

JUEGO, CULTURA Y NUEVAS PEDAGOGÍAS

Víctor Hugo Durán Camelo*

Las dinámicas sociales en las que se encuentra inmerso el sistema educativo actual llevan a pensar que la sociedad moderna se encuentra colonizada por el paradigma positivista y la lógica técnico-racional de interpretación del mundo. En este sentido, las preguntas por la educación, la inclusión y los usos de la tecnología, la contraposición del tiempo productivo versus el tiempo libre y de ocio, al igual que la caracterización de las relaciones humanas, se encuentran a la orden del día, ya sea como afirmación de lo existente, es decir, como reproducción de la cultura presente, o bien como acto de resistencia frente a las dinámicas sociales, políticas y culturales, proponiendo otras lógicas de acción y construyendo nuevos sentidos para los sujetos.

Así, la institución educativa se debate entre dos roles; el tradicional, que alude a la reproducción cultural, y el crítico, que demanda una transformación de la realidad, construyendo desde este último nuevos conocimientos e innovaciones pedagógicas y didácticas derivadas de sus procesos de investigación, contrarrestando en su actuar la reproducción acrítica de unos contenidos, símbolos y significados culturales que median el diálogo con el *otro*.

En consecuencia, se reconoce en la institución educativa una diversificación en la manera de concebir los saberes disciplinares y de asumir investigativamente los objetos de estudio desde la relación interdisciplinar y el abordaje colaborativo de sus cuestionamientos disciplinares frente a los saberes.

En el caso particular del *juego y la pedagogía* –entendiéndolos como procesos humanos complejos–, la tendencia investigativa de igual manera se encamina a la comprensión interdisciplinar de estos fenómenos, el primero como proceso, práctica y manifestación humana que desborda las posibilidades escolares e infantiles, asumiendo un lugar de importancia en el desarrollo socio-cultural humano, en la estructuración misma del sujeto holístico, pero también criticando las falencias y ambigüedades en su *uso* didáctico, social y político.

La pedagogía, por su parte, muestra apertura a distintas propuestas teóricas, metodológicas y curriculares; su diversificación hizo posible su inclusión en distintos escenarios incluso por fuera de la escuela, como el espacio urbano, haciendo posibles propuestas alternativas de pedagogía ciudadana y convivencia, y también dando cabida a postular que existe un potencial formativo en los ciudadanos, la infraestructura y las dinámicas de la urbe desde la propuesta denominada *ciudad educadora*.

* Magíster en Educación. Especialista en Pedagogía y Licenciado en Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional. Doctorando en Educación. Universidad Pedagógica Nacional. Docente de la Facultad de Educación Física de la UPN. Correo electrónico: guajiro78@gmail.com

Entre la infinidad de propuestas, la articulación juego–pedagogía–cultura se ofrece como alternativa de comprensión y propuesta en torno a la necesidad de construir un nuevo ideal humano, por tanto, formar desde estas nuevas pedagogías implicaría abstenerse del deseo de encontrar las respuestas como verdades absolutas y navegar creativamente en el universo de lo posible.

En el marco de la edición Número 18 de la revista *Lúdica Pedagógica*, se hace visible el transitar del juego, la cultura y la pedagogía por estos nuevos caminos, puesto que a través de sus páginas se develan variados puntos de aproximación al tema, ya sea desde la filosofía y su pregunta por el sentido, la recreación en su apuesta por innovadoras construcciones curriculares, desde la legislación, en la sospecha por los fines del discurso político que soporta la práctica del juego, o en los ahora tan mencionados ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), como evidencia de la presencia de una nueva configuración de sujetos y mediaciones.

En resumen, las nuevas pedagogías podrían ser las pedagogías del juego, de la lúdica, de las posibilidades humanas, de la experiencia, del reconocimiento del otro en su diversidad cultural y subjetiva, de la reivindicación de las invisibilizaciones establecidas socialmente sobre la mujer, el indígena, el afro, las personas en condición de discapacidad, el niño, y todas las formas de pensamiento.

Por consiguiente, en este número de la revista *Lúdica Pedagógica* puede encontrar las siguientes reflexiones:

Andrés Díaz, en su artículo “La importancia de lo que está en juego”, establece una relación entre la *filosofía de la agencia* y la filosofía del juego, con el propósito de argumentar la tesis según la cual se concibe de manera equivalente la vida como un juego; en este escenario, el hombre se comprende como jugador y el juego de vivir, como una búsqueda de sentido.

Los docentes Víctor Durán y Johana Castro muestran “Lo cierto y lo incierto del juego y la lúdica en la escuela”, artículo que indaga el pensamiento de los maestros en torno a la práctica, usos y desusos, alternativas, subversiones y reivindicaciones de las prácticas de juego y lúdica con el propósito de determinar el papel que cumplen dichas prácticas en la escuela.

El autor Fernando Estupiñán cuestiona el lugar que ocupa el juego en las reformas educativas y sus normas reglamentarias, postulando dicha práctica más allá de la perspectiva disciplinar, como factor que profundiza el carácter economicista de estas reformas.

Por otra parte, Claudia Ximena Herrera, desde una perspectiva histórica, contribuye con su reflexión “Apuntes para una historia de las relaciones entre el juego y la recreación con el tiempo libre y el tiempo de ocio en Colombia a finales del siglo XX”, cuya pretensión es “desentrañar la emergencia del juego, de la recreación y de la lúdica en relación con el tiempo libre en la segunda mitad del siglo XX”.

En otra perspectiva, el artículo “La lúdica y los nativos digitales”, desarrollado por Carlos Alberto Jiménez, vincula las ciencias neurobiológicas con el fenómeno de los cerebros digitales, visto como la repercusión que tienen las nuevas tecnologías mediadas

por la lúdica como experiencia cultural en los jóvenes de hoy, señalando con ello que existen, desde la construcción de subjetividades, nuevas potencialidades en dicha interacción aún inexplorada.

El tema de los ambientes virtuales es abordado por Carolina Duek, Noelia Enriz, Francisco Muñoz Larreta y Gastón Tourn a través de su artículo “Juego, redes sociales e infancia: hacia la definición de nuevos escenarios comunicativos”. En él se propone analizar los significados, temas e interacciones que favorecen los principales videojuegos de la red social Facebook, entendida como una manifestación de la nueva cultura lúdica contemporánea.

Por último, se encuentra la propuesta de los autores Astrid Bibiana Rodríguez Cortés, Juan Manuel Carreño Cardozo y Pompilio Gutiérrez Africano bajo el título: “Categorías claves en el diseño de programas o proyectos de la recreación en la escuela” a través del cual pretenden guiar la futura construcción de “programas o proyectos que pretendan trabajar la recreación en la escuela con un sentido pedagógico”, pedagogía entendida como diálogo entre la sociedad y la cultura. Desde cuatro categorías: tiempo, territorio, libertad y experiencia, se edifica un marco de acciones pedagógicas recreativas que dialoga con la sociedad y la cultura.

Como se puede observar, los autores, a partir de su trabajo investigativo, ofrecen una variedad de reflexiones en torno al juego, la cultura y las nuevas pedagogías, propiciando el debate académico y la construcción conjunta de conocimiento, en busca de que los discursos aquí expuestos generen un impacto significativo en el lector y motiven a replicas y discusiones de profundización, importantes desde todo punto de vista en el marco de la comunidad académica.