

LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO, LA CULTURA, EL JUEGO Y LA DIMENSION HUMANA.

Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009. Autores: Esp. Jaime Hernán Echeverri
Esp. José Gabriel Gómez

Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como de las investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, páginas virtuales, seminarios y simposios que se han movido sobre este tema de interés .

A partir de las revisiones, análisis y asociaciones del concepto de lúdica emergieron las siguientes precategorias:

A. LA LUDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA:

En esta precategoria se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

B. LA LUDICA COMO EXPRESION DE LA CULTURA:

Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.

C. LA LUDICA COMO HERRAMIENTA O JUEGO

En esta precategoria se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos:

D. LA LUDICA COMO ACTITUD FRENTE A LA VIDA O DIMENSION HUMANA

Este es uno de los planteamientos que mas intenta alejarse de la concepción instrumental como herramienta, pues si bien son acciones y actitudes frente a la vida, esta puede estar asociada al juego o no.

A. LA LUDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA:

Guillermo Zúñiga en su ponencia centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadrículado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean.¹ LA PEDAGOGIA LUDICA: UNA OPCION PARA COMPRENDER. Guillermo Zúñiga Benavides, FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

De acuerdo con lo anterior Guillermo Zúñiga propone repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados

Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente.

Por otro lado en la Universidad Juan de Castellanos, a través del programa de lúdica educativa se proponen interiorizar la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso docente educativo

El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo. Grados de Lúdica Educativa

La Fundación Universitaria Juan de Castellanos, P. Oswaldo Martínez Mendoza, PH.D.

Consideran la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano.

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

La consideran igualmente que atraviesa toda la existencia humana cotidiana, que se necesita la lúdica para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida.

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Piensen “La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural”, hacen una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se alejan del concepto de usar solo el juego como su manifestación única.

George Bernard plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw

Bosqueja que se ha relacionado a los juegos con la infancia, alejándola de la posibilidad de aplicarla en una acción seria y profesional, traza que los juegos pueden estar presentes en todas las etapas de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta

Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las

diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. La enseñanza o re-enfocando el concepto hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, concientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw

Exponen que los juegos desarrollan habilidades y competencias en los individuos involucrados.

Los juegos en los adultos tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw

Por otro lado la lúdica la entiende como “una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso”, bosqueja que la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades que interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio *"la letra con sangre entra"*. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw

En la revista *Al tablero*, del ministerio de educación nacional se realizó una reflexión sobre la calidad de la educación, en especial analiza las dificultades presentadas en el paso del preescolar al grado primero, paso que más dificultades ha presentado, con la pérdida de año; plantea el artículo que en el preescolar los maestros están más preparados para manejar actividades lúdicas y juegos y que en el grado primero se maneja una metodología más rígida.

Se observó que en la misma institución se manejan dos modelos pedagógicos. El preescolar está caracterizado por la lúdica y el juego, dirigido por profesoras preparadas para esa labor con la primera infancia. El grado primero maneja un modelo más rígido. Es como si se pensara que cuando el niño termina el preescolar y pasan los meses de vacaciones: ingresa a primero, y terminan el juego y la lúdica. Ministerio de educación nacional, República de Colombia, *Altablero No. 16, JULIO 2002*. Artículo por Mabel Betancur.

En un trabajo desarrollado por un equipo de docentes en la universidad los libertadores, asumen que mediante la lúdica el niño aprende, a identificarse como ser social permitiendo así que interactúe directa e indirectamente con la naturaleza. El juego como parte recreativa siempre ha sido una necesidad del hombre y un hecho social fundamental para el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser humano, debido a que es una actividad natural del hombre en la que participa instintiva e instantáneamente; además consideran que los docentes intervienen en el aprendizaje eficaz teniendo esta herramienta como recurso pedagógico, es también el medio más efectivo por el cual descubrimos el mundo y el medio en el cual vivimos; permite también desarrollar facultades físicas psíquicas; es por eso que los psicólogos, pedagogos, sociólogos y antropólogos puede determinar que la utilización del juego como estrategia aplicada en la educación es deficiente debido a que se desconoce el concepto de lúdica el cual es asociado al termino de juego sin tener en cuenta el ingrediente pedagógico.

En su análisis relacionado con el juego asumen que “hay ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos andragógicos y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes”. caracterización del concepto de lúdica para el desarrollo de procesos de formación docente de la especialización en pedagogía de la recreación ecológica de la fundación universitaria los libertadores. Jaime a Arciniegas o-nieves luz Pachón, fundación universitaria los libertadores

Reconocen que la actividad lúdica es útil en el currículo escolar porque pueden presentar y lograr el objetivo docente a través de un juego para el alumno, de esta forma se adquiere un carácter específico por las condiciones en que se desarrolla, la actividad docente se asimila mucho mejor. Hasta ahora, generalmente se subvalora la enseñanza a través del juego, se considera una actividad o técnica poco acabada para transmitir conocimientos, pero no sólo es una forma especial de comunicación y enseñanza sino un instrumento de exploración que debe ser cultivado.

