vive una nueva época caracterizada por la elaboración de nuevos horizontes de identidad. Que se trate de aspectos económicos o de creación cultural, que se trate de la aparición de nuevos cuadros políticos o de proyectos socio-educativos, este continente joven se está construyendo simultáneamente en muchos aspectos. En referencia al campo específico del proceso educativo, nuevas formas de educación dan testimonio de su resurgimiento.

Las experiencias basadas en la expresión lúdico creativa de niños, jóvenes y adultos comprendidos en su inserción socio-cultural, son una esperanza de educadores que trabajan en el desenvolvimiento tanto de la persona en vistas a un sujeto autónomo, como de la comunidad en vistas a su afirmación de valores autóctonos; con estas perspectivas concebimos la acción conjugada de miembros de la FLALU.

Día a día se acrecientan dificultades en el Campo de la Educación: los docentes se reconocen perdiendo status y nivel económico; las metodologías de enseñanza parecen sobrepasadas; la desenfrenada urbanización deja cada vez más niños en la calle. La esperanza se presenta en las formas alternativas de educación no formal que atienden a los niños comprendiéndolos en su contexto; asegurándoles un espacio de expresión lúdico creativa como base de instrucción y de socialización indispensables.

---

**FORUM:** En Uberaba, del 28 al 31 de julio se realizó el Forum '87 sobre "Actividades lúdicas y aprendizajes en contextos socio-culturales" con la presencia de una delegación europea (docentes de Suiza, Bélgica, Francia, Grecia) que presentaron sus experiencias metodológicas.

## **. LUDOTECAS POPULARES**

*Boletim FLALU Nº III - Agosto 1988 - Rosario (Sta. Fé)*

En ésta década del 80, tan crítica para Latinoamérica, se acrecienta el número de niños que quedan marginados de las fuentes tradicionales de educación y de enseñanza.

Recordemos que el interés por la Educación No Formal surgió en estrecha vinculación a las políticas de re-ordenamiento económico y en gran parte como consecuencia de la excesiva formalización del sistema escolar, cuya acción combinada deja "fuera" de la cobertura educativa a un número importante de niños y jóvenes.

Extrañamente pero no inocentemente, los sistemas formales tardan en encontrar el camino de una renovación indispensable; en contrapeso, surgen múltiples proyectos de educación no formal con un atendimento social e innovaciones recreativas en los barrios periféricos, en las plazas publicas, en callejones urbanos... allí donde están las mayorías de los niños y los adolescentes.

Entre tales iniciativas, notemos las ludotecas populares que son un espacio de integración social, con actividades de expresión lúdico creativa para todos. Utilizando innumerables objetos y juguetes como medios naturales de ensayar la creatividad de cada uno y para disfrutar de la convivencia. Junto a las artes plásticas, el teatro, la música, y muchos juegos recreativos,... la fantasía y el placer de jugar van abriendo perspectivas de educación y crecimiento para cada uno; también, para la familia que en la tarde del domingo viene al parque a disfrutar de la ludoteca.

Las ludotecas tienen su tiempo de existencia, pero recientemente en el III Congreso Mundial de Ludotecas (Bruselas, 1984) hemos presentado una nueva perspectiva pedagógica que caracterizó a las ludotecas como un espacio de expresión múltiple donde el centro de acción es el niño en su impulso lúdico-creativo.

Intercambiando ideas y experiencias con colegas, surge en 1986 la FLALU, que se extiende como un viento primaveral pudiendo así encontrar las Juegotecas de Bucaramanga en Colombia, los ensayos de Criatibrincando en Río de Janeiro, la brinquedoteca del Circo do Povo en Uberaba, la ludoteca del Hospital Pediátrico de Rosario, la ludoteca del Parque Rivera de Montevideo,...

Con ellas renace el entusiasmo por aprender y con ellas, jugando se instrumentan las cualidades cognitivas al tiempo que se crece afectivamente y socialmente. Heterogéneamente, niños, jóvenes y adultos pasan por el túnel de la alegría, que al principio nos interroga pero que luego nos entusiasma y finalmente nos contagia en la espontaneidad de la co-educación. La ludoteca nos afirma en cuanto evolución personal y nos prepara mejor para los procesos de Enseñanza / aprendizaje. La acción socio-pedagógica de las ludotecas encuentra una otra plenitud en una posible articulación con nuevas formas de escolarización; de ésta forma nos introduce mejor en la sociedad que nos rodea.



## INTERCOMUNICANDONOS

*Boletim FLALU Nº IV - Feb.-Agosto 1989 - Rio Cuarto*

La FLALU se está extendiendo y cada día hay más núcleos entusiasmados con proyectos de actividades lúdico-creativas, por lo tanto necesitamos asegurar mejor una cierta coordinación para que las informaciones circulen entre todos. Por éstas líneas queremos recapitular algunas ideas y principios organizativos que se vienen explicitando en los sucesivos encuentros realizados o programados:

1º Son miembros de la FLALU, aquellos equipos que realizan periódicamente actividades lúdico-creativas y que organizan seminarios latinoamericanos. Es decir que están desarrollando un proyecto socio-pedagógico con cierta frecuencia y regularidad en una región; y que facilitan el encuentro (regional o continental) con otros colegas para difundir y profundizar la propuesta.

Los principios de la expresión lúdico-creativa tienen distintas modalidades de aplicación, tanto en el dominio de la educación no formal (proyecto de barrios y de educación popular), como en la educación infantil institucionalizada (crêches, guarderías, jardines, pre-escolares...), como en los distintos niveles de enseñanza (escuela de primer grado, segundo grado y liceos, institutos magisteriales, licenciaturas universitarias...).

2º Las experiencias a relatar en seminarios y simposios serán aquellas en vías de realización, y que están directamente relacionadas con el tema del encuentro. Presentadas con apoyo de medios audio-visuales, de preferencia diapositivas comentadas.

3º No existe una cuota financiera cifrada determinando la categoría de miembro asociado. La adhesión fundamental se expresa en la aplicación que cada uno realiza de los principios innovadores. Cada núcleo regional se administra con total autonomía.

4º Buscamos dar una mayor difusión al Boletín FLALU, y para su realización fue acordado que la organización de cada encuentro libere 50 dólares para gastos del boletín.

5º Deseamos realizar una edición especial, tal vez como una revista del quinquenio, transcribiendo experiencias lúdico-creativas; por lo tanto sugerimos a cada equipo hacernos llegar antes del 1º de diciembre 1990 un relato descriptivo de su práctica pedagógica, con fotos en blanco y negro para ilustración en lo posible.

---

**FORUM:** En Neuchâtel, ciudad estirada entre la colina de viñedos y un gran lago, en Suiza; del 18 al 29 de abril se realizó el Forum '89 de "Formación y Educación Permanente en situaciones pluriculturales", organizado por la Universidad y la Escuela Normal de Neuchâtel. Una nutrida y entusiasta delegación de la FLALU presentó las actividades formativas que se están realizando en distintas partes de Latinoamérica.

## **¡FLALU YA!**

### ***Boletim FLALU Nº V - Diciembre 1989 - Tandil (Bs. As.)***

Febrero de 1986, diciembre de 1989, tres años y medio de remolinos de la FLALU. Fue en un seminario realizado en el "Circo do Povo" de Uberaba que se constituyó la Federación Latinoamericana, y desde entonces se fue extendiendo por doquier al ritmo de múltiples iniciativas y seminarios.

Del corazón de Brasil partió la idealización abriendo nuevos horizontes: hacia el norte, pensando en México, pero haciendo una importante implantación en Bucaramanga; hacia el sur buscando llegar a Usuahia, en Tierra del fuego, pero pasando por Rosario, Tandil, Neuquén, Comodoro Rivadavia. Incluyendo en sus torbellinos geográficos Ludotecas en Fortaleza, Río de Janeiro, Porto Alegre, Río Cuarto, Montevideo, Paysandú...y otras ciudades que se van integrando como Teodoro Sampaio, Venado Tuerto. Enfrentando una gran problemática: abrir espacios lúdico creativos para co-educarnos con instrumentalización personal y proyección latinoamericana; replanteándonos la temática de identidad geo-cultural. Buscando así responder con nuestro esfuerzo solidario a las necesidades pedagógicas más urgentes.

A veces re-descubriendo el folclore regional, otras inventando un juguete distinto, en otras ocasiones tarareando una canción de alegría, y muchas veces redimensionando nuestra competencia profesional.

Sorpresivamente se nos re-plantean algunas “barreras”: cómo superar las conductas de “dependencia”; con que frecuencia animar la ludoteca en el mismo barrio; en cuánto y como responder a la solicitud afectiva de tantos niños “olvidados”; cómo colorear de alegría las plazas públicas y los barrios periféricos. Es un constante trajinar entre buscar el material pedagógico y encontrar la “disponibilidad” en nuestras agendas, sin descuidar los empleos “rentables”. Cuanto atender a los niños y cuando encontrarnos entre colegas; como ser artistas y como armonizar las actividades de expresión lúdico-creativa con nuestros ideales.

Tres años y medio es poco y es mucho; parece poco porque aún estamos iniciando varios núcleos nuevos; parece mu-

cho porque es hora de innovarnos para agilizar la dinámica organizativa. Tendríamos que encontrar otras formas más efectivas de inter-comunicarnos, de multiplicarnos, si queremos llegar a tantos otros grupos de niños, jóvenes y adultos que quieran crecer re-creándose. Sobretudo habrá que intensificar esfuerzos en la difusión del Boletim, algunos escribiendo relatos, otros editándolo, otros asegurando la difusión y todos leyéndolo.

La FLALU está respondiendo a una secuencia de proyectos en el ámbito de la Educación no formal, consustanciándose con una necesidad de Educación Popular, pero también está propiciando un renovarse en la Educación Infantil institucionalizada y en los Sistemas de Enseñanza. No es un deseo abarcar tanto, es una consecuencia del interaccionar de todos, porque las interrelaciones tanto personales como profesionales son múltiples. De todas maneras, la realidad global del proyecto educativo es una, sea con la iniciación de niños y jóvenes, sea mejorando las condiciones de vida de los adultos, la esperanza es de todos. Insistimos entonces en la aplicación lúdico creativa para crecimiento total del niño, estructuración del joven y para ganar autonomía en el adulto.

## **INICIANDO LA DÉCADA DEL 90**

***Boletim FLALU Nº VI - Julio 1990 - Fortaleza (Ceará)***

Latinoamérica se transforma, múltiples cambios socio-políticos y económicos acontecen sin pausa, no todos van en el mismo sentido, incluso algunos parecerían imprevisibles; pero parecería que todo ocurre para postergar cambios fundamentales en los sistemas de educación y enseñanza.

Cada día aumenta la cantidad de niños sin recogimiento familiar, cada vez menos segura se hace la escolarización para todos, cada día surgen nuevas necesidades de proyectos de educación no formal para intentar resolver problemas de integración social.

Parecería, que agobiados por la economía, las dirigencias en puestos de gobiernos se olvidan de las necesidades prioritarias de educación y que los cuerpos de docentes, con tanto empeño utilizado para reivindicar una justicia económica, no tienen espacio para presentar propuestas pedagógicas innovadoras. Evidenciándose así un círculo vicioso; se pierde prestigio, baja el salario y decae la competencia profesional. Sin embargo en cada encuentro surgen nuevas esperanzas, sobre todo cuando vivenciamos experiencias en animaciones de expresión creativa y cuando conseguimos redimensionarnos a través de lo lúdico.

Es en este sentido que los programas de la FLALU: simposios, jornadas, seminarios,... son encuentros que van marcando etapas tanto de nuestro crecimiento personal como de nuestra expansión profesional y sobre todo de consubstanciación de finalidades. Es también cierto que cada equipo aparece un poco aislado en su ciudad o localidad, pero sea en verano o en invierno, en el norte o en el sur del continente, en una u otra fecha, durante estos cinco años de su existencia, la FLALU nos viene dando la ocasión de un encuentro fructuoso.

Hemos insistido en la renovación metodológica (pedagogía contextual y organización de heterogeneidades), en contenidos específicos (áreas de expresión e identidad cultural), en fines sociales (actuar en barrios periféricos y desarrollar conciencia ecológica), tentando modificaciones en las fuentes de formación de los docentes (nuevos currículos en los

Institutos Magisteriales y en las Licenciaturas Universitarias), cuidando especialmente de la orientación para los centros educativos que llevan adelante un proyecto nuevo... así vamos, concretamente, modificando nuestro horizonte, uniendo la alegría personal a la gratificación de la inserción profesional y al emprendimiento socio-cultural.

La necesidad de reconstituir nuestro medio-ambiente, eliminando las costumbres que degradan el paisaje natural o los excesos que intoxican la ciudad, reclama una tarea urgente que comienza en la convivencia educativa de cada día. El respeto de las relaciones interpersonales son del mismo orden de atención que el cuidado de los vegetales, que el reconocimiento de los animales y la valorización de los objetos; podemos empezar por uno u otro eslabón, será en definitiva una misma cadena de comportamientos que aprecian la vida o que destruyen la atmósfera de todos.

