

¿La lúdica como sistema pedagógico? Una mirada emancipadora de la educación

Playfulness as a Pedagogical System? An Emancipatory View of Education

Silvia Ruiz Maruri

Secretaria de Educación Pública de México

José Manuel Ubalde

Independiente

Resumen

Este artículo tiene como objetivo proponer la lúdica como un sistema pedagógico que va más allá de ser una técnica didáctica, porque puede ser un sistema, en vez de un elemento del mismo. La lúdica pretende rescatar la curiosidad innata, de la infancia, la adolescencia y la juventud, que se pierde por la forma en que están estructurados los programas de estudio, modelos educativos y formas de enseñanza. Debido a que estos se elaboran según los requerimientos de los sistemas de poder y/o intereses del capital, son ajenos a las necesidades, deseos, pasiones, intereses y vocaciones intrínsecas de la infancia, la adolescencia y la juventud, de tal manera que, al serles extraños, se tornan excluyentes. Estas estructuras y programas hacen parecer al conocimiento algo abstracto, poco interesante y nada encantador, en gran medida por la segmentación y jerarquización de los mismos, lo que impide visualizar con asombro la interconexión entre saberes, cultura, ciencia y arte en el mundo. La pedagogía lúdica aplicada ha dado resultados significativos, para estudiantes y docentes, porque, esencialmente, su característica fundamental es humanista: abre espacios para la inclusión, el placer y la emancipación.

Palabras clave: emancipación, inclusión, lúdica, pedagogía

Abstract

The objective of this article is to propose playfulness as a pedagogical system that goes beyond a didactic technique, because it can be a system rather than an element of it. Playfulness aims to rescue the innate curiosity of the childhood, the adolescence and the youth, which is lost because the way curricula and educational models and forms of teaching are structured. In fact, they are tailored to the requirements of the systems of power and/or interests of capital, therefore, they become stranger and exclusionary to the needs, desires, passions, interests and intrinsic vocations of children, adolescents and youth. These structures and programs make knowledge seem something abstract, uninteresting, and uncharming, largely because their segmentation and hierarchization prevents viewing the interconnection between knowledge, culture, science, and art in the world. Applied playfulness pedagogy has given significant results for students and teachers, because its fundamental characteristic is humanistic: opens spaces for inclusion, pleasure, and emancipation.

Keywords: emancipation, inclusion, playfulness, pedagogy

Introducción

Este artículo tiene como objetivo primordial argumentar a favor de la lúdica, como un sistema pedagógico que va más allá de ser una técnica didáctica. Para ello, este estudio se basa en años de preparación, investigación y práctica docente, durante los que se ha aprendido una variedad de técnicas, métodos, procedimientos, entre otros, pero, sobre todo, se ha comprendido la importancia de tomar en cuenta la esencia y condición humana de las estudiantes y los estudiantes, la que se manifiesta a través de sus inclinaciones, inquietudes e intereses. Por ello, es necesario tomar en cuenta sus particularidades, para que su formación interna y externa sea sólida. Desde la edad escolar es necesario fortalecer y motivar los intereses propios, con el propósito de que adquieran, en esas etapas, las bases para un desarrollo que les proporcione elementos que contribuyan, en gran medida, a que logren una vida plena y feliz, no como un fin, sino como una forma de ser y estar en el mundo; asimismo, se deben desarrollar habilidades para descubrir en el entorno y la realidad, y maneras de relacionarse, accionar e interactuar para resolver problemas de la vida cotidiana.

Para comenzar, es necesario aclarar que el planteamiento eje de este estudio se hace porque, a menudo, la lúdica está comprendida, dentro de la didáctica, como un elemento metodológico más del que se puede echar mano, como un ejercicio pedagógico, y que está dirigido, principalmente, para su aplicación en las prácticas docentes destinadas a niñas y niños de edades muy tempranas. Sin embargo, la lúdica, en la amplitud más grande del concepto, no debe estar limitada, porque nace del principio del gozo y placer por descubrir, conocer, aprender, explorar y mantener viva la curiosidad innata, muy propia del género humano.

