

Estrategia lúdico-creativa:
Al conocimiento y la educación por el placer

Creative, Recreational Strategy:
Enjoying Knowledge and Education

María Pérez-Yglesias
Catedrática de la Universidad de Costa Rica
San José, Costa Rica
maria.perezYGlesias@ucr.ac.cr
mariaperez.yglesias@gmail.com

Recibido 04-02-2010 • Aceptado 05-03-2010 • Corregido 24-04-2010

**Una acción conjunta para el
desarrollo y el cambio positivo¹**

Resumen: *La educación, pilar del desarrollo humano y social de nuestro país, debe transformarse y para ello es indispensable continuar capacitando a los formadores a lo largo de su vida profesional. Los estudiantes tienen derecho a la calidad, al bienestar y a no aburrirse con metodologías inapropiadas. La comunicación y las nuevas tecnologías informáticas exigen y posibilitan una dinámica diferente donde lo lúdico-creativo está llamado a convertirse en una estrategia de conocimiento fundamental. El artículo, que parte de un trabajo en equipo desde la Vicerrectoría de Acción Social de la Universidad de Costa Rica, se adentra en lo conceptual, analiza tanto un programa interuniversitario así como los Talleres lúdico-creativos, y propone una nueva etapa de formación.*

Palabras clave: *Educación, lúdico-creativo, capacitación, placer.*

La educación, considerada en Costa Rica como el pilar básico para el desarrollo deseable, plantea desafíos importantes en la actualidad en los diferentes niveles de la enseñanza formal y más allá de ellos.

Por una parte, la educación gratuita y obligatoria en la enseñanza primaria y secundaria contrasta con el fuerte impulso de la privatización en el campo educativo, desde preescolar hasta la educación superior. Por otra parte, se intenta retener a los estudiantes dentro del sistema con apoyos financieros de gran valía –como el Programa AVANCEMOS para los jóvenes de secundaria– dejando de lado uno de los aspectos que más incide en la deserción: el aburrimiento y el trato inadecuado.

En este sentido, parece fundamental reflexionar sobre estrategias entretenidas, agradables, lúdicas y creativas que vuelvan más atractivas las actividades educativas

Abstract: *Education, a pillar of human and social development in our country, must transform itself, and for this to happen, it is essential to continue training educators throughout their careers. Students are entitled to quality, well-being and to not get bored at the expense of inappropriate methods. Communication and new information technologies require and provide a different dynamic where creative playfulness is called to be a fundamental knowledge strategy. The article draws upon a collaborative effort from the Vice Chancellery of Social Action at the University of Costa Rica, it delves into the conceptual, examines a inter-university program, as well as the Recreational and Creative Workshops and proposes a new phase of training.*

Key words: *Education, leisure, creativity, training, enjoyment.*

tanto para los estudiantes formales como para las personas adultas y adultas mayores.

Las nuevas tecnologías informáticas, marcadas por el uso del Internet, tienen implicaciones que llevan a plantear el fenómeno de la información accesible y abierta, la comunicación al instante desde cualquier punto del planeta, la gratuidad de comunidades como la de *Skype*, el abaratamiento de la telefonía internacional y, muy importante para los jóvenes, el uso de las estrategias lúdico-creativas en todos los procesos de enseñanza; tanto los que se apoyan en el texto escrito, como los que refuerzan la imagen (fotografía, video, dibujo) o el sonido (música, composiciones). Con cambios tan radicales –que ya se introducen antes con otras tecnologías y los medios de comunicación de masas– el sistema educativo no puede permanecer como hasta ahora. Ciertamente la brecha socio-económica y cultural se profundiza con la digital mientras se intenta mantener masivamente a la niñez y a la juventud integrada al sistema educativo formal.

La revolución educativa para algunos pasa por el uso de las nuevas tecnologías y eso está bien. Pero ¿qué sucede con quienes no tienen ni tendrán acceso en los próximos tiempos? En todo caso, según el criterio de la autora, la educación en un país como el nuestro siempre se moverá entre el uso de tecnologías de punta y el uso de materiales y estrategias artesanales.

Este artículo, un ensayo interpretativo, parte –pero no se agota– de la conferencia inaugural del “I Curso de formadores Lúdico Creativos, lo Lúdico como Estrategia de Conocimiento en Educación”, impartida en el INBIoparque en Santo Domingo de Heredia, el 13 de noviembre de 2009 (CONARE, 2009b).

El trabajo parte de una reflexión sobre el interés de lo lúdico-creativo en las actividades de acción social de la Universidad de Costa Rica –la actividad sustantiva de la institución que establece el nexo de relación Universidad-Sociedad–,

se adentra en las conceptualizaciones y los mitos y prejuicios de lo lúdico-creativo y analiza una propuesta específica para proponer caminos a seguir.

Acción social: entre lo residual y lo sustantivo

La reflexión sobre un tema tan interesante lleva a buscar caminos para sistematizar y exponer algunas de las ideas con las que se ha trabajado en la Vice-rectoría de Acción Social de la Universidad de Costa Rica² en los últimos años.

Las inquietudes asaltan cuando, en el año 2004, se encuentra que esta actividad académica, calificada estatutariamente y en los discursos como una de *las tres actividades académicas sustantivas* junto con la docencia y la investigación, recibe alrededor del 2% del presupuesto ordinario (frente a un 38% y un 15%) y es percibida por la comunidad universitaria –a pesar de importantes esfuerzos– como marginal, residual, accesoria e incluso circunstancial³.

Esta percepción nace de un concepto incompleto o erróneo de lo que significa la “acción social” –llamada en las otras instituciones estatales “extensión universitaria”– a la que comúnmente se califica casi exclusivamente como la etapa final de la investigación (divulgación), como una actividad exclusivamente dirigida a los grupos vulnerables, como una acción de transmisión de conocimientos, como un espacio de comunicación de lo que otros hacen, como la parte “cultural” y de “organización” de los eventos...

El imaginario universitario –¿la realidad?– centra el interés en *la docencia* como el espacio que permite a los académicos tener “plaza en propiedad” y a la *investigación* como la actividad que hace posible progresar en “régimen académico” y ganar más (salario y sobre todo fama). La acción social se aprecia, en algunos casos, como una actividad no

esencial (complementaria, suplementaria, accesoria) que realizan “los que no son buenos profesores ni investigadores” y hay que llenarles la carga académica⁴ o aquellos a los que “curiosamente les gusta”, inician apenas la carrera universitaria o necesitan –quieren– cumplir con su vocación de “servicio”.

Se identifica –cada vez menos– como una actividad para mujeres, jóvenes, interinos y personas “poco dotadas” para las otras áreas... De hecho, en aquel momento, la mayoría de quienes se comprometen –o les comprometen las autoridades– con esta acción responden al perfil señalado⁵.

Lo lúdico-creativo mal entendido como actividad –superficial y “light”– exclusivamente dedicada al ocio y entretenimiento se hermana e identifica con esta inadecuada noción de la acción social.

El talento, la calidad, la vinculación con las otras actividades sustantivas, el interés, el compromiso, la habilidad, la actitud y la aptitud para establecer esa relación no son ponderados como los valores más importantes, al igual que tiende a hacerse con la estrategia-lúdico creativa, a la que se le da únicamente el espacio del juego y la diversión como forma y no como contenido.

La acción social, por su relación e inserción más directa con el entorno, se fortalece prioritariamente en las sedes y recintos regionales⁶.

Esa “vocación de servicio” (las universidades públicas tienen por objetivo el logro del bien común)⁷ pasa por una arriesgada concepción de la relación universidad-sociedad volcada, como ya se dijo, a transferir –enseñar el conocimiento académico– al sector externo (a quienes no tienen el conocimiento). Esta concepción guarda aún fuertes rescoldos de una visión altruista, de apoyo y ayuda, de generosidad religiosa, de beneficio para los otros... muchas veces severa, jerárquica e incompatible con el humor y la creatividad.