Posiblemente nos esté faltando una mayor fluidez en el intercambio de noticias; la correspondencia frecuente es un camino para acortar las distancias y facilitar las relaciones continentales. Tenemos que delinear más instancias de estudios, de manera que podamos instrumentalizarnos con nuevos conceptos para expresar mejor nuestra creatividad experimentada con tanta generosidad en la labor pedagógica cotidiana. En estos aspectos podríamos coordinar voluntades y sumar energías, sin descuidar los proyectos de aplicación que cada equipo regional está realizando con tanta satisfacción y entusiasmo.



## *Mereketengue*

*Mereketengue tengue tengue*

*Mereketengue tengue tengue*

*mereketé (manos en cabeza)*

*mereketé (preparar balanceo)*

*Mereketengue tengue tengue*

*Mereketengue tengue tengue*

*mereketé (manos en hombros)*

*mereketé (preparar balanceo)*

*Mereketengue tengue tengue*

*Mereketengue tengue tengue*

*mereketé (manos en cintura)*

*mereketé (preparar balanceo)*

*Mereketengue tengue tengue*

*Mereketengue tengue tengue*

*mereketé (manos en rodilla)*

*mereketé (preparar balanceo)*

*Mereketengue tengue tengue*

*Mereketengue tengue tengue*

*mereketé (manos en tobillos)*

*mereketé (preparar balanceo)*

*Mereketengue tengue tengue*

*Mereketengue tengue tengue*

**Merketengue:** canto y danza de integración, vivenciada en los seminarios FLALU, inicialmente escenograficada por Walter y Cecilia (Tandil).

## **IMPRESIONISMO DEL HOMO-LUDENS**

*Boletim FLALU Nº VII - Septiembre 1990 -Montevideo*

Más allá de elaboraciones filosóficas sobre la unicidad del ser, o la substanciación del cuerpo y alma, u otras reflexiones entorno al individuo, la sociedad y la cultura, tenemos la evidencia del sentirnos bien, estar con energías,... impresiones éstas que nos hablan de nuestra presencia.

El cuerpo, actuando como sintetizador de nuestra realidad recibe los impactos estresantes del entorno (fricciones, barullos, alergias...) como también reacciona ante diversos estimuladores (sensualidad, ideas exitosas, alimentación...), provocándonos desamparo, placer, incomodaciones...; elementos que son re-organizados a través de movimientos y actitudes que globalmente aseguran un estar vivo.

El juego es la tal actividad global, naturalmente estimulante, que incentiva las funciones básicas de retro-alimentación del ser humano para ajustarse a sus vivencias. Jugando, se está menos expuesto a imperativos externos, se entra en mejor sintonía con sus funciones vitales, y fundamentalmente se elabora como ser que tiene proyección. Organicemos un espacio lúdico, una alegría de vivir que puede empezar en el movimiento corporal o con la sonrisa del intercambio social, pero que cierta y globalmente nos entona.

La complejidad de la vida social, como inclusive la de nuestra organicidad, nos obliga a estudiar y tratar de comprender aspectos parciales que luego son vinculados al todo; también ocurre así en la procura de nuestro bienestar, focalizando los análisis, particularizando las prácticas educativas. Sin embargo, de la experiencia compartida se

desprende el valor de re-encontrarse en esas actividades creativas que movilizan todo nuestro ser espontáneamente, resituándonos en las formas naturales de crecimiento.

Ese proceso que promueve el crecimiento del niño está explicitado en las actividades lúdicas: el juego que nos “estira” los músculos; el juego que “estructura” las coordinaciones psicomotoras; los juegos recreativos que inician a la convivencia socio-cultural; los juegos que teatralmente permiten vivir una prefiguración de los personajes idealizados; los juegos, que en su intensidad nos provocan una fuerte transpiración, facilitando una desintoxicación general; los juegos en “artes plásticas” que nos llevan a gustar de formas y colores como del aire y del mar. “Los juegos folclóricos” que nos identifican regionalmente. Juegos creativos que avivan el entendimiento. Es la poesía del cuerpo que juega, del niño que crece sonriendo, del adulto que vive esperanzado.

El adulto no termina de ser niño, está creciendo, tiene posibilidades de aprender, siempre descubre una nueva faceta de las convivencias sociales, está permanentemente jugando a saber quién es, cómo está, y en la medida de su libertad se encuentra con unos y se esconde de otros, todo lo cual tiene su “otro” encanto cuando se realiza jugando.

Aunque en éste siglo XX hemos entrado en la vorágine de producción del Homo-faber, y a pesar de la sobredimensionalidad del Homo-Sapiens, no dejamos de sentir las profundas aspiraciones del Homo-ludens que nos armoniza.

**En el juego está el crecer y ensayar, olvidar y buscar, entender y sentir, el ser y no ser el mismo... porque el ser humano además de ser mamífero erecto y de simio inteligente es homo - ludens.**

## **INTEGRACION**

***Boletín FLALU Nº VIII - Enero 1991 - Montevideo***

Parecería que entramos en una nueva era: al menos muchos se apresuran para justificarse en los ajustes de la integración Latinoamericana, que comienza concretamente por los inmediatos acuerdos en el Cono Sur.

Tal vez por haber estancado tanto tiempo el proceso de democratización, a ciertos dirigentes se les ha despertado una urgencia de integración económica. Hubiera sido fácil abrir fronteras y crear nuevos horizontes con otras fuentes de producción; ciertamente, a partir de un mejor nivel de Educación y de Enseñanza para todos. Inclusive, facilitar el intercambio de productos de necesidades básicas que son bloqueadas en las fronteras un tanto artificiales: son fronteras de administración pero no lo son de configuración socio-cultural de los pueblos que habitan tales regiones.

Pero se están implementando los mecanismos de integración priorizando otras vías, y como respondiendo a un proyecto foráneo, en función sobre todo de volúmenes de importación de aparatos electrónicos y de exportación de materias primas, especialmente agrícolas, amenazando con el desplazamiento de la mano de obra autóctona; dejando en el tintero las necesidades de actualizar los sistemas de Educación, el nivel de Enseñanza Básica y el mejorar la Formación Profesional para que la tal integración se realice con las mejores perspectivas de participación de los ciudadanos.

¿Será una integración de productos y mercados o lograremos una integración de pueblos que fueron administrativamente separados? ¿Será una integración que incremente el

nivel de vida para todos o será una integración de obras faraónicas (represas hidroeléctricas, puentes, rutas,...) para exportar las materias primas continentales, repitiendo en éste caso la historia colonizadora (que decíase, buscaba especies; en realidad avisoraba oro, plata y esclavos)? Podremos plantear la integración como un intercambio de culturas y un acuerdo entre Naciones soberanas, re-afirmando un proceso de identidades regionales, o será la unificación de pueblos en un mismo mercado dependiente.

Es extraño que líderes políticos que anteriormente prometían autenticidad y proclamaban solidaridad con las necesidades de los ciudadanos, ahora van a inspirarse en consejeros del Norte y vuelven con proyectos de urgente integración. Después de cada consulta para negociar deudas externas y préstamos, se anuncian mejoras en la enseñanza a través de la implementación de la informática y de una segunda lengua, cuando éstas son únicamente herramientas de algunos profesionales; como si no hubieran otros elementos importantes para renovar un sistema de Educación y de Enseñanza que se muestra hartamente estancado.

Tenemos que estructurar nuevos elementos que puedan propiciar la educación creativa de todos los ciudadanos, el éxito escolar de cada niño, mejorar los niveles de enseñanza media y profesional para que la juventud enfrente al futuro con confianza en su región.

En los seminarios de la FLALU, buscamos esa integración latinoamericana como consecuencia de un proceso de afirmación de valores autóctonos, intercambiando cualidades docentes y creando nuevas perspectivas para todos.

## **QUE TIEMPOS**

***Boletín FLALU N° IX - Julio 1991 - Bucaramanga***

La década del 80 fue muy negativa para Latinoamérica y la del 90 se presenta con muchas dificultades; querríamos invertir la tendencia. Hay factores que parecen inaccesibles, como la dependencia a una deuda económica que refleja las administraciones no comprometidas con Latinoamérica. Muchos trabajan cada día más, pero disfrutan cada vez menos de los bienes sociales. Numerosos jóvenes tienen que buscar futuro en otras latitudes, otros son organizados para la exportación y el servicio al turismo aunque ello consuma aceleradamente el paisaje natural.

En cambio, poco se operacionalizan los proyectos valorizando la realidad regional y las potencialidades de los ciudadanos. Se invierte muy poco en Escuelas y menos aún en la Enseñanza media. La Formación Permanente de docentes es dejada por cuenta personal.

Los maestros y profesores, por mucho tiempo fueron idealistas vocacionales que han consagrado sus esfuerzos principalmente a la Educación y Enseñanza Pública, la cual representaba una esperanza de futuro para el Continente joven, dada su mayoritaria población juvenil. Actualmente, ante tanta re-organización estatal que abandona las prioridades de alimentación, salud y educación; actualmente, ante tanta niñez y juventud necesitando una formación integral, ¿cómo re-encontrarnos con expectativas renovadoras? El problema no está en elegir la Enseñanza pública o Escuelas privadas, sino en cómo asegurar una Educación creativa y una Enseñanza del mejor nivel para la mayoría que representa la ciudadanía del futuro latinoamericano.

Estamos a 500 años del "descubrimiento" de América, es tiempo de redefinir las identidades y sobretodo de retomar rumbos: asumiendo nuestro acervo indígena, integrando el aporte de inmigrantes y una realidad coloreada por el creciente evolucionar del mestizo.

La FLALU, consecuente con sus fines y propuestas, continúa firme propiciando una renovación que brinda una mayor autonomía profesional en los docentes y animadores socioculturales, así como una profunda adecuación de estructuras, contenidos y metodologías que pueden proyectarnos con entusiasmo. Los ensayos de ludotecas, de nuevas formas de educación infantil, de innovadoras experiencias escolares, de profunda renovación en la formación de docentes, ya han evidenciado su valor, ahora corresponde multiplicarlas. Las propuestas lúdico-creativas están posibilitando el germen de nuevas esperanzas, es necesario acelerar el intercambio de los exitosos equipos funcionando por doquier, a lo ancho y a lo largo de Latinoamérica, creando así nuevos horizontes.

---

**FORUM:** Una delegación latinoamericana de 15 personas, representantes de equipos y proyectos FLALU, participó en el Encuentro Internacional "Los Aprendizajes a través de las Actividades Lúdico Creativas", en Neuchâtel (Suiza) 10-13 abril de 1991 y del Forum Internacional "Creatividad e Identidad Cultural en la Educación y en la Enseñanza" en Olympie (Grecia) 8-11 de mayo de 1991; presentando sus trabajos basados en la metodología de expresión lúdico creativa.

## **TIEMPOS DE TRANSICIÓN**

*Boletim FLALU - Nº X Diciembre 1991 - Montevideo*

Al final del siglo se aceleran todos los procesos de renovación, tanto de sistemas políticos como de economías y evidentemente también de realidades en la Enseñanza y en la Educación.

Si bien es fácil diagnosticar y/o enunciar las dificultades, es poco frecuente concretizar propuestas que superen las rutinas crecientes en los medios institucionales. Actualmente se hace urgente una puesta al día de fines pedagógicos y de metodologías específicas.

Con estas perspectivas nos fuimos encontrando a lo largo y ancho de Latinoamérica, innumerables han sido las Jornadas y Seminarios realizados para reforzar la confianza en los valores culturales propios, para instrumentalizar la creatividad, para responder a las necesidades de crecimiento de cada niño, joven y adulto. Confirmando a través de lo lúdico, tanto el interés por aprehender como para buscar la mejor convivibilidad.

Intercambiando ideas, profundizando ensayos y mejorando prácticas conjuntamente con colegas que están llevando adelante una renovación metodológica fundamentada en la expresión lúdico-creativa, ya estamos vislumbrando nuevos horizontes de Educación para todos y nuevas perspectivas Latinoamericanas.

En su afán económico, la mayoría de los poderes políticos abandonan el apoyo a los atendimientos educativos y de salud pública, quedando sobretodo en evidencia que cada institución valdrá por lo que valen sus docentes en cuanto

· capacidad de auto-organización e iniciativa de emprendimiento para formarse acorde a las exigencias de los nuevos tiempos.

Son tiempos de resignación o de reestructuración para desenvolverse en nuevas dimensiones de autonomía. La tradicional dependencia a directivas del Estado o a bibliografías foráneas justificaba la actitud de docentes que no asumían ni la redefinición de fines de la educación, ni el posicionarse frente a los magros resultados de la Enseñanza, menos aún frente a la necesidad de una renovación metodológica que permita el crecimiento creativo de los alumnos y una gratificante labor docente.

