ESCUELA NORMAL SUPERIOR LA HACIENDA

PROGRAMA FORMACION COMPLEMENTARIA

SEGUNDO SEMESTRE.

CATEDRA: RECREACION

TALLER. N° 1

**PLAN DE CATEDRA 2020**

Lic. Jorge Luis Arteta Rocha.

Tel. 301-5280633.

1.- **DESCRIPCION DEL TEMA.**

En esta asignatura se propone temas como: la lúdica, el juego, la recreación, el juego didáctico, juego de roles, el recreo y los festivales escolares; fundamentos teóricos que permitirán el desarrollo de las competencias del maestro en formación de la Escuela Normal Superior la Hacienda. La propuesta tiene una primera premisa: aclarar conceptos de lúdica, juego, recreación, tiempo libre, trabajo, ocio. La importancia del juego didáctico y especialmente la lúdica en el proceso enseñanza- aprendizaje de las diferentes áreas; se considera el aprendizaje no es solo un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo, que se puede apoyar en la lúdica para que ésta genere el impulso motivacional que necesita el niño para adquirir conocimientos.

Para ello este espacio ofrece juegos para el salón de clases, el patio de recreo, canchas deportivas, para la casa, el parque y todos los espacios que el niño permanece la mayor parte de su tiempo.

Al final de la cátedra se trabajarán temas como la organización de los recreos, festivales escolares y para su realización, se debe implementar procesos de: planeación, organización, ejecución y control; en el pre-escolar y la básica primaria.

Además, este trabajo permitirá descubrir dificultades en el aprendizaje y comportamiento de los educandos, que pueden tener solución realizando investigaciones mediadas por la lúdica.

2.- **PROPOSITOS:**

* Formar un maestro alegre y dinámico con capacidad de involucrar el componente lúdico en toda actividad pedagógica.
* Fomentar la investigación permanente encaminada a, sistematizar las experiencias lúdicas colectivas e individuales.
* Propender por la formación de un maestro con gran sensibilidad humana.

3.- **ACTIVIDADES A DESARROLLAR.**

a.- Reunion virtual por Zoom. Presentación del programa Diapositivas.

b.- Lectura. UNA APROXIMACION DEL CONCEPTO DE LUDICA. Del Dr. Carlos Bolívar.

c.- Entregar un trabajo.

**4.- CRITERIOS DE EVALUACION.**

* Entrega del trabajo, Una aproximación del concepto de lúdica.

El trabajo cumple con el siguiente orden.

1.- Introducción al tema.

2.- Respuestas de la pregunta lógica del artículo.

3.- Conclusión.

**5.- RECURSOS.**

* Internet.
* Computador o teléfono.
* Documento. UNA APROXIMACION DE LA LOGICA DEL ARTÍCULO. Del Dr. Carlos Bolovar, Revista KINESIS.

Correo para la entrega del trabajo: [jarteta@normallahacienda.edu.co](mailto:jarteta@normallahacienda.edu.co)

Fecha de entrega.

Febrero 15 /2021.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR LA HACIENDA.

PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIO 2.019.

**UNA APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE LUDICA.**

**Dr: Carlos Bolívar B.**

Director de posgrado en docencia de la educación física.

Universidad Sur colombiana.

Revista Kinesis Nº 22.

**RESUMEN.**

Todo parece indicar que entraremos al siglo XXI con una renovada preocupación por las actividades físicas, la corporeidad la búsqueda de emociones lúdicas cada vez más arriesgadas.

En este momento, como si fuera poco los educadores Colombianos se han visto presionados por las normas, a incorporar la lúdica en sus proyectos educativos institucionales. (P.E.I).

No obstante que casi todo el mundo se ha puesto hablar de lúdica, esta expresión carece de una interpretación teórica clara y suele confundirse con otras como: Recreación, juego, ocio, tiempo libre, Etc.

Este ensayo intentara una aproximación al concepto de lúdica y sus interacciones con otros conceptos como los ya mencionados.

**LUDICA O JUEGO?**

Un primer equivoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones como sinónimos.

Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

De hecho resulta fácil aceptar que coleccionar estampillas, escuchar música o hacer chistes no son juegos, aunque reporten emociones y sentimientos similares. ¿Qué es entonces lo lúdico o la lúdica?

**La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.**

En tanto que en la dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituyen 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 lo tanto, ambientes que bloquen o limiten la expresión corresponden personas con carencia significativas en el desarrollo humano, tanto como se reprimir o bloquea la sexualidad y el conocimiento.

Sin embargo, decir que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica.

Sera necesario caracterizarla aún más para efecto 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 satis factores, de los cuales el juego tan solo es uno de ellos.

Puede asegurarse con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de futbol, el jumping (Saltar al vacío desde un puente, atado por las piernas con una cuerda elástica) o leer poesía.

Lo que hay de común en este abanico es la búsqueda de emociones placenteras, la vivencia de tensiones excitantes que pudieran como de bajo (escuchar música), medio (paseo) o alto impacto (jumping).

Estas actividades difieren de las comúnmente aceptadas como juegos, evidenciando el carácter genérico de la lúdica y la inconveniencia de reducirla a una forma particular de expresión. De la misma manera como la dimensión cognitiva del hombre no se agota con el estudio matemático o con la memoria, ni con la sexualidad se reduce a la genitalidad, la lúdica no es solo juego.

Este equivoco puede llevar a pensar, por ejemplo, al profesor de educación física en que solamente ofrecerá a sus estudiantes la opción lúdica- deporte, imposibilitando otras manifestaciones tan apetecidas por los jóvenes, como la ya citadas.

Con **Max Neef se puede expresar que la lúdica debe ser concebida no solo como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa**. Esto es que el hombre no solo requiere la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede, en verdad lo hace, producir satis factores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético.

Por esta razón el hombre ha bailado, reído, jugado desde tiempo inmemorial y cada nuevo ser empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno. El profesor Jiménez ve así el carácter global de la lúdica.

***“Lo lúdico en la edad adulta está asociado con el espectáculo como el fútbol, el baile, el amor, el sexo, el humor, actividades de alta formalidad como los juegos de computador. Es decir una amplia gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”***

(Quien sabe por qué el profesor Jiménez dice: en la edad adulta)

**LÚDICA, TRABAJO Y TIEMPO LIBRE.**

Otro equivoco bastante común consiste en oponer lo lúdico a lo laboral o, peor aún, en hacer depender lo lúdico del trabajo. Esta errónea interpretación se refleja en la dicotomía del lenguaje cotidiano: ¿juega o trabajas? Y en las falsas atribuciones de seriedad y utilidad para lo laboral, y de no seriedad e inutilidad para lo lúdico.

Se reconoce la importancia del trabajo pero, no por ello, se acepta que sea lo único importante en la vida del hombre, con **Huizinga y Omme Grupe** se puede apoyar la hipótesis de que juego y trabajo son dos formas básicas de la existencia humana.

En este ensayo la lúdica no es opuesto al trabajo, es sencillamente algo diferente, tanto como la cognición o la sexualidad.

Quizás el problema de la preponderancia dada al trabajo, se deba en buena medida al predominio de una racionalidad técnico- industrial y pragmático, que acompaña la modernización de las sociedades industrializadas en combinación con la hegemonía ejercida por la ciencia positiva, en el campo como la educación.

Este modelo científico y socio cultural, centro el referente de la felicidad humana en la producción control y posesión de bienes materiales, subvalorando todo aquello que fuera de uso práctico, mensurable y visible.

De esta manera se creó una ideología que atenta seriamente contra lo afectivo, lo sensible, lo emocional, relegando a un plano marginal y cargándolo de desprecio. Esto no quiere decir que se abogue por un nuevo subjetivo y excluyente de la racionalidad técnica- cognitiva. Luis Carlos Restrepo Advierte al respecto.