Cada vez más se comprende que la acción social es un espacio donde la

información es válida pero la comunicación es básica; donde enseñar interesa pero aprender y sensibilizarse es fundamental; donde hablar es tan útil como escuchar y donde lo que más enriquece es el trabajo en red; donde se busca ser puente de doble vía y, sobre todo, donde se construye conocimiento “en y con” la comunidad en el intercambio de saberes. Las tradiciones, costumbres, ceremonias y rituales de los pueblos, en sus diferentes expresiones, tienen una fuerte relación con lo lúdico, con lo afectivo y el entretenimiento.

Ciertamente el conocimiento se transfiere, se trasmite, se informa, se divulga, se intermedia desde la acción social pero a partir de una perspectiva de deberes y derechos, de formación integral, de carácter transdisciplinario, de prevenir y promover –con una intervención cuando sea indispensable–, de trabajo en equipos, de sustentabilidad y sostenibilidad, de conciencia crítica y visión ética, de no sustitución de responsabilidades, de complemento y no competencia, de inversión para promover –favorecer, impulsar– el mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes del país.

La acción social no está (no debe estar) circunscrita únicamente a los grupos vulnerables (por condición de sexo, edad, etnia, condición social, preferencias, discapacidad, migración), aunque los privilegia para ampliar oportunidades, ponderar la movilidad social, favorecer la inclusión e impulsar la equidad y la redistribución de los recursos. Debe aprovechar todos los recursos y las estrategias lúdico-creativas que permitan la inclusión, contribuyan a ampliar la cobertura, abran el acceso y fortalezcan la participación colectiva en equipos y redes.

Acción en docencia e investigación-acción

El sentido socio-cultural debe estar atravesado por una visión histórica, contextual, de equipos integrales e integradores, cualitativa y humanista⁸:

El texto no lleva a una verdad eterna ni a una subjetividad creadora, sino a una situación histórica en relación con los otros textos, de los cuales él se muestra más o menos capaz de leer o de re inscribir los efectos. (Pérez 1981b, p. 72)

Este sentido debe construirse desde una *visión de derechos* que privilegie la prevención y la promoción, los procesos de enseñanza-aprendizaje en todas las actividades, el respeto a los conocimientos de “la calle”, el diálogo, la negociación y la resolución alterna de conflictos, la generación y apoyo de políticas públicas, la constitución de bases de datos, portales del conocimiento u observatorios (temáticos o problemáticos), el trabajo en diferentes redes (inter) y la estrategia lúdico-creativa como forma ideal para procesos de formación, de intercambio y construcción de conocimiento en contexto. Además, debe privilegiar el trabajo integrador de equipos interdisciplinarios, buscar soluciones –rompiendo con la burocracia y la tramitología– y un trato amable, motivador, entretenido y placentero.

En el contenido curricular, se presenta a los estudiantes la oportunidad de formarse integralmente no sólo en los cursos y algunas actividades extra-curriculares, sino también en investigación y en acción social propiamente dichas (tesis, proyectos de investigación, seminarios de realidad nacional y trabajo comunal universitario), así como por medio de la docencia. La participación en la vida cotidiana universitaria, las acciones con las organizaciones estudiantiles y el voluntariado en diferentes niveles también complementan la formación y la estrategia lúdico-creativa, la cual no puede permanecer al margen.

En el caso particular de la acción social, se da una proyección a la sociedad mediante la docencia (acción social en docencia) en los cursos; las clínicas y consultorios (odontológicas, psicológicas, nutricionales, consultorios jurídicos y Casas de la Justicia, asesorías agrícolas y de nutrición animal, farmacéuticas, familiares...); los internados, externados, servicio social, prácticas profesionales,

prácticas académicas, prácticas en servicio; y como algunos de los medios estratégicos las cátedras (foros temáticos, problemáticos, cursos abiertos) o la radio A M 870, dedicada al diálogo y la capacitación. Otro espacio de relación universidad-sociedad se da en la participación en los grupos culturales universitarios –estudiantiles, mixtos, institucionales– y en actividades particulares (festival de la canción, concurso de portales o pulperías, conciertos, EXPO-UCR...).

Por otra parte, la formación se liga fuertemente a la investigación –tanto en escuelas y facultades como en centros, institutos y fincas experimentales– en lo que se concibe como investigación-acción, práctico-aplicada, cualitativa, transferencia tecnológica, en servicio... es decir, la investigación y la acción social como construcción del conocimiento en y con la gente. Este tipo de investigación. Lo mismo que la acción social en docencia son dos campos fértiles para la aplicación de la creatividad, la innovación, el juego, la imaginación.

Acción social comprometida con el desarrollo, la equidad y la inclusión

La idea a futuro sería construir en conjunto las actividades sustantivas incluyendo los distintos actores y actoras universitarias para incidir de mejor manera en el desarrollo social y el mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes del país, y si es posible, de la región centroamericana.

Se considera que la “capacitación” es la base de las “buenas prácticas”, que además de respetar los valores fundamentales que significan el liderazgo, la responsabilidad, la democracia y la justicia, pasan por la búsqueda indispensable de la calidad y el compromiso con pertinencia e impacto.

El desarrollo humano y social está marcado por un contexto de globalización que entraña grandes avances tecnológicos⁹, pero ha implicado la privatización indiscriminada de los servicios colectivos, ha

profundizado las brechas socio-económicas, la discriminación, la emigración y la inseguridad de los habitantes de los países.

Entonces hay que preguntarse: ¿qué desarrollo socio-económico, político y cultural se quiere?, ¿cuál es el papel real que está llamada a jugar la denominada “sociedad de la información y la comunicación”, “la sociedad de la imagen”, “la sociedad del conocimiento”?, ¿qué hay que decir en relación con las transformaciones dichas “necesarias” y cuáles son los mejores *planeamientos conceptuales y estrategias* –vías, formas, niveles– de trabajo para lograr motivación, compromiso, equipo, buenos procesos y resultados positivos?

Algunas ideas que se han tratado de fortalecer en la Vice-rectoría de Acción Social de la Universidad de Costa Rica (UCR) son, entre otras, el fortalecimiento de valores, conceptos, líneas de acción claves para establecer la relación (relaciones-redes) Universidad-Sociedad; la formación en un sentido amplio y el fomento del sentido de identidad y pertenencia universitarias, de la imagen institucional y del trabajo interdisciplinario y en equipo. Y, por supuesto, la inclusión de estrategias lúdico-creativas sobre la base de la premisa: al conocimiento por el placer.

Interesa reflexionar y “conceptualizar” la denominada “educación continua, permanente y para toda la vida”, el trabajo comunal universitario, los programas y proyectos de investigación acción y otros de distinta naturaleza en extensión docente y cultural.

Se considera fundamental invertir en los medios de comunicación universitarios como *alternativas* y en la oficina de “divulgación universitaria” –interesada los signos y símbolos universitarios, en las relaciones externas comunicativas– como puente, escucha y promotora de la imagen universitaria y hacerlo a partir de mecanismos atractivos, entretenidos, lúdicos y participativos.

Resulta prioritario buscar líneas de acción pertinentes que puedan provocar un

mayor impacto, es decir, potenciar el acceso y la participación, la inclusión y la equidad. Se apuesta por los *programas integrales institucionales* alrededor de grupos y temas primordiales como niñez y adolescencia, persona adulta mayor, pueblos y territorios indígenas, discapacidad, vida multicultural, gestión ambiental integral, liderazgo universitario y desarrollo humano, kioscos ambientales, educación abierta (secundaria), niños y niñas universitarias de 0 a 6 años, atención primaria integral de la salud, gobiernos locales, control del riesgo y mitigación del desastre, etapas básicas de música, entre otros. Se busca trabajar con grupos “prospectivos” y “comunidades académicas” y se pretende generar una cátedra sobre acción social.

