

## **Emanciparte: Un proyecto interdisciplinar lúdico didáctico**

Universidad Pedagógica Nacional, sede Bogotá

### **Resumen**

EMANCIPARTE constituye un proyecto interdisciplinario, que a través de la lúdica, la didáctica y el juego pretende generar nuevas formas de aproximación y creación de conocimiento. Buscando evidenciar las formas de producción del mismo al interior de las comunidades, rompiendo con la lógica del institución-profesor-alumno en donde se establecen “tronos de jerarquía de las inteligencias.” (Ranciere, 2003, pp.19)

### **Objetivos**

Como profesionales hemos sido testigos de la necesidad urgente de las disciplinas por hacer de sus conocimientos un motor de cambio social. En términos generales las agrupaciones académicas se plantean los debates en torno a la pertinencia y trascendencia de su quehacer ante la sociedad, pero sus esfuerzos reales distan de ser lo suficientemente fuertes como para generar este lazo. Haciendo vital la generación de nuevos puentes de interacción y de creación de conocimiento comunidad-disciplina, buscando que el lenguaje propio de las ciencias y disciplinas se desencapsulen y se hagan transmisibles y herramientas de cambio.

La educación y la pedagogía toman entonces la vocería de estas nuevas vías de comunicación, ya que su interacción con las comunidades es general y omnipresente. En todo espacio social en el cual nos encontremos hallaremos presente un contexto educativo. Haciendo entonces que los miembros del colectivo EMANCIPARTE busquen hacer sus saberes disciplinares susceptibles de una retroalimentación educativa comunidad-enseñante.

Esta retroalimentación busca facilitarse a partir de dos herramientas pedagógicas específicas, la lúdica y la didáctica. Estas últimas haciendo el papel de puente emergente, diferente a la lógica del texto escrito y del modelo transmisionista de replicación e imitación de datos y conceptos terminados y por lo tanto “reales”. La lúdica y la didáctica son abordadas desde las bases de la flexibilidad, el movimiento y el entretenimiento. Este último como base del aprendizaje basado en la premisa de apropiación del conocimiento “uno aprende lo que le gusta” y no de la lógica mediática y comercial de: espacio para el disfrute sin aprendizaje.

### **Metodología**

La propuesta metodológica busca hacer evidente el conocimiento mediante el juego, enfocado en forma de taller pedagógico bidireccional, didáctico y lúdico. Donde el juego cumpla un rol de explicador a la vez que de emancipador, ya que siendo tan flexible dará voz a los saberes disciplinares específicos inmersos en la propuesta a la vez que dará voz a las comunidades para que generen su propia propuesta educativa. Dentro de las múltiples disciplinas que han abordado esta pregunta del juego, la planteada por el psicólogo ruso Lev Semionovich Vygotski se amolda a los parámetros del proyecto. Vygotsky propone revalorar al juego, el cual cumple su función primordial en el desarrollo. “El juego no es el factor predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo”. Por lo cual se plantea al juego como elemento fundamental dentro los procesos psicológicos

superiores. “En los comienzos de la edad preescolar, cuando hacen aparición deseos que no pueden ser inmediatamente gratificados u olvidados y se retiene todavía la tendencia a la inmediata satisfacción de los mismos, característica del estadio precedente, la conducta del pequeño sufre un cambio. Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego”. (Vygotski, 1979, p145).

El juego es entonces la metodología específica que surge de la aplicación de los elementos lúdicos y didácticos. La diversidad de contextos generales que busca permeabilizar el proyecto hace necesaria la reconceptualización del juego. Es en este punto donde proponemos dos formas diferentes de aplicabilidad del método. El primero que busca a partir de un modelo prefigurado y reglamentado transmitir un conocimiento específico. El cual surge de la creación de un experto disciplinar hacia un grupo de individuos, con la intencionalidad de fortalecer o crear conceptos y datos específicos. El segundo método surge de la necesidad de hacer el proyecto flexible y mutable por las agrupaciones que con él interactúan. Es decir que tenga una capacidad de adaptarse a los contextos generales específicos. Esto con el fin último que sea la comunidad la que enseñe en contraposición a la lógica académica del enseñante-alumno, la cual impone una jerarquización de los saberes, estableciendo una desigualdad entre los saberes. Esto se explicaría mejor en palabras de Ranciere refiriéndose al concepto de enseñanza “Es necesario que les enseñe que no tengo nada que enseñarles” (Ranciere, 2003, pp.13). Por otro lado el juego se asume como una creación producto del esmero y el consenso de un grupo de individuos. Por lo cual la premisa del transmitir conocimientos expertos se desvanece abriendo cabida a las palabras invención y recordación por parte de las comunidades y los talleristas.

