

Introducción

*Los seres humanos no nacen para siempre
el día en que sus madres los alumbran,
sino que la vida los obliga a parirse a
sí mismos una y otra vez.*

Gabriel García Márquez

Este texto tiene como finalidad exponer algunos de los resultados de las prácticas investigativas realizadas en el programa académico de la *Especialización en Lúdica Educativa* de la Fundación Universitaria Juan de Castellanos; prácticas articuladas en torno al proyecto de investigación “Instituciones Educativas Vivas”, que involucró a casi cinco mil estudiantes-docentes de numerosas instituciones educativas (colegios en su gran mayoría) que cursaron el programa académico en más de veinte Centros de Atención a Tutorías (CAT) en Colombia.

Esta exploración a gran escala sobre el cómo se vive en la escuela hoy fue liderada por un equipo de investigadores de los grupos RELIGIO y LERD de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanidades y Artes de la Fundación, que indagó varios ámbitos

de la vida escolar, tales como el espacio escolar, la convivencia y el clima escolar, las estrategias pedagógicas de resiliencia y el aporte de la lúdica a las mismas.

El instrumento de indagación utilizado fue la encuesta (adaptada) que el profesor canadiense Michel Janoz¹ desarrolló para recoger datos sobre el ambiente escolar, con el fin de encontrar explicaciones a la deserción de los estudiantes y al diseño de medidas que ayuden a mejorar el clima y el éxito escolar. La encuesta exploraba tres dimensiones generales de la población educativa, a saber: el clima, las prácticas educativas y las problemáticas prioritarias del colegio.²

El componente del que da cuenta este texto es de carácter inferencial a la pregunta ¿cómo se vive en la escuela hoy? Es así que, al tiempo que se

1 Director de la Escuela de Psicoeducación y director del Grupo de Investigación sobre Ambientes Escolares, Universidad de Montreal.

2 Para más datos sobre el diseño del proyecto *Instituciones educativas*, se puede leer dos textos mayores. El primero tiene el mismo nombre del proyecto (Burgos Ayala, Vega Torres y Moreno García, 2013), el segundo titulado *Clima escolar en Colombia: Dialéctica de la vivencia educativa*, de modo especial el segundo capítulo del Profesor Daniel Vega, Pedagogía, Didáctica y Comunidades de Investigación: Experiencias en el estudio del clima escolar (Vega, Acuña y Rodríguez, 2020).

pregunta sobre el cómo viven la escuela los sujetos que interactúan en ella, es necesario saber también cómo se entienden o interpretan a sí mismos estos sujetos en cuanto personas; cuál es la antropología subyacente que los inspira y cuál es la vida que según ellos vale la pena vivir.

La indagación por el clima escolar mostró, por ejemplo, una falta de comprensión del fenómeno de la alteridad y la diversidad de los seres humanos. La violencia escolar, el *bullying* y las tensiones relacionales, se asocian con un desarrollo precario de las habilidades sociales y una falta de estrategias para el manejo del conflicto interpersonal o social. Los resultados sobre las prácticas educativas mostraron la necesidad de reinventar las estrategias pedagógicas y los niveles de gozo que se pueden dar en la díada enseñanza-aprendizaje.

De igual manera, las encuestas aplicadas revelaron un desgaste endémico del carácter inspirador de la vida escolar. Esto significa que existe un progresivo desencantamiento de lo que conlleva “ser maestros” y, en concomitancia, se nota también el desapego del niño y del joven a la vida escolar. En definitiva, a partir de la apuesta curricular del programa de Especialización en Lúdica Educativa, se podía inferir que faltaba una visión más integral y multidimensional de la persona como realidad compleja, dinámica, abierta al gozo de la vida; faltaba

también una mejor comprensión del potencial de la dimensión lúdica como energía transversal que dinamiza el vivir y el convivir en las personas.

Ahora bien, las representaciones de la vida que tienen y proyectan los docentes sobre los estudiantes y de estos entre sí, se refuerzan en la vida familiar o social, se soportan –implícita o explícitamente– en concepciones teóricas de la vida humana; elaboraciones que provienen de la cultura ambiente, de las concepciones religiosas o filosóficas e incluso de una concepción mítica o mágica de la vida y del mundo. Los investigadores del proyecto *Instituciones educativas vivas* aplicaron y tabularon miles de encuestas en los centros educativos, con el fin de tomar el pulso sobre el modo como acontece la vida al interior de los centros educativos. Este proyecto exploratorio, transversal e interdisciplinar, recabó información abundante y pertinente sobre contextos ambientales o experiencias de bienestar o malestar que configuran la vida escolar. Se buscó establecer los elementos que parecían favorecer o debilitar la experiencia escolar como espacio privilegiado de gozo, donde la vida se aprende a vivirla, asociada a la idea de que el vivir y el convivir van de la mano, y que la felicidad está al alcance de todos porque los insumos de la misma son sencillos y dependen, en gran parte, de una cierta visión sobre qué cosa es la vida plenamente humana.

