

Hacia una pedagogía del disfrute

Teatro, enseñanza y juego

*“No hay enseñanza sin investigación,
ni investigación sin enseñanza”*

Paulo Freire

Introducción y marco conceptual

Del Diccionario de la Real Academia Española:

“Pedagogía”

Del gr. παιδαγωγία paidagōgía.

1. f. Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza, especialmente la infantil.
2. f. Práctica educativa o de enseñanza en un determinado aspecto o área. Pedagogía musical. U. t. en sent. fig. Hay que insistir en una pedagogía del esfuerzo.
3. f. Capacidad para enseñar o educar. Le falta pedagogía.
4. f. Actividad del pedagogo (preceptor que instrúa).

“Del”

1. contracc. De el; p. ej., la naturaleza del hombre, por la naturaleza de el hombre. Del águila, por de el águila.

“Disfrutar”

- Percibir o gozar los productos y utilidades de algo. “Disfrutar la buena comida”.
- Tener alguna condición buena, física o moral, o gozar de comodidad, regalo o conveniencia. Disfrutar de excelente salud, destreza, estimación, fama, etc. U. t. c. tr.
- intr. Tener el favor o amistad de alguien; aprovecharse de él. U. t. c. tr.
- intr. gozar (sentir placer).
- familia etimológica de fruto (V.).

“Disfrute”

Acción de disfrutar

Partiendo de las definiciones que da la Real Academia Española (RAE), la Pedagogía es una ciencia encargada de formar a las personas en diversos conocimientos. Esa formación influirá en los valores que cada una adquiera. Así planteado por la RAE, el disfrutar pareciera opuesto al producir (aprendizaje, trabajo, dinero). Por su parte, la definición de pedagogía habla de “Insistir en pedagogía del esfuerzo”, o que es propia de un “preceptor que instruía”, mientras que en la definición de disfrutar, no incluye ni al trabajo, ni a la enseñanza.

El Teatro es, desde sus inicios y en varias formas, un lenguaje que permite el vínculo, el desarrollo, la comunicación, la expresión de comunidades y pueblos. Brinda enseñanza y aprendizaje con un alto contenido lúdico, articulando además con otras expresiones artísticas. ¿Pero alcanza ese contenido lúdico para decir que es placentero aprender teatro? ¿Qué hacemos como docentes del lenguaje para que realmente lo sea?

En ese orden, el Teatro, como otras materias de artística está considerado como el “descanso” de las materias “serias o tradicionales” de las escuelas primarias y secundarias, se encuentra aislado dentro de una especie de “supermercado de conocimientos” donde los productos no se mezclan: La Escuela. A pesar de que hay un diseño curricular que lo regula, en la práctica, sigue sin instalarse la idea del aporte del arte a la educación, de hecho, las horas reloj de “artística” son significativamente menores a las de otras materias.

Si pensamos en la idea de una enseñanza integral, tenemos que primero entenderla como un instrumento generador de conciencias más o menos libres (según las intenciones que se tengan), que involucra a todos los saberes. ¿Acaso sucede eso como constante en las instituciones educativas?

Ahí es donde consideramos que el juego se hace lugar, siendo uno de los mecanismos primales por el cual descubrimos el mundo desde que nacemos, de una manera instintiva, espontánea y placentera, como una puerta al aprendizaje mediante la creatividad y la imaginación. ¿El juego “está” o es utilizado en la enseñanza? ¿Cómo?

En este trabajo reflexionaremos sobre lo que sucede con el vínculo del Teatro, la enseñanza y el jugar, dentro de la escuela. Reflexionaremos sobre la posibilidad de construir una Pedagogía del Disfrute, no “para”, ya que la idea es “enseñar-aprender” disfrutando, y no el placer como objetivo final.

Juego, Teatro, Enseñanza

A modo ordenador, tres concepciones básicas, sabiendo de la complejidad mayor que requiere definir estas actividades.

El juego

No existe una sola definición, por ello que repasaremos varias miradas.

El historiador, Johan Huizinga en su libro “Homo Ludens” (1938), destaca la existencia de un hombre que juega. Define al juego como anterior y creador de la cultura.

Donald Winnicott, psicoanalista, en “Realidad y Juego” (1993) expone que “lo universal es el juego, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esta última; conduce a relaciones de grupo como así también a descubrir el mundo”.