El contenido de la lúdica en la escuela no lo integrarán algunas asignaturas aunque siempre se destacarán unas por encima de otras, ni métodos ni procedimientos por separado, sino una relación interdisciplinaria que abarque a toda la enseñanza, en que para los profesores sea obligatorio cumplir con el "Aula de lúdica", esta será la forma de obtener el desarrollo completo del escolar, afirmando que es muy importante la exigencia por parte del lúdico para la multilateralidad y relación ínter materias respetando la libertad, voluntariedad, creatividad y espontaneidad de los estudiantes por encima de todo. Esta dinámica prevendrá contra el anquilosamiento educativo.

La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollara su aspecto motriz sino que además incrementara su capacidad intelectual social moral y creativa; así es considerado por el equipo de investigadores.

Consideran dentro de las conclusiones del trabajo que la lúdica ha suscitado un gran interés en los docentes para mejorar el desarrollo social en los alumnos, en tal sentido se encuentra una estrategia de vital importancia en el manejo de los procesos lúdicos que mejoran la calidad de vida en el ser humano a cualquier edad; la persona que utilicé la lúdica como herramienta en la enseñanza obtendrá una mejor respuesta académicamente que mejorara la percepción y comprensión del alumno.

Una propuesta educativa elaborada en la institución educativa distrital república de Panamá, esta basada con miras a pensar la pedagogía desde una perspectiva lúdico pedagógicas con el fin de obtener como resultado una educación integral, la propuesta aquí planteada es de innovar en el que hacer pedagógico desde diferentes ámbitos como, la recreación, lo artístico y lo lúdico, para contribuir al crecimiento personal de los estudiantes, a demás de ayudar a un aprendizaje que potencie las expresiones comunicativas de los estudiante.

“pensar e implementar otras posibilidades expresivas, comunicativas y de aprendizaje complementarias de los contenidos básicos fundamentales de cada saber o asignatura curricular, incluye mirar el campo de lo artístico, lo estético, lo tecnológico y lo lúdico como una forma para favorecer la comunicación y el crecimiento humano en espacios pedagógicos con mayor significación tanto para los estudiantes en sus aprendizajes como para los maestros en los procesos de enseñabilidad que orientamos en nuestro hacer educativo diario”. experiencia recopilada y presentada por: Jorge Honiel Cárdenas, Juan Vicente Ortiz franco. institución educativa distrital republica de Panamá sede a, jornada tarde. localidad 12. barrios unidos

Así pues, en este enfoque dado a la lúdica en la escuela podemos evidenciar que va dirigido hacia la parte recreativa como proceso potenciador de los diferentes procesos que debe llevar a cabo un estudiante, pero sin apartar de la lúdica la parte recreativa.

Podemos notar que la parte lúdica que se maneja en este proyecto, va enfocada al desarrollo de procesos adecuados para el estudiante a partir de espacios pedagógicos que posibiliten un proceso educativo en el cual el estudiante desarrolle un aprendizaje integral, a demás de tener en cuenta el desarrollo humano del sujeto.

cada propuesta o taller lúdico artístico que ha venido siendo parte constitutiva de las “actividades pedagógicas lúdicas” que se implementan en la institución desde el año 2003, ha tenido como intencionalidad central contribuir a la creación de espacios pedagógicos lúdicos en los que sean posibles la realización de procesos de enseñanza y de aprendizaje con una mayor significación y resignificación frente a las necesidades de desarrollo integral armónico de nuestra población estudiantil, donde lo académico es muy importante pero no

lo único, dado que la persona tiene otras necesidades de desarrollo humano y en articulación e interdependencia. ". experiencia recopilada y presentada por: Jorge Honiel Cárdenas, Juan Vicente Ortiz franco. institución educativa distrital republica de Panamá sede a, jornada tarde. localidad 12. barrios unidos

El desarrollo de las practicas pedagógicas a partir de la lúdica en el texto anteriormente mencionado pone como centro el desarrollo integral de la persona, no solo desde la parte de construcción académica sino desde todos los ámbitos que rodean el cotidiano vivir del ser en el mundo, a sí pues, se desarrollan practicas para formar seres integrales.

La lúdica es tomada como una propuesta pedagógica, que proporciona herramientas innovadoras al maestro, desde la perspectiva de la comunicación y aprendizaje, en otras palabras la lúdica en éste sentido es una herramienta que ayuda al desarrollo integral del estudiante.