Dadas las condiciones del país y el clima social de violencia e intolerancia que se respira, la hipótesis inicial del proyecto consideró que la escuela es un espacio estratégico excepcional donde se puede comenzar a consolidar un cambio de dirección de las dinámicas sociales que fortalezca el lazo social, dado que allí se aprenden y ejercitan nuevas maneras “del vivir” y “del convivir”; experiencias gratificantes de felicidad, de aceptación de sí mismos y de reconocimiento de la originalidad, diferencia y diversidad de las personas.

Una de las ideas de fondo que orientaba la investigación fue la de verificar aquello que todos dan por sentado, a saber: que la institución educativa es el lugar por antonomasia donde acontece, florece y se educa la vida. Por otro lado, también se da por sentado que la escuela reproduce, aunque a pequeña escala, la sociedad a la que pertenece, con las mismas virtudes y defectos. Si esto último es así, no habría nada que esperar de la escuela pensando en una apuesta de futuro para una sociedad que intenta encaminarse hacia la paz y la reconciliación. El proyecto de investigación *Instituciones educativas vivas* planteó la hipótesis de que en la escuela es posible generar procesos nuevos de aprendizaje y práctica de habilidades sociales y democráticas; que, en estas instituciones, los niños, jóvenes y docentes, las familias y personal administrativo, transitan

un espacio singular, constituido por relaciones y mediaciones, en las cuales se enseña y se aprende a vivir en las mejores condiciones de espacio, clima, convivencia, pedagogía y muchos otros aspectos, entre ellos las experiencias lúdicas.

Aprender a vivir es, por antonomasia, aprender a ser feliz. La escuela (entiéndase la institución educativa en general) desempeñaría una tarea muy importante para la comprensión y la práctica de lo que significa “vivir” plenamente como seres humanos, realizando los aprendizajes necesarios del con-vivir con otros, del cuidar, respetar y proteger la vida de todos con todo lo que esto significa. Todas las intervenciones o mediaciones que ayuden a que la riqueza de la vida escolar acontezca como una experiencia compartida y relacional de gozo puede hacer florecer nuevas generaciones de ciudadanos con mayores y mejores habilidades sociales en orden a una convivencia pacífica y democrática. De ser así, la escuela no solo reproduce la sociedad de donde proviene, sino que representa una apuesta de esperanza para una sociedad nueva, capaz de vivir en paz.

Ahora bien, dentro de la apuesta curricular del programa de Lúdica Educativa, se planteó el componente lúdico como elemento transversal capaz de tocar no solo los elementos disciplinares, metodológicos y didácticos propios de la escuela, sino a los mismos procesos del desarrollo humano

de todos y de cada uno de los sujetos que intervienen en la vida escolar. Este impacto se da a condición de que la experiencia lúdica se integre a la vida en su curso ordinario; que los sujetos se ejerciten en relaciones sociales profundas y gratificantes; donde sea posible la construcción y aceptación de la propia identidad y el reconocimiento de las alteridades que hace posible la vida social. La lúdica, desde la fundamentación teórica del programa, además de constituir una dimensión de la vida humana, fue planteada como una estrategia pedagógica que replantea o reinventa los sentidos del aprender y el enseñar, así como la autocomprensión que los sujetos tienen de su propio ser, existir y convivir.

Ahora bien, después de varios años de desarrollo del programa académico, por la evaluación del componente investigativo y sus proyectos, se vio cómo los estudiantes (docentes, en la mayoría de los casos) sesgaban sus ejercicios de investigación asumiendo la lúdica básicamente como una estrategia pedagógica. El resultado fue interesante, puesto que, a partir de esto, se formularon numerosas innovaciones didácticas, lo cual repercutió favorablemente en las instituciones escolares y en los resultados de aprendizaje. Sin embargo, la perspectiva de la lúdica como dimensión transversal del desarrollo humano, a pesar de su importancia, no ha encontrado el mismo interés investigativo.

Sigue pendiente la pregunta ¿cómo se vive en la escuela hoy? Es la pregunta por el docente, por el estudiante. La categoría “vivir” permite examinar un amplio espectro de la vida escolar, no solo desde la perspectiva de los indicadores de aprendizaje que evalúan las pruebas Avancemos, Saber 11, Saber Pro, Pisa. La pregunta por la vida es aquella que indaga por la vida que vale la pena vivirse, por aquella que significa para quien la vive una opción de libertad, dentro de un proyecto de vida personal insertado en la vida social.