Roger Callois (1986), por su parte, realizó una clasificación de juegos, marcando lo que para él son cuatro fundamentales: Agon (competencia), Alea (Azar), Mimicry (imitación) e Ilinx (vértigo).

En el camino del cumplimiento de objetivos (resolver obstáculos positivamente) que tiene cada juego, se forman tensiones que impulsan el desarrollo de la actividad, pero siempre se comienza a jugar en un estado de placer. Graciela Scheines (1997, p18) agrega a éstas miradas que “el juego es un espacio y tiempo simbólico-mágico.(...)Se juega recortando un espacio del mapa del mundo y metiéndose adentro (...) no existe juego sin campo de juego, un tablero, un patio, el resto del mundo se desvanece.” Y luego también afirmará que hay reglas y límites que cuidan al juego, y hay consecuencias cuando no se respetan.

Cuatro miradas que van en direcciones diversas, pero todas coinciden en que el juego tiene características temporales-espaciales, reglas y un estado de libertad.

El Teatro

Lo tomaremos como el arte escénico donde se desarrolla una acción realizada por sujetos, en un tiempo y un espacio, con determinadas reglas que determinan una separación de lo real y lo ficcional. Puede tener diversos estilos y propuestas estéticas, como intenciones políticas, culturales y sociales. Depende de un público que funcione como receptor. Estos rasgos dan cuenta de una relación tanto con la lúdica (como

hacedor de culturas) como con la educación dentro de las comunidades. (La antigua Grecia o en la Edad Media como adoc-trinador político o de cultos religiosos, o en las vanguardias de Siglo XX como ejemplos).

Enseñanza

La tendremos en cuenta como la transmisión de conocimientos de un sujeto a otro a través de una didáctica. En nuestro caso, quienes intervengan en el proceso de enseñanza y aprendizaje serán educadorxs, alumnx, y el resto de la comunidad de las escuelas primarias y secundarias.

El juego en la escuela ¿Herramienta o valor cultural?

Parece ser que la enseñanza, en algún punto de la historia, fue (re)orientada para ser un entrenamiento para el “trabajo productivo” decretado por las clases dominantes, donde el disfrutar no está invitado.

El jugar fue perdiendo su lugar como lo “no serio” y hoy está a la vista de su necesidad dentro de las escuelas. Sin embargo, el jugar dentro del ámbito escolar será beneficioso siempre y cuando se inserte de una manera pensada en pos del aprendizaje. Germán Eiviño, Licenciado en Educación, Maestro de primaria y Técnico en Tiempo Libre y Recreación comenta:

“los docentes, en toda nuestra formación de los IDFS, no aprendemos como se coordina un juego. Por ahí lo aprendemos como un recurso para enseñar algo, pero no sabemos cómo se coordinan. Los maestros que son muy fanáticos del juego y quieren meter el juego, pierden la mirada didáctica y entonces no se dan cuenta que por jugar a algo, no necesariamente están enseñando.”

El juego, de esa forma, es reducido, a una herramienta ocasional, vaciándolo así de toda su carga cultural. Así, hay educadorxs (incluso de materias artísticas) que utilizan al juego como estímulo “divertido” para abordar lo “aburrido”, con el fin de un resultado “positivo”. Pierden de vista el poder

creativo y de incertidumbre del juego, que lleva a explorar y entender al error como parte de un proceso educativo.

El Prof. Gabriel Garzón, Regente del Instituto de Tiempo Libre y Recreación desconfía del ingreso del juego a la escuela por su estructura actual:

“Tenemos que tener cuidado, porque la manipulación del juego puede ser un engaño para los que no lo entienden, y hasta puede ir en deterioro del juego, ahí hay una amenaza (...) la educación (en escuela) va a formar sobre lo ya conocido, vos tenés que aprender lo que ya se conoce y el juego es el mundo de lo incierto, el mundo de lo que no está establecido, del caos. Si no hay caos, no hay juego, y eso es muy peligroso para quien no está entendiendo de que se trata el juego...”

Graciela Scheines (1998) afirmaba que el juego padece un intento por parte de la clase dominante, de ser encajado dentro del sistema de utilidades y beneficios de la vida real, plantea qué “se escamotea su esencia ontológica y existencial. Jugando nos relacionamos con el ser, con la vida y la muerte, el más allá y el más acá, lo visible y lo invisible, la gracia y la desgracia (los designios de los dioses oscuros). Restauramos los lazos entre uno y el universo”.

¿Qué docente de Teatro queremos ser?