Si en algún momento se mistificó la Enseñanza del Estado como siendo Educación Pública (para todos), ahora tendrá que evolucionarse para asumir una docencia en solidaridad con la mayoría de los niños que no pertenecen a familias con poder económico para la escolarización privatizada en su mejor parte. Actualmente pocas familias están en condiciones de asumir la educación inicial de sus niños; serán los docentes quienes tendrán que rever las metodologías para fundamentar la democracia a partir de la instrucción básica.

Los resultados son evidentes: la situación de grupos heterogéneos en la educación infantil promueve un mayor crecimiento global del niño e inclusive le proporciona estructuras cognitivas altamente superiores comparadas con los niños que quedan en salas homogéneas; la sistematización de la enseñanza a partir de la expresión lúdico-creativa permite una mejor escolarización y una mayor alegría en la relación pedagógica de alumnos y docentes.

Con estas experiencias estamos sobrepasando la dependencia ideológica de que la educación -y la escuela- es un

reflejo de la sociedad; la labor docente puede ser también una construcción de nuevas perspectivas sociales, sin confundirnos en una omnipotencia pedagógica. Es oportuno articular las competencias profesionales específicas.

## **TRANSFORMACIONES**

*Boletim FLALU N° XI - Abril 1992 - Montevideo*

Parecería que nuestro planeta está cada día más convulsionado: catástrofes climatológicas y nucleares - guerras genocidas - grandes cambios geopolíticos - replanteos económicos - ...provocando nuevas realidades para algunos, e inseguridades para otros. En el medio ambiente específico de las ciencias pedagógicas, también se viven estremecimientos: equipos que buscan una proyección, otros que se sienten desamparados.

Esta década de fin de siglo XX se presenta con una marcada menor tutela administrativa de los poderes del Estado, una reorganización estructural de la Enseñanza, redefiniciones de finalidades educativas, abertura e incertidumbre en la elección de metodologías, espacios indefinidos en la formación de docentes. Quienes precisamente deberán construir una nueva especificidad acorde a los tiempos actuales.

Los equipos FLALU dan un respaldo a aquellos colegas: docentes, trabajadores sociales, animadores de actividades sociocreativas, ...que quieran llevar adelante proyectos socio-pedagógicos, considerando como elementos fundamentales: la interacción lúdico creativa; el protagonismo de todos los educandos; profundizar los procesos de identidad cultural regional como base de la integración latinoamericana-

- na. Un equipo con un proyecto institucional es un signo vital de nuestros críticos tiempos.

Insistimos en incrementar los contactos, realizar intercambios de experiencias, recibirse mutuamente al organizar seminarios de formación,... Hay un espacio para aquellos que quieran experimentarse en una nueva dimensión, en cambio la desazón se apodera de aquellos que continúan con actitudes de dependencia, es decir, de esperar cubrirse con subsidios “oficiales” o con directivas que no llegan. Lo verificamos permanentemente en distintas regiones, docentes que manifiestan tener muchas ideas pero que no dan un paso por sí mismo sino que esperan el “permiso” o la “suma” prometida, y por ende no llegan a nuevas realizaciones. Este mecanismo de “funcionarios” es un impedimento a la necesaria autonomía para crear nuevos horizontes.

La realización de seminarios internacionales es siempre una realidad más creativa y enriquecedora que los encuentros locales. Nuestra dinámica interactuante de heterogeneidades es cada vez más reconocida: tanto como fuente de aprendizaje que como propulsora de proyectos integradores. En la programación de nuestras actividades tienen prioridad los equipos evolucionando en innovadores y creativos proyectos.

**1492-1992:**

**¿500 años de qué?... ¿Podría cada uno posicionarse frente a este dilema de identidad?**



## 6º ANIVERSARIO

*Boletim FLALU Nº XII - Julio 1992 - Uberaba (MG)*

Durante este siglo XX, Latinoamérica ha crecido conllevando sus propios mitos, dramas e ideales. Recordando algunos de ellos diríamos: continente de exóticos contrastes, de lujuriosa naturaleza, teniendo como lo más precioso a los niños, como lo más sagrado a la familia, con misteriosas civilizaciones que pueblan su pasado, con folclóricas criaturas que se estremecen en cantos y danzas, gente que sobrevive,... latinoamérica enfrentada al realismo de sociedades modernas en desigualdad; poblaciones picarescas con ansias de crear pero con dificultades económicas y sobre todo con carencias en el control tecnológico...

Continente de encuentro multirracial, continente de ilusiones y esperanzas tanto para los que llegan buscando nuevos espacios como para los que se evaden en pro de mejores horizontes. La aventura para aquellos que nacen queriendo vivir intensamente y se disponen a atravesar cotidianos condicionantes.

Cada región geo-político-cultural vive sus ciclos de abundancia (plata, oro, caucho, petróleo, madera,...) y sus ciclos de penurias (falta de trabajo, despotismo, corrupción, explotación, cataclismos,...). Cada vez más los ciudadanos son conscientes de todo ello, cada vez más se hace evidente el abismo entre sus partes: ricos y pobres, instruidos y analfabetos, idealismo y materialismos en puja constante,... aunque surgen proyectos de integración, de identidad, de nuevas formas de organización procurando autonomía.

Luego de decenios de galopante explosión demográfica se hizo omnipresente la existencia de niños: en la familia, en los parques, en las calles, sobreviviendo frecuentemente, abandonados otras veces, y también vendidos en ocasiones decadentes. Ellos desbordan las estructuras de Educación Infantil y ponen en evidencia insuficiencias escolares... así, con muchos carenciados de instrucción básica entramos en fundamental crisis referente a los fines de la Educación y en relación a las metodologías de la Enseñanza.

Los docentes son agentes de un sistema poco actualizado y a la vez son portadores de nuevas esperanzas; cuando muchos progenitores ya no saben lo qué intentar se espera el milagro del maestro. En medio de este proceso de controversias milenarias pero enmarcados como países jóvenes, en reuniones de docentes siempre surgen idealistas proyectándose con nuevas propuestas para situarse en la modernidad, con una más esclarecida expectativa de identidad, diseñando una anhelada integración latinoamericana.

En 1986, en un encuentro organizado por el Circo do Povo de Uberaba, significativo corazón geográfico, situado simbólicamente en medio de Brasil, se delineó la Federación Latinoamericana de Ludotecas (FLALU) respondiendo a ideas fuerzas anteriormente expuestas en múltiples Seminarios realizados por toda Latinoamérica. El acta de fundación dice: "A Flalu tem como finalidade principal a expansão lúdico-criativa para todas as crianças e adultos compreendidos na inserção comunitaria em toda América Latina".

Surgiendo inmediatamente un sin fin de proyectos, de actividades de expresión, de encuentros, reuniendo entusiasmos y aspiraciones, configurando todo un mundo heterogéneo que colorea los aprendizajes en alegres ludotecas. "A fim de assegurar os fins da FLALU os membros se

comprometem a abrir ludotecas prioritariamente nos bairros mais populares com a perspectiva de que a educação seja um meio para melhorar as condições de vida e de integração social de todos”. (Acta FLALU).

Habiendo descubierto al protagonismo del niño como lo fundamental en el proceso educativo, será también factor central en toda ludoteca, por encima del más codiciado juguete. Apuntando a una globalidad del niño, del medio social, de la región cultural, del continente y este en dinámicas relaciones con el resto del mundo.

La FLALU no se define por estructuras institucionales, es un movimiento al cual pertenecen todos aquellos que comulguen con sus intencionalidades y llevando a cabo en coincidencia sus propios proyectos. “Esta Federação recebera como asociados todas as pessoas e instituições que concordem com os principios aquí declarados”. (Acta FLALU).

Cada equipo en su región es una expresión de creatividad y de autonomía organizativa; y con el acceso a los medios de comunicación son un puente de intercambio con otros equipos. La FLALU es la confluencia de innovaciones y expectativas que se van concretizando en lo socio-cultural, apoyando a múltiples equipos con proyectos socio-pedagógicos de educación infantil, de escolaridad, de enseñanza creativa, de nuevos currículos de formación de docentes, de atención comunitaria en los barrios,... de aquellos que se reconocen fundamentados en la expresión lúdico creativa.

---

**FORUM: El 12 de octubre del 92**, conmemorando el día de la raza, precisamente 500 años después que Cristobal Colón pisó tierra en el Caribe, el presidente fundador de FLALU, Raimundo Angel, finalizado el seminario de Expresión lúdico creativa, realizado en San Vicente (Misiones) fue al encuentro del abuelo de los guaraníes, el Pai espiritual Antonio; y así ocurrió el encuentro de Docentes latinoamericanos con la Comunidad indígena establecida en medio de la Floresta del Alto Uruguay.

## **PRIMAVERA - VERANO**

*Boletim FLALU Nº XIII Noviembre 1992 - Montevideo*

Por doquier la realidad parece complicarse cada día más, como si se acabase la época de un mundo conocido e introduciéndonos rápidamente en las incógnitas de un devenir.

Devenir que se anuncia fácil de dominar técnicamente y que sin embargo nos sorprende permanentemente con tragedias alucinantes. Cambian las coordenadas económicas, se modifican los controles del Estado, desaparecen ciertos modelos idealizados y se crean nuevas formas relacionales; en el ejercicio de la docencia encontramos una desfiguración de roles y la necesidad de construir otros proyectos.

Asistimos a un gran debate a través de los hechos: antes se hacía apología del idealismo vocacional del maestro; en la actualidad, los docentes desorientados en la tristeza de sus salarios se preguntan si podrán continuar en la escuela o si deberán cambiar de profesión para sobrevivir. Podrán seguir siendo "empleados" o ¿...? si para permanecer en la docencia deberán buscar sus alumnos, administrar sus propias instituciones y saber vender su capacidad técnica..., panorama planteado en un simil al radical lenguaje de empresa media.

Es penoso el "bajón" de la cobertura educacional, es decir: más niños en la calle, menos adolescentes disfrutando exitosamente de la escolaridad, más jóvenes desubicados ante las pocas posibilidades de empleo al fin de sus cursos profesionales. Menos estudiantes en los Institutos de Formación de Docentes, donde ya no se habla de materias "aburridas", simplemente los jóvenes no se inscriben en los Magisterios.

Es hiriente el atropello ecológico, se hicieron clasificaciones botánicas pero no se aprendió el respeto a la Naturaleza. En las abundantes exposiciones teóricas tampoco se valorizó la realidad de los objetos, todo se puede quebrar justificando la explosión de las frustraciones. Evaluados en una exacerbación de competición individual, menos se pudo aprender el respeto por los otros seres vivos. Eso sí, se aprendió mucho a copiar textos, a repetir la lectura; poco se favoreció la expresión creativa. Todos éstos son elementos que convergen en la reproducción de un pretendido universalismo de los textos escolares y programas liceales, pero lo que sobre todo reflejan es una profunda carencia de identidad cultural en la propuesta educativa y en la enseñanza sistematizada.

Sin embargo, recorriendo Latinoamérica, también por doquier se encuentran la generosidad de innumerables docentes y los múltiples ensayos creativos de aquellos que intentan innovar. Un gran paso es aquel de salir del perímetro personal y encontrarse con otros colegas que también están buscando nuevos horizontes, cuanto más idealistas mejor. Debemos encontrar otros espacios para re-organizar nuevas instituciones que puedan ser el reflejo de nuestra intencionalidad educativa.

El mundo de hoy nos está exigiendo por un lado ser cada día más específicos profesionalmente y por otra parte saber igualmente cubrir con eficiencia otros sectores de la administración institucional, si queremos seguir profesando nuestros ideales.

La otra evidencia, es que todo acto de educación o de enseñanza es en definitiva una afirmación cultural, lo cual replantea en toda su profundidad las definiciones de iden-

tividad: personal y socio-cultural. Es una problemática de organización institucional, de contenidos, de metodologías.

Los proyectos socio-pedagógicos en barrios periféricos describen una discriminación de niños y adultos consecuentemente a varios factores entre los cuales se encuentra la escolarización. La educación y la enseñanza sistematizada tienen que reverse para modificar las mentalidades que producen tales distorsiones sociales. Se tornó también una evidencia que el asistencialismo no resuelve; podríamos intentar una formación profesional creativa que promoviese la educación y la instrucción para todos, comencemos por implementar ludotecas.

## **PERSPECTIVAS**

### ***Boletim FLALU Nº XIV - Marzo 1993 - Necochea***

La propuesta lúdico-creativa se ha difundido aceleradamente en distintas regiones latino-americanas, poniendo en evidencia la necesidad de una profundización conceptual e intercambio de experiencias entre aquellos que están trabajando permanentemente en los aspectos metodológicos. Creando algunos equívocos en participantes acostumbrados a la enseñanza tradicional donde profundizar era agregar un capítulo más o "vivenciar" un novedoso taller; en cuanto que en la nueva óptica epistémica el profundizar se realiza a partir de interrogantes que se plantea cada colega desde su aplicación, y que interactúa con la experiencia de otros colegas descubriendo así una otra dimensión.