*“No se trata de levantar la bandera de un nuevo sentimentalismo contra los excesos de la razón. No. Es cuestión, más bien de comprender que siempre en la emoción hay algo de razón y en la razón un montón de emoción”*

Por lo demás la preponderancia ideológica que posee el trabajo en las sociedades actuales, no ha sido históricamente constante. En la antigüedad griega el trabajo material fue considerado de menor valor, frente al cultivo del ocio contemplativo, sobre la naturaleza, el hombre y el cosmos.

Por esto no se acepta que lo lúdico sea aquello que se opone al trabajo o aquello que carece de utilidad o seriedad. Se puede afirmar que no hay nada más serio que el juego de un niño y que, según los psicólogos, sin afectos y emociones el desarrollo de la personalidad se verá profundamente afectado. Entonces ¿Cómo considerar inútil lo Lúdico?

Tampoco se puede aceptar que lo lúdico sea aquello que se hace para mejorar la actividad laboral. Seguramente que a un desarrollo lúdico adecuado correspondan personas mejor dispuestas para la actividad laboral, Pero no se puede pensar por ello que la razón de ser de lo lúdico este dada por o para el trabajo. La necesidad espiritual de la entretención, la diversión y el goce es independiente del trabajo, aun sin él (y pese a él) debe desarrollarse.

Justamente por esta equivocación de oponer lo lúdico a lo laboral o de oponer lo lúdico en función de lo productivo, se ha generado otro equivoco, mediante el cual se asocia o confunde con tiempo libre.

La lúdica ya expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal especifico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco temporoespacial de la institución escolar y está presente en todos nuestros actos.

La categoría el tiempo parece corresponder a un momento histórico del desarrollo de las fuerzas productivas, en el cual se organiza fundamentalmente la vida laboral de los asalariados en jornadas intensivas, con intervalos de descansos o para la recuperación del trabajador.

Esta categoría nació como una consecuencia y dependencia de lo laboral pero la acepción de libre, dada a este tiempo debe relativizarse en el sentido de ser **libre,** únicamente, de la faena contractual-remunerativa y especifica de las empresas o fábricas.

El tiempo libre no puede pues asumirse como sinónimo de lúdico, sino principalmente como descanso, recuperación de las energías y atención de las necesidades fisiológicas (sueño, alimentos). Menos aún pueden considerársele libre para hacer lo que a uno le plazca, pues el desarrollo de la vida personal y familiar exige, generalmente, que en dicho tiempo se asuman tareas y oficios que, aunque no remunerados, escapan al capricho o interés lúdico, como: reparar un electrodoméstico, mercar, ir al médico, ayudar a las tareas de un hijo en sus tareas escolares, cocinar etc.

Tampoco se niega que en el tiempo libre haya actividades lúdicas, máxime cuando se ha dicho que la lúdica está presente en toda la vida cotidiana. Se afirma que el denominado tiempo libre no es tanto, que no está dedicado a la lúdica y que mucho de lo que allí se hace tiene un carácter laboral. Tal vez el tiempo libre se asocie más al concepto de ocio que al de la lúdica. Si por el primero se entiende de descanso y recuperación para el trabajo. (No como en Grecia antigua cultivo intelectual).

Vistas así las cosas, la siesta del medio día seria comprendida fundamentalmente como ocio y no como lúdica, pues no constituiría búsqueda de emociones y tensiones placenteras, búsqueda de entretención, sin límites diferentes a los opuestos por la propia voluntad del sujeto. Dos sociólogos cubanos citan a **Marx** opinando sobre el tiempo libre:

Él (**Marx**) lo entendía como “tiempo por encima del tiempo de trabajo” y lo dividía en dos fundamentalmente, el “tiempo de ocio” y el “tiempo de realización de una actividad más elevada, más sublime” que convierte a aquel que lo realiza en “otro sujeto**”.**

Ahora se podrá comprender que lúdica, ocio, y tiempo libre no son conceptos idénticos, pero si interactivos. Se podrá comprender, además, que la naturaleza de la emoción lúdica no puede reprimirse permanentemente ni prohibirse en ningún espacio. Por ella aflora en escenarios y momentos muy serios, por ejemplo en forma de recocha en el salón de clase o de chiste y broma en medio del funeral o tragedia.

