

APRENDER A APRENDER CON ALEGRÍA

Ann Marie Löök Rivas

DOCTORA EN EDUCACIÓN, COORDINADORA DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA DEL IDEP.

Desde que un ser humano nace se enfrenta, fundamentalmente, con situaciones de amor, protección y juego. Los primeros códigos que tiene para comunicarse son la risa, los gritos y el llanto, la risa de la madre, del padre y de los hermanos, es la que indica al niño lo que está bien, y es la forma de celebrarle sus progresos y de que él reciba sus primeras lecciones a través de situaciones lúdicas.

Las equivocaciones y los errores no se corrigen con reprimendas sino con agasajos, pero se motiva al niño para que vuelva a ensayar hasta que logre lo que está tratando de hacer, concediéndole el espacio y el tiempo necesarios para que se desarrolle a su propio ritmo.

Jugando aprende las “*reglas de vivir en sociedad*”, descubre qué es necesario observar, imitar y practicar para aprender a ser un ser humano.

Más adelante, cuando el niño empieza su vida como ser social o grupal, igualmente hace su incursión entre sus pares a través del juego, incluso mucho antes de adquirir el lenguaje verbal, y es capaz de comunicarse con los demás a través de formas lúdicas. Es mediante el juego que el niño desarrolla sus habilidades y destrezas, entiende y aprende a manejar su cuerpo, afina sus

reflejos, conoce y reconoce las primeras reglas de socialización, entiende las primeras artes de seducción y sufre las del rechazo; identifica las distancias y los espacios culturales que existen entre los seres humanos y los maneja de acuerdo con los de su propia cultura, y aprende el respeto por lo propio y por lo ajeno. El niño aprende a manejar situaciones de conflicto, el concepto de orden, las reglas, y el valor de los logros y del esfuerzo para alcanzar sus propósitos.

Gracias al juego comprueba que para progresar es necesario equivocarse y volver a ensayar. Conoce la importancia de la constancia y del esfuerzo personal, del valor de la observación, de vencer barreras y temores, de la propia disciplina y de la importancia de la autosuperación. Detecta la necesidad de vencer el temor al ridículo, aprende a reírse de sí mismo y entiende que una equivocación es el principio de un nuevo conocimiento. Reconoce las habilidades y flaquezas de los otros y las suyas propias y aprende a respetar las diferencias.

Más adelante inicia los juegos en grupo, los deportes, las competencias, etc., y es aquí cuando se da cuenta de la importancia de la colaboración, del trabajo en grupo, del esfuerzo de todos y cada uno para lograr el resultado perseguido. Reconoce la validez de la toma de decisiones en conjunto, de los límites y de la responsabilidad.

En el aprendizaje de las diferentes artes y las ciencias hay un paralelo notorio con la lúdica, e iguales resultados: el descubrir las habilidades y destrezas, el trabajar una y otra vez sobre lo mismo para lograr el resultado óptimo, la autosuperación y el trabajo colectivo, la responsabilidad individual para obtener un resultado colectivo o que trascienda en el grupo.



En uno de nuestros seminarios anteriores, el Dr. Rodrigo Escobar decía: *“El deporte es la cortesía de la agresividad, es el conjunto de reglas de juego, es otro proceso de humanización del animal prehumano o prohumano que hay en cada niño. Las artes son la educación de las pasiones, de las emociones, la manera como el hombre descubre su propia sensibilidad, como la cultiva, como aprende a dominarla, a someterla a los cánones de estética que incluso llevan a la estética de la conducta, al autogobierno, al autocontrol, al autodominio. Todo eso es educación formadora del hombre. Ésas son etapas básicas para la formación del ser humano como miembro de una familia, como ciudadano capaz de convivir en sociedad, de ser buen vecino, buen amigo, como ser libre, consciente, creador y responsable”*.

Yo considero que los maestros debemos crear conciencia en los niños sobre estos elementos fundamentales del desarrollo personal y de la convivencia social, enseñando a percibir los resultados después de una competencia o de una obra de arte producida por los alumnos, de un coro o de un concierto instrumental, porque el discurso sólo adquiere verdadero sentido cuando encuentra coherencia en la práctica. Y es necesario que el niño aprenda a analizar los resultados de sus propios logros y a reflejarse en ellos para adquirir la conciencia de sus actos posteriores.

Todas estos elementos son saberes y conocimientos necesarios para la convivencia, para la democracia y para lograr una buena calidad de vida. Esta enseñanza, desde mi punto de vista, es la misión más importante del maestro. Se ha visto que el niño que tiene la posibilidad de enfrentarse a ambientes variables tiende a ser una persona con patrones de comportamiento flexibles, con

mayores niveles de adaptación y con mayor potencial para ser creativo al solucionar problemas y conflictos de forma positiva. A través de las experiencias lúdicas y artísticas, el niño puede experimentar diferentes ambientes, situaciones y roles; la transposición de la fantasía a la realidad hace que el ser humano pueda tener vivencias tan fuertes como si fueran reales. Por el contrario, el niño limitado en su ambiente y en sus posibilidades de experiencias es, en general, un niño rígido, estricto y poco imaginativo.