Las estrategias básicas serían –se repiten algunas– el trabajo en equipo y red; los procesos de enseñanza aprendizaje (inducción, capacitación, talleres, grupos focales); el trato amable y colaborador; la búsqueda de complemento y colaboración superando la competencia; los incentivos mediante los fondos concursables; la autoevaluación y evaluación crítica al lado del monitoreo y seguimiento; la construcción de bases de datos y un portal del conocimiento que permita informar con acceso y participación; el reconocimiento por el trabajo en acción social (se avanza en régimen académico); la reflexión conceptual; la intermediación y el impulso a la sistematización y publicación de experiencias exitosas; y, fundamental, las estrategias lúdico-creativas.

Lluvia de ideas, aguacero de sentidos...

El primer título de este artículo (y los títulos indiscutiblemente son guías de lectura) fue el de *Lo lúdico-creativo: una propuesta de construcción de conocimiento y una estrategia educativa*. Este planteamiento implica dos constataciones teóricas fundamentales. La primera es que

el **conocimiento** más cercano a la realidad –el impacto a corto y mediano plazo y la investigación-acción social– se construye en relación con los otros (comunidades geográficas, académicas, temáticas, etarias, de género, socio-culturales...) en un intercambio entre los saberes de la calle (profesionales-tradicionales-populares) y los académicos (universitarios fundamentalmente). La segunda hace referencia a la **educación** como estrategia general, más allá de la disciplina. Estas premisas atraviesan varios niveles y exigen una reflexión sobre lo que significan las nociones de **conocimiento** y **educación**.

En segunda instancia, se pensaba en agregar un elemento más al título y se llamó al artículo “*Lo lúdico-creativo: una forma de vivir, conocer y enseñar*”. En ese momento se plantea lo lúdico-creativo como una estrategia vital (forma de ser, pero sobre todo manera de estar-actuar) que toca a la persona y la vida cotidiana. El conocimiento pasa de concebirse como “construcción con los otros” a ser un acercamiento intelectual (conocer-aprender-saber), lo que denota una visión más personal –acto de conocer– y relega lo colectivo. Por otra parte, se mantiene la idea de utilizar lo lúdico-creativo como estrategia de “enseñanza”, capacitación, relación maestro-discípulo, pero no da la idea de diálogo, no provoca pensar en el dinamismo del proceso en doble vía de la enseñanza-aprendizaje o de la construcción conjunta.

El título actual: “*Estrategia lúdico-creativa: al conocimiento y la educación por el placer*” privilegia lo que en realidad interesa: desarrollar una de las estrategias básicas para trabajar en acción social y, por supuesto, en los procesos de enseñanza aprendizaje. Centra la atención en lo **lúdico-creativo**, lo define como sinónimo de placer (agradable, positivo, entretenido...) opuesto a dolor (desagradable, negativo, aburrido...) y lo relaciona con dos espacios fundamentales: el **conocimiento** (del que se habla como investigación y casi nunca como acción social) y la **educación** como un proceso

comunicativo-no informativo, formativo en doble vía, como proceso más que producto (resultado, respuesta, verdad).

Las páginas que siguen buscan sistematizar una reflexión –una “lluvia de ideas” en el lenguaje más popular– sobre la **estrategia lúdico-creativa**, un tema a veces controversial pero siempre interesante para quienes trabajan en relación directa con las personas. Para las y los universitarios –no exclusivamente– que trabajan específicamente en ámbitos educativos, en espacios de comunicación, en temas relativos a “intermediación”, “equipos inter o trans-disciplinarios”, “construcción conjunta”, “investigación acción”, “prácticas en servicio”, “trabajos comunales universitarios”, “programas y proyectos de extensión y acción social”, donde interesa más la estrategia educativa lúdico-creativa que la educación como disciplina y mecanismo de formación regular (escuela, maestro a diferentes niveles). La estrategia lúdico-creativa es básica para quienes laboran –reflexionamos, soñamos– en espacios donde el conocimiento se construye en la acción, en la relación, en el contacto humano y no sólo en la biblioteca o el laboratorio.

Esta “lluvia de ideas” busca provocar “un aguacero de sentidos”; en otras palabras, pretende inducir lecturas diversas de acuerdo con las necesidades, demandas y “necesidades”¹⁰ de quienes, por muy diferentes razones, se implican en actividades que conduzcan al conocimiento y a la educación (procesos de enseñanza aprendizaje) por el **placer**.

Nociones y contextos¹¹

Definir es limitar, encasillar el sentido según criterios específicos y, de alguna manera, ajustarse al poder simbólico (a lo establecido). Por esa razón se considera importante trabajar a partir de **nociones y conceptos abiertos** que faciliten los ajustes necesarios según **los diferentes escenarios** tomando en cuenta el contexto (tiempo-espacio, comunidades

etarias, socio económicas, de género, étnicas, académicas...), la visión de mundo (epistemológica-ideológica), las preguntas y las metas, las estrategias metodológicas...

Quiénes, con quiénes, para quiénes, por qué, para qué, cómo, dónde, cuándo, son preguntas básicas que contribuyen con el ajuste del planteamiento, la planificación de las actividades, la aplicación de conceptos y las metodologías. Es decir, tienen que ver con la formulación, los objetivos, las estrategias, los procesos, los impactos, la sistematización y los resultados.

Es fundamental también recapacitar sobre el acceso, participación y la ampliación de cobertura y pensar el trabajo como un quiebre de las brechas socio-económicas, las político-culturales, las digitales, las de género, a favor de la equidad, inclusión, redistribución (saberes-recursos)... O sea, de un espacio de oportunidades, posibilidades y transformaciones.

Hablar de “construcción del conocimiento” es hablar de “construcción de sentido”, más allá de la trasmisión, reproducción, información, pero también más allá de la llamada “originalidad” o singularidad.

El sentido –conocimiento– es siempre dinámico, activo, dialógico¹² e intertextual¹³; por eso, desde nuestra perspectiva epistemológica, siempre se está “haciendo”, nunca es un producto, sino una productividad¹⁴. Es más un proceso que un producto terminado que caería en el “mercado simbólico”, unívoco, maniqueo.

Este planteamiento tiene implicaciones fundamentales: si es productividad interesa más el proceso que un resultado difícilmente medible como producto –resultado proclive a ser asumido en el mercado simbólico, unívoco, maniqueo–. Si es dinámico –dialógico– contiene en sí mismo la contradicción¹⁵ que da la posibilidad a la transición y a la transformación.

El **sentido** siempre es cultural, social, histórico es decir contextual: la realidad lo atrapa, lo condiciona, lo enriquece y a la vez que lo afirma y lo niega. Esta constatación lo ubica en un momento histórico, un lugar

geográfico, cultural (occidente, oriente), ideológico, una comunidad específica. Por una parte, los sentidos responden a una programación social¹⁶: reglas, normas, leyes, las cuales son formadoras de opinión. Esta responde a lo prescrito y busca negar lo prohibido. Además, persigue homogeneizar, dirigir, proponer, cercar, definir y tiene que ver con la red de poderes y jerarquías.

Esta programación social está condicionada por una concepción muy tradicional y **conservadora del conocimiento**, del saber, de la cultura como arte, de las relaciones sociales jerárquicas, de la academia como un espacio superior –a veces torre de marfil o “*lucem auspicio*” mal entendida–. La programación social del conocimiento–del comportamiento–permite ciertas digresiones –contradicciones, rupturas, diferencias– que se mantienen por un tiempo y tienden a convertirse en nuevas líneas que el sistema asume, acepta, prescribe y convierte en aceptable o que rechaza, omite, borra o intenta destruir. Privilegia y legitima la escritura sobre la oralidad, la información sobre la formación, la memoria sobre la reflexión.