Lo más importante y serio para la infancia es, justamente, el juego, el asombro y la curiosidad que se van perdiendo por las exigencias sociales y culturales del entorno donde las relaciones, acciones e interacciones, con los múltiples elementos y componentes de los espacios en los que nos relacionamos, ejercen una fuerte presión e inciden directamente en la formación, configuración y modelos de pensamiento, criterios y comportamientos. Del mismo modo ocurre con los programas de estudio, modelos y sistemas de enseñanza.

No obstante, no existe nada que no se pueda deconstruir, es decir, se debe interrogar, revalorar, repensar y recrear con la intención de ampliar la mirada y transformar el entorno. Así que, la lúdica en la pedagogía debe ser parte intrínseca y esencial de los sistemas educativos en todos los niveles: porque la necesidad de gozar con lo que se realiza es indispensable, durante la vida entera de todas las personas.

A menudo, la lúdica se propone para el ejercicio docente de puericultoras y educadoras de preescolares, justamente, por las edades del alumnado. Sin embargo, en este análisis se parte de la necesidad de que la lúdica no solo se reduzca ni al juego en edades tempranas ni a una mera técnica aislada, sino que se integre a un sistema pedagógico, cuyas características primordiales sean la pasión, el gozo y la alegría.

Que la lúdica no quede limitada solo a las primeras etapas del desarrollo, sino que acompañe a lo largo de nuestra formación y fortalezca la curiosidad innata que siempre se tropieza con los entornos sociales que priorizan la disciplina y la adaptación a la cultura adulta.

El enfoque que se plantea pretende ver la educación más allá de la linealidad instrumental y disciplinaria, porque mirarla así sería reducir toda su complejidad y quedaría a la deriva con demasiados puntos ciegos. El enfoque que se pretende al entender la lúdica como eje rector de este sistema pedagógico es que se tracen múltiples caminos hacia la investigación desde edades tempranas y no con un solo método, sino que en el camino se descubra y se genere una gama

de posibilidades que no dejen fuera a la creatividad, tanto científica como artística, según las vocaciones de cada estudiante.

La educación puede y debe ser pensada como un todo (o totalidad) considerando, por consiguiente, de manera necesaria, los procesos sociales al mismo tiempo que los ecológicos y culturales; de tal suerte que la educación deje de ser estudiada simplemente como un campo importante e instrumental (aplicado). (Maldonado, 2014, p. 7)

Para ver qué tan factible y funcional puede ser la generación de un sistema pedagógico lúdico, se deben repensar los dos conceptos implicados, con la finalidad de ampliar la mirada para la recategorización de lo que se entiende como lúdica y como pedagogía, así como de elucidar mejor el planteamiento sobre las posibilidades de crear una pedagogía alternativa y renovadora, cuyo eje medular sea la lúdica y la expectativa a lograr sea la emancipación.

La educación ha estado atravesando muchas crisis desde la última década del siglo pasado hasta la fecha, en la que se presenta una enorme oportunidad en el contexto temporal que se está viviendo y que ha sido ocasionado por la pandemia del SARS-CoV-2, que representa un hito en la historia contemporánea. Este puede ser un punto de inflexión para repensar a profundidad el tema educativo y reinventar, no solo un sistema pedagógico, sino una gama de alternativas que creen las condiciones y posibilidades para desarrollar el máximo potencial del estudiantado.

Con esto, no se quiere decir que antes no se haya pensado en el tópico educativo, sino que la oportunidad de *repensar* y tomar en cuenta las diferentes miradas representa una cascada de retos que motivan la búsqueda de nuevos horizontes y alternativas en beneficio de las presentes y futuras generaciones.

Es un buen momento para replantear la educación a diferentes escalas, porque si no se hace un ejercicio de pensamiento que profundice y tome en consideración los diferentes elementos que conforman los sistemas y metodologías que la integran, existe también la posibilidad de estar errando al dejarse envolver por discursos hegemónicos. Por muy bonitos que parezcan, estos pretenden crear sistemas homogeneizadores, cuyas intenciones no siempre se alcanzan a vislumbrar, porque ocultan propósitos muy ajenos a la esencia humana, así como a las necesidades propias del estudiantado.