Estudiantes felices, maestros felices, ¿es esto una utopía?, ¿es acaso una pretensión sin importancia? Creemos que en la escuela se aprende a vivir. Enseñar el arte de vivir, en una de las tareas más importantes de la escuela. Si este saber esencial no se transmite, la escuela habrá fracasado en su función social más importante. Se da por sentado que todo mundo sabe vivir; que vivir es algo que va de suyo para los vivientes. Esto no es cierto. Hay en el mundo mucha infelicidad, en buena parte porque se desconocen los resortes de una vida plenamente humana. Entender la importancia de la dimensión lúdica en la construcción de la persona humana puede ayudar a mejorar los indicadores de felicidad y bienestar.

Ahora bien, la lúdica es un concepto polisémico que puede referirse a distintas expresiones de la vida humana. La pedagogía, la psicología, incluso la sociología, indagan sobre el efecto que tienen las experiencias lúdicas en los procesos individuales y colectivos de aprendizajes, de construcción de identidades saludables o en la configuración de grupos humanos y la activación de energías resilientes en los mismos que se dan gracias a la lúdica. El término lúdica proviene etimológicamente de las raíces latinas *lúdicos*, que significa divertido; *ludos*, que significa juego; e *ico*, relativo a (Ferrater, 1994, p. 2218). Podría decirse, entonces, que la lúdica hace referencia inicialmente a todo lo relacionado o referido al juego, y a situaciones que generen diversión, placer, disfrute, goce (Cesares, 1951). Es más común, sin embargo, referirse a lo lúdico como lo relacionado con el juego.

No obstante, de acuerdo con Bonilla (1989), a pesar de que semánticamente los diccionarios tratan los términos juego y lúdica como sinónimos, es un error equipararlos. Al parecer, dice el autor, “todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego” (Acosta, 2010). En el hombre, la dimensión lúdica es una energía transversal a todas sus potencias y facultades. Así, lo cognitivo, afectivo, ético-moral, erótico-afectivo, comunicativo o lingüístico, puede ser influenciado a partir de lo lúdico:

En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento. Sin embargo, afirmar que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, será necesario caracterizarla aún más para efectos de su comprensión. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos (Bonilla, 1989).

En convergencia con la línea que plantea Bonilla, el programa articuló la propuesta curricular tomando la lúdica desde una doble perspectiva, como una potente estrategia pedagógica al interior de la experiencia enseñanza-aprendizaje y como formando parte de la multidimensionalidad propia de la condición humana. En la segunda perspectiva, se actualizan las intuiciones de la

antropología clásica, que consideraron la aspiración a la felicidad, al bienestar y al placer, como el *telos* común que motiva la existencia y la actividad humana. En otras palabras, el gozo de vivir, la alegría del convivir, la importancia del sentir, la experiencia estética, la propensión-necesidad del juego, de la fiesta, de la fantasía y la invención; todo esto está inextricablemente unido al desarrollo humano como tal. De este modo, la lúdica, integrándose a la actividad humana, la dinamiza y potencia de tal manera que el acto de vivir se actualiza, haciéndose más intenso y significativo, impactando positivamente los procesos cognitivos y fortaleciendo los vínculos que consolidan el lazo social.

El texto se estructura en cuatro grandes capítulos, con los cuales se aportan elementos para construir una nueva narrativa de la condición humana y sus aplicaciones en el ámbito pedagógico escolar. En primer lugar, se examinan las narrativas antropológicas más comunes que han alimentado los imaginarios sobre los cuales se construyen las identidades, a saber, el relato mítico, el religioso, el filosófico y el científico. La idea es encontrar en cada una de estas narrativas, elementos teóricos valiosos que, al ponerlos en relieve, configuran en su conjunto una visión más ponderada, multifacética y práctica de la vida humana. El segundo capítulo desarrolla la

idea de la multidimensionalidad humana articulada desde una perspectiva integradora que se fortalece, reinventa o renueva a partir del componente lúdico presente en las distintas experiencias que configuran la vida. En el componente social de la vida humana, se insiste en la importancia de la vida familiar y la experiencia de amistad como ingrediente indispensable de una vida grata y feliz. En la línea de la multidimensionalidad, vale la pena resaltar los análisis sobre la capacidad fantástica de la condición humana; este es otro modo como la racionalidad y la inteligencia aborda la realidad cotidiana reinventándole sentidos y soluciones. El tercer capítulo recoge las experiencias y reflexiones sobre la importancia del juego y la pedagogía lúdica, y la manera como esta última puede inspirar procesos transversales de reinvención y renovación del quehacer pedagógico. El último capítulo recopila y analiza una serie de estrategias lúdicas comunes y sencillas que están a disposición de todos, para incluirlas en el proyecto personal de vida, con el fin de que se pueda llevar una vida buena y feliz. El juego, la fiesta, la meditación, la espiritualidad y la oración; las experiencias asociativas de servicio y cuidado; el contacto con los animales o la naturaleza, todos estos recursos entre otros, sin ser sofisticados, llenan de sentido el tiempo de la vida vivida y compartida; se integran como en un delicioso coctel que le da sazón y sabor a la vida humana.