Se han incorporado nuevas variables que permiten caracterizar claramente a la propuesta por sí misma, aunque aún necesitamos mejor interrelacionar criterios emanados de

principios universales con originalidades contextuales. Una vez más, debemos notar la fundamental perspectiva que surge por tratarse de una propuesta global, que parte de la naturalidad del ser viviente al expresarse para alcanzar sus máximas potencialidades a través del protagonismo evidenciado en sus múltiples aprendizajes. Se aprende porque se comprende lo ya desarrollado por otros y se aprende porque se encuentran creativamente nuevas dimensiones en las diversas aplicaciones.

Esta propuesta no es una ilusión ecléctica que suma aspectos de varias teorías, tampoco condice con la división entre teoría y práctica; ciertamente se articula en un proyecto sociocultural que da sentido a los procesos de identificación tanto de los individuos como de los pueblos en sus respectivas epopeyas.

Partiendo de las instancias de expresión con múltiples objetos se integran los sujetos en un campo pedagógico donde se experimentan y se sistematizan nuevos descubrimientos, sean ellos referidos a comportamientos de social convivencia o sean relacionados con conjuntos de conocimientos científicos y/o de operaciones técnicas que contribuyen a modificar la realidad circundante.

Lejos está de organizarse como una suma de “talleres” de expresión o de congregar actividades siguiendo una lista de objetivos; lejos está de “navegar” en la falsa antinomia del individuo o el grupo; muy distante está de temas “tales” como el “autoritarismo” y el “laissez-faire”.

Los elementos que la caracterizan corresponden a una perspectiva del siglo XXI, que nos está exigiendo ya una mayor creatividad. El siglo XX fue aquel de la convergencia del homo-sapiens con el “atelaje” del homo-faber, a través

de la máquina que hoy puede llamarse “alta tecnología”; pero el sentido de la vida se desprende de la sensibilidad del homo-ludens, y éste nos reclama una nueva composición de la sinfonía que aspiramos a vivir.

Ahora que ruidosamente, con la vergonzosa Guerra del Golfo se dió por terminado el siglo XX, nos podemos preguntar: ¿qué sistemas de educación han llevado sobre todo a la nefasta competición individualista?, y ¿por qué para resolver los problemas “se piensa” obsecadamente en apretar botones de rayos mortíferos? Tales reacciones han sido una negación del ser humano que crea cultura. ¿Qué sistema de enseñanza funcionó preparando más para creer en la eficiencia de la tecnología que en la sensibilidad del ser humano? ¿Por qué la escuela dedicó más tiempo a tareas ejercitativas que a un tiempo de expresión creativa? Ha sido un decorrer del fatalismo de la ansiedad de lucro o del orgulloso poder de Estado, o...; pero ahora que asistimos a una estruendosa desintegración de muchos Estados-Nación, tal vez haya más espacio para comprender el proceso de hominización en el cual todos y cada uno estamos interrelacionados con la biosfera de vida que nos sustenta.

¿Cómo se manifestarán los temas de una educación que nos re-interprete la vida en armonía con el medio-ambiente natural (mares, ríos, árboles, animales,...) y buscando las formas de convivir con muchos más congéneres? La población del globo terráqueo aumentó y los espacios verdes nutritivos han disminuido; otras coordenadas de convivencia social habrá que inventar, así como otros criterios para aplicar la eficiencia operatoria. Desde la Administración política aparecen sobre todo sintomatologías de una lucha de poder siguiendo los conflictos de intereses particulares que presionan; si buscamos otras perspectivas, desde la

educación habría una esperanza, aunque varios factores deberán mancomunarse para idealizar una perspectiva homínica en acuerdo a nuestros tiempos.

## **NUESTROS TIEMPOS**

*Boletim FLALU - N° XV - Julio 1993 - Montevideo*

En recientes tiempos pasados era fácil justificarse de inoperancia, quedándose cómodamente en el status-quo emitiendo críticas al sistema, que decíase, no dejaba hacer nada, dado que quienes investidos de autoridad no daban espacio a las innovaciones de docentes con inquietudes.

Fenómeno que en gran parte era así, visto que una mayoría de cuadros medios administrativos han utilizado sus puestos más en función del prestigio individual que en vistas de promover una educación para todos; estaban más interesados en su carrera funcional que en desarrollar una enseñanza creativa que pudiese transformar la realidad.

Pero, en la actualidad, otros sectores de mayor peso político-económico en el poder de los Estados Modernos han relegado la incidencia de la administración del sector de educación a una mínima expresión, inclusive haciendo pensar que una política descentralizadora de la Instrucción y la Salud Pública pueda ser hoy día una mejor vía de adecuación social que la tradicional dependencia a jerarquías funcionariales. Con lo cual, todo un espacio de creatividad se abre a los docentes con reales inquietudes para asumir sus ideales educativos.

Ya no caben dudas que la escolarización de los últimos cuarenta años contribuyó a formar "mucho de lo mismo". En

una semejanza a la producción industrial de objetos, se reprodujo el mismo producto en copias infinitas, colmando los “stocks” dado que se han sobrepasado las necesidades. Y cuando hay en demasía algo que no tiene consumo real se entra en crisis, como en todo sistema de acumulación/despacho que se paraliza por saturación.

Analógicamente, sobran objetos sobrepasados, sobran también sujetos que saben hacer lo mismo y faltan sujetos preparados para crear nuevas salidas a los conflictos actuales, faltan ideas nuevas para avanzar en la evolución civilizadora. Es una crisis generalizada en medio de riquezas particulares; es una crisis por la pobreza de alternativas y de valores sociales en medio de la abundancia de maquinarias multimillonarias. Es una crisis de desempleo con hambre para muchos, epidemias para otros y semi-analfabetos mirando una televisión que alucina con lujosos festivales.

Sobran armas de guerra, sobran préstamos económicos que se transforman en deudas externas y faltan escuelas con docentes todos los días. Sobran impuestos agregados e inspectores de estacionamiento de autos y faltan animadores de recreación en parques y/o en plazas públicas.

Faltan ideas para crear nuevas fuentes de trabajo, faltan espacios para innovaciones administrativas, faltan universidades tecnológicas y sobran los mecanismos de reproducción de las sobrepasadas formas gerenciales de los servicios públicos. Tal vez hay muchos ciudadanos con buenos diplomas que tuvieron que transformarse en funcionarios político-administrativos, son ejemplos, no son todos, pero pueden caracterizar un período. Período que llega a su fin y frente al cual cada uno, hoy, se sitúa con su competencia profesional e idealismo.

Los equipos FLALU desde hace ya varios años están promoviendo Encuentros de Formación de Docentes, de aquellos que desean concretizar sus ideales, que inspirados en la metodología lúdico-creativa están propiciando nuevas perspectivas en la Educación, en la Enseñanza y en Animaciones socio-culturales.

En los primeros momentos fue difícil comprender que la propuesta educativa debía situarse por encima de una lucha de poder para prestigio personal; y que la enseñanza tenía que fundamentarse en la búsqueda de una identidad cultural en comsonancia al terruño nutriente; que debíamos darle un sentido de confirmación de ideales y no de adaptación al “realismo” circundante; precisamente, la educación en su excelencia no es un sistema de condicionamiento.

Un sujeto creador de cultura, los equipos FLALU, desarrollan proyectos innovadores, cada uno es protagonista y consecuencia de una práctica de interacción permanente de unos y otros en perspectivas. Se aprende a valorizar las iniciativas de colegas, los caprichos personales quedan circunscriptos a la zona de manifestaciones individuales. Se ha gastado mucho tiempo en teorías que cuentan historias sin tener incidencia en la realidad cotidiana, demasiado tiempo en la interacción lineal, es decir cuando solo se modifica el de “abajo” porque no se modifica quien hace el discurso ni se aprendía a transformar la realidad circundante... porque más allá de la escolaridad está la condición de ciudadanos de un mismo continente latino-americano que será a la imagen de nuestras propuestas educativas.

No podemos negar las dificultades económicas en medio de tanta riqueza natural de nuestro continente, no negamos que ciertos planes políticos se superponen a muchas espe-

ranzas personales,... tal vez lleguemos a comprender que los dirigentes de hoy son en mucho el reflejo de la escuela de ayer; y ellos tal vez podrán comprender que sin educación no hay pueblo que pueda vivir bien plan económico alguno. Además, de que la dignidad política depende del nivel de instrucción que pueda ostentar la inmensa mayoría de los ciudadanos. Hay muchos gobernantes que se dicen liberales o demócratas o... en realidad parecen auténticos materialistas ya que actúan como si todo surgiese de un plan económico. No deseamos reducir este análisis a una frase, pero es para pensar en la significación de estas controversias pedagógicas y/o sociales. **La FLALU continúa siendo un movimiento de interrelación pedagógica entre equipos con proyección socio-cultural.**

## **TIEMPOS DE IDENTIDAD**

*Boletim FLALU - Nº XVI - Octubre 1993 - Montevideo*

Durante el año pasado -1992- se conmemoró el hecho histórico que redimensionó el continente americano; este año 1993 es ya el inicio de otra época. Hemos pasado 500 años de historia caracterizada por maniobras de colonización: primeramente los navegantes del "viejo mundo" descubrieron al continente de indígenas, luego las potencias militar-marítimas, fueron ocupando espacios, instalando virreyes que implantaron el poder administrativo, que hoy encuentran su continuismo en ciertos poderes políticos; posteriormente, la economía industrial que conquistó el "far west" americano se expandió hacia el sur.

Así, unos que vinieron de afuera, otros mandando del interior, se complementaron en actitudes de apropiación del

esfuerzo de muchos otros; lo cual creó una dificultad ambiental para comprender una práctica de la autonomía. Se trata en la actualidad de no continuar con una mentalidad de colonizador/colonizado, se trata sobre todo de desarrollar ideas propias, de compaginar las múltiples creatividades y juntos buscar nuevas realidades.

En las ciencias pedagógicas también se experimentó todo ese proceso: desde que se organizaron los modelos de escuela y los "textos únicos" como material didáctico, desde que se instituyó casi exclusivamente una sola teoría del aprendizaje, la cual facilitaba los procesos de adaptación sin considerar las particularidades contextuales. Desde los Institutos Magisteriales se pensó mucho en la universalidad de las ciencias, sin valorizar la cultura regional, se insistió en la reproducción bibliográfica e innumerables fueron los alumnos estigmatizados a través de sus dificultades en los aprendizajes. Así, apretados entre lo individual y lo universal muchos se complacieron en la soberbia del saber erudito, sin desarrollar una concepción pedagógica que implicase la modificación de las realidades socioculturales.

Por el hecho de "repasar" enunciados con pocos ensayos experimentales, el método científico -fundamental para los aprendizajes lógicos- se fue desdibujando en la teorización, es decir se aprendía a hablar del objeto pero sin comprender en realidad al objeto de conocimiento. También el hecho de focalizar las dificultades de aprendizaje a través de lo relacional fue como un ilusionarse en lo vincular sin profundizar los procesos de adquisición; frecuentemente la interacción cognoscitiva se entendió solo como relación interpersonal.

Así, las aplicaciones pedagógicas se entendieron como si no tuvieran historicidad, faltó creatividad y falta afirmación en la identidad; de toda evidencia, otros aspectos fueron

dignificados al enarbolar el ideal de la docencia, como lo muestra la confianza y esperanzas depositadas en la Escuela. En nuestros tiempos se replantea la siempre subyacente interrogante: en la docencia, en el ejercicio de la enseñanza, en la situación educativa, ¿hay o no una posibilidad de transformación de la realidad? Ciertamente no nos referimos al accionar de un poder económico o político -poderes que son de otro orden-, pero reconsideremos el valor metodológico de las situaciones heurísticas, del propulsar nuevas actitudes civilizadoras, de instruir y de instrumentalizar el proceso homínico.

Los equipos FLALU están profundizando sus especificidades, en cada región y en todo sector educativo, intentando innovaciones, transitando por llanuras y atravesando montañas administrativas, navegando en aguas turbulentas de los proyectos en elaboración, adelantándose a la presión de quienes redujeron la noción de escolaridad a la lectura y escritura, sobrepasando a los conformistas sin ideales.

Estamos buscando abrir espacios de co-educación para mirar al siglo XXI con otras esperanzas, sabiendo que lo económico arrasa pero más decisivo es aún el nivel de instrucción de la ciudadanía, percibiendo que una imagen de identidad latinoamericana nos une por encima de los mercados de consumo. Integrando muchos aportes, tanto de los profundamente autóctonos como de los venidos de diversos puntos cardinales. No se puede re-caer en el pasado, aprendiendo de él delinearemos nuevos horizontes; **dimensionaremos un FORUM.**

Muchos equipos, además de llevar adelante sus proyectos pedagógicos están realizando jornadas de capacitación con los colegas que se interesan en concretizar una nueva propuesta integradora; por otra parte, en este próximo año

1994 pondremos especial énfasis en los Seminarios de Formación Permanente para la profundización metodológica, dando prioridad a los equipos con proyectos institucionales, insistiendo en los valores de identidad cultural.