Otro de los objetivos a qui planteados entiende la lúdica como una herramienta pedagógica, la cual esta por explorarse para propiciar los espacios necesarios para el aprendizaje de los estudiantes, en el sentido de poder desarrollar y potenciar habilidades artísticas.

En este orden de ideas podemos decir que, la lúdica es tomada como un fin para el desarrollo de habilidades artísticas, más no de un proceso de aprendizaje como tal, ya que no tiene como referente el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes.

con la participación de los estudiantes en los talleres lúdicos se busca satisfacer algunas necesidades biológicas, de seguridad, de amor y pertenencia, de aprecio, de actualización del yo, de saber y comprender lo artístico y lo estético, etc. tarea en la que nosotros los maestros seleccionamos y organizamos las experiencias lúdicas para implementarlas beneficiando la vida académica, la disciplina, la socialización, la comunicación, la recreación, la afectividad y el desarrollo físico y motriz de los participantes. ". experiencia recopilada y presentada por: Jorge Honiel Cárdenas, Juan Vicente Ortiz franco. institución educativa distrital republica de Panamá sede a, jornada tarde. localidad 12. barrios unidos

B. LA LUDICA COMO EXPERIENCIA CULTURAL

En el reconocimiento que se da a la lúdica dentro de los espacios de tiempo libre y como experiencia social y cultural el trabajo del profesor Fernando Romero permite una mirada de la actividad lúdica como experiencia cultural pero que atribuye al juego su máxima expresión.

El juego como experiencia cultural, es siempre una actividad creadora "una experiencia en el continuo espacio – tiempo, una forma básica de vida". (15). en éste el niño reúne objetos, fenómenos exteriores, los cuales son puestos al servicio de la interioridad, marcados con nuevos significados. por ello creemos que una lectura externa, un "discenso funcional estructuralista" no cubre la totalidad de esta experiencia. sólo el establecimiento

de estas relaciones, y de los sentidos en el grupo más cerca de la actividad lúdica. Fernando romero Loaiza del libro: el niño nasa: la socialización. consejo regional indígena del cauca. Popayán. 1992.

Además de reconocer el componente del placer en el acto ritual de las relaciones entre los hombres que abandona el valor instructivo y se impone la espontaneidad del juego.

“Lo anterior nos permite sugerir que el juego no es una máquina de reproducción de sentidos o regulaciones sociales, sino una máquina de producción de sentidos y flujos en los cuales la cultura se reactualiza, es decir, es leída como un presente que es exteriorizado. Esta idea de texto, ya había sido expuesta por Vygostki. Para el autor, el juego (simbólico) podía comprenderse como un complejo sistema de lenguaje a través de gestos que comunican e indican el significado de los juguetes. En este proceso se operan un significado en las cuales se funden acciones y objetos reales” Fernando romero Loaiza del libro: el niño nasa: la socialización. consejo regional indígena del cauca. Popayán. 1992.

En la revista chilena de literatura se presenta una concepción de lo lúdico que plantea una cercanía directa con el juego y la relación de este con la cultura apoyado en algunos conceptos de huizinga; asimismo hace énfasis del juego con relación al origen de la civilización, identificándolo con el rito, la ceremonia y la fiesta, una manifestación clara que la cultura se expresa a través del juego,

Huizinga relaciona al juego con los orígenes de la civilización. lo identifica con el rito, la ceremonia y la fiesta, actividades en las que el hombre primitivo expresa poéticamente su experiencia de lo sagrado. la dimensión religiosa de la cultura, por lo tanto, se encuentra íntimamente vinculada con el juego, como se desprende de las siguientes palabras de este autor: revista chilena de literatura abril 2005, algunos conceptos sobre lo lúdico número 66, 5-27.

Además concibe la lúdica como un espacio real que fortalece al sujeto, mayor que el espacio de lo objetivo y lo cotidiano, cuando afirma que la vivencia de lo lúdico, de acuerdo con esta concepción moderna, puede ser existencialmente lo bastante poderosa como para producir en el sujeto una inversión radical de sus criterios de verdad y realidad, hasta el punto de llevarlo a considerar más real el espacio lúdico que el objetivo y cotidiano. revista chilena de literatura abril 2005, algunos conceptos sobre lo lúdico número 66, 5-27

Por otro lado el Magíster Carlos Alberto Jiménez en varios de sus trabajos hace aportes referentes a la lúdica en donde hace una referencia al juego como ayuda didáctica, pero hace una crítica cuando manifiesta que este ha sido utilizado para manipular y controlar los niños y niñas, alejándose del concepto del juego como experiencia cultural y de vida. Adicionalmente considera que el juego debe ser aplicado en un escenario no normativizado ya que este, considera Jiménez es libremente escogido.

asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normativizado e institucionalizado como es la escuela, las teorías Piagetianas en este sentido plantean que el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos, los cuales son

necesarios para estimular los estadios de desarrollo. " Carlos Alberto Jiménez Vélez - lúdica, creatividad y desarrollo humano # tomado del libro pedagogía de la creatividad y de lúdica cooperativa, editorial del magisterio - colección mesa redonda <http://www.funlibre.org/documentacion.html>

También manifiesta que el juego en el ambiente escolar debe ser equilibrado donde las exigencias del juego deben marcar estado neutral entre la ansiedad y el aburrimiento.

"en síntesis, el juego ideal para el aprendizaje, es aquél cuyas exigencias son mayores a las habituales. si el juego exige demasiado poco, el niño se aburre. si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso. el estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y excitación del circuito nervioso esté en sintonía con la exigencia del juego; similar a lo que ocurre en los juegos computarizados y de nintendo en los cuales el niño se siente ocupado en una actividad que lo atrapa y retiene toda su atención sin esfuerzo y por consiguiente en este estado el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel" Carlos Alberto Jiménez Vélez - lúdica, creatividad y desarrollo humano # tomado del libro pedagogía de la creatividad y de lúdica cooperativa, editorial del magisterio - colección mesa redonda <http://www.funlibre.org/documentacion.html>

Se considera por tanto que las concepciones dadas a la lúdica como componente cultural están realmente asociadas al juego como manifestación cultural del hombre a través de la historia como lo asume Huizinga en muchos de sus apartes en el documento del homo ludens.

En el texto la lúdica como experiencia cultural, la actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configura la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial como se denomina al crecimiento, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo, o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distencionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

En este texto la dimensión lúdica va enfocada a entender el juego como un medio a través del cual el niño puede acceder a un conocimiento del mundo, no como una mera forma de entretenimiento sino como una forma de descubrir a través del juego, aprendiendo mediante la experiencia empírica del mundo y su realidad.

En el texto hacen referencia a autores como Vygostki, según este autor, en el acto del juego el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, se tiene la experiencia como tal de los objetos los cuales va formando en el momento mismo de la experiencia referenciada en la realidad, ya que el niño tiene la posibilidad de construir y conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, en otras palabras, se tiene un aprendizaje por descubrimiento, mediante el cual el niño se apropia de su conocimiento, el cual aprende a través de la vivencia misma, es decir en la vida cotidiana.

Vigotski [¹el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Desde temprana edad el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos. Estos conceptos giran alrededor del objeto representado y no del acto de pensamiento que los capta. En contraposición, los conceptos científicos están mediatizados por conceptos generales y articulados a un sistema de interrelaciones. Estos conceptos, a diferencia de los espontáneos que son aprendidos en la vida cotidiana, se producen fundamentalmente en la vida escolar o investigativa.

Otro de los autores a los cuales se hace referencia en el texto la lúdica como experiencia cultural, es Winnicott, en este autor, el juego es llamado una “tercera zona”, dado que el niño tiene la posibilidad de vivir su propia experiencia enmarcada desde la apropiación de la cultura que le es propia, así pues, el sujeto tiene la posibilidad de vivenciar y darle sentido a la cultura. Podemos entender entonces que el aprendizaje mediante el juego tiene la posibilidad de ser vivida y no imaginada. Así pues, según el autor, podemos decir, que mediante el juego, la apropiación de la cultura y la vivencia de las experiencias podemos acceder a un conocimiento para poder dar sentido a lo que vivimos.²

¹“el juego es una tercera zona”, un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa (realidad objetiva) o que la vida interna, y en la cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que le es propia. Pero la cultura no se vive como algo externo o ajeno, sino que es experimentada y hay la posibilidad de darle sentido en la medida que la vivimos, y sólo podemos vivirla en el juego”.

Se puede afirmar entonces, que el niño desde sus primeros años va descubriendo por medio de sus propias experiencias y va adquiriendo conceptos para obtener como resultado un proceso de aprendizaje enmarcado en las experiencias vividas desde sus inicios en el juego.

Así pues, podemos afirmar que para los dos autores anteriormente citados el acto lúdico del juego va enfocado al aprendizaje a través de la experiencia, mediante la cual el niño construye sus experiencias y de esta manera accede al aprendizaje, además de tener como referente su propia cultura.

C. LA LUDICA COMO HERRAMIENTA O JUEGO

La Lúdica por el desarrollo humano, de Pedro Fullea de Cuba, concibe la lúdica como categoría mayor, que se asume en todo caso como expresión de la cultura, y considera que una de esas manifestaciones es el juego, como también el arte, la fiesta; en todo caso es una manifestación creativa del sujeto.

La Lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad. LUDICA POR EL DESARROLLO HUMANO Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos. Pedro Fullea Bandera INDER / CUBA. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República /Coldeportes / FUNLIBRE Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia.

Igualmente para Fullea existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- “La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.
- La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
- El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad”

Fullea, considera que una inadecuada atención de la necesidad lúdica trae consigo consecuencias que trastorna la conducta y lo arroja al abismo de la droga y el alcoholismo; propone entonces una verdadera recreación que potencie la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan al sujeto para la construcción de su proyecto de vida³

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre. Pedro Fullea Bandera INDER / CUBA. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República /Coldeportes / FUNLIBRE Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia.

La lúdica como sinónimo de juego es considerada por varios ejercicios académicos que suelen referenciar su relación, está dada por que el juego es una de las manifestaciones del hombre cuyas particularidades hacen parte de los componentes de la lúdica, ésta se rastrea sobre algunas consideraciones dadas por Vigotski frente al papel del juego en el niño

Al igual que no podemos considerar el placer como una característica definitoria del juego, me parece que las teorías que ignoran el hecho de que el juego completa las necesidades

del niño desembocan en una intelectuación pedante del juego. Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Vigotski editorial crítica 1989, Pág. 141.

Podemos considerar, que el juego provee en si todos los activadores para la estimulación de la dimensión lúdica del niño. El termino lúdica como claramente lo cita Huizinga frente a sus raíces latinas hace relación es al juego como manifestación cultural, de allí la facilidad por asumir estos términos como sinónimos, sin embargo en el reconocimiento que hace sobre los dos términos opta por abordar el juego en la relación con la cultura pues reconoce que el componente lúdico que posee el juego se vuelve complejo para su análisis como lo referencia en uno de sus textos:

“tenemos la ventaja de que nuestro tema, que no es otro que determinar la conexión entre juego y cultura, nos permite no atender a todas las formas existentes de juego. Nos podemos limitar, en lo principal, a los juegos de índole social. Podemos designarlos, si queremos, como las normas superiores de juego. Son mas fáciles de describir que los juegos primarios de los niños, los animales, jóvenes, por que, por su estructura, están mas desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos mas diversos y destacados, mientras que en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis”⁴

Frente a esta afirmación se interpreta que el autor en su libro, hace referencia al juego en todas sus formas generales en especial a los juegos sociales y a éste como expresión cultural, y que en ningún momento considero la lúdica como juego, ni tema de análisis en el libro, como lo plantea en el párrafo anterior cuando plantea la lúdica como algo inderivable y sin ninguna posibilidad de análisis.

Sobre esta consideración, los criterios de expresión del hombre sean considerado dentro de su desarrollo humano o parte de su dimensión lúdica en diferentes escenarios y en consideración el desarrollo de sus propios valores; una investigación realizada en Venezuela cuya inquietud se centraba en analizar el recreo en instituciones publicas, busco evidenciar los valores en sus experiencias lúdicas tenidas en este espacio y el recreo como lugar de expresión de la dimensión lúdica;

el recreo visto como parte importante de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana contribuye, no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual a través de actividades diferentes a las que cotidianamente se realizan dentro de las aulas de clase y muy cónsonas con el existir y forma de vida del niño en edad escolar. el recreo: un espacio para el juego y el fomento de valores MSC. Fátima padrón de t. esp. José torres. Maracaibo- edo. Zulia. correos electrónicos: fatimadetorres@latinmail.com. / torresyo@latinmail.com universidad del Zulia, facultad de humanidades y educación. centro de investigaciones pedagógicas (cedip).

En este mismo sentido en la Universidad Nacional sede Bogotá, el investigador Jesús Alberto Motta plantea:

⁴ Huizinga Johan. homo ludens alianza- emece editorial Pág. 19-20- 2002

“La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y el recreo visto como parte importante de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana contribuye, no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual a través de actividades diferentes a las que cotidianamente se realizan dentro de las aulas de clase y muy cónsonas con el existir y forma de vida del niño en edad escolar, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria”⁵.