El conocimiento pasa por propuestas “reformistas” o “revolucionarias” que se presentan como “contrarias” u opuestas y no necesariamente lo son. Pasan por la *conciencia* del cambio (concientización, capacidad crítica) o simplemente se trabaja a partir de *prácticas* textuales¹⁷ que, en ellas mismas, contienen elementos que lo condicionan.

La sociedad actual –globalizada, privatizadora, liberal, conservadora, jerárquica, transnacional, discriminante, irresponsable con el ambiente, con grandes brechas económicas, centrada en juegos de poder– sigue prescribiendo las nociones de “verdad”, dogma, univocidad, maniqueísmo, eliminación de la ambivalencia y la ambigüedad, conservación, legalidad, reglamentación, normativa, programación... no importa si cambia los nombres.

En esta sociedad internacionalizada surgen voces relativamente disidentes que buscan el respeto a las culturas distintas,

a las opciones sexuales diferentes, a las discapacidades, a los dialectos y lenguas marginales y, desde luego, a la cultura de la paz y la re-definición de valores como *libertad, democracia, justicia...* Disidentes por la lucha frontal por la eliminación de la pobreza y sus consecuencias, por la producción y distribución de recursos, por querer pasar de una estrategia de “dominación” a otra de liderazgo que trascienda el crecimiento personal y se implique en un desarrollo social. Personas que se considera que confrontan porque niegan la sistemática imposición del individualismo, el voluntariado (altruista, caritativo, religioso...), la transferencia y trasmisión del conocimiento sin participación e intercambio de saberes. Negativos porque defienden (se defienden) de los poderes establecidos y lo prescrito internacionalmente (se dice que los países no se puede apartar de las corrientes porque perderá el apoyo y la “ayuda” como países). Por eso en las universidades públicas se pelea por la autonomía, por poder “ser” diferentes, “criticar”, “disentir”, “crear”, transformar”...

Teóricamente se puede decir que las sociedades han vivido procesos históricos donde se avanza y retrocede pero siempre se llega a “algo mejor”. Se parte de esa premisa de que algo no se cree aceptable si no se piensa de manera parcial y con avances diferenciados en la relación entre discursos y realidades, mentalidades colectivas y acciones concretas. Se sigue percibiendo la lógica feudal de las prioridades por disciplinas, por áreas, por actividades sustantivas, y se dificulta saltar al trabajo conjunto. En todo caso, históricamente es evidente el juego de descentralización-centralización de los sistemas organizativos, del juego social que lleva de lo clásico a lo romántico, de lo idealista a lo realista, de la tradición al cambio y viceversa.

Esa tensión responde a un “continuum”, no a polos maniqueos, opuestos. Responde a un juego de predominios (no absolutos), a una **aprehensión diferenciada del conocimiento**. A una tensión entre lo que

social, cultural y políticamente se concibe como **la conservación del sistema**, como lo prescrito, la norma, la ley, lo establecido, el orden, la afirmación, el mantenimiento, la organización y administración, lo tradicional y conservador (simbólico) y la oposición –directa o implícita, leve o profunda– **al sistema**, la crítica, el quiebre, la ruptura, la diferencia, la negación, la transgresión, la revolución, la transición, el dialogismo, la red (lo semiótico)¹⁸.

El juego, el humor, la creación, la fantasía, la innovación, la cultura popular (dichos, refranes, adivinanzas...), la imaginación, lo intuitivo, lo extraño, el arte... participan junto a prácticas de comunicación no ortodoxas (caricatura, grafiti...) de un proceso de ruptura.

Lúdico creativo: entre el estereotipo y el prejuicio

El acercamiento reflexivo a lo lúdico-creativo como una noción válida y estratégica de trabajo remite a una variedad de aristas que valdría la pena puntualizar. Si nos ubicamos en el lugar de lo “prescrito”, normado, aceptable, asumido por el inconsciente colectivo, tendríamos que discutir sobre una serie de mitos, estereotipos y prejuicios que rodean el concepto.

Más allá de los estereotipos: aniñar ni divierte ni educa...

Se establece una profunda relación entre lo llamado lúdico-creativo y el **juego** (se consideran sinónimos) y entre este y la **niñez**. Esto tiene varias repercusiones importantes: existe una tendencia a “aniñar” inadecuadamente las actividades sin tomar en cuenta el “horizonte de espera” de las personas participantes¹⁹. Esto se agudiza si se trata de adultos mayores (con el irrespeto de definirlos como “niños y niñas otra vez”) e incluso, cuando se trabaja con diferentes grupos de jóvenes y personas adultas, hacer “niñerías”

se justifica diciendo que los y las personas nunca maduran, nunca dejan “al niño curioso y aventurero” que lleva adentro, ni al adolescente que mantiene el impulso o la pasión.

Esta visión reiterativa de que “lo lúdico-creativo es igual a jugar” opaca las otras relaciones del juego que tienen que ver con *dinámica y estrategia* (articulación, impresiones, movimiento, combinación, expansión), y lo privilegia como *espacio de ocio* contrario a trabajo.

Las nociones de esparcimiento, apuesta, recreación, recreo, solaz, descanso, travesura, broma, juerga, regocijo, alegría, fiesta, distracción, deporte, pasatiempo, entretenimiento, diversión, desahogo... se vacían del sentido múltiple y se definen como “improductivas” o en el mejor de los casos necesarias pero menos importantes y serias que el trabajo. Este último acercamiento tiene que ver con “las personas” y refieren a su bien ser, bien hacer, bien estar.

Los contrarios –antónimos– señalan explícitamente el impacto sobre las emociones y sensaciones que marcan la carencia de lo lúdico-creativo: aburrimiento, inacción, fastidio, hartazgo, tedio, vacío...

Lo creativo trasciende la producción misma y refiere a nociones como crear, fundar, instituir, producir, nombrar, criar, instaurar, construir... con estos sinónimos se trata de *fixar* el sentido privilegiando una visión de trabajo, de construcción simbólica y normativa. Otros sinónimos de creatividad remiten a la imaginación, a las ideas particulares, al sentir, percibir, soñar, pensar... Si se unen las dos perspectivas (sentido ambivalente) esto llevaría a un concepto polisémico que lleva a “sentir” e “imaginar”, pero concretando en una producción (acción, actividad, texto particular).

Más allá de una moda “light”: sentido del humor en serio

Un segundo aspecto que parece fundamental es la relación de lo lúdico-creativo con lo superficial, lo “light”, lo “pueril”, lo

“ligero”, lo “frívolo”, lo “trivial” y cómo se lo opone a lo “trascendente”, lo “profundo”, lo “sólido”...

Esta perspectiva se acerca también a un aspecto que resulta básico: el de considerar lo lúdico-creativo como *cercano* al humor, lo informal, lo bromista, lo cómico, la risa, el entusiasmo –lo cual es positivo– y *lejano* –opuesto– a lo serio, lo formal, lo importante, responsable, respetable, severo, decoroso, sobrio, es decir a lo que se identifica con el conocimiento, que aún muchos defienden solo es posible alcanzar por medio de lo racional.

Esta visión bastante tradicional favorece lo simbólico y trata de negar la diferencia, el contrario, la flexibilidad, la explosión de sentidos o polisemia. Subestima la faceta afectiva, intuitiva y se centra en la “razón cognoscente”. Ni las emociones ni los sentidos, a partir de los cuales se aprehende y se percibe la realidad (olfato, tacto, oído, vista, gusto) son generalmente aceptados como vías posibles hacia el conocimiento. Como se señalaba antes, el desarrollo de nociones como la de *inteligencias múltiples*²⁰, *inteligencia emocional*, *intra e inter-personal*, *inteligencia social*²¹, *inteligencia colaborativa*, *inteligencia holística*, *inteligencia colectiva*²² aportan de forma sustantiva a la discusión (al discurso) pero aún no son aceptadas o más bien asumidas en actos concretos o aplicadas a otro tipo de temáticas.