**HACIA UNA LÓGICA INTERNA DE LO LÚDICO Y LABORAL.**

Pese a que se ha intentado diferenciar lo lúdico de lo laboral, conviene ahora caracterizar con mayor detalle cada una de estas actividades, especialmente en la perspectiva de los educadores que pretenden incorporar la lúdica en el contexto escolar.

¿Cuáles pueden ser los rasgos distintivos de cada una de estas dimensiones de la existencia humana? ¿Cómo se generan y desarrollan?

**1.- Voluntad y fin.**

Lo lúdico es voluntario y autotélico. La experiencia lúdica del deseo espontaneo y la decisión propia. La necesidad o motivación primaria ésta dentro del sujeto y el fin mismo no es otro que el de vivir la emoción placentera, la diversión o entretención agradable. Por esto resulta contradictorio hablar de programas lúdicos obligatorios en las instituciones educativas.

Lo laboral es un deber, algo que debe realizarse para obtener un beneficio palpable representado en dinero o en bienes materiales. El fin de lo laboral es producir para intercambiar, en independencia de la voluntad caprichosa del individuo.

Hay aquí una finalidad que no coincide con la finalidad espiritual que proporciona la lúdica.

**2.- Control de la experiencia.**

La experiencia lúdica es controlada por el propio deseo emocional del hombre. El decide cómo, cuanto, donde, con quien, etc. Así el inicio curso y finalización dependen de cada quien.

Si se trata de una experiencia lúdica colectiva priman el deseo, el acuerdo y la concertación directa (juego de canicas, baile, paseo) para su organización y desarrollo. Si se trata de una experiencia individual basta con la aparición y desaparición del deseo emocional, (leer un libro, patinar, escuchar música)

Lo laboral está regulado por otros que deciden el cómo, qué, cuanto, donde, etc. La experiencia laboral implica subordinación y sometimiento, seguir ritmos ajenos, ejecutar acciones predeterminadas, cumplir un horario.

**3.- El sentimiento de la actitud.**

Lo lúdico es como ya sea dicho emocionante y divertido, posibilita la vivencia de una tensión agradable y exige una actitud de espontaneidad y disposición al imprevisto. Todo lo anterior implica una ausencia de racionalidad calculadora, planificación rigurosa o premeditación profunda.

Lo laboral se basa en el cálculo, la planificación estricta, la aspiración de eliminar el imprevisto y controlarlo todo. Esto exige actitudes rígidas y frías centradas en la rutina de unos comportamientos que excluyen la emoción placentera.

**4.- Lo normativo.**

Lo lúdico no opera con normatividad rigurosa opera con flexibilidad de criterios. Por supuesto que existen criterios basados para regular un juego infantil, una competencia de adolescentes, una colección de latas de cervezas o una fiesta. Pero ellos distan significativamente del manual o reglamento laboral, ya que en la experiencia lúdica constituyen guías para la acción que, además, pueden ser modificadas, suprimidas o renegociadas constantemente.

Lo laboral suele regirse por manuales de obligatoria aceptación, firme estabilidad y mínima modificación, en la lógica de condicionar el acto humano al reglamento, no a la inversa. Situación presente en la vida diaria de la escuela donde el joven conflictivo es sancionado antes de comprendido u orientado, para preservar la norma. Es más fácil expulsar al alumno que modificar el reglamento: que se pierda una vida y no un artículo o un parágrafo.

**5.- La creación y recreación.**

La experiencia lúdica, por todo lo expuesto, ofrece mayores posibilidades desde la creación y recreación, frente a lo laboral, más próxima esta última a la rutina.

Elevar una cometa no tiene manual de procedimiento, ni tiempo límite, por tanto la búsqueda del éxito ( que poco importa mucho) es muy variada pudiendo implicar unas veces correr, otras, pararse en un montículo y, otras más, buscar la cooperación de alguien. En todo caso no habrá dos experiencias iguales.

La actividad laboral no deja espacio para la inventiva o la recreación, entre otras razonas, por el temor a perder el control de las rutinas preestablecidas que, como su nombre lo indican son siempre idénticas.