En Colombia la lúdica ha sido parte del escenario educativo, también es motivo de conversación y discusión entre los docentes, en la construcción del plan decenal de educación en un debate público uno de los temas se movía frente a la implementación de la lúdica, encontrando un aporte importante en el debate:

“Si partimos de su definición la Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co perteneciente o relativo al juego. Nuestros primeros aprendizajes o llamémosle ideas (representación de una cosa en la mente), o mejor aun toda la información primaria y básica del ser humano que correlaciona sus sentidos se inician en el juego o la lúdica, que también puede considerarse como artística (tocar un instrumento, pintar.....), estas son las bases de nuestra enseñanza pero se pierden por que asumimos que la vida no puede ser un juego y reprimimos ese niño que todos llevamos dentro. Existen diferentes percepciones sobre la lúdica:

- La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano.
- La lúdica como una predisposición del ser frente a la cotidianidad.
- .La lúdica como una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad.
- .La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce al mandato del juego.

Otro enfoque diferente dado a la lúdica, es el dado por la revista derechos y valores; llamado la lúdica en los procesos democráticos, participativos y pluralistas, en esta revista el enfoque dado a la lúdica va orientada hacia lo político, partiendo de la toma de decisiones, y tomando posición frente a un rol en el entorno de la sociedad o de situaciones que se presentan a diario en nuestras vidas, a demás que es una forma de conocer nuestra cultura y transformar la personalidad de los sujetos en el proceso de educación.

⁵ Motta, Jesús Alberto. La lúdica, procedimiento pedagógico. Bogotá: universidad nacional. 1998. P.

el devenir diario de una suerte de situaciones impredecibles que siempre deben ser manejadas de la mejor forma posible y que en cierta forma hacen parte del juego de la vida. La lúdica alienta la personalidad; incide sobre la cultura de la toma de decisiones; desarrolla un espíritu conciliador, negociador y de estrategias frente a situaciones conflictivas; articula la socialización, así como el trabajo en equipo; construye valores como el respeto a la diferencia, la tolerancia y consolida la democracia, la participación y el pluralismo; igualmente se construyen y se respetan reglas; afirma la competencia, permite lo posibilita el juego limpio (valores) el comportamiento en el escenario del juego y consolida la regla como eje de la convivencia.

En los autores citados anteriormente, se puede afirmar que, en torno a la lúdica, se tiene diferentes formas para entenderla, pero que siempre se ve enfocada hacia el reconocimiento de nuestro entorno, es decir, la lúdica es una herramienta con la cual podemos desarrollar en el estudiante su ser social, en otras palabras, con la lúdica el estudiante conoce desde la experiencia misma, viviendo sus propias experiencias y así construir sus propios símbolos de lo que conoció en la praxis. En este sentido, se puede decir que el escenario principal para que sea posible un conocimiento a partir de la lúdica, es en la vida cotidiana.

D.LA LUDICA COMO PROYECTO DE VIDA O DIMENSION HUMANA

Esta definición sigue retomando varios de los tópicos o referencias dadas en general tanto en las investigaciones como por los diferentes autores, resaltando esa concepción de lúdica como forma de estar en la vida en términos de disfrute, goce y felicidad esta consideración da una concepción distinta a las referidas al juego y a la lúdica como actividad y la centra más a una mirada sobre el sujeto; sobre esta postura existen también muchos otros autores y trabajos que comparten esta noción de lo lúdico; como es el caso de una investigación adelantada en el departamento de Leticia la cual hace varias referencias al respecto:

El trabajo investigativo en Leticia propone una indagación sobre las Características y manifestaciones de la función lúdica en niños de 12 – 14 años en contextos escolares de Leticia con un corte de tipo etnográfico que les permita conocer las manifestaciones Lúdicas de los niños entre estas edades; con el propósito de comprender el sentido y significado de la Lúdica en el ser humano; desde allí acuden a algunas referencias sobre la función lúdica que sigue teniendo relación de esta noción de lo lúdico centrada en el sujeto

“Héctor Ángel Díaz Mejía en su libro "El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto", afirma que: "En los contextos escolares existen una concepción

predominantemente instrumental de la Lúdica, cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones como: el teatro, la música, la danza, el deporte etc., en unos casos como estrategias para solucionar problemas de aprendizaje (en realidad, para aprender contenidos) propios de las disciplinas del conocimiento, y en otros, para resolver problemas de atención y motivación así como problemáticas relacionadas con la convivencia y agresividad de los estudiantes en las instituciones educativas"⁶.

En un artículo publicado en la revista digital de deportes argentina el doctor Jesús Paredes hace una afirmación acerca de que La actividad lúdica es cultura de lo humano; planteando desde el inicio de una frase los siguientes criterios:

"Las más altas proezas de la Humanidad no han sido las guerras y las conquistas, en las que se llegó a despreciar la vida del otro. Las cumbres de la historia han sido, en definitiva, las creaciones lúdicas del hombre. Una capacidad lúdica abierta que repertorio está en todo acto creativo humano" (Cagigal, 1981).