Atrapados por el sistema: ¿lúdico sin creatividad?

Un tercer aspecto que resulta básico es la “apropiación” y “formalización” de lo lúdico-creativo (igual a juego) por parte del sistema. Las normas, los reglamentos, las reglas tratan de atrapar lo lúdico hasta convertirlo en un espacio lo más controlado posible. Y de un mundo de libertad, de posibilidades abiertas, de complementos y colaboraciones posibles, de diversión, se pasa a la regulación estricta que tiende a privilegiar la repetición, el cumplimiento

estricto y, por supuesto, la **competencia** (ganar o perder), lo que si bien estimula al trabajo de práctica continua (ensayos) genera un gran estrés y disminuye el placer.

El deporte (individual o colectivo) es un ejemplo; otros, la gran cantidad de juegos de mesa o de campo donde el objetivo es la competencia pura y simple. Lo importante es que aún en estos casos, y a pesar de todo, lo lúdico-creativo posibilita el entretenimiento y el placer en el proceso. Se pondera el resultado y de ahí que el disfrute es para los ganadores, ¿y los que pierden? Se habla de “un espíritu deportivo” en el “buen” sentido del término, que es la opción de trabajar en equipo, en colaboración y complemento con un disfrute de las distintas actividades. Resultan interesantes las prácticas significantes que “quiebran” el sistema aún por encima de la intencionalidad del “autor-actor-reproductor”, como lo serían la caricatura, el chiste, el graffiti o la historieta...

La educación, el conocimiento y lo lúdico creativo como “negocio”

No es la intención de este texto detenerse mucho en este punto pero sí señalar, explícitamente, la tendencia del mundo neoliberal a convertir todos los servicios públicos, las necesidades básicas, la educación, la comunicación –información, las posibilidades de las nuevas tecnologías –Internet, celulares...– en un producto de intercambio y consumo y, por supuesto, en un negocio. El conocimiento NO puede ni debe ser patrimonio de unos pocos; la comunicación pertenece a todos colectivamente. Las nuevas tecnologías tienen que estar al servicio de los pueblos –sino se estaría fortaleciendo una nueva brecha, la digital– y la educación, como derecho fundamental, debe ser un servicio y no un negocio.

Lo lúdico-creativo, como juego, deporte, entretenimiento, estrategia para aprender y construir conocimiento, también se convierte

en una de las formas más extraordinarias de acumular recursos económicos, y muchas veces trasciende el azar y se corrompe. El derecho a sentirse y estar bien –a no aburrirse– debe ser un derecho humano –es decir de todas las personas– y atravesar la educación que a su vez se considera un derecho básico e inalienable.

Lúdico-creativo: una apuesta transformativa en acción social

En este momento es interesante volver al concepto de lo simbólico y lo semiótico como un espacio dialógico, como un juego de predominios, como una construcción de sentidos que abre y amplía opciones, posibilidades, aperturas y oportunidades.

La opción de lo lúdico-creativo como una estrategia en educación continua, permanente y para toda la vida –positiva, agradable, placentera– y en las diferentes actividades o experiencias que buscan la eficiencia, la eficacia y la acción innovadora parece adecuada para motivar y para provocar un mayor acceso y participación.

Todos y todas saben sobre el estímulo y la motivación que logra esta estrategia y cómo seduce, enamora e implica afectivamente. Esta vía afectiva y efectiva hacia el conocimiento, tan trabajada en los últimos años desde la óptica de la inteligencia emocional (afectiva), las inteligencias múltiples (predominio de lo visual, lo auditivo y lo kinésico) y la más reciente conceptualización de la *inteligencia social* permite ampliar la cobertura etaria, geográfica, étnica, de género, étnica, socio económica...

Como estrategia –bastante exitosa como forma de capacitación, de aprender y estimular la participación, formar equipos, apoyar liderazgos y construir conceptos y metodologías– lo lúdico creativo contribuye, entonces, con los procesos de enseñanza-aprendizaje, la formación de formadores (gestores,

promotores, extensionistas... maestros) y la construcción del conocimiento en cualquier disciplina o más allá de éstas:

“como trabajo haciéndose, como productividad, como elaboración del pensar antes del pensamiento”. (Pérez 1981a, p. 111)

En la Vice-Rectoría de Acción Social se propuso crear dos programas integrales al servicio de los procesos de enseñanza-aprendizaje: el primero con el nombre de “Inspiración Educativa” y el segundo “Lúdico-Creativo”, que fueron abortados por falta de recursos específicos²³. Ambas propuestas se constituyen, si no en programa, en una estrategia que busca atravesar el trabajo y concretarse en actividades específicas. Interesa entonces, como ya se ha señalado, utilizar la “capacitación” y el diálogo (*procesos de enseñanza-aprendizaje*) y lo *lúdico-creativo* como bases de las “buenas” prácticas universitarias. Así todos los programas, proyectos, actividades y experiencias concretas deberían “generar oportunidades de creación y producción en lugar de reproducción, que les permita a las personas ser más creativas, innovadoras, lúdicas y por ende más felices” (CONARE, 2009a, p. 12); y a esto se agrega: espacios de reflexión y diálogo de saberes que permita generar nuevos conocimientos e incidir en la transformación socio-cultural.²⁴

La comisión intersedes de Centros Infantiles Laboratorio de la Universidad de Costa Rica trabaja una propuesta concreta lúdico-creativa limitada por las posibilidades reales de apoyo humano y económico²⁵ que ha realizado numerosos talleres y actividades formativas que tratan sobre todo pero no exclusivamente la formación para trabajar con la niñez.

El I Congreso Lúdico Creativo organizado por la Universidad de Costa Rica en el año 2007 en las instalaciones de la Facultad de Educación resulta tan exitoso que más del 50% de quienes desean participar no encuentran cupo. Se realiza

los fines de semana y toda la propuesta se centra en “aprender haciendo” y en el intercambio de experiencias. Desde el año 2008 se realizan actividades práctico-reflexivas sobre lo lúdico-creativo en los diferentes espacios universitarios que trabajan con niños y niñas con el propósito de mejorar las actividades y actitud de los docentes²⁶.

En julio de 2009, como parte de las actividades del Proyecto Lúdico-Creativo con fondos concursables de la VAS, docentes y funcionarias de los centros infantiles de la Universidad de Costa Rica, participaron en el Encuentro Lúdico-Creativo Intercentros Infantiles Universitarios.

Es en el ámbito de las Ciencias de la Educación donde se hace más énfasis en lo lúdico-creativo. El Instituto de Investigaciones en Educación tiene una interesante cantidad de proyectos y experiencias en este campo y varias publicaciones en su revista. Destacan también una serie de esfuerzos en matemática lúdico-creativa –Gerardo Araya de la Sede de Occidente es uno de los pioneros– y en ciencias (Exactas, Naturales, de la Salud y Sociales) donde destaca la Feria Nacional de Ciencia y Tecnología.

Quizás los ámbitos donde mejor se acepta lo lúdico-creativo son el área de Artes y Letras –enseñanza de otras lenguas, literatura y juegos con el lenguaje, música, artes plásticas– y el área de educación física, deporte y recreación.

Lo lúdico-creativo es también fundamental en el trabajo que se realiza con todos los grupos vulnerables (persona adulta mayor, discapacitados, adolescencia y juventud...) y en temas prioritarios como la atención primaria en salud, la gestión del riesgo y mitigación de desastres o la gestión ambiental integral para solo mencionar algunos programas. Los proyectos o programas responden a estrategias distintas: trabajo comunal universitario, kioscos, voluntariado, formación de promotores (gestores, líderes, maestros), talleres y cursos, foros y congresos...