Continuemos por retomar el concepto, en términos genéricos, de la pedagogía como una ciencia social que tiene como objeto de estudio a la educación y sus sistemas, modelos y metodologías, sin omitir que los enfoques pueden ser diversos, debido a que se relacionan e interactúan con otras ciencias y fenómenos sociales, culturales, económicos y políticos que, inevitablemente, entran en juego para trastocar las tendencias, inercias, influencias e ideologías que configuran el quehacer educativo en la práctica cotidiana. Sin embargo, es importante resaltar que la pedagogía es una ciencia, disciplina y arte de larga data que, a pesar de ser dinámica y de transformarse con el tiempo, tiene tendencia a estacionarse, lo que la hace entrar en una dialéctica que mantiene la tensión entre el conservadurismo de lo tradicional y los avances que se gestan en los ámbitos de otras ciencias, así como de la sociedad, la cultura y la tecnología en general.

Es por ello que, en la pedagogía no es tan fácil innovar, empero, siempre es posible renovar, recrear y rehacer con los matices propios de la temporalidad que se esté viviendo. Por ende, los retos de la pedagogía y la educación en general son titánicos, porque a través del tiempo se complejizan inexorablemente, ya que también experimentan crisis y surgen constantes interrogantes, al igual que problemas que requieren respuestas y soluciones, ante los retos espacio-temporales.

De ahí que se debe repensar constantemente, de forma crítica y desde una mirada compleja que no pretenda simplificar, *per se*, las implicaciones, repercusiones, incidencias y alcances

sociales que tiene el ejercicio pedagógico cuando se supedita a ciertos sistemas de poder, tampoco se deben omitir las múltiples aristas que lo envuelven. Sin duda alguna, no se debe continuar con las inercias que hasta hoy se han aplicado y perpetuado en los diferentes sistemas educativos, ya que, de hacerlo, se estarían cometiendo graves errores que, tarde o temprano, pasarán factura.

Es por ello que con la iniciativa de repensar la educación y tomar lo que se considera mejor de la práctica educativa de los investigadores, se ha comenzado a construir una pedagogía que se caracteriza por ser lúdica en su esencia, esto porque ha dado a los autores del texto grandes satisfacciones como profesionales de la educación.

Se define *lúdica* como una esencia vital que impulsa y mantiene la dinámica de la enseñanza-aprendizaje y del desarrollo cognitivo y humano, como un sistema abierto en constante renovación, dentro de un ambiente de confianza, alegría y pasión viva por descubrir la realidad e interpretarla, desde perspectivas propias de los alumnos —según sus edades y niveles—, para que, con ello, formen un pensamiento crítico, pero también creativo, y para que sean capaces de generar iniciativas y resoluciones a los problemas que directa o indirectamente les afectan.

Sabemos que la palabra *lúdica* tiene su origen en la lengua latina: se deriva de *ludus* que, además de significar ‘juego’, también se asocia con la diversión, gozo, recreación, esparcimiento y placer. Ya en la antigua Roma se denominó *Ludus* a la primera escuela primaria —elemental— pública y gratuita que se abrió para atender a la infancia, adolescencia y juventud del género masculino, porque, en la época, las mujeres recibían otro tipo de preparación.

Se ha retomado la palabra *lúdica* como la que precisa y describe lo que se ha realizado de forma práctica y sistemática durante años de ejercicio docente de los autores y en el marco de la educación, tanto pública como privada.

Así bien, al estudiantado que está vinculado estrechamente a la perspectiva de la lúdica se le hace ver la importancia de ser *estudiante*, denominación que se utiliza para referirse a quienes forman parte de una comunidad educativa y que no se limita únicamente a aprender, sino que también incluye la idea de enseñar y compartir con sus condiscípulos. Es por ello, que se recupera su etimología, como esencial, porque la intención es reivindicar su significado, con el fin de hacerlo práctico dentro de un modelo de sistema alternativo, ameno, significativo y profundo. “Ahora bien, el verbo *studeo*, en un principio, no significaba ‘estudiar’ en el sentido moderno, sino más bien ‘dedicarse con atención (a algo)’, ‘tener gran gusto (por algo)’, ‘estar deseoso (de algo)’, ‘realizar con afán’ (Álvarez, 2021, s.p.).