Teatro y Juego tienen mucho en común. Ambos se dan en un tiempo y un espacio determinado y con reglas determinadas. En este caso, podremos ver que esos límites son los que nos permiten saber si estamos dentro de la realidad cotidiana o no, al igual que en el juego. Si saliéramos de esos límites, estaríamos nuevamente en la cotidianeidad.

En cuanto a reglas, sucede algo parecido en lo que tiene que ver con la producción de los hechos teatrales y los juegos. En Teatro se inicia desde un vacío, donde puede o no haber textos disparadores o partir de improvisaciones de cero. El accionar genera un caos que luego deriva en un orden, en reglas y límites que cuidan y guían a quienes accionan en él. Luego del vacío y el caos, aparecerá una escena, un es-

pectáculo o el desarrollo de una obra. Lo mismo dentro de un juego, más o menos reglado de antemano, donde existe un (des)orden que no se establece de entrada, que está dentro de ese marco, relacionado con lo impredecible de cada juego. Desde jugar con ramitas hasta un partido de fútbol o de ajedrez, siempre hay un vacío, un caos y un orden que se funda.

Otra coincidencia se relaciona con la acción. Así como sin actuación (hacer acciones) no hay Teatro, sin jugar no hay juego. Hay una posición de especialistas que afirma que el juego no existe, sino que lo que existe es el jugar.

Hasta aquí el Teatro y el juego comparten características. Pero claro que hay diferencia. El hacer Teatro trae consigo el aprendizaje de códigos de un lenguaje y desarrollo de criterios estéticos determinados y a una manera de ver el mundo.

Aun con todas esas similitudes expuestas, no alcanza para decir que hay placer y disfrute, e incluso lúdica en la enseñanza del Teatro. La Lúdica, no está dada por actividades, sino por una conducta y actitud que debiera adoptar cada docente para brindar un marco interesante y disfrutable, permitiendo potenciar la calidad del vínculo con los contenidos, el grupo y los participantes entre sí, favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Garzón comparte su experiencia en una academia de música en España donde fue contratado para favorecer el aprendizaje de instrumentos. “Es mágica la lúdica, como trampolín a la creatividad. Como la humanización de ciertos aprendizajes o especializaciones. Los chicos y las chicas aprendían a tocar instrumentos pero no a disfrutar, a digerir y tampoco a transmitir eso. Entonces es desmecanizar, desaprender eso que se tiene muy instalado de “solo la técnica”. Esta mirada puede trasladarse a ciertos trayectos vivenciados en instituciones de formación artística. Personalmente he vivido como alumno de Teatro a docentes que no cuestionaban sus formas, donde las clases se padecían y dejaban toda la responsabilidad a educandos cuando no se alcanzaban los contenidos. Garzón aporta que “...si yo docente puedo incluir “la lúdica” en la educación, puedo incluir el permiso al error, incluir el humor. Puedo incluir el desacierto, puedo incluir la incertidumbre. La Lúdica incluye al juego, lo abarca pero no es todo”. Ese permiso al error es uno de los primeros pasos a generar un espacio abierto y placentero para aprender.

Victor Galestok, Profesor de Teatro de la ETLP y UNA, afirma que si el teatro es un juego, es un juego con implicacio-

nes extremadamente profundas, sociales y personales. Cita una frase de la actriz Marilu Marini quien opina que el Teatro “es el lugar donde uno puede meterse adentro del otro para reconocer lo propio...y habla de lo religioso desde la catarsis, la acción, referido a lo religioso, de volver a ligarnos”. Galestok se queda con esta última frase “... es muy bueno, muy fuerte...eso es lo religioso del teatro. Esa ligadura, en el juego en “estado puro”, podemos decir que se deshace al finalizar, en cambio, en el Teatro, se puede decir que se puede llegar a extender”.

Habría que reflexionar, si ese “volver a ligarnos” no ocurre también con juegos determinados, donde se forman amistades o afinidades. Podemos pensar en formamos amistades en la escuela, no puntualmente en una clase de teatro, historia o geografía, sino en espacios lúdicos. Niños y niñas se relacionan con sus madres y padres desde una relación cargada de juegos.

