

El Homo Ludens ha despertado

Edgar Daniel Ortiz Díaz

Ser lúdico. Desarrollando habilidades motrices, cognitivas y sociales por medio del concurso y uso de las tics.

IED - Colegio Jorge Soto del Corral

SANTA FE - BOGOTÁ

Tercer puesto modalidad Innovación o Experiencia Pedagógica Demostrativa



Hay algo extraordinario que habita en el corazón de todos los niños, pero a veces sucede que el miedo extiende sus enormes alas y la sombra de la agresión, de la violencia, del trato sin afecto, se apoderan de sus días y de sus juegos, entristeciendo, sin que estos apenas se den cuenta, sus miradas y adormeciendo el gran fuego de su corazón.

El profe Daniel es como un centinela de ese fuego, y un día, al ver que los niños se insultaban y se golpeaban y que en sus ojos comenzaba a flaquear la chispa poderosa de la creatividad y la esperanza, decidió conjurar las dotes del cuerpo y del ingenio. Él, maestro del salto y la acrobacia, domador de vértigos, mentor del equilibrio, guía del veloz tránsito, invocó la prodigiosa fuerza de la diversión y puso en alas del juego los códigos del reconocimiento y el encuentro, el desafío de las fuerzas lejos de la furia y la mirada conjunta, en un fin de gozo capaz de unir lo que la costumbre había separado. Así surgió Ser Lúdico, su propuesta pedagógica, allá en la localidad Santa Fe de la ciudad de Bogotá, en el Colegio Jorge Soto del Corral.

El profesor Ortiz ideó un complejo circuito de diez fases en cuyo recorrido los niños de cuarto y quinto de primaria enfrentan divertidas y emocionantes pruebas que potencian, de manera simultánea, habilidades motrices, cognitivas y socio-afectivas: “la emoción de competir, la felicidad de correr, el vértigo de saltar y caer en una colchoneta, ganar, perder, empatar, esforzarse, sudar, son experiencias que se pueden explotar al máximo para generar transformaciones”, explica el gestor de esta iniciativa, que tiene ya tres años de trayectoria y que a semejante despliegue de energía, enlaza las claves éticas para la convivencia y sus principios vinculares.

Los niños y niñas corren, saltan, lanzan objetos, pasan barras de equilibrio, todo esto con el propósito final de un descubrimiento que en la experiencia se ensancha para cada uno, y que el gran andamiaje pedagógico encamina en torno al respeto, la empatía, el autoconocimiento, la asertividad y la capacidad para relacionarse desde la confianza y la mutua estima.

Pero ese descubrimiento debe trascender el instante

de la euforia sin perder su brillo. Por eso las ventanas se abren convocando testigos y la forma reclama su dominio a la experiencia. Las tecnologías de la información y la comunicación se vuelven, entonces, recurso de evidencia: los niños diseñan y realizan cortometrajes audiovisuales y videos musicales que suben a la red instalando el juego de las multiplicaciones. Ese gesto implica un nuevo escenario del ser lúdico que inspira esta propuesta: devenir compositor, cantante, productor, camarógrafo, sonidista, director de fotografía, bailarín, editor, animador de efectos especiales, es una gozosa ruta de aprendizaje en que la técnica se hace dócil ante el deseo y el surgir del creador.

Después de dos meses, que es lo que en promedio dura el desarrollo de cada etapa del circuito, la comunidad puede entrar al universo virtual, elegir sus videos favoritos y hacer comentarios. Los niños, lejos de la sombra del miedo, se hacen visibles como artífices de una visión del mundo capaz de adoptar muchas formas; son portadores de asombro y de esperanza, en todo lo que es posible, cuando se honra el fuego original de la alegría amparada en el anhelo y la certidumbre.

Al finalizar el año lectivo, se realiza una ceremonia pública de reconocimiento en la que el más creativo comparte honores con el más respetuoso y con el más veloz; donde el mejor bailarín es honrado igual que el hábil gestor y que el más honesto en la faena. Porque todas son formas únicas de la misma lumbre que la escuela debe proteger y potenciar.

Hoy en día, allá en la localidad de Santa Fe de la ciudad de Bogotá: “muchos niños y niñas del Jorge Soto del Corral, han aprendido a comunicarse mejor con sus compañeros, la convivencia ha mejorado notablemente, el interés por las técnicas audiovisuales se ha despertado en algunos estudiantes que inician sus propias búsquedas técnicas y expresivas y la página web es visitada a diario por padres de familia, docentes y jóvenes de todo el país. La clase de Educación Física se ha transformado en escenario de un aprendizaje multidimensional, dialogante y serio. El Homo Ludens ha despertado y el sueño se ha hecho realidad” •

Porque aprender a saltar es importante, y porque se puede calentar para correr detrás de un objetivo y, entre tanto, entender que los carriles de la carrera finalmente se juntan todos y se precisa del juego de la ética. Por eso el profe Daniel convoca al Homo Ludens a la escuela y la realidad se vuelve juego, producido con ventanas virtuales para los fisgones.