El juego por lo tanto debe ser un vehículo para la agregación y la agremiación, la comunicación y la cooperación a partir de consensos. Es vital que el elemento de la competitividad y la competencia sean revalorados en la forma de jugar, en la que impera la ley del más fuerte y de la meta a romper. “Al elevar la competencia como un gran valor, al enarbolarla como bandera, el hombre ve al otro como su enemigo. Prevalece entonces la ley del más fuerte, surge el más vivo; y al haber un ganador, el más fuerte, surge irremediamente la marginalidad y la opresión. (Brown. 1998, pp 11)

## **Resultados**

TRANSACCIÓN, La Inclusión La Integración y La Equidad, como base de toda transacción educativa.

Modificaciones normativas para la resignificación de las relaciones de género y diversidad en los espacios de competencia motriz en el juego lúdico y el deporte. Esta propuesta busca visibilizar los patrones de inequidad y poder al interior de las competencias deportivas específicas, logrando resignificar las normativas clásicas de los juegos en búsqueda de una práctica incluyente, integradora y equitativa.

Ejemplo de caso: VOLIBOL, Reglamentación básica de la FIV. Modificaciones:

1. Desaparece la línea de los tres metros.
2. Malla 2,24m Mujeres 2,43m Hombres

3. Rotación: Solo se aplica al jugador al servicio.
4. En el orden del sorteo se agrega la opción: altura de la malla (campo, servicio, recepción, altura de la malla) Se juega a dos sets, donde obligatoriamente se juegue un set a la altura de hombres y un set a la altura de mujeres.
5. Número de jugadores en el campo 3 hombres /3 mujeres.
6. Golpe de ataque se restringe según la altura de la malla.
  - Si la altura de la malla esta a la altura de 2,24 ningún hombre podrá realizar golpes de ataque incluido el servicio.
  - A la altura de 2,43 las mujeres están restringidas para realizar golpes de ataque, salvo en el servicio.
7. En la altura de mujeres los hombres no pueden realizar bloqueos y viceversa.
8. En caso de empate se jugara un tercer set, se realizara un nuevo sorteo para determinar quien empieza efectuando los golpes de ataque.
9. “Ronda de penaltis” Cada equipo tiene derecho a tres cobros, es decir el lanzamiento del balón por parte del atacante a su colocador para efectuar un golpe de ataque, solo el atacante ue lanza el balón podrá ser el que ejecute el golpe de ataque. El cobro se turna de manera intercalada por equipo. Los cobros se realizaran a la altura de la malla en la que se jugó el segundo set.
- 10.El equipo contrario puede establecer un bloqueo y en caso de que el balón no caiga al su campo se reanuda el juego hasta que el balón caiga. “Solo se puede hacer punto cuando se posee el ataque”.

Si después de tres cobros por cada equipo si persiste el empate se coloca la malla en la altura de los que no han realizado los cobros y se juega a muerte súbita.

TRANSACCIIE, es tan solo un ejemplo de las múltiples propuestas lúdicas y didácticas creadas por el grupo interdisciplinar EMANCIPARTE.

### **Bibliografía**

- Ranciére, Jacques. 2003. El Maestro Ignorante. Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual. Barcelona: *Editorial Laertes*
- Zuleta, Estanislao. 1998. Educación y Democracia. Bogotá: *Fundación Estanislao Zuleta*.
- Vygotsky, L.S. 1987. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Madrid: Grijalbo. Cap .7.