En consecuencia, la lúdica propicia por su carácter de incertidumbre, la creación, recreación mientras que ,lo laboral propicias conductas típicas y estándar, es por todo esto que se prefiere no hablar de recreación para designar lo lúdico, asumiendo más bien la recreación como una de sus características.

Conviene advertir que las actividades lúdicas pueden transformarse en laborales, cuando pasan de simples formas de diversión placentera a medios de subsistencia económica.

En este caso, aunque hay diferencias con el trabajo sobre el cual el sujeto no tiene ninguna disposición afectiva favorable, la presencia de la lógica laboral termina imponiéndose y desvirtuando la búsqueda de la emoción lúdica. No es lo mismo hacer los títeres por placer que hacerlos para la venta y derivar el sustento familiar. En la misma línea Octavio Paz diferencia el placer sexual del erótico o lo lúdico.

“En la sexualidad el placer sirve a la procreación, en los rituales eróticos el placer es un fin en sí mismo”. Y más adelante señala que existe una relación, semejante a la del sexo y el erotismo, entre el lenguaje común y poesía. El primero tiene una función pragmática de comunicación, la segunda “no aspira ya a decir sino a ser. La poesía pone entre paréntesis la comunicación como el erotismo la procreación”

Es lo que puede pasar con el juego convertido en deporte profesional, por ejemplo el futbol, practicado como entretención placentera en la niñez y como oficio contractual, con cláusulas de exigencias tanto en el entretenimiento como en el rendimiento productivo.

**¿Es posible la lúdica en la escuela?**

La lúdica en la escuela o en la institución escolar es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas constructivistas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido.

Pero la lúdica es un imposible para la escuela centradas en las pedagogías de la racionalidad como adiestramiento control y conducción.

**Francisco Cajio,** Se refiere al asunto: “*No hay espacio ni tiempo. La escuela esta echa para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y estar o no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua de carreras desbocadas de ansias de grito y de fuerza. Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y la risa”*

Agregando como apoyo a su comentario la advertencia de un profesor a sus alumnos, en el patio de la escuela: “recuerden que el recreo es para descansar, no para que jueguen y entren después al salón sudorosos y oliendo a mico”

Lo anterior se traduce en una contradicción evidente: la institución escolar prohíbe lo que los niños desea y exige lo que este rechaza, lo que interesa al maestro.

En consecuencia con lo expuesto la escuela ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrito, y se ha alejado del mundo lúdico. Esta condición es vital para comprender que los intentos de incorporar la lúdica a la escuela no tendrán éxito si la lógica laboral permanece intacta.

Por esta razón es caricaturesco creer que la lúdica ha llegado a un plantel educativo, porque el profesor de educación física ha programado un campeonato deportivo o un concurso de chistes. Peor aún, si tales actividades son obligatorias y poseen horarios y reglas estrictas para la participación estudiantil.

Por mantener intacta la idea de escuela como fabrica, el recreo se ha convertido en lo único chévere de la jornada escolar, cuando, al menos en este espacio, se deja actuar libremente a los muchachos.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR LA HACIENDA

PROGRAMA FORMACION COMPLEMENTARIA

ESP. JORGE LUIS ARTETA ROCHA.

1. ¿El propósito principal del artículo es?
2. ¿La pregunta clave a la que el autor se está dirigiendo es?
3. ¿La información más importante del artículo es?
4. ¿Las principales conclusiones en este del artículo son?
5. ¿Los conceptos claves que necesitamos comprender en este artículo son?
6. ¿Las suposiciones principales bajo el pensamiento del autor son?
7. a.- ¿Si tomamos esa línea de razonamiento con seriedad, las implicaciones son?

b.- ¿Si no tomamos esa línea de razonamiento con seriedad, las implicaciones son?

1. ¿Los principales puntos de vistas presentados en este libro son?

Para entregar el trabajo debes tener en cuenta las siguientes indicaciones:

1.- Hacer una introducción del tema.

2.- Responder las preguntas.

3.- Hacer una conclusión.