



## APRENDER A APRENDER EN LUDOTECAS

**1) APRENDER es un movimiento del ser sujeto que mueve una posibilidad en su raciocinio, que modifica su pensamiento y que frecuentemente verifica por y para sí mismo, posibles cambios en su entorno.**

¿Cuál sería el proceso de aprendizaje que podemos descubrir? en acuerdo con nuestra experiencia en distintos ámbitos y cursos, por los cuales hemos transitado llevando adelante una reflexión, tal vez: incluso ampliando procesos de investigación:

**EL SUJETO SE MUEVE FÍSICAMENTE Y/O SIMBÓLICAMENTE** creando así una nueva posibilidad de conocimiento, es decir que mueve estructuras de su pensamiento y de su memoria; también puede ocurrir que el individuo quede demorado en una idea fija. En las ludotecas lúdocrativas hay un permanente plantearse que estamos haciendo: ¿Porqué al mover estructuras se mueven simbólicamente diversos aspectos de su conocimiento global? Lo que conmueve son estructuras que confirman y aseguran su reconocimiento o la posibilidad de asignarles un valor simbólico que solicita un acompañamiento emocional.

**Primeramente, hay un aproximarse a los objetos,** como en toda interacción hay ciertamente un acercarse a los otros sujetos, todo lo cual renueva un aspecto nemónico y de cierta manera busca cómo asegurar una buena asociación que permita favorablemente determinar la respuesta al desafío planteado. Así se verifican razones correspondientes ya existentes y se busca asegurar una posibilidad de iniciar nuevas habilidades del hacer exterior: **toda nueva tentativa tiene que superar la ansiedad con el fin de encontrar la racionalidad de un nuevo hacer.**

**2) Es un paso importante, que cada sujeto se pueda afirmar y en ello va la posibilidad de su capacidad para confirmar un nuevo aprendizaje.**

Por todo lo cual: Frente a nuevas situaciones es oportuno iniciar en el hacer exterior, para luego asumir las nuevas emociones, buscando significaciones, entrando en nuevas conceptualizaciones, apoyándonos en aquello ya experimentado, así toda nueva adquisición supera la antigua. Innovar en sí mismo es también modificar y es un aprender.

En el actual sistema prima el esfuerzo a través de la competición, su origen es de larga data, porque es más fácil organizar la competición que promover una excelencia. Un lenguaje significativo para el sujeto tiene un significado lógico y está en vías de provocar un reordenamiento del conjunto que necesita una lógica; dado que tiene en cuenta los conocimientos previos, con lo cual acerca una comprensión de lo nuevo y del conjunto. Visto la

importancia del volumen informático, cada día es más difícil aprender si no se tiene una motivación propia que impulsa, que mueve, dado que dicha predisposición implica aplicar lo aprendido en otras y diversas situaciones.

**La escuela tradicional aparece en el siglo XVII** en línea y para satisfacción del gran comercio industrial que necesitaba de muchos empleados que aceptasen ser formados para asumir una tarea profesional, de lo cual luego se transforma en organizar la formación de una mayoría en acuerdo a los contenidos profesionales, quedando así poco espacio para la creatividad.

No hay dudas que el dominio del lenguaje predetermina en gran parte el desempeño escolar: hay una afinidad con el lenguaje utilizado por la maestra, hay una preferencia en destacar al niño que aprende rápido el lenguaje de materias escolares, y así informalmente, se va creando la perspectiva de futuros estudios.

**3) Hay que preguntarse si todos los niños parten de una misma base del lenguaje o si actualmente sigue siendo una ventaja aquel que dispone de su madre o familiar para su aula confirmatoria, al hacer los deberes diarios.**

No debemos privarnos de ese acercamiento de la madre a través los deberes escolares, pero sí debemos buscar que todo niño pudiese entrar al lenguaje que mejor lo relaciona con la escolaridad. De ello se desprende que las ludotecas instaladas en barrios periféricos **serían el mejor Proyecto de Equidad que jamás fue realizado en Latinoamérica.**

**Plantearse esta problemática implica** que luego de destacar la importancia del juego para el desarrollo psicofísico de todo niño sería oportuno plantearse en qué barrios es necesario abrir ludotecas con animaciones pedagógicas creativas que confirman una gran repercusión en el lenguaje; además de orientarse por un reconocimiento de la impulsión a la creatividad que estaría faltando en muchos jóvenes de barrios cuasi olvidados de Latinoamérica. Por lo cual nos orientamos a incluir la ludo-creatividad en las ludotecas. **Se aprende con la emoción y la alegría de poder explicar lo que realizamos**, precisamente aquello, que nos reúne desde el imaginario asumiendo una cierta originalidad de expresión creativa. Así se reorganiza el lenguaje en cada participante. **Se aprende porque se instala un diálogo que exige vocabulario en el transcurso de la actividad creativa e impulsa al grupo y particularmente a cada integrante del mismo.**

**4) Cuesta mucho asumir las diferencias sociales que se presentan actualmente en cada región y desde luego que la educación se esfuerza por dar condiciones de humanidad a cada grupo humano como si fuésemos copartícipes de las mismas expectativas de vida; sin embargo, hay realidades que se pueden mejorar desde temprana edad.**

Es oportuno plantear –al menos para Latinoamérica-- esta problemática de manera que podamos dar más impulso a todos los niños y se pueda ensayar la descolonización cultural que aún nos queda por descubrir y realizar. **Prof. Dr. Raimundo Dinello** **Documento FLALU**