Hector Schilliaci, Psicodramatista y Técnico en Recreación, refiere que la actitud lúdica comprendería al docente en su totalidad, no solo con sus saberes específicos. Schilliaci lo resume de esta forma:

“ ¿ que entendemos por esto actitud lúdica? A acciones relacionada con una mirada hacia el grupo donde lo identificamos como tal, para tener mayor afinidad. Que el docente tenga empatía, que conozca a los pibes. Entonces no es la estructura que nos lleva a tener que hacer un juego para enseñar. Hay veces que la actitud que nosotros tenemos, lúdica, parece que fuera un juego, y no lo es, somos nosotros haciendo algo, en este caso enseñando, con estrategias, donde los pibes ven que nos interesa estar ahí, que nos ocupamos de ellos. No es lo mismo ir a trabajar para cumplir, que trabajar ahí, con ellos”.

Qué peligroso entonces puede llegar a ser el Teatro si cómo docentes no nos planteemos revisar nuestras prácticas al enseñarlo. Generar un espacio de expresividad, construir una estética y una visión del mundo con otras personas. Podemos ser docentes que solo reproduzcan y realicen actos los días específicos, pero tenemos la posibilidad de facilitar la formación de personas para que transformen la realidad.

¿Se podrá pensar en construir un modelo de docente de Teatro que busque transmitir sus saberes, permitir el error, estar atento a lo que sucede más allá del dictado de contenidos y técnicas?

Recreación Educativa como un camino posible

Como vimos, la enseñanza del Teatro no está exenta ser unidireccional y “bancaria” como planteaba el pedagogo brasileño Paulo Freire (1970). Esta consiste en que un Educador, como único sujeto activo, se adjudique el saber para depositarlo a un Educando, pasivo y vacío a ser llenado de información. Freire afirmaba que “Nadie educa a nadie, ni nadie se educa a sí mismo, los hombres se educan en comunión, y el mundo es el mediador”. Entendiendo al Teatro como una actividad colectiva, esta idea parece ser viable.

Ya hablamos de lúdica y que llevar adelante juegos tiene un compromiso que trasciende la mera enunciación de consignas. “Estos deben estar insertos en una secuencia didáctica que funcione, si no son meros juegos, no hay aprendizaje” como afirma Galestok.

Como primera medida, debemos pensar como pretendemos pararnos frente a los grupos. Si el coordinador es protagonista, “entretiene aburridos”, para que estos vuelvan luego de la actividad a un estado inicial donde no pueden accionar sin él, estaremos frente a una propuesta que no busca modificar la realidad sino a una coordinación unidireccional, que tiende a la “Educación Bancaria”. En cambio sí abrimos la propuesta y el protagonismo a los participantes, la visión y apropiación de los saberes, pasaran a manos del grupo en un entorno dado por el consenso y lo democrático.

Aquí es donde se visualizan diferentes modelos de recreación como marca German Eiviño:

“La recreación está históricamente atravesada por distintos movimientos y distintas intenciones vinculadas a cómo se vivencia el tiempo libre, o con lo que políticamente se quiere instalar como vivencia del tiempo libre. En función de eso hay modelos de recreación que responden a esa mirada. Uno que tiene que ver con un modelo conservador, con que las cosas nunca cambien. Otro

modelo que es compensatorio, que es encontrar en la recreación una práctica que te descargue de todo lo que te pase en tu trabajo para poder volver otra vez a ese ciclo. Y hay un modelo de recreación que es el que aprendimos en el instituto (ISTLYR), que es la Recreación Educativa, como un modelo que busca la libertad en el tiempo. No el hombre buscando tiempo libre en su trabajo, sino tiempo de trabajo libre, y eso refiere a una vivencia de la recreación que te sirva para después transmitirla a otros espacios y a otras parcelas de tu vida. La recreación es claramente, como lo define Pablo Waichman¹, un modelo pedagógico, educativo que se vive en el tiempo libre y que te permite generar libertad. Es una educación en, y para el tiempo libre”.

Pablo Waichman es justamente quien plantea: “¿Por qué no preguntarse qué les interesa aprender a los educando y de qué forma les interesa aprender? ¿O los contenidos escolares no tienen que ver con la realidad cotidiana? Parece quedar claro: en la escuela no se juega porque se prepara para la “vida”. Y la vida debe ser demasiado “seria” como para andar jugando.”

El Licenciado en Educación, Maestro de Grado y ex rector del Instituto de Tiempo Libre y Recreación (ISTLYR) de Buenos Aires,

Si se aplicara esta idea, el error aparecería como algo común y no como algo a esconder o evitar.