Un remolino que seduce o la espiral del conocimiento²⁷

Creando imagen institucional colectiva

Acercarse a las universidades públicas costarricenses a partir de su “imagen de marca” en el trabajo colectivo, permite adentrarse en el espacio de la pertenencia, de la identidad y, sobre todo, de la relación.

El sello CONARE²⁸ estampado sobre el mapa del país y los escudos universitarios unidos a Costa Rica por haces de luz coloridos es hermoso, provocador, amigable pero, en este momento ya no representa a cabalidad lo que se desea ser, sentir e identificar. En el distintivo (símbolo) se sigue siendo suma y no conjunto, una luz que emana del país y CONARE, pero sigue presentando cada institución por separado y, en este momento, lo que se quiere es consolidar un Sistema de Educación Superior Pública, que ha venido superando parcialmente etapas como la del “ponerse de acuerdo”, “tolerar”, “hablar desde la competencia”, “articular”, “plantear desde la dirigencia (poder)”, “defenderse”...

Este avance implica un trabajo conjunto desde las bases, un mayor sentido de identidad y pertenencia inter-universitaria, una defensa del colectivo, una mayor experiencia en programas, proyectos y actividades donde realmente participen varios actores, una propuesta de mejoramiento de calidad de vida regional (regionalización) que progresa en sus impactos sociales.

El logo de los *Talleres Lúdico Creativos* resulta muy atractivo y logra movimiento, proceso, conjunto sin diferenciar. Es colorido, sugerente, atractivo y afectuoso. Resulta representativo (arte, deporte, lectura, tiempo al aire libre) pero orienta con demasiada fuerza lo que se “puede o quiere” reflexionar y hacer con los talleres lúdico creativos. Esta limitación la quiebran lo emotivo, la presencia humana –incluso en las expresivas máscaras–

el fondo no regular de las imágenes, el colorido y, sobre todo, la espiral (torbellino, caracol, remolino, rápido y poco perfilado). Se habla de la espiral del conocimiento, de la pasión y diferencia del torbellino que significa la creatividad, de la necesidad de dejar abiertos los límites y abrir el espacio a la diferencia, a lo incipiente, al sentido construyéndose, haciéndose, perfilándose, cambiando, abriendo nuevas opciones... La espiral implica movimiento, fluidez, la transformación continua que implica toda actividad lúdica-creativa.

Como todo proceso constructivo, los *Talleres Lúdico Creativos* responden al contexto, a la oportunidad, al avance reflexivo en y con las comunidades participantes a lo largo y ancho de las siete provincias del país. Responde a una experiencia creciente y recorre caminos múltiples y sentidos divergentes que son indispensables de seguir para avanzar con calidad, pertinencia y un mayor impacto.

De un proyecto a un programa interuniversitario

Después de varios años de una práctica abierta, creativa y responsable que se genera desde universidades con relativa poca experiencia en proyectos de amplia cobertura en lo lúdico-creativo, parece interesante hacer un alto y plantear varios núcleos de interés, a partir de varias premisas que no deben olvidarse:

- Desde la propuesta original del proyecto, se hace referencia a lo lúdico-creativo como *una estrategia para aprender y educar y para avanzar en la construcción de un conocimiento conjunto* (intercambio de saberes).
- El proyecto se promueve *desde un espacio académico (universitario)*, lo cual exige una buena práctica con calidad, pertinencia e impacto, capacidad crítica y visión ética. Se

piensa desde la interdisciplinaridad, con apertura humanista y contextual y, básicamente, con el compromiso de aportar a las transformaciones necesarias.

- El ser una actividad académica implica, exige, fomenta *la reflexión, el diálogo y el avance en el conocimiento sobre lo lúdico-creativo* y no solamente la actividad (no activismo).
- Como se trata de *un trabajo en equipos universitarios*, se considera debe trascender a los coordinadores y pasar de ser un *“proyecto”* a ser un *“programa”* o subprograma consolidado.
- En las instituciones se siguen subestimando ciertos temas como este y se favorece otros de menor impacto pero más legitimados.

La propuesta original de lo lúdico-creativo (ideas constructivas) fue asumida por el grupo de universitarias en CONARE para

(...) potenciar la actividad lúdico creativa como parte esencial de la vida de las personas, mediante la construcción de espacios en los cuales disfruten de sí mismas y de su interrelación con los demás en diferentes comunidades de aprendizaje de las distintas regiones del país²⁹.

Con la propuesta este grupo pretende impulsar “la actividad lúdico creativa en la vida de las personas” como forma de vivir e interactuar, que implica espacios cotidianos de disfrute, gozo y alegría relacionados con “actividades simbólicas e imaginarias” tales como “el juego, el arte, la literatura, el movimiento, el sentido del humor y el afecto entre otros”... Afirma su deseo de promover “la originalidad, la capacidad de adaptación y la de generar ideas novedosas, la toma de decisiones y favorecer la resolución de conflictos en beneficio de la calidad de vida”.

En los objetivos específicos, las compañeras agregan otras nociones fundamentales como fortalecer en las personas la creatividad y el poder de “expresar sus emociones, aprendizajes,

sentimientos y aspiraciones”, propiciar “talleres innovadores que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad participante” y ponderar un trabajo conjunto entre las actividades sustantivas y las instituciones.

Es evidente que se parte del desarrollo “personal”, pero se tiene conciencia del para qué y el cómo. Como se dice en la UCR: *no solo hay que saber sino saber qué hace con el saber...*

Los talleres se visualizan más como una actividad lúdico-creativa, una estrategia de enseñanza-aprendizaje más que una forma de construir conocimiento con los otros y esto, en una segunda etapa ya con más experiencia deberá ser superado.

Práctica, sistematización y reflexión:

El grupo considera —y evidencia— que se desarrollan tres tipos de actividades: *talleres variados y creativos* (ambiente, tradiciones costarricenses, arte, deporte, literatura, música, movimiento, valores, artesanía matemáticas...), *conversatorios* y *video-talleres* dirigidos a docentes, gente que trabaje con desarrollo humano, grupos familiares, niñez y adolescencia y otras comunidades con otros intereses.

A estas actividades habría que agregar un trabajo de gestión muy importante por parte del grupo y su coordinadora y otras acciones fundamentales:

- la confección y uso de materiales (diversos),
- una interesante investigación teórico conceptual sobre el tema, asumida por Jennifer Unfried (Unfried, 2009) y
- un proceso de crecimiento personal y académico por parte del grupo de trabajo.

En relación con los materiales, se piensa en aquellos que se preparan *para y en* los talleres y sirven de apoyo y aquellos que sintetizan la experiencia y generan no solo

una modelización abierta sino que recogen diversas experiencias reproducibles.

No se puede olvidar que, como señala Héctor González Morera, en todo proceso interesan: los *agentes* que definen núcleos y sus propios juegos, los *conceptos* y las *organizaciones* que producen y reproducen la realidad. Los agentes —coordinadores, promotores, formadores— ubicados espacial y temporalmente, en un espacio de juego y relaciones, atravesados por procesos sociales globales “que participan por sus prácticas, en el proceso de estructuración de la formación (...) social...” (González, 2004, p. 121).

Un texto-catálogo recorre experiencias

El texto-catálogo de *Talleres Lúdico Creativos* (CONARE, 2009a) generado por personas de las cuatro universidades, sistematiza varios de los talleres impartidos, trasciende las experiencias específicas y reflexiona y propone, explícita e implícitamente, perspectivas de trabajo posibles. Plantea una matriz filosófica orientadora interesante (un decálogo), en el que se ajustan términos en criterio de las autoras, fundamentales para el trabajo. El decálogo mezcla valores con estrategias y conceptos. En orden de numeración aparecen interdependencia, diversidad, transdisciplinariedad, sostenibilidad, lúdico-creativo, autoanálisis, acceso a regiones, alegría, mediación, construcción, ética, sinergia y estética. Sería positivo reflexionar sobre la lógica de presentación y agregar, entre otros, la capacidad crítica, el humor y, a la base, la visión de derechos.