Según A. Kdestler (1), no hay fronteras mentales entre el humor, el descubrimiento científico y el arte. En los tres casos se presenta la misma actividad creativa. Por ejemplo, en una comparación cómica, una analogía objetiva y una imagen poética, la primera intenta que nos riamos, la segunda que entendamos y la tercera que nos maravillamos, pero el patrón lógico del proceso creativo es el mismo para las tres: consiste en descubrir similitudes ocultas. Sólo el clima emocional es diferente.

En su tesis, Kdestler explica que los patrones de creatividad tienen tres valencias que pueden entrar al servicio del humor, del descubrimiento científico o del arte, y que no existen divisiones entre ellas.

Para él, la fluidez entre los límites del arte, la lúdica y la ciencia es evidente, y demuestra que desde la "variable verdadera" hasta la "experiencia estética", existe un continuo entre lo "objetivo" y lo "subjetivo". La regla del juego está en la escala de valores que se escoge para aplicarla.

(1) KDESTLER, A., The act of creation

A. Kdestler destaca la importancia de permitir la relación constante entre las tres variables, porque cuando el pensamiento permanece confinado a una sola matriz tiene limitaciones. Es el ejercicio de una habilidad más o menos flexible la que permite desarrollar capacidades, para identificar tareas que ya han sido encontradas en experiencias pasadas; de esta manera se capacita para alcanzar logros originales, sean éstos artísticos o científicos.

Los patrones biasociativos se encuentran en todos los dominios de actividad creativa, el mismo par de matrices que pueden producir efectos cómicos, trágicos o retos intelectuales. La misma capacidad de sorpresa se encuentra en el humor y en el descubrimiento científico.

Existen códigos implícitos que prácticamente no conocemos y de los que escasamente estamos conscientes y no podemos especificar. Éstos están marcando nuestro comportamiento y nuestras escogencias. Cuando dos matrices independientes de percepción o de raciocinio interactúan entre sí, el resultado es, o bien un choque entre las dos, lo cual termina en risa, o una fusión en una nueva síntesis intelectual, o la confrontación de ambas en una experiencia estética.

Lo más importante que podemos hacer por los niños es permitirles jugar, y hacerlo con ellos, y enseñarles a “aprender con alegría”. Permitirles que establezcan la conexión entre el aprendizaje y la euforia que produce el conocimiento.

El arte y el juego nos ponen en contacto con la “realidad”, nos preparan para la vida cotidiana y nos permiten disfrutar la vida, para así ser más agradables y positivos. En resumen, mejores seres humanos.

No obstante, en la escuela prototípica se procura que los niños desarrollen independiente e individualmente sus labores y, desde luego, que no se les ocurra hacer una broma. Las clases se convierten en adquirir saberes, a veces sin sentido y en medio de un ambiente hostil, porque se reprime el juego y el humor, que fueron las formas afectivas básicas con las cuales el niño aprendió a aprender.

Las clases de arte los limitan a pintar los árboles de color café y las hojas de verde, el cielo de azul y las casas de techo rojo con chimeneas humeantes, aunque se trate de niños que viven en lugares cálidos y no conocen una chimenea.

La educación entendida así es estéril. Se ha probado que los niños aprenden mucho más rápido en situaciones agradables y afectivamente positivas, y cuando los temas en alguna medida tocan su realidad, bien sea por afinidad o por oposición, permiten su identificación.

Los docentes tenemos miedo a aceptar el humor en las clases. No obstante, en investigaciones realizadas en colegios de los EE. UU. se ha encontrado que los comentarios destructivos, que producen desagrado o que son tramposos, por lo general no ocasionan risa, pero que los apuntes ingeniosos no pasan desapercibidos.

Esto se debe a que tanto el humor como el arte y la ciencia requieren darle a lo trivial una nueva dignidad, esto es: "*Cuando la conciencia de un hecho sin trascendencia se convierte en algo fundamental*". Este mismo fenómeno surge en el científico, cuando de algo cotidiano o trivial saca una razón de estudio o una conclusión: por ejemplo, Newton al ver caer la manzana.

Esta capacidad la establece la persona cuando ha tenido el entrenamiento para hacerlo y, por lo tanto, cuando ha adquirido la capacidad de transferir de la realidad a la abstracción. El convertir una experiencia en algo cómico o en una experiencia estética depende de la capacidad emocional de una persona para participar en la transferencia o no del hecho. Es un acto creativo, y en cualquiera de estos casos conecta experiencias de dimensiones no relacionadas anteriormente, y permitiendo lograr un nivel más alto de evolución mental. Es un acto de liberación, donde el hábito es vencido por la originalidad.