La razón por la que se elige el sustantivo *lúdica* en lugar del verbo *estudiar* es porque, en el hacer diario, se abre la posibilidad de resignificar y recategorizar el concepto, con el propósito de que no se limite únicamente al juego, como una actividad propia de la primera infancia, sino como una categoría asociada al placer, al gozo y deseo de hacer algo significativo. Todo ello unido a la curiosidad inmanente al ser humano que, con el paso del tiempo, se pierde, debido a que muchos sistemas educativos están más ligados a la disciplinariedad, por un lado, y, por otro, a la ruptura epistemológica entre las ciencias naturales con las sociales, así como el detrimento que sufren las artes o algunas expresiones culturales, que no son valoradas, principalmente, por las tendencias hegemónicas neoliberales, tecnocráticas o la pedagogía del capital. Porque si algo es contundente con respecto a estos temas educativos es que “la pedagogía nunca puede ser inocente” (Bruner, 1996, p. 21). La lúdica como sistema pedagógico posible es transgresora de las ideologías ocultas de los programas de estudio disciplinarios y segmentados o parcelados, sin pretender ser inane, ya que tiene la tendencia de un paradigma que rompe con la disciplinariedad, para erigirla en transdisciplinaria, crítica y compleja.

La historia de crisis tras crisis en la educación, en los últimos tiempos, tiene un proceso que no debe obviarse, porque no ocurrió espontáneamente, sino que se gestó a partir de la Modernidad que cambió el giro epistemológico y, con ello, influyó en los sistemas educativos —hasta nuestros días—, tanto en la forma de organizarse para generar modelos de enseñanza-aprendizaje, como en toda una ideología que caracterizó a una época —actualmente agonizante—. No obstante, los modelos se estuvieron modificando y sofisticando gradualmente, hasta el arribo de las tecnologías digitales; desde entonces, se observan múltiples reformas a los sistemas educativos, cuya intención velada esconde una ideología y una manera de adiestrar a la infancia, adolescencia y juventud, para que estén aptos para el desempeño de labores acordes a los intereses —no precisamente propios o en beneficio de sus comunidades, sino del avance y dominio— de la globalización del mercado.

Asimismo, los discursos, planes y programas de estudio se diseñaron a modo de preservar y perpetuar el sistema capitalista, hoy con su rostro neoliberal. De manera lenta, pero ininterrumpida introdujeron lenguajes, enfoques, estructuras y modelos que tienen intenciones de expansión y dominación. “Las relaciones específicas de poder que existen en cada sociedad tienen una prolongación en el sistema educativo” (Torres, 2005, p. 13).

Es por ello que la lúdica es disruptiva, porque rompe con esos modelos y formas en las que se pretende modelar las mentes, para satisfacer los intereses ajenos y políticas mercantiles. La ideología y poder están insertadas entre las líneas discursivas de las “reformas educativas” de los últimos treinta años, tiempo suficiente para ver sus efectos en las sociedades contemporáneas. No obstante, las realidades imperantes de la desigualdad creciente hacen tensión, por ello, la lúdica no le apuesta a la reformación de los sistemas educativos, sino a la transformación emergente, en aras de recuperar el sentido vital y alegre de aprender de manera natural.

Por ello, la lúdica puede aspirar a generar un sistema que se fundamente en la necesidad de hacer un genuino esfuerzo por rescatar la curiosidad propia, con el fin de resignificar un sentido vital que cultive el deseo, compromiso y pasión por la vocación intrínseca que impulsa iniciativas diversas, para descubrir, construir y transformar, a través de establecer espacios donde se propicien ambientes de confianza, seguridad, respeto, gozo y placer por aprender, descubrir, crear, solucionar y transformar.

Para hacer posible un sistema pedagógico lúdico, es necesario organizar un conjunto de elementos que lo hagan posible, pero...

¿Por qué construir un sistema que tenga a la lúdica como un elemento fundamental?

Porque el placer y la alegría resultan ser transgresores para los sistemas de dominio, es por ello que la mirada de la lúdica es emancipadora, reflexiva, compleja y crítica, porque pretende ser amplia, profunda y significativa. Así la comunidad escolar se une en un solo corazón palpitante.