En esta relación entre lúdica y proyecto de vida asumen como necesario establecer una teoría sobre la actividad lúdica; atendiendo a su originalidad, tanto desde un punto de vista filogenético como desde su ontogénesis, el juego es un fenómeno holístico, y, por tanto, favorecedor de las dimensiones de lo humano⁷.

La actividad lúdica y deportiva debe caminar hacia el desarrollo emocional, la capacidad creadora, el desarrollo de los talentos personales para así conseguir unas aptitudes sociales, es decir capacidades para establecer relaciones¹ humanas con los demás en los diferentes ámbitos de la vida. Mejora los talentos personales, el desarrollo de la inteligencia emocional, fomentan la curiosidad y ayudan a alcanzar la felicidad. Contribuye en la construcción cultural humana. actividad lúdica y proyecto de vida dr. Jesús Paredes Ortiz
<http://www.efdeportes.com/Revista Digital - Buenos Aires - Año 9 - N° 64 - Septiembre de 2003>

Todo juego forma parte de la conducta humana y, como forma de expresión y comunicación, es un suceso social basado en lo humano, es decir en lo cultural. Consideramos que representa un elemento humanizador, en una sociedad cada vez más agresiva y deshumanizada; cualquiera de los juegos, en su esencia, ofrece una estructura lúdica que es necesaria para el ser humano. en los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta.

Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, en una necesidad vital del ser humano; abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano.

⁶ Monografías. com. .Características y manifestaciones de la función lúdica en niños de 12-14 años en contextos escolares de Leticia.

En la condición lúdica se esconden los factores humanizadores que necesita la sociedad, factores capaces de hacer una sociedad mejor. La contribución del proyecto de vida engloba el trabajo para el desarrollo de los diferentes talentos personales, al potenciar las distintas inteligencias y así lograr el desarrollo global u holístico del ser humano. Las actividades lúdicas, por tanto, están al servicio de las personas, tanto del desarrollo personal como ser individual como del desarrollo personal como ser social; a la vez que contribuye, no sólo en el bienestar sino también en el bien ser.

Alcanzar el proyecto de vida debe ser una meta para el ser humano. Alcanzar la meta es conseguir las dimensiones de lo humano, dichas dimensiones, a la vez, potenciarían los valores que están en las bases de las relaciones humanas, valores morales, éticos, sociales, en fin, valores humanos.

Todo esto nos lleva a un cultivo de lo que proporciona un crecimiento personal y social, un crecimiento equilibrado. Esa manera de vivir implica atender las dimensiones necesarias para lo humano, además de cumplir con responsabilidad cada uno de los roles y vivir cada fase de la vida con realismo y de manera positiva u optimista. Vivir de forma equilibrada supone entender la vida, adaptarse, estar abierto, tener predisposición, ilusión, confianza. Es el fruto del día a día, del esfuerzo por vivir, es un logro personal de construcción interna, que se aprende y se desarrolla hacia una interacción externa o social.

Las actividades lúdicas ayudan a esa manera de vivir, en cuanto al equilibrio personal y equilibrio social. Con dichas actividades, se tiende a desvelar la conciencia de la realidad del ser humano, la conciencia de las cosas y la conciencia de las relaciones de las personas con las otras personas, así como la conciencia de la propia vida.

El trabajo intenta asumir nuevas concepciones diferentes a las instrumentales que en muchos casos se hacen dentro de los escenarios educativos, asumiendo una concepción de lo lúdico que tenga coherencia con sus propósitos;

¹ La Lúdica la podemos comprender como la máxima expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que obligue, ya sea a trabajar, estudiar por una necesidad social para existir o subsistir, cuando algo se impone pierde su carácter Lúdico, entendiendo que la libertad es voluntad en cuanto a querer ser y querer hacer, y deseo en cuanto a sentir y tener una aspiración".¹ Monografías. com. .Características y manifestaciones de la función lúdica en niños de 12-14 años en contextos escolares de Leticia.

plantea igualmente un paralelo entre la función lúdica a través de los signos y símbolos del hombre como:

- La relación entre formas Lúdicas y sujeto Lúdico es simbólico.
- La función Lúdica en el hombre se da en el sentido Lúdico ya que la acción simbólica es la manifestación más elemental y primaria (juego).
- La Lúdica es una dimensión de la espiritualidad del ser humano.

Otra concepción de la lúdica como forma de aprendizaje es expuesta en el texto lúdica, cuerpo y creatividad, escrita por Carlos A. Jiménez Vélez, Raimundo Ángel Dinello y Jesús Alberto Motta Marroquín, los cuales hacen referencia a la lúdica como una oligarquía, la cual esta relacionada con el desarrollo humano, para éstos autores la lúdica es una disposición que se debe tener en nuestra vida cotidiana, es decir, es una forma de relacionarnos con nuestro entorno y con los otros, es una forma de vida que nos genera felicidad en los espacios que se comparte con otros, así pues, podemos decir que para éstos autores el reconocernos en los espacios con los otros estimula para el desarrollo humano.