■ ■ ■

## **EL ESPÍRITU DEL FOLCLORE**

El espíritu de la Pachamama estaba triste y nadie sabía porqué. Se lo veía, algunas veces hamacándose en el arco iris que se formaba cerca de las caídas de agua del Río Iguazú, otras, recostada en el lomo del viejo cóndor cuando planeaba entre las altas montañas, o si no deslizándose en el suave sonido surgido de la quena del pastor de la quebrada... pero nada lo conformaba, nada lo alegraba.

Los coyas le habían regalado, como todos los años en su fiesta, hojas de coca, orejitas cortadas, aguardiente... le habían hecho las rogativas de siempre pero la Pachamama no encontraba paz.

Al verla así, la floresta del Amazonas y del Orinoco enviaban con brisas suaves sus susurros de preocupación, los camalotes y los picaflores se agruparon junto a las aguas del Paraná, los cardones florecieron a la vez, los cóndores se reunieron en la cima del Aconcagua. Todos pensaban y proponían ideas para alegrar al espíritu de la Pachamama pero no lo lograban porque no sabían cómo hacerlo.

Sus hijos, la luna y el Sol llegaron a preocuparse y entonces le preguntaron qué le pasaba. La Pachamama les contó que cuando recorría la floresta amazónica extrañaba los saltos que formaban el Río Iguazú o las altas cumbres de la cordillera o al Río Paraná. Cuando se

acurrucaba en los dulces sonidos de la quena, recordaba los acordes del arpa india o al bombo legüero o al cultrum. Cuando se mecía en el humeante chocolate con vainilla, deseaba el pan de maíz o unas gotas de chicha o aguardiente o el sabor de las hojas de coca. Si se acurrucaba en el telar, recordaba el canasto de juncos. -Así es todo, hijos míos, los quiero a todos-.

Por eso el Sol y la Luna en una noche de eclipse, resolvieron ofrecer al espíritu de la Pachamama una gran fiesta con sorpresas y sin perder tiempo, el lucero de la mañana comenzó a enviar las invitaciones. Fueron convocados todos los hombres y mujeres de esta región, los que debían llevar a la fiesta aquello que más les gustara. Fue así que los cocineros prepararon sus mejores platos, tamales, mazamorras, pan de maíz, chicha..., los artesanos prepararon cacharros, canastos, collares, instrumentos musicales, telas coloridas y abrigadas hechas en telar, manteles de ñandutí; los artistas construyeron monumentos, los músicos experimentaron nuevas canciones, los chamanes trataron de recordar antiguas leyendas, historias y relatos para contar. Así todos y cada uno trató de preparar lo más significativo e importante para llevar a la fiesta.

El día indicado llegó y todos se hicieron presentes a la hora convenida con las manos llenas y en el lugar más hermoso de la región. La alegría de todos fue inmensa como también la de la Pachamama, Madre Tierra, Diosa de la Fecundidad y de la Producción. Al ver a todos juntos su espíritu descendió con tanta fuerza que suscitó el gran torbellino provocando una mezcla total y el nacimiento de la esencia que nos identifica, el espíritu del folclore americano.

***María Cristina Comolli***

Se verifica una transformación cualitativa importante una vez superado el planeamiento por suma de objetivos; nuevas dimensiones surgen al coordinar la programación de las áreas de expresión en atención a las finalidades de crecimiento del educando y abriendo un espacio al protagonismo de niños, jóvenes y adultos.



La creciente programación del 91-92-93 pone en evidencia la extensión e intensidad del proceso de renovación pedagógica; cada día de estos años de crisis es una invitación para dar vida a la acción educativa y un nuevo sentido a la enseñanza. **Crisis viene del griego Krisis, que significa decisión.** Es decir que son tiempos resolutivos, para tomar decisiones y crecer, para superar límites anteriores y crear nuevos horizontes gratificantes para todos.

## 8. BOLETINES DEL XVII AL XXII

### TIEMPOS FRACTALES

*Boletim FLALU - Nº XVII - Febrero 1994 - La Plata*

En fin de siglo se aceleran los tiempos, más precisamente, suceden numerosos acontecimientos en menos tiempo connotado. En un mismo espacio se entrecruzan muchos más sujetos, generando mayores oportunidades de contactos y fricciones.

Se acortan las distancias para las sorpresas, emociones, y distracciones. Los medios de comunicación dan cuenta de las múltiples secuencias de desprendimientos, remodelaciones y de los cambios permanentes que caracterizan al actual período fractal.

Es el postmodernismo que puede sorprendernos por contrastar con la relativa permanencia de valores de la época anterior, históricamente llamada tiempos modernos.

La época moderna se fue implantando por el avance de la máquina en la vida cotidiana, algo así como si al tiempo que la inteligencia domesticaba los quehaceres, las máquinas fueron adaptando las mentalidades.

También en las Ciencias de la Educación acontecen fenómenos que aunque previsibles no dejan de sorprender por su característica de permanente ruptura. Donde habían ideales aparecen intereses creados, donde había autoridades hay oportunistas, donde había obediencia hay intentos de reformulación, donde había olvido hay ganas de vivir,...

Por un largo período la docencia era más vocación que profesionalidad, luego fue más dedicación que tecnología; actualmente, sin abusar de generalizaciones, es sobre todo un sin fin de preguntas que reúnen a unos y provocan la distanciamiento de otros.

La educación institucionalizada complementaba a la educación familiar, pero ahora los padres piden la extensión horaria para resolver la ocupación de sus hijos. La escolaridad tomaba su principal sentido en el proceso de instrucción de cada uno, ahora parece caracterizarse por la preparación a diversas tareas, como si la cultura del ser se fue deslizando por el saber formalizado hasta priorizar un saber hacer, lo cual corresponde a una civilización de sofisticación de objetos.

También, los tiempos llevaron a que se amplifique la conciencia personal, hay más tiempo para pensar y el proceso de emancipación de la mujer conllevó a mayor libertad para los jóvenes y un mejor reconocimiento de la infancia. En Ciencias de la Educación nos encontramos precisamente en un campo entrecruzado por la densidad de estos procesos sociales que representan una evolución cultural: mayoría de docentes que buscan su mejor potencialidad, niños que ocupan cada día más espacio, jóvenes que crecen rápidamente sin percibir en su derredor modelos altruistas.

A través de poderes económicos y de representantes políticos se intentó someter a la educación a un reflejo de la sociedad dominante, algunos oportunistas dejaron de ser docentes para ponerse al servicio de políticas que administran prioritariamente la capitalización de bienes de consumo. Sin embargo, también en poco tiempo las fuerzas vivas de la cultura derribaron muros ideológicos y recientemente, en nuestro continente, el costo social de las políticas mone-

tarias están haciendo ver que sin instrucción de la mayoría no hay viabilidad de la región.

Estamos en pleno conflicto de valores y términos, a veces se confunden: sin valores las palabras suenan huecas y sin precisión terminológica no se pueden esclarecer metas ni comprender propuestas nuevas.

Entre tantos ejemplos, analicemos la encrucijada que crea el hecho de que algunos colegios proponen preparar a sus alumnos para ser competitivos; otros, hablamos de dignificar la docencia con una nueva competencia metodológica. Ambos términos despiertan ecos con aparente similitud, sin embargo representan profundas diferencias: **Competencia** viene del latín *competentia* (1468) significando una actitud reconocida para realizar tal o cual acto; es una cualidad de la persona. **Competición** viene del inglés *competition* (1759) que significa la búsqueda simultánea por dos o más personas de una misma ventaja; es una rivalidad sobre el producto. Tratándose de Ciencias de la Educación, podemos reflexionar sobre las implicaciones del uso de uno u otro término en nuestro vocabulario profesional.

Hay otros términos que pueden ser una oportunidad para esclarecer posturas, especialmente si ello implica una crisis de crecimiento. Por mucho tiempo los Institutos Magisteriales formaron a los docentes para instruir siguiendo directivas; actualmente -como en muchas otras dimensiones- en el post-modernismo se plantea la necesidad de acceder a una cierta autonomía. Mirado desde el hoy, es un contrasentido que quienes están en permanente contacto con los niños y jóvenes dependan en su quehacer de aquellos transformados en administradores de estrategias económicas sin consideración de lo humano.

A esta evolución se agrega el esfuerzo de tantos animadores socioculturales que buscan afanosamente crear un ámbito educativo en los barrios, retomando de cierta manera un contacto reparador con aquellos que la escuela selectiva marginalizó. **Los intensos movimientos de los Tiempos Fractales resquebrajan antiguas homogeneidades, permitiéndonos así descubrir las riquezas de nuevas heterogeneidades.**

## **TIEMPOS DE AUTONOMIA**

*Boletim FLALU - Nº XVIII - Julio 1994 - Rio Turbio*

Desde el inicio, planteando la necesidad de focalizar nuevos horizontes hemos creado múltiples encuentros de Formación Pedagógica, con una neta visión de globalidad; hemos enfrentado la problemática de la población empobrecida por la poca instrucción consecuencia de la escolaridad que clasifica y marginaliza más de lo que promueve; hemos implementado múltiples experiencias de renovación metodológicas tanto en Educación Inicial como en la Enseñanza Primaria y Media, siempre considerando que lo fundamental está en la Formación de Docentes; también hemos instrumentado proyectos de Educación no Formal y frecuentemente dialogado con la morosidad de los poderes político-administrativos, los cuales representan más una dependencia a intereses económicos que un entusiasmo por los valores culturales latinoamericanos.

Incluyendo los aportes de muchos colegas que están innovando cotidianamente en las aulas, estamos explicitando una propuesta con planeamiento de actividades de expresión, abriendo un espacio al protagonismo del

sujeto que aprende y cultiva los valores de identidad cultural regional; lo cual confirma al niño/joven y también implica para el adulto un afirmarse en la cualidad de su autonomía profesional.

El ejercicio de la autonomía de docentes, psicólogos, asistentes sociales, psicomotricistas,... es probablemente la cualidad más significativa de las variables marcando la evolución de roles en la Ciencia de la Educación en estos tiempos. Tales profesiones representan una vía de atendimento a las personas, pero pueden funcionar en la dependencia a intereses por clasificar y utilizar a los individuos.

La autonomía es una variable de la especificidad profesional, lo cual es consonante al contexto de este fin del siglo XX, caracterizado por el desarrollo tecnológico, por la prioridad dada a la capacidad de realización o en su contraste complementario por el desenfrenado consumismo, como si la dignidad profesional es consecuencia de una permanente opción de instrumentos y finalidades.

En este modernismo, el ser humano se dignificó por sus obras que transformaron su ubicación social y espacial: del vehículo automotor representando la libertad de desplazamiento, las naves espaciales conquistando nuevas galaxias, la telecomanda eligiendo una ventana abierta a la imaginación, los electrodomésticos que abrevian los tiempos de servicios,... aunque así también se modifica el planeta.

En las ciencias directamente relacionadas con la persona, luego de un fuerte avance de especialistas que buscaban el mayor rendimiento en el menor tiempo, quedó evidente que la globalidad del ser humano es mejor comprendida por el conocimiento interdisciplinario y que la armonía implica una interacción de todas las facetas. Cada ciencia tiene sus

interfaces de influencias recíprocas complementando los determinados dominios específicos.

Entre los planteos específicos de la pedagogía situamos los problemas de aprendizaje: aprendizaje de conviviabilidad, aprendizaje de conocimientos, aprendizaje de operacionalizar innovaciones,... situaciones de aprendizaje que se suceden creativamente, de donde surge una tarea original eminentemente metodológica sin la cual el docente quedaría reducido a la aplicación de ejercicios (recetas didácticas) y al control comportamental (disciplina).

En tiempos atrás el docente era considerado como un profesional de aplicación, por ende, con poca margen de decisión propia, dependiente de directivas programáticas; análoga situación de psicólogos que abordaban las perspectivas de normalidad como procesos de adaptación del individuo a la dominante ejerciendo el poder social. También en las asistencias sociales se buscaba compensar con servicios paliativos a las desigualdades acrecentadas por los planes económicos. Cada uno desarrollaba su profesión como remediación al sombrío diagnóstico de unos en medio del comparativamente favorable para otros. Pero en los tiempos actuales, creciendo en estas técnicas-artes profesionales se abren nuevos espacios, sobre todo sintiendo la necesidad de creatividad para resolver el flujo de las situaciones conflictivas.

Son opciones en las diversas profesiones y ciertamente a todos los niveles de la docencia, inclusive en los roles de inspección/supervisión, dado que pueden propulsar nuevas propuestas mejorando la realidad educativa para todos o pueden limitarse al control de lo conocido desplazando la opción profesional a un ejercicio del poder jerárquico, negando el impulso creativo a unos y facilitando la acomodo-

dación de otros. Poniendo en evidencia, en estos casos, que no es el crecimiento de los educandos que les interesa sino la apariencia de autoridad en pleno proceso de desregulación del sistema.