La lectura de las propuestas evidencia un marcado interés por parte del grupo en el trabajo con o para niños y niñas, aunque algunos pocos podrían ser trabajados con y para adolescentes o personas adultas. En ocasiones se “aniñan” nombres, técnicas o estrategias específicas y, es claro que se trata de talleres muy cortos, para ser realizados en una jornada. Parece que

los profesionales que más interesan son los docentes. En algunos casos se trata de “series”: una idea base y ejemplos distintos: Desechos pero bien hechos (Mariposas, Porta lápices, Servilletteros...); Ecoamigos No. 1..., “Compapelartiendo”, Pintando valores (docentes, niños y niñas, familias). Entre los temas que sobresalen están las manualidades, la confección de materiales, los desechos y el reciclaje, la música, los cuentos y las texturas, el movimiento humano y el cuidado del ambiente, algunos de corte más conceptual dirigidos a los tipos de inteligencia, la familia, la promoción de los derechos y lo lúdico-creativo.

En una segunda etapa sería recomendable solicitar a académicos de las cuatro universidades preparar talleres para otras poblaciones, de duración diferenciada, con temas varios y, en los casos que así lo ameriten, con la aplicación de las nuevas tecnologías³⁰.

Aprender haciendo: la formación en estrategias lúdico-creativas

Un ámbito fundamental que se debe desarrollar –porque es apenas incipiente– es la formación de líderes, promotores, formadores, extensores, actores, *no lúdico-creativos* per se, sino en *estrategias lúdico-creativas* (actitud y aptitud no bastan) que lleven al conocimiento, a la educación y a la acción pertinente y de calidad. Formación en y con estrategias lúdico-creativas que garanticen compromiso, acceso, participación y mejores prácticas sin importar el tema, el grupo o la comunidad.

Formar “formadores” –más que informar– implica su propia participación activa y propositiva y hacerlo en la práctica misma. El I Curso de Formadores Lúdico-Creativos en INBIoparque, Heredia Costa Rica, 13 noviembre 2009 (CONARE, 2009b) tuvo como objetivo explícito:

Propiciar encuentros y vivencias lúdico creativas en la vida cotidiana de las personas que contribuyan con las diferentes formas de construir un conocimiento

y aprendizaje, por medio de talleres innovadores en donde se conjuguen las diversas expresiones: música, arte, danza, juego, psicomotricidad, teatro, literatura, creatividad, humor y otras, con el fin de favorecer el desarrollo de los diferentes talentos personales como profesionales.

El programa comprende una jornada de trabajo que se inicia con una conferencia motivadora, una sorpresa lúdica y luego talleres específicos (dos por participante) escogidos a voluntad. La idea es aprender haciendo, construir viviendo la experiencia. Los conversatorios complementan la actividad y posibilitan el intercambio de saberes y experiencias concretas.

Los conversatorios giran en torno a *Las otras dimensiones de lo lúdico (UCR)*, *la Ludocreatividad (UNA)*, *Imaginación y fantasía (UNED)* y *El juego por siempre (ITCR)* y los talleres prácticos –en un mismo espacio y con una duración de dos horas– desarrollan el tema: *Mi proyecto personal lúdico y vivenciado: la ludocreatividad*. Los otros conservan el nombre de los conversatorios iniciales³¹.

Para la próxima etapa del proyecto –se espera ya como programa de CONARE– sería pertinente y necesario, además de mantener los talleres, fortalecer la formación, sumar nuevas experiencias creativas, sistematizar y promocionar los materiales para su uso masivo e incluir, como parte esencial, la ampliación de cobertura. Para esto es indispensable capacitar y ampliar el uso de las nuevas tecnologías –sin perder el contacto– y multiplicar los materiales informáticos.

Al conocimiento por el placer

La búsqueda del conocimiento pasa por la curiosidad, la aventura, el misterio, la ruptura, el experimento, la exploración, el sueño, la duda, la imaginación, el ensayo, la desmitificación, el riesgo... no importa la edad, el género, la etnia o la clase social a la que se pertenezca, ni si al final se será considerado artista, científico o maestro.

La responsabilidad de los líderes sociales es transferir y construir conocimiento colectivamente, superando el paradigma de la competencia a favor del paradigma del complemento y la colaboración.

Se debe procurar un amplio acceso y participación procurando romper brechas –incluso la digital– y favoreciendo la equidad y la inclusión. Con autonomía, respeto, ética, capacidad crítica, autoestima y estrategias positivas se puede impulsar un mundo más justo.

Todas las personas tienen derecho a no aburrirse, derecho a disfrutar, a crear, a estar y sentirse bien en la vida cotidiana, a luchar por la excelencia, a aprender con imaginación y profundidad, a entender que la alegría y el entretenimiento contribuyen con el desarrollo humano y social, con el compromiso y el placer.

Notas

¹ En noviembre del 2009, la autora discute el tema de lo lúdico-creativo como estrategia al ser invitada por el programa institucional de Liderazgo con Desarrollo Humano, en el auditorio de la Facultad de Farmacia.

² La Vicerrectoría de Acción Social (VAS), al igual que las otras *vice-rectorías* académicas, se crea en la primera mitad de los setenta a raíz de la reorganización planteada en el III Congreso Universitario. Actualmente su propósito es el de colaborar con las unidades académicas en la organización de sus relaciones Universidad-Sociedad y, dentro de la institución, ponderar el sentido de identidad y pertenencia universitarias y aportar en los procesos internos de formación continua, permanente y para toda la vida. Cumple una función de intermediación, de cúmulo de información, de referencia e intercambio de experiencias exitosas, de seguimiento, monitoreo y evaluación, de impulso a los programas interdisciplinarios e integrales... de apoyo académico en la construcción del conocimiento e impulso a la creatividad.

³ Irónicamente se le llama “la nieta de la Cenicienta”...

⁴ Esta percepción daña profundamente la actividad y a quienes la realizan. Por eso es fundamental no solamente levantar el perfil y la autoestima, sino capacitar en formulación y evaluación de programas y proyectos y en sistematización de experiencias y requisitos de publicación para mejorar el estatus académico y económico.

⁵ En los últimos años se ha logrado incorporar con mucho entusiasmo a más compañeros universitarios, a más investigadores e investigadoras, a más catedráticos y catedráticas, a más unidades académicas de investigación donde ya se coordinan Trabajos Comunes Universitarios y multiplican la extensión docente y la educación continua.

⁶ La regionalización se legitima –igual que el Sistema de Estudios de Posgrado y el Trabajo Comunal Universitario– en el III Congreso Universitario (1973) y la Universidad de Costa Rica (UCR) se convierte en una institución nacional que busca desarrollar las comunidades fuera del área metropolitana. En este momento existen sedes o recintos en Golfito, San Ramón, Tacares de Grecia, Puntarenas, Turrialba, Paraíso, Guápiles, Limón, Liberia, Santa Cruz...

⁷ Ahora se trata de poner el énfasis en el concepto de compromiso y responsabilidad social.

⁸ En el I, pero sobre todo en el II Congreso Universitario, celebrado en el año 1957, la UCR define su vocación interdisciplinaria, con interés en las Ciencias Sociales, cualitativa –no masiva– y humanista –se crean los Estudios Generales– y se discute la necesidad de trabajar con el entorno socio-político.

⁹ Los medios informáticos, mediáticos, comunicativos más revolucionarios permiten la comunicación al instante (celulares, *Skype*, *chat*); la tarjeta de crédito (el consumo indiscriminado internacional) hace a locales ciudadanos del mundo y la redistribución del conocimiento por Internet favorece el conocimiento colectivo siempre que se logre el acceso.

¹⁰ Entendidas como propuestas individuales, ideas creativas, novedosas, extrañas o diferentes de donde puede salir una propuesta colectiva organizada y exitosa.