Es necesario argumentar el significado de la palabra lúdica, la cual es una oligarquía ligada fundamentalmente al desarrollo humano, es decir, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce felicidad, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos; Es decir, no solamente se produce goce y placer ligado a la estimulación sensorial, sino felicidad como proceso selectivo y emocional del desarrollo humano. En este orden de ideas es necesario intentar construir nuevos discursos pedagógicos basados en la pedagogía del ser, del hacer y del conocer, para lo cual es imprescindible volver a replantear esas preguntas que llenan nuestro que hacer cotidiano como son: ¿Cómo conozco? ¿Cómo trasciendo? ¿Cómo juego? ¿Quién soy?

Los autores citados anteriormente nos plantean un nuevo discurso pedagógico basado en el reconocimiento de nosotros mismos y de los espacios en los que interactuamos con otros, es decir, una pedagogía basada en el ser, el hacer y el conocer, esta concepción en últimas nos lleva a tener una conciencia colectiva de nosotros, los otros y lo social.

Finalmente afirman que el significado de la Lúdica está determinado por el juego simbólico de la imaginación, pero el sentido profundo que lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que le atrapa en su inmediatez.

El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad.

La función Lúdica presenta una estructura determinada por cuatro variables:

Función Simbólica, entendida como la capacidad de crear metáforas y analogías. - Movimiento, que es el resultado de la emocionalidad del hombre, la acción. - Reglas de Juego, en donde existe la capacidad de reglamentar las cosas. - Ritual, que es toda acción a través de la cual se evoca un símbolo. Ibíd.

Acercan un criterio en lo simbólico con las múltiples identidades lúdicas que diferencian a un sujeto de otro pues muchos grupos y personas se identifican de diferentes formas de ver, interpretar la realidad desde una determinación lúdica de libertad y se

convierten en testimonio de identidad y en desafío catártico del espíritu social; lo cual les impone lo cultural a las conductas, actitudes, pensamientos y manifestaciones aprendidas en la sociedad, bien sea a través de tradiciones o de innovaciones contemporáneas.

La nueva propuesta centra sus acciones en el rescate los valores y principios a través de la educación física, la recreación y el deporte y hacer mejores contribuciones a una sociedad que lo necesita.

Este qué hacer de la Fundación Concreto centra su eje central en los principios, valores y actitudes a través de la educación física, la recreación y el deporte, en una investigación y estudio permanente, encaminado a procesar el desarrollo personal para contribuir a una sociedad. LA LÚDICA COMO PROYECTO DE VIDA
Responsabilidad Social de la Fundación Concreto en la ciudad de Medellín. JORGE ALBERTO RAMÍREZ R.
Fundación CONCRETO. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

La fundación Concreto asume la lúdica como un concepto más amplio: Un vivir y desarrollo constante, creación y relación con uno, con el otro y con el entorno, con una metodología propositiva y prospectiva, que implique una mirada real del contexto, partiendo de una forma participativa para generar responsabilidad social, principio ciudadano del ser: dar y recibir para generar actitudes de vida.

La lúdica desde este punto de vista busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de ser, pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida. JORGE ALBERTO RAMÍREZ R.
Fundación CONCRETO. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

Para lograr lo anterior la fundación concibe una educación menos convencional, que busque la integralidad del ser, donde se pueda llenar los vacíos de una educación tradicional, en pro de construir su propio proyecto de vida a través de la lúdica

La experiencia nos ha demostrado que otras alternativas metodológicas como las que ofrece la educación no formal e informal y especialmente la no convencional que es la que se concibe en nuestro Aprender - Jugando - Modelo de Acción Pedagógica, cuyo objetivo es buscar la integralidad del Ser, es una gran oportunidad para complementar los grandes vacíos que deja la educación tradicional, pues permite el desarrollo y fortalecimiento de aspectos tan vitales en el ser humano como es la construcción de su propio proyecto de vida, la expresión de sentimientos, el asumir de forma consciente la responsabilidad social por medio de la Lúdica. Que nos conduce de la acción a la reflexión y proyección de estos propósitos, en otras palabras es una educación para la vida, para que el hombre sea y construya con alma, hombres más sensibles, creativos y sobre todo más humanos. LA LÚDICA COMO PROYECTO DE VIDA
Responsabilidad Social de la Fundación Concreto en la ciudad de Medellín. JORGE ALBERTO RAMÍREZ R.
Fundación CONCRETO. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE, 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.