Es menester subrayar que el sistema que aquí se propone está en proceso de construcción teórica. Este nació en el ejercicio diario y de la aplicación de técnicas diversificadoras, cuyo objetivo era despertar el interés por la geografía, la lecto-escritura y las matemáticas, para atender a la pluralidad de adolescentes que convergen en las escuelas públicas. En su aplicación sistemática se ha comprobado que el estudiantado se logra despertar un profundo y genuino interés que aporta, en gran medida, a descubrirse en el mundo con una visión y actitud diferentes. Se tuvo que hacer a un lado muchos aprendizajes que limitaban la acción docente y, en el camino del desaprendizaje, se aprendieron otras cosas que propiciaron la toma de consciencia de que la labor

docente debe estar en constante transformación, reflexión crítica y autocrítica, para lograr un ejercicio profesional consciente y emancipador, abierto y creativo.

¿Qué elementos necesita la lúdica para conformar un sistema pedagógico?

Para diseñar un sistema pedagógico con un paradigma diferente es necesario tomar en cuenta que lo que se persigue va mucho más allá de la inmediatez, asimismo no pretende ser ni hegemónico ni con tendencias de homogeneización, sino que se trata de un sistema abierto, dinámico y creativo que se desarrolla mediante un currículo o programas de estudio no lineales, porque tiene como principal característica el movimiento. Es decir, no debe ser estático ni de nivelación jerárquica, sino horizontal y con una gestión cuya tendencia productiva, en sentido epistémico e investigativo, no está desligada o por encima de la inventiva, la creatividad y la generación de una gama de posibilidades para el desarrollo de las artes, el ejercicio filosófico o de pensamiento, en conjunto con las inclinaciones científicas del estudiantado.

En este contexto, la evaluación se entiende como un elemento abierto y permanente que impulsa a mejorar y a abrir nuevas líneas de investigación y creación, ya que “la educación, en todo el sentido de la palabra, se trata de posibilidades de y para la vida, antes que de destrezas, habilidades, competencias, técnicas y contenidos cognitivos o comportamientos” (Maldonado, 2014, p. 13). Es importante que el hacer cotidiano, dentro del aula u otros espacios educativos, se caracterice por ser desarrollado en sitios vivos, dinámicos, alegres y divertidos.

Evidentemente, el elemento fundamental de este sistema en construcción es la comunidad estudiantil, el corazón vivo y palpitante que se funda como una alternativa más de hacer posible nuevos métodos pedagógicos, en los que cabe la imaginación, la intuición, los intentos fallidos o errores, el caos, los sueños, el placer, gusto y gozo, pero no por ello queda fuera el esfuerzo, porque en este sistema también se trazan objetivos, metas y propósitos.

En este sistema también es posible cantar, bailar y ser diferente, sin ser rechazado. También se pueden desarrollar iniciativas para hacer proyectos de investigación, estudios de caso, proyectos literarios y artísticos, entre otros, porque en este contexto se elaboran como comunidad, en un currículo no lineal.

Cabe mencionar que el juego, la imaginación, la fantasía y el factor sorpresa tienen un papel fundamental en este sistema pedagógico, tal como lo refiere Maldonado (2014).

- En resumen, se pueden enunciar, como elementos principales, a:
- La comunidad estudiantil en relación activa y estrecha con la docencia y las familias;
- Al espacio educativo que no está limitado al aula, sino que se abre a nuevos sitios de exploración;
- El ambiente de confianza que posibilita la espontaneidad y fortalece la seguridad interna y externa, para que despierte el interés no solo por aprender, sino también por experimentar y descubrir nuevos saberes;
- El diálogo, como elemento fundamental para una coexistencia amena entre estudiantes, docentes y entorno;
- La libertad, como un elemento en que la expresión y la organización ocurre *en y con* la participación colectiva;
- La inclusión, porque integra a todas las personas sin importar cualquier barrera.

A manera de conclusión

El sistema educativo actual está basado en una pedagogía que responde a los intereses del mercado: aleccionar para obedecer. Debido a que impera el poder mercantilista de los potentados nacionales y extranjeros; las instituciones educativas y la pedagogía que se aplica están supeditadas a esos intereses y, por ende, se mantienen alejadas de su esencia social y humanista. Por ello, se necesita una pedagogía que funde sus principios en la solidaridad, en el amor al trabajo colectivo y el respeto a todas las formas de vida.