En vísperas del siglo XXI muchas son las facetas a redimensionar, pero es urgente reconocer el valor primordial de aquellos que en permanente contacto con niños y adolescentes pueden resolver las problemáticas in situ, sobre todo cuando se estima que todos los niños deben tener una atención educativa y la gran mayoría exitosa escolaridad; -condición sine qua non- si deseamos ser viables como región o país. Resolver in situ, es decir en dónde y cuándo se presentan las dificultades sin acumular frustraciones. Significa disponer de la instrumentalización profesional acorde a los actuales tiempos, significa disponer de la capacidad metodológica que asegura la autonomía profesional.

## **PROTAGONISMOS**

***Boletim FLALU - Nº XIX - Febrero 1995 - Neuquén***

Inexorablemente, vista en una perspectiva histórica, la civilización evoluciona alternando procesos de avances y/o retrocesos según los criterios de comparación aplicados en distintas partes del planeta.

La civilización reúne las diversas formas de vida de la especie humana, y aunque los sistemas de comunicaciones han hecho casi instantánea la información sobre fenómenos acaecidos en una y otra parte del universo, las diferencias existen por doquier al igual que los intentos de imitación y copia.

En nuestra Latinoamérica todo ello se encuentra conformando un mosaico de vida y cada uno de nosotros integrará en su panorama personal tanto una cualidad profesional como esta visión de ciudadanos en los albores del siglo XXI.

Probablemente no existe otro ámbito como el de la educación y la enseñanza que sea tan sensible a esta interacción de variables personales, socio-económicas y políticas. Indudablemente ello sugiere que estemos en situación de permanente formación para acompañarnos en la comprensión de la realidad y asumir las innovaciones que mejor respondan a las actuales expectativas.

Podemos agrupar estas respuestas necesarias en tres ejes fundamentales:

**a)** Dar una posibilidad a cada sujeto de desarrollar al máximo sus potencialidades en medio de tanta diversidad civilizatoria. Recordemos que las actividades integradoras por naturaleza en los mamíferos inteligentes son las vivenciadas en consonancia al impulso lúdico.

**b)** El hombre se manifiesta como especie que va cultivando su ámbito de vida y que va creando nuevas formas sociales. Si tiempo atrás parecía importante una cualidad de adaptación a lo existente, en esta perspectiva del siglo XXI, la creatividad es lo esencial.

**c)** La multidiversidad biológica y ecológica es riqueza de la vida; además de respetarla el ser humano para no perderse en el devenir de la historia tiene necesidad de elaborar su identidad en íntima relación a los valores culturales del terruño que le da vida.

**Con estos factores se puede conjugar la labor pedagógica: en función de la evolución de la especie humana, acorde a**

la trayectoria de la civilización, en relación pero independiente de los atropellos económicos y/o políticos.

La historia nos ilustra con estos conflictos entre intereses egocéntricos y la permanente aspiración a plasmar ideales. De tal conflicto se nutre la historia pero acotemos que estamos en una época en que cada actor puede en gran medida elegir su protagonismo (del griego: **prôtâgonistês**; de **prôtos** = primero; **agônizesthai** = combate), es decir: elegir su principal papel en la definición de la situación conflictiva.

En el avance de la democracia, en el reconocimiento de los derechos humanos para cada uno, se está caracterizando una cualidad de asumirse en las definiciones de nuestro tiempo. Tanto el niño en el conflicto de los aprendizajes como el adulto en su toma de posiciones sobre el quehacer profesional, tienen un momento sublime, aquel de protagonizar una opción. Esta libertad de opción hace de la educación una virtud humana.

Si todos están en el todo, solo hay ideología, no hay inteligencia ni avance del conocimiento. Solo en la obscuridad todos los gatos son pardos, pero la ciencia avanza por las distinciones en el reconocimiento y clasificación de especificidades. El lenguaje es un valioso instrumento cultural y no vamos a confundir actitudes valorativas con contenidos programáticos, por ejemplo.

Las escalas de valores son un atributo del sujeto que se hace hombre asumiéndolas, en cuanto los contenidos objetivados son propiedades convencionadas externamente, por demostraciones científicas de preferencia. Por qué retornar a la obligatoriedad de pre-escolarizar en desmedro de un tiempo de educación infantil; por qué el sometimiento a contenidos de performance inmediatista negándole a una

parte de la población la potencialidad de devenir sujetos. Indudablemente el obscurantismo, en cuanto oposición a la difusión de la instrucción y la cultura de los pueblos, siempre reaparece acompañando otros signos de megalomanía en el poder.

La masificación implícita de ciertas propuestas económicas quieren hacer creer que para ser feliz solo cabría la suerte de un millonario premio en alguno de los programas de divertimento televisivo. Cuando en el mismo tiempo economistas y políticos se auto-asignan suculentos honorarios.

Los referidos economistas no se identifican con las necesidades de educación y los docentes no tienen porqué confundirse con las estratagemas políticas. Evidentemente ciertas estructuras políticas favorecen más que otras un desarrollo de la educación acorde a los tiempos, como que ciertas propuestas pedagógicas innovadoras apuntan más que otras a la potencialización de todos los sujetos. Consideremos que la viabilidad de una región está en estrecha relación a la mayor instrucción alcanzada por su población.

## **CULTIVANDO PAISAJES**

*Boletim FLALU - Nº XX - Julio 1995 - Uberaba*

Qué aventura pedagógica, qué desafío fascinante, una trayectoria de diez años por senderos latinoamericanos, reencontrándonos con educadores que de alguna forma y a su manera están buscando nuevos horizontes.

Cada uno con lo que disponía, equipos acuciados por la realidad, fueron asumiendo la necesidad de implementar nue-

vas vías metodológicas, porque se quiere extender la cobertura educativa, porque se desea mejorar la instrucción, porque se anhelan otros logros de convivencia para todos.

Se ha verificado como fundamental la implementación de las interacciones de heterogeneidad en un campo de expresión múltiple. Lo lúdico es universalmente reconocido como un atributo de los mamíferos que pueden experimentarse inteligentes. La creatividad es una exigencia del devenir próximo inmediato de la sociedad. La identidad cultural es una distinción en la riqueza de las formas de vida humana. La conjunción de ellos en una propuesta pedagógica está inscripta en la evolución de los tiempos, no requiere aprobación de autoridad alguna y cada uno las integra en la medida que pueda vislumbrar los nuevos horizontes que afanosamente busca.

Latinoamérica es el continente donde cada adulto convive con un sin fin de niños y jóvenes, un continente que busca su afirmación económica, su bienestar social, su autonomía política; un continente donde siempre se habla de vivir mejor en el futuro; un continente donde cada uno tiene una historia de permanente búsqueda de ideales..., de superación de obstáculos estructurales. Posiblemente sea la energía brindada por una tierra tan generosa que da tanta fuerza para recrear continuamente las esperanzas.

La FLALU surgió del encuentro de vocacionales educadores, intercambiando sus profundas convicciones en torno a las necesidades de educación, alfabetización y formación,... Así se fueron ensayando ludotecas por doquier confirmando el impulso lúdico creativo. Así se fueron modificando estructuras de los jardines infantiles para posibilitar movimiento y alegría al vivenciar las áreas de expresión. Así se fueron transformando escuelas con nuevas implemen-

taciones fundadas en la pedagogía de la expresión. Así los seminarios de formación permanente se conjugan como secuencias festivas;... así sin un control centralizado, confiando en la orientación dada por la afirmación de una identidad cultural y respaldados en la experiencia de autonomía organizativa de cada equipo. Así fuimos recorriendo innumerables paisajes que ilustran la aventura desafiante, sin dependencias económicas, sin tuteladas foráneas, imbuidos del entusiasmo lúdico creativo que nos caracteriza.

Fue necesario elaborar nuevas conceptualizaciones, rectificar actitudes personales, pero sobre todo complacernos en abrir nuevos espacios para el pujante impulso creativo de unos y otros, más que contener a niños y jóvenes había que reconocerles el derecho a crecer. Se acrecentó el diálogo con quienes cultivan valores autóctonos; teniendo que enfrentar, inevitablemente, a quienes ofician de cerrojo en los poderes enquistados. Hubo que sobreponerse a la soberbia de quienes solo saben criticarlo todo, el trabajo en equipo sigue siendo un permanente aprendizaje.

Nos hemos encontrado con la generosidad de docentes que trabajan años sin ser reconocidos, ni socialmente ni económicamente; aunque también estamos continuamente enfrentados a la acomodación mental característica del eclecticismo: tanto se les ha inculcado la parcial reproducción de innumerables corrientes que les cuesta mucho profundizar en la coherencia de una propuesta. Secuela del prolongado colonialismo mental: habituados a parafrasear concepciones alógenas, se hace difícil la reflexión partiendo de las propias realidades que identifican. La docencia fue una profesión de aplicación, actualmente se espera una afirmación de autonomía para resolver in situ las nuevas situaciones de aprendizajes.

Otra etapa comienza ahora, nuevas problemáticas se manifiestan a través de la creciente demografía urbana, de la integración económica, de la desocupación de jóvenes, de la cantidad de niños en la calle,... obligándonos, ahora más que nunca, a repensar en cantidad y calidad educativa al mismo tiempo; necesitando muy probablemente de nuevas estructuras organizativas.

En el continente otros senderos se entrecruzan para nuevas experimentaciones, confirmando lo andado, continuando el desvelo por utopías educativas, asombrándonos por los nuevos paisajes que se irán descubriendo y cultivando por muchos de nosotros. Cultivando profesionalidad y amistad, cultivando operacionalidad e identidad, cultivando persona y sociedad, cultivando...

## **LA INFANCIA EN AMERICA LATINA\***

***Boletim FLALU - Nº XXI - Febrero 1996 - Rio de Janeiro***

Es de evidencia, por muchas señales, que estamos en la postmodernidad con la implantación de sociedades a dos velocidades: unos con muchos beneficios de la tecnología del siglo XX; otros con las carencias de olvidados y postergados; cada uno está yendo o viniendo por estas pendientes. Estamos sufriendo las consecuencias de una educación basada en la expectativa de un desenlace fatal de vencedores o perdedores, de la victoria o la derrota sin saber compartir el mundo en que vivimos.

---

\* Síntesis del texto presentado al 2º Congreso Latinoamericano de Creches: **Tiempo de educación Infantil y de responsabilidad social.** 07-10 de Octubre de 1995 - Rio de Janeiro

Sobre todo en el atendimento de la salud y de la educación se repercuten estas dos tendencias socio-económicas: por un lado la infancia sobrealimentada y por otra parte los niños en la calle sin futuro.

Con más o menos densidad este esquema vigente en diversas latitudes está provocando violentas crisis, solo cambian las proporciones. Hay docentes que trabajan en guarderías cuidadosamente instaladas y hay educadores que recogen los niños enfermos por la subalimentación crónica.

Existe una situación personal que la historia de cada uno puede explicar, pero también existe actualmente una diversidad de opciones en el abordaje psicológico y pedagógico que permite a cada profesional una cierta decisión propia.

Cuando analizamos el cuadro de planos económicos y de decisiones políticas, parecería que ya no tiene sentido la lucha desde una propuesta educativa, dado que los determinantes sociales son muy densos. Sin embargo nuestro espacio como educadores se justifica sobre todo por la especificidad pedagógica y la comprensión psicológica.

Tales aseveraciones son propias a reflexiones hilvanadas en los Encuentros de Formación Permanente de educadores, maestros, profesores, psicólogos, asistentes sociales,...; ellas surgen también del intercambio al orientar múltiples proyectos sociopedagógicos existentes en América Latina.

De tal experiencia se desprenden parámetros prioritarios para una propuesta de la postmodernidad, mejor aún, para los tiempos fractales que vivimos:

a) ¿Cómo afirmar o confirmar al sujeto en su proceso de crecimiento, inclusive en un contexto carenciado?