¹¹ La autora desarrolla las nociones en numerosas publicaciones, teóricas y prácticas, sobre temas tan distintos como valores políticos, ironía y

- autocensura, caricatura o chiste político, iglesia, mujer o historia local, orígenes de la literatura costarricense, literatura infantil... Las propuestas de base se desarrollan en los artículos “Tel Quel: una práctica textual revolucionaria o la semiótica del futuro” (Pérez, 1981b) y “La semiótica de la productividad y la teoría del texto” (Pérez, 1981b).
- 12 Entendida desde el planteamiento del grupo francés Tel Quel (Philippe Sollers y otros) y su representante Julia Kristeva (Kristeva, 1977) y desde Bajtin (1985) y sus discípulos. Kristeva se coloca en la crítica del estructuralismo (neoestructuralismo y post-estructuralismo), con influencia de Claude Lévi-Strauss, Roland Barthes, Michel Foucault, Freud y Lacan.
- 13 La intertextualidad entendida como un diálogo de textos –como prácticas significantes- en un momento y un lugar determinado (sincrónico) y a lo largo del tiempo (diacrónico), como lo concibe la semiótica de la cultura. A nivel de fenotexto (superficie) y genotexto (profundidad).
- 14 Sujeto a *lecturas posibles* marcadas por el contexto, la historia y la cultura, pero también por las condiciones del lector mismo.
- 15 La contradicción, la negación, la diferencia, el espacio de transición, la frontera abierta... llevan en sí la ambigüedad y el “germen” del cambio.
- 16 Se habla de programaciones sociales del comportamiento y de mecanismos ideológicos del estado (Althusser, 1971) como la familia, la religión, la educación... que buscan controlar, mantener el orden, homogeneizar y sujetar el poder sin el uso de la represión y la fuerza. Juega a la autocensura más que a la censura, al convencimiento más que a la dominación directa.
- 17 Las *prácticas textuales* son siempre trabajo y acción. El *texto* no puede ser entendido únicamente como escritura-oralidad (documentos, discursos), sino que los trasciende y los ubica en cualquier espacio o material que produzca sentido en red (relación, diálogo, contacto).
- 18 El sentido se construye en un diálogo-oposición permanente entre lo simbólico y lo semiótico... El ideograma del símbolo y el del signo son trascendidos por el de la productividad (sentido haciéndose sentido).
- 19 Existe en “los y las otras” un horizonte de expectativas que si no se toma en cuenta disminuye o niega el efecto e impacto de la actividad.
- 20 Howard Gardner y su equipo de Harvard plantean la existencia de ocho tipo de inteligencias que todos poseemos pero con diferentes predominios: lingüística, lógica-matemática, espacial, musical, corporal cinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista. Se entendería por inteligencia la capacidad de resolver y proponer problemas y crear productos y ofrecer servicios dentro del ámbito cultural propio.
- 21 Daniel Goleman (Goleman, 2006), para tocar el tema de la inteligencia social, se basa en el desarrollo de las neurociencias y habla de la importancia de la interacción y las relaciones sociales y de dos habilidades básicas la conciencia social (empatía, sintonía, cognición social) y la aptitud social (comportamiento relacional, sincronía, presentación personal, influencia e interés por los demás).
- 22 La colectiva –trabajo colaborativo, conjunto, multidisciplinario- gracias a la interactividad, adquiere su máxima expresión en el ciberespacio. Es una construcción conjunta y maravillosa de conocimiento.
- 23 En el primer caso, se estructura una propuesta particular dedicada a la atención integral universitaria de niños y niñas de 0 a 6 años que complementa a la comisión de centros infantiles laboratorio –donde participan distintas sedes y recintos- y a PRIDENA (Programa Integral de Niñez y Adolescencia). Además se apoyan varios otros proyectos específicos relativos a la educación como los que se realizan en el Instituto de Investigación en Educación (INIE) y otros centros e institutos de investigación y en las diferentes escuelas de las facultades de Educación, Ciencias Sociales, Artes y Letras y Ciencias Agro-Alimentarias. Las áreas de Salud, Ingeniería y Arquitectura y Ciencias Básicas también tienen experiencias muy interesantes pero menos extensivas y diversas.
- 24 Sobre la base de la equidad e inclusión, de la sostenibilidad y redistribución más justa de los recursos –reales y discursivos, concretos e imaginarios- el combate de la pobreza y sus consecuencias, de la discriminación e irrespeto por las diferencias y el cambio de las mentalidades colectivas (mitos estereotipos y prejuicios).

- 25 Los Fondos Concursables de la VAS-UCR (2006-2009) han permitido fortalecer las oportunidades con un apoyo adicional.
- 26 En el proyecto coordinado en San José por Alejandra Segura y Adriana Araya, participan las direcciones y algunas docentes de los Centro y Casas Infantiles de las sedes universitarias.
- 27 En esta oportunidad se comenta brevemente la experiencia de trabajo en conjunto de las cuatro universidades estatales de Costa Rica impulsada por OPES-CONARE, específicamente con el proyecto de **Talleres lúdico creativos**, impulsado inicialmente por la autora de este texto, Jennifer Unfried y la VAS de la Universidad de Costa Rica y asumido con gran interés por las otras instituciones.
- 28 El OPES-CONARE (Oficina de Planificación de la Educación Superior y el Consejo Nacional de Rectores) funciona desde la década de los setenta y está configurado por la Universidad de Costa Rica, la Universidad Nacional, el Instituto Tecnológico de Costa Rica y la Universidad Estatal a Distancia que es la última que se incorpora.
- 29 Tríptico informativo para informar sobre los talleres, preparado por el grupo Proyecto Talleres Lúdico Creativos de Conare.
- 30 La Unidad de Producción Audiovisual de la VAS ha preparado materiales que podrían ser utilizados por los equipos y ya existen materiales preparados en otras unidades mediante trabajos comunales universitarios e investigaciones. Igual deben existir en las otras instituciones.
- 31 Como puede apreciarse cada institución se hace cargo de un taller. Trabajar en conjunto, integrados y compartiendo es el próximo paso cualitativo deseable.
- Asamblea Universitaria. (1973). *Acuerdos originados en el III Congreso Universitario 1971-1972*. San José: Archivo Consejo Universitario. Universidad de Costa Rica (Fascículo, 1973).
- Bajtín, M. (1985). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.
- Consejo Nacional de Rectores [CONARE]. (2009a). *Catálogo de Talleres Lúdico Creativos* (J. Unfried, comp.). San José: Editorial Universidad de Costa Rica.
- Consejo Nacional de Rectores [CONARE]. (2009b). *I Curso de Formadores Lúdico-creativos (programa)*. Heredia: INBIO, 13 de noviembre.
- Goleman, D. (2006). *Inteligencia Social*. España: Editorial Planeta.
- González, H. (2004). Semiótica y teoría de la organización. El discurso de la práctica administrativa. *Filología y Lingüística* 30(2), 111-129.
- Kristeva, J. (1977). *Polylogue*. París: Ediciones du Seuil, Collection Tel Quel.
- Pérez, M. (1981a). *El grupo "Tel Quel". Una práctica textual revolucionaria (o la crítica semiótica del futuro)*. *Kañina*, 5(2), 107-121.
- Pérez, M. (1981b). La semiología de la productividad y la teoría del texto. *Revista de Filología y Lingüística*, 7(1-2), 59-77.

Referencias bibliográficas

- Althusser, L. (1971). *Ideología y aparatos ideológicos de Estado. Reimpresiones*, 12, 74-134.
- Unfried, J. (2009). *La pedagogía lúdico creativa*. En Consejo Nacional de Rectores, Costa Rica [CONARE] (Comp.), *Talleres Lúdico Creativos*. San José: Editorial Universidad de Costa Rica.