Sandra Barilari en un trabajo sobre “Pedagogía de la Presencia” del pedagogo brasileño Gomes Da Costa, rescata la propuesta de “reciprocidad”, que consiste en el acercamiento del docente a sus alumnos para que la duda, los errores, los aprendizajes no tengan una barrera dada por la desconfianza.

El Teatro puede ser un “caldo de cultivo” de ideas que tomarán forma a través de la expresión individual y colectiva que permite el lenguaje.

La Recreación Educativa permitirá que la historia personal de cada estudiante, contenidos de otras asignaturas, puedan ponerse en juego y re significarse constantemente.

El juego y la lúdica son las herramientas fundamentales de la Recreación Educativa, y esta es aplicable a cualquier espacio donde exista el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A modo de conclusión ¿Qué sucede con la tríada Teatro, Juego y Enseñanza?

Vimos entonces la necesidad de un trabajo multidisciplinario en las escuelas, incluyendo a las materias de artística de un modo concreto para profundizar la idea de los aprendizajes integrales.

Transitamos por los caminos de juego como valor cultural y formador de culturas, que nos hace descubrir, cuestionar y crear.

En la enseñanza del Teatro encontramos valiosas herramientas para aportar a este modelo que proponemos, siempre que este atravesado por la lúdica del o la docente que lo transmite.

El anclaje de esta tríada tiene a mano a la Recreación Educativa como posible camino a llevarla adelante, donde podemos ver que el protagonista es quien aprende, mientras que quienes enseñamos tenemos la "obligación" de acompañar y no de dirigir, de generar un espacio donde se quiera estar, donde el disfrute, a diferencia de lo que marca la Real Academia, es producir, es "Sacar fruto de". Esto no implica que no exista esfuerzo, sino que debe haber placer por hacerlo.

Terminando este "inicio" de trabajo compartiré una visión de Gomez Da Costa sobre el educador: "...este, además de tener una comprensión de las grandes cuestiones de la sociedad, debe ser básicamente capaz de entender, aceptar y trabajar con comportamientos que expresan aquello que hay de íntimo y oculto en la vida del alumnado en situación de dificultad personal y social" (2007,p4)

Quedan invitadisimxs a seguir construyendo esta "Pedagogía del Disfrute".

Bibliografía

- Barilari, Sandra "Pedagogía de la Presencia (síntesis, recreado)", 2007.
- Caillois, Roger "Los juegos y los hombres", FCE, México, 1986
- Huizinga, Johan "Homo Ludens", Leyden, 1938
- Scheines, Graciela "Juegos inocentes, Juegos Terribles", EU-DEBA, 1997-98.
- Waichman, Pablo, "Tiempo Libre y Recreación, un desafío pedagógico", CCS, Madrid, ed.2008.
- Winicott, Donald "Realidad y Juego", GEDISA, ed.2009

Entrevistas

Eiviño, Germán, Licenciado en Educación, Técnico Superior en Tiempo Libre y Recreación, Profesor de Enseñanza Primaria y profesor de la Catedra "Introducción a la problemática del Tiempo Libre y la Recreación" en el ISTLYR.

Galestok, Víctor, Profesor de Teatro a cargo de la cátedra "Didáctica del Teatro" en la Escuela de Teatro de La Plata y de la cátedra de "Juegos Teatrales" en la Universidad Nacional de Arte (UNA).

Garzón, Gabriel. Regente del ISTLYR, Profesor de Educación Física, Psicomotricista y Técnico Superior en Tiempo Libre y Recreación.

Schilliacci, Héctor, Psicodramatista egresado de la escuela de Eduardo Pavlovsky, Técnico Superior en Tiempo Libre y Recreación, egresado del Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación (ISTLYR), Profesor del Colegio Carlos Pellegrini, Capacitador en el programa del Ministerio de Desarrollo Social de Nación, "Primeros Años".

Vidal, Gonzalo, Técnico Superior en Tiempo Libre y Recreación, Supervisor del Programa Juegotecas Barriales de CABA.

Fuentes Virtuales

<http://etimologias.dechile.net> "definición de disfrutar".

<http://www.rae.es/> Real Academia Española.

FEDERICO BRAUDE

Actor, Profesor de Teatro, Egresado de la ETLP 2019. Técnico Nacional en Tiempo Libre y Recreación (Instituto Superior de Tiempo libre y Recreación, CABA, 2003). Capacitador docente en coordinación de grupos. Trabaja en escuelas primarias y secundarias del sistema formal. Educador en espacios no formales para todas las edades.