- **b) ¿Cómo dar las bases de la instrumentalización para desenvolver el permanente placer de aprender, lo cual es vital hoy en este mundo de transformaciones aceleradas?**
- c) ¿Cómo asegurar el crecimiento personal con identidad? Identidad que es del individuo pero que lo relaciona al núcleo familiar cotidiano y a la comunidad que es referencia de los valores culturales regionales.**

## **Líneas de estudio**

**A) Cuando bebé, en la prima infancia, junto a los cuidados de alimentación, higiene y afectividad, están las manifestaciones expresivas, los juegos de comunicación, los gestos de reconocimiento como mensaje permanente de aceptación de su ser, la interrelación visual, la globalidad del lenguaje sensorio-motriz y sensorio-social. El niño aprende por el contacto con la piel, con el seguimiento visual, con el suave apresamiento de la mano, con el intercambio de sonrisas,...**

**A medida que el bebé crece el mundo que lo rodea debe ser interesante por los objetos a descubrir y por las dificultades del espacio a recorrer: las distancias espaciales, la ropa y los objetos coloridos, la mamadera de agua, el horario del silencio, las formas esféricas que ruedan... todo ello puede ser providenciado desde afuera, decidido y comandado por el adulto (educare) o puede ser realizado escuchando las manifestaciones del niño. Es principalmente un lenguaje gestual y simbólico que se presenta al diálogo. Es desde allí mismo que podemos iniciar un espacio para la expresión potencial del nuevo sujeto (educere). La caja de música, sonajeros, cartones, zapatitos... todo instante puede tener motivo de encuentro lúdico entre el niño, los objetos y los adultos.**

**B) La instrumentalización para el permanente deseo de aprender, para el placer de comprender, ¿cómo conseguirlo? El sistema de pre-aprendizaje en la pequeña infancia en continuidad anticipada con la escolaridad se formalizó en la dependencia a los contenidos de la modernidad, apresando al sujeto en la preparación para la producción. Constantemente se fue cambiando el embalaje, pero en la modernidad, la ansiedad del adulto frente a la consumición del objeto estuvo comandando sus expectativas, supeditando a ello inclusive el proyecto sobre los niños. Ejemplo notorio lo son las técnicas de aprestamiento pre-escolar. Así la preocupación por los resultados fue asfixiando el reconocimiento del sujeto. Los niños, sujetos de educación, quedaron dependientes de la evaluación de los contenidos transmitidos a través de una pedagogía por objetivos que distorsionaron la relación sujeto-aprendizaje.**

**El valor del sujeto quedó perdido aún existiendo métodos globales y naturales de alfabetización. Se necesitan otras perspectivas, tal cual sería redimensionar un espacio de expresión del sujeto, un planeamiento de actividades de expresión lúdico-creativa.**

**Para la escolaridad está la problemática de articular metodológicamente las actividades de expresión (afirmación del sujeto) con la sistematización de los contenidos de conocimiento (vocabulario, lenguaje lógico-matemático, narrativa histórica, leyes físico-químicas,...). La imaginación creativa para obtener un crecimiento inteligente es consecuente con una nueva época en los albores del siglo XXI.**

**C) ¿Cuáles son las actividades pedagógicas que podrán iniciarnos en un otro universo educativo, con identidad? Si queremos darle a los niños el espacio a tornarse sujetos es**

necesario partir de las actividades de expresión (musical, coreográfica, de formas y colores, de juegos motóricos, de narrativa folklórica...). Lo que viene en la naturaleza humana es una necesidad de lo lúdico, el cual asegura el crecimiento filo-ontogénico. Cuando el sujeto se manifiesta socialmente es una expresión suya que puede integrarlo al mundo sociocultural, al proceso de hominización.

Esta es una vía de integración con la identidad que relaciona a cada uno al universo cultural de la comunidad regional. El sujeto tiene así una referencia para afrontar y superar el posible abandono social o económico; en esa música, en esa danza, en tales hábitos geográficos, a través de tal epopeya,... tiene él, elementos para reconocerse en medio de otros sujetos. La identidad es una referencia en medio de la masa resquebrajada de los tiempos fractales.

## **EDUCACION Y SALUD\***

***Boletim FLALU - Nº XXII - Julio de 1996 - Montevideo***

Dos términos intrínsecos a la naturaleza humana y por ende siempre en el juego de redefiniciones epocales. ¿Qué puede significar una educación para la salud en la postmodernidad, en pleno período fractal?

Quién puede dudar que vivimos en los tiempos fractales, con tantos acontecimientos que se repiten incesantemente en escalas diferentes, fragmentando la existencia de cada

---

\* **Educación y salud:** resumen del texto expuesto en el encuentro "La salud como cambio de conciencia", Centro Gestáltico de Montevideo; 29 sept. al 2 oct. 1995.

uno: innumerables accidentes de tránsito, atormentadores planes económicos, encuentros y desencuentros en las complejidades de las relaciones personales,... Así, intercambiando el ordenamiento conceptual podemos también plantearnos de cuán salutar espacio disponemos para nuestra permanente formación.

En la amplitud de este panorama, se optaría por la educación como conduciendo una puesta de límites o como acompañamiento del crecimiento de nuevas generaciones. La educación como adaptación al medio coincide con una cierta definición de salud mental, pero en albores del siglo XXI se está esperando de la educación una superación creativa en razón de la acelerada y conflictiva evolución de los tiempos actuales, donde estamos comprendidos en cuanto diferenciación de individuación. Anotemos que se sobrepasó la época del individualismo, el ecosistema del planeta exige otra visión de la sociedad humana que lo habita.

El aprender es una manifestación del vivir, está impulsado por lo lúdico y orientado por el crecimiento, es una respuesta al instinto de vida. En cambio, cuando se analiza un comportamiento o una dificultad de aprendizaje en una situación terapéutica, lo educativo comienza a ser parte de lo enfermo. La defensa de “no aprender” está ligada a la autoconservación, es un mecanismo del instinto de vida/muerte ante un agente destructor físicamente o demasiado desestructurante psicológicamente.

Por tal equívoco pensamos que no se resolvieron las dificultades de aprendizaje desde el tratamiento terapéutico. Se llamó al enfoque psicológico para sortear la defensa de quien no aprende, muy probablemente porque la sistemática de la enseñanza no corresponde a la naturaleza del

alumno, de cierto modo le hace violencia a su identidad; cada aprendizaje propuesto nos confirma, nos interpela o nos aliena.

La pedagogía es una construcción entre el sujeto y el objeto de conocimiento que jalona el crecimiento. El enfoque de la relación psicológica coloca prioritariamente un sujeto en dependencia vincular a otro sujeto, el alumno se hace paciente concluyendo en una situación muy distinta de las formas naturales de aprendizaje, sobre todo relaciona a unos y a otros sin ubicar al objeto de conocimiento.

Centrado en lo vincular, ante las dificultades escolares, muchos docentes entran en una lucha de autoridad -que se refuerza con la intervención del diagnóstico psicopedagógico- dado que la matriz situacional es de reconocimiento o de oposición a la autoridad del saber, lo vincular se transforma en lucha de poder. El análisis de los vínculos es interesante por muchas facetas pero no resuelve el conflicto de aprendizaje, que debe ser encarado en la relación metodológica fundamental: **sujeto - objeto de conocimiento en un campo pedagógico donde se desenvuelven las situaciones de aprendizaje.**

## **Aprendizaje / Salud**

Esta situación sujeto - objetos - otros sujetos, es la situación educativa más saludable, es la más específica: el sujeto es el eje de sus actividades expresivas que le posibilitan los aprendizajes en la vida, en la escuela, ...; la expresión-aprendizaje lo confirma en su estado de sujeto en salud. De esta manera se confirma al sujeto en su instinto de vida, lo cual es la primera fuente de inmunidad ante los agentes agresores que podrían envolverlo hasta enfermarlo.

## **Medio ambiente / Educación**

Existe otra dimensión de la educación-salud, poco comentada pero de gran incidencia, corresponde al ámbito de la educación espontánea, donde prevalece una tónica dada por el entorno social, es decir: los ideales del grupo humano al cual se pertenece, los prototipos más aplaudidos, el ejemplo de figuras con autoridad, las posibilidades de empleo, las expectativas de futuro,..., lo cual impulsa a las nuevas generaciones, creando inclusive una mística que encauza a una mayoría; por el contrario, cuando desde el poder se desprende un perfil egocéntrico o de corrupción difícilmente la familia encontrará el apoyo institucional para desenvolver las virtudes de la relación educación-salud-instrucción.

## **Estructuras educativas / Salud**

Otro aspecto de consideración, desde las estructuras en este caso: con la proyectada pre-escolarización de los niños de cinco años, distanciándolos de la interrelación con los niños de tres y cuatro años, colocando una ficticia performance por encima del desarrollo integral de la persona, se inviabiliza la mejor situación educativa; dado que se impide la interacción de heterogeneidades, la cual pedagógicamente crea mejores posibilidades de aprendizajes, tanto referidos al abordaje inteligente del mundo que nos rodea como de los valores de convivencia.

## **Salud / Instrucción**

Se hace así evidente que con tales proyectos se quita cobertura y calidad, tanto a la educación infantil como al éxito escolar. El neoliberalismo económico, que no coincide con los significados del liberalismo filosófico del siglo XIX, retomó de décadas atrás la relación entre producción y

bienes sociales; prefiriendo a través del dirigismo estructural un menor nivel de instrucción de factibles jóvenes a lo que sería el bien social de un mayor desenvolvimiento educativo de todos. Esta estrategia se aplica sobre todo en países dependientes, en cuanto que otros Estados modernos dan prioridad a la formación de su mayor capital, es decir al nivel de salud e instrucción de sus ciudadanos.

**En los tiempos fractales, rodeados de tantas manifestaciones de caos, la afirmación del sujeto en un permanente crecimiento -porque está siempre aprendiendo- es el mayor sostén para una perspectiva de salud.** Enfrentamos innumerables situaciones de caos y fricciones que nos desintegran socialmente e individualmente, pero el caos es también una ruptura de donde se desprenden nuevas posibilidades.

## **Educación / Salud / Instrucción**

La educación que le permite afirmarse en su identidad, en su permanente crecimiento como individuación y como integración de valores autóctonos, es sin duda el mejor sistema de organización saludable. Educación para la salud, salud para instruirse, formarse permanentemente, es un continuum de posibilidades de expresarse, de aprender, afirmándose en su identidad. Individuación e identidad son términos correlativos que especifican el crecimiento de cada uno en una realidad ambiental. En la múltiple fragmentación de los tiempos, la existencia se reconstituye y se proyecta por la afirmación de identidades.

## Que canten los niños



Que can-ten los ni-ños, que al-cen la voz  
Que can-ten los ni-ños que vi-ven en paz,



que ha-gan al mun-do es-cu-char  
y a-que-llos que su-fren do-lor.



Que u-nan sus vo-ces y lle-guen al sol  
Que can-ten por e-sos que no can-ta-rán



én e-llos es-tá la ver-dad  
por-que han a-pa-ga-do su voz.

*Yo canto para que me dejen vivir,  
Yo canto para que sonría mamá  
Yo canto porque sea el cielo azul  
Y yo para que no me ensucien el mar.*

*Yo canto para los que no tienen pan  
Yo canto para que respeten la flor  
Yo canto porque el mundo sea feliz  
Yo canto para no escuchar el cañón.*

*(Estribillo: Que canten los niños...)*

**José Luis Perales**

## *Baile del Zuku Zuku*

*Vamos todos a bailar*

*Para ban Para ban (movimiento de pies)*

*Vamos todos a bailar*

*Para ban Para ban (movimiento de pies)*

*La Danza del Zuku Zuku*

*Zuku Zuku Zuku Zuku*

*(avanzar con saltitos afirmativos  
y con puños en los hombros).*

*La Danza del Zuku Zuku*

*Zuku Zuku Zuku Zuku*

*(retroceder con pasos alternados  
y manos en la cabeza).*

*Vamos los niños a bailar*

*Para ban Para ban*

*Vamos los niños a bailar*

*Para ban Para ban*

*Vamos los adultos a bailar*

*Para ban Para ban*

*Vamos los adultos a bailar*

*Para ban Para ban*

*...*

*(Es una rueda grande que se ensancha y se recoge  
al ritmo de la danza).*

---

Danza de cierre animada por Lauro y Osvaldo.  
Seminario de Ludotecas. Sept. 93, Colonia.

## 9. VIOLENCIA, APRENDIZAJES Y VALORES

Violencia es una destabilización del sujeto; es un acto contra la naturaleza del ser. Es un abuso de fuerza, es provocar un mal. Es actuar contra la voluntad o intimidar. Es poner en peligro la vida. Es no dejar que el ser pueda expresarse. Es romper el equilibrio de los ecosistemas.

Existen formas de violencia muy evidentes, como golpear y maltratar, como atacar con armas, como abusar de la diferencia de estatus o poder. También existen otras no tan inmediatamente evidentes, que se perciben en un proceso continuado; son una violencia larvada, que ocultan su faz. Es la **violencia del cotidiano**, con pocas posibilidades de enfrentamiento que lleva tal vez a un día, reaccionar con exceso; como ocurre en esas relaciones donde la compostura es obligada pero no deseada ni cómoda.

Existe una violencia cuando se menosprecia al sujeto, cuando se le quitan horizontes. ¿Como el ser sujeto puede acostumbrarse a ser menos, a la mediocridad de respuestas, a no experimentar sus potencialidades, a convencerse que sería muy difícil el acceso a todo lo que imagina para si mismo? Es diferente experimentar limitaciones propias que asumir límites impuestos. La violencia es sobretodo una estrategia para explotación del otro, es una manera de presionar y forzar acontecimientos, con señales que inducen a sacrificar aspiraciones para subsistir. Violencia son las iniquidades sufridas, aunque se conviva con un discurso de igualdades de derechos.