El sistema pedagógico lúdico que se ha impulsado en los centros de trabajo de los autores busca implementar un sistema complejo¹ que inculque y viva a plenitud el placer por conocer, aprender, inventar, imaginar, crear, jugar y producir saberes y conocimientos propios. “La complejización de la educación estriba exactamente en el proceso inacabado e intrínsecamente abierto del conocimiento; y, por lo tanto, de la vida misma” (Maldonado, 2014, p. 16).

Como un ejemplo de la aplicación práctica del sistema pedagógico lúdico, se propone el *Ier Festival Mágico de las ciencias, los números, las letras y el arte* que se llevó a cabo el 16, 17 y 18 de junio, en Baja California Sur y la Ciudad de México. Coadyuvieron las escuelas secundarias Margarita Maza de Juárez, No.99 y la Secundaria Técnica 20 para hacer realidad ese maravilloso festejo. En este contexto, los objetivos principales que se fijaron fueron: hacer una muestra pedagógica de los alcances y logros que obtuvo el estudiantado con la aplicación práctica de la pedagogía lúdica y debido al intercambio con la comunidad y a la contención de las afectaciones psicoemocionales que provocó la pandemia de covid-19.

La finalidad del festival se centró en generar un encuentro de dialógico entre comunidades educativas de diferentes entidades de la República mexicana, para propiciar un intercambio significativo que dio la oportunidad de compartir experiencias, saberes, inquietudes, usos y costumbres, emociones y pasiones, entre la magia de la ciencia, los números, las letras y el arte, de una forma lúdica, diferente, alegre y divertida.

El festival se realizó en modalidad virtual y nació como una necesidad emergente por el contexto sanitario global, lo que motivó la reinención de varios docentes y el planteo de nuevos retos. De esta manera, la comunidad educativa convergió, simultáneamente, para arropar con afecto y fortalecer la dignidad y seguridad emocional del estudiantado de estas comunidades. Así se vio que mantener la unidad es la mejor forma de resistir la rudeza de los tiempos presentes y la incertidumbre que tienen como consecuencia.

Todo esto se logró en un ámbito escolar de inclusión y respeto a la diversidad, porque se construyó bajo la ejecución de una metodología basada en la comunicación activa, la participación horizontal del alumnado y el desarrollo de iniciativas propias. Así se vivió con gran entusiasmo:

- El gusto y la alegría por intercambiar experiencias entre comunidades escolares de diferentes regiones del país;
- El hecho de convertir la pandemia de SARS-CoV-2 en una oportunidad que permitió, a los estudiantes, docentes, familias y comunidades, convivir virtualmente, pues se creó un espacio dialógico de confianza y solidaridad;
- El entusiasmo generado por el estudiantado provocó un apoyo activo por parte de sus familias, lo que enriqueció en gran medida el festejo;


¹ El enfoque y sentido de *complejo* es el designado a las ciencias de la complejidad, es decir, a los sistemas complejos de vida. Se retoma esta visión de los planteamientos científicos como los explica el doctor Carlos Eduardo Maldonado, quien tiene una prolífica obra como filósofo y científico de la epistemología compleja de segundo orden.

- Celebramos con gran alegría la participación de los docentes en formación de la Escuela Normal Superior de México (ENSM), así como el acompañamiento de otras escuelas secundarias de la Ciudad de México, de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) y docentes jubilados.

Por todo lo que aquí se ha dejado manifiesto, se concluye que sí existen condiciones de posibilidad para elevar la lúdica a un sistema pedagógico complejo, crítico y emancipador.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, J. (2021). *Etimología de «estudiante» y «alumno»*. <https://www.delcastellano.com/etimologia-estudiante-alumno/>
- Bruner, J. (1996). *The Culture of Education*. Harvard University Press. CIRET-Centro. <https://nicol.club.fr/ciret/english/visionen.html>
- Maldonado, C. E. (2014). ¿Qué es eso de pedagogía y educación en complejidad? *Debate teórico-metodológico, Intersticios Sociales, El Colegio de Jalisco*, 7.
- Maturana, H. R. (1978). Biología del lenguaje: La epistemología de la realidad, en Armitage Miller, G. y Lenneberg, E. (eds.), *Psicología y biología del lenguaje y del pensamiento: Essays in Honor of Eric Lenneberg*. Academic Press.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del Futuro*. Paidós.
- Torres, J. (2005). *El curriculum oculto*. Morata.

 **Volver al índice**