**Violencia del sistema:** Violencia por las frustraciones que se repiten por habitar en tal territorio, por entusiasmarse con cierta publicidad comercial que luego es imposible

consumar. Violencia de “slogans” que pretenden someter, como los “flash” de publicidad que imponen estilos de vida irrespetuosos, que menosprecian las personas. Violencia de los “trusts” internacionales que imponen modas. Violencia del dinero cuando éste puede tapar hechos bochornosos. Violencia de la corrupción en la gestión pública y de locutores que enmascaran la realidad. Violencia de los administrativos intermediarios, que actúan realizando operativos de comandos. Violencia sufre un pueblo cuando no tiene el dominio de su historia y/o de su territorio.

**Violencia de las relaciones interpersonales**, sobretudo entre hombres y mujeres cuando los estereotipos que dictan comportamientos son más importantes que la sinceridad de los afectos. Violencia por los intereses no declarados en las relaciones interpersonales, utilizando al otro para beneficios no compartidos. Violencia cuando un niño o joven no puede conocer su historia, hecho esencial para su identidad. Violencia de las comunicaciones a doble mensaje, como en programas Tv. donde la carta de triunfo es eliminar a otros. Violencia cuando un niño o joven no tiene respuesta a sus porqués.

**Violencia de la escolaridad**, donde se pide rendimiento sin atención a la persona. Violencia de poner a los niños pequeños en guarderías para los progenitores ir a trabajar. Violencia de cuidar niños porque no hay otro trabajo y violencia porque se recibe menos sueldo del estipulado. Violencia al ser punidos por no aprender, cuando el ser humano naturalmente quiere aprender. Violencia de no recibir más de una explicación concerniente a planteos en la búsqueda de conocimientos. Violencia cuando se le exige al alumno que repita la lección dada por el docente en vez de solicitarle su entendimiento.

Conviviendo con tantas formas de violencia, el niño, el joven, los adultos tienen raros espacios donde tentar comprender y situarse ante el conflicto que se les plantea. Donde pueda el Sujeto restaurar su armonía de pensamiento y emociones; cualidad que precisamente brindan los espacios de expresión ludocreativos.

En el campo pedagógico de expresión, el sujeto puede replantear su relación al universo que lo rodea, a los hechos que lo conmueven, distinguir los orígenes de la agresión, lograr armonizar sus energías y evitar comportamientos que lo hieran aún más. El espacio de expresión lúdica con múltiples objetos es una posibilidad de experimentar una comprensión de la dificultad y buscar respuestas. Una posibilidad de situarse en el conflicto, de no extenderlo y de buscar nuevas perspectivas que generalmente no se dan en la relación de dependencia interpersonal.

La pedagogía se plantea el crecimiento de la persona, por tanto de brindarle espacios para resolver estos conflictos de violencia, para lo cual necesita el aporte de la axiología: **ciencia de los valores**. La pedagogía sirve cuando abre perspectivas, cuando da instrumentos de realización, sean personales, artesanales o profesionales. Cuando frente a los conflictos con sus referencias axiológicas el sujeto puede discernir el conflicto, asumir la dimensión inmediata interpersonal y comprenderlo también proyectado en la dimensión social. Intentar resolverlo en su propia dimensión de origen y mantener los espacios de convivencia. Sin estas posibilidades axiológicas, la pedagogía se reduce a un demagogia en el sentido de transmitir una apariencia sin instrumentar realmente al sujeto; **las ciencias de la educación son un pasaje de permanentes aprendizajes**.

**La pedagogía puede crear situaciones donde se articula el ensayo expresivo con los conocimientos y con la posibilidad de asumir valores. El sujeto necesita resolver su evolución en una sociedad que se transforma y que responsabiliza a cada uno de sus éxitos o fracasos, de cómo interpreta la presión que ejerce el medio ambiente sobre él; de cómo conjugar libertad con integración social.**

**Específicamente, los juegos le facilitan una coordinación motora y un descubrimiento de las reglas como principio de organización humana. Una posibilidad de sentirse a si mismo.**

**Específicamente, una pedagogía fundamentada en la expresión lúdica tiene un ensayo inmediato de valores de convivencia a través de las situaciones que imprimen los juegos: Una alegría de compartir los desafíos, las habilidades, el lenguaje comunicativo, la cooperación; es decir las bases de la socialización.**

**Específicamente, los espacios de expresión creativa desenvuelven la imaginación, proyectan al individuo en el futuro, lo inician a una relación con el arte y con la problemática de identidad cultural.**

**Es esta visión pedagógica que orienta a las Ludotecas en su organización y funcionamiento, consecuente con la Convención relativa a los Derechos del Niño proclamada por la Asamblea de las Naciones Unidas el 20 de noviembre 1989.**



*Solo el amor*

*Debes amar  
la arcilla que va en tus manos  
debes amar su arena  
hasta la locura  
y si no  
no la emprendas  
que será en vano.*

*Solo el amor  
alumbra lo que perdura  
solo el amor  
convierte en milagro el barro.*

*Debes amar  
el tiempo de los intentos.*

*Debes amar  
la hora que nunca brilla  
y si no  
no pretendas  
tocar lo cierto.*

*Solo el amor  
engendra la maravilla  
solo el amor  
consigue encender lo muerto.*

*Silvio Rodríguez*

# **Seminarios Latinoamericanos FLALU**

## **1986-87**

- 1º **Uberaba:** 10-15 febrero "Iº Seminario de Ludotecas"  
2º **Rosario:** 25-27 septiembre "Derecho al juego"  
3º **Uberaba:** 02-04 diciembre "Expresión y Conocimientos"  
4º **Uberaba:** 28-31 jul. "Expresión Creativa y Aprendizajes"

## **1988**

- 5º **Neuquén:** 29-02 octubre "Proceso de Interacción"  
6º **Sta. María:** 27-29 oct. "Iº Encuentro Educación Popular"  
7º **Uberaba:** 04-06 noviembre "La Interacción Epistémica"

## **1989**

- 8º **Río Cuarto:** 20-24 feb. "La Renovación Pedagógica"  
9º **Paysandú:** 12-15 oct. "Encuentro de Educación Infantil"  
10º **Pto. Alegre:** 07-10 dic. "Expresión/Educación Popular"

## **1990**

- 11º **Fortaleza:** 03-06 jul. "Simposio de Expresión Lúdica"  
12º **Shangrilá:** 20-22 julio "Jornadas Lúdico Creativas"  
13º **Tandil:** 12-14 oct. "Expresión y Proceso de Identidad"

## **1991**

- 14º **Sto. Angelo:** 20-22 mar. "Articulación Educ./Enseñanza"  
15º **Bucaramanga:** 09-12 jul. "Ludotecas e Identidades"  
16º **Minas:** 27-29 septiembre "La Dimensión Ecológica"

## **1992**

- 17º **Canelones:** 03-05 julio "El Juego Expresión"  
18º **Uberaba:** 16-18 julio "El Folclore en la Educación"  
19º **San Vicente:** 09-12 oct. "Articulación Educ./Enseñanza"

## **1993**

- 20º **Necochea**: 01-03 marzo "Educación y Ecología"  
21º **Colonia**: 03-05 septiembre "Animación de Ludotecas"  
22º **Montevideo**: 19-21 nov. "El Juego y las Ludotecas"

## **1994**

- 23º **Com. Rivadavia**: 15-17 abril "Ludotecas en el Sur"  
24º **Playa Fomento**: 15-17 jul. "Expresión Lúdico Creativa"  
25º **Colonia**: 16-18 set. "Juegos e Integración Creativa"  
26º **Rio Turbio**: 21-23 oct. "Perspectivas Lúdico Creativas"

## **1995**

- 27º **Uberaba**: 12-15 julio "Expresión e Identidad Cultural"  
28º **Colonia**: 08-10 setiembre "Procesos Epistémicos"  
29º **Brasilia**: 02-04 nov. "La Articulación Metodológica"

## **1996**

- 30º **Esquel**: 15-17 mar. "Metodología en el Posmodernismo"  
31º **Caleta Olivia**: 29-31 marzo "Metodología y Contexto"  
32º **La Paz**: 12-14 junio "Pedagogía Contextual"

## **1997**

- 33º **Uberaba**: 11-13 oct. "Expresión Lúdica y Lenguaje"  
34º **Montevideo**: 9-11 nov. "Identidad y Aprendizaje"

## **1998**

- 35º **Pico Truncado**: 26-28 jul. "Metod. Expresión Lúdica"  
36º **Caleta Olivia**: 07-09 oct. "Formación de Docentes"

## **1999**

- 37º **Bogotá**: 03-06 jun. "Iberoamericano de Ludotecas"  
38º **Tenerife**: 23-25 nov. "Juegos, Juguetes y Ludotecas"

## **2000**

- 39º **Montevideo**: 27-29 enero "Tiempos Fractales"  
40º **Cartagena**: 02-05 dic. "Congreso Pedagogía Lúdica"

**2001**

**41º Costa Azul: 08-10 feb. "Posmodernidad y Ludotecas"**

**42º Novo Hamburgo: 20-21 ago. "Perspect. Pedagógicas"**

**2002**

**43º Costa Azul: 07-09 feb. "Sistematización Metodológica"**

**44º Medellín: 09-11 octubre "Lúdica y Ciudadanía"**

**2003**

**45º Atlántida: 06-08 feb. "Profundización metodológica"**



# *OH! IMPULSO LÚDICO:*

*Hay un momento sublime, cuando un niño llega al mundo; hay un momento romántico cuando los jóvenes descubren el amor; hay un momento poético cuando la naturaleza invade los sentimientos de los adultos; y también hay momentos de profunda alegría de vivir cuando todos jugamos.*

*Es por eso que la animación lúdica nos entusiasma y nos llena de esperanzas; aún cuando nos toca vivir un período social trastornado por las guerras y las desmesuradas ambiciones de lucro.*

*El ser humano se hace inteligente porque se descubre jugando y se organiza solidariamente cuando comparte la animación lúdica.*

*Toda comunidad construye un nuevo horizonte cuando en la plaza principal se encuentran los abuelos con los adultos y los jóvenes, rodeando a los niños que tomándose de las manos entonan una ronda de ludotecas.*

*América Latina aún lucha por sus espacios de vida, por su autonomía cultural, por el bienestar económico y por políticas honestas; ella nos espera en el entusiasmo de compartir impulsos lúdicos plasmando nuevos horizontes.*

*Raimundo*

## **Raimundo A. Dinello**

*(Curriculum abreviado)*

Raimundo Angel Dinello, natural de Uruguay, completó su formación en Ciencias de la Educación en Europa. Doctor en Ciencias Psicológicas, con especialización en Orientación Educacional; ex-profesor de Sociología de la Educación en la Universidad Libre de Bruselas. Coordinador pedagógico del Forum Internacional de Identidad Cultural. Presidente Fundador de la Federación Latinoamericana de Ludotecas.

De sus numerosos artículos en revistas pedagógicas, señalamos: - "Formation a l'enseignement interculturel" en la Revue Belge de Psychologie et de Pédagogie, Bruselas 1989; - "La ludoteca en el Circo do Povo" en "Juego y Desarrollo Infantil" (Un canto a la Libertad) UNICEF, Bogotá 1988; - "Las ludotecas en América Latina" en el Correo de la UNESCO "El Juego" Paris, Mayo 1991; - "Proyectos Pedagógicos en esta transición de siglos" en la Revista Magisterio, Bogotá, Febrero 2003.

Es autor de varias obras científicas, entre las cuales deseamos destacar: - "The Right to Play" Stockholm 1980; - "Fondements Socio-pédagogiques" Bruselas 1982; - «Adolescents entre deux cultures» París 1985; - "Psicopedagogie Interculturelle" Neuchâtel 1987; - "Expresión lúdico-creativa" Montevideo 1989; - "Pedagogía de la Expresión" Montevideo 1992; - "El Juego - Ludotecas", Montevideo 1993. "Expresión y Creatividad", Montevideo 1997.

# EL JUEGO - LUDOTECAS

## INDICE

### I. EL JUEGO

- |   |    |
|---|----|
| 1. El juego en el tiempo libre .....      | 9  |
| 2. Juego e identidad .....                | 21 |
| 3. Dimensiones culturales del juego ..... | 31 |

### II. LAS LUDOTECAS

- |                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 4. El Circo do Povo .....          | 41 |
| 5. Perspectivas postmodernas ..... | 51 |
| 6. Experiencias de ludotecas ..... | 70 |

### III. DOCUMENTOS FLALU

- |  |     |
|--|-----|
| 7. Acta Flalu y boletines I al XVI .....   | 85  |
| 8. Boletines XVII al XXII .....            | 126 |
| 9. Violencia, aprendizajes y valores ..... | 149 |
| Oh! Impulso Lúdico .....                   | 157 |

