

Importancia de los Espacios "Lúdico-Artísticos" Físicos y del Area que se Generan en el Colegio Vijagual

Hamilde Aguirre Díaz.
Gloria del P. Pabón M.

Hay distintas maneras de retomar lo esencial de las investigaciones. Esta se recreará con una narración de ficción, sobre la Importancia de los espacios "Lúdico-Artísticos" tanto físicos como del Area que se generan en el Colegio Vijagual.
JUAN JOSE Y MARGARITA MARIA: UN VIAJE POR PLACER DEL CONOCIMIENTO.

En una vereda, Vijagual; ubicada al norte de Bucaramanga a 30 Kilómetros, viven un niño llamado Juan José y una niña cuyo nombre es Margarita María, los padres de estos niños son humildes campesinos para quienes el trabajo de la tierra es lo más importante obligando a sus hijos a trabajarla sin dejarles tiempo para jugar y expresarse artísticamente de modo que así como las manifestaciones de afecto son una fuente indispensable para dar seguridad



a los niños, igualmente los espacios de juego y arte son espacios vitales para que puedan desenvolverse, acrecentar su vocabulario aprendiendo a expresarse de diferentes formas.

El juego y el arte son actividades lúdico artísticas a través de las cuales el niño se conoce a sí mismo, a los demás en un espacio de libertad que le permite una mayor comunicación y la posibilidad de ser y estar activo frente a la realidad. Pero los padres de Juan José y Margarita María tienen la concepción de que otra actividad diferente a trabajar la tierra es hacer ocio que nada bueno se adquiere y sobre todo no les dará dinero para comprar el alimento. Por esto Juan José y Margarita María no podían asistir al colegio de la vereda en donde la viejita dueña del colegio personificaba al método utilizado por las docentes del colegio: falta de Lúdica y el Arte como herramientas para que fuese el aprendizaje y el conocimiento un gusto y no un hábito rutinario de informes diarios que solo evoquen saber.

Se decía que el ser humano solo logra encontrar su libertad cuando se equilibra su razón y su sensualidad, es por esto que los educadores desde las aulas, están llamados a motivar el niño para que realice juegos y obras de arte, dando como resultado una opción básica para descubrir el mundo, las personas y entre otras las cosas que lo rodean, para toparse con el yo. La viejecita varias veces los había invitado al colegio pero los padres de los niños se negaban a dejarlos concurrir, debido a esto los niños vivían en algunas ocasiones tristes. Pero un día la viejecita pasó con una carta a los padres de Juan José y Margarita María en donde se les exigía que los debía dejar ir al colegio; de otra parte empezaban a escasear los alimentos y a los padres de Juan José y Margarita María no les quedó más opción que llevar los niños al colegio.



Los niños cuando llegaron al colegio se sintieron felices, una viejita les abrió las puertas del colegio y los invitó a pasar la primera semana de bienvenida, fueron los niños muy felices, pero con el pasar del tiempo se empezaron a dar cuenta de la realidad en la que vivían, que eran unos niños pasivos a quienes la viejita no dejaba jugar ni expresarse artísticamente al igual que en su casa todo era estático nunca había expectativa solo los llenaban de conceptos sin importar si los niños captaban correctamente, lo primordial era que la viejita terminara su programa ya estipulado hace años, sin hacer uso de la lúdica y el arte, se impartía un conocimiento falto de gusto para los niños y por esta razón los infantes hacían caso omiso de lo promulgado por el colegio en una palabra era una vida monótona, no había para la comunidad educativa nada nuevo que esperar.



Ludí y Arts, quienes querían mejorar la vida de los niños de Bucaramanga, por ésto pusieron sus ojos en el colegio Vijagual y con varias visitas de observación se dieron cuenta que hacían falta espacios en donde los niños pudieran demostrar sus habilidades motrices y artísticas.

A Juan José y Margarita María les faltaba la chispa que los motivara para superarse por medio del estudio, un deseo o un sueño y aparecieron las dos hadas madrinas Ludí y Arts comenzando a emplear su varita mágica con ciertos toques como encuestas mágicas, talleres lúdicos y creativos, charlas con los padres sobre la lúdica y el arte en la educación de sus hijos, todo ésto apuntaba a que la comunidad educativa vinculara juego y arte en el proceso enseñanza-aprendizaje para obtener así el Tesoro del Saber.



En el colegio se observaba cómo los niños debido a la falta de espacios lúdicos y artísticos se expresan poco, convirtiéndose en niños introvertidos pero hay que contar que ésto se inicia, desde la relación docente-alumno; relación representada en la viejita que sólo se da en el aula para realizar actividades de conocimiento monótonas, rígidas que en los niños solo forman nerviosismo y estrés, es con esta forma de relacionarse que los docentes no pueden ayudarle a los niños a superar sus problemas físicos, psicológicos y cognitivos.

Pero en el país de las hadas en la facultad de Educación de la Universidad Cooperativa de Colombia existen dos hadas llamadas

Juan José y Margarita María se divirtieron y aprendieron jugando, en los momentos de tedio se observaba cuando las hada partían y los pequeños evocaban ciertas expresiones como "Cuándo van a volver a jugar?" " Podemos pintar con las profes?" y así poco a poco la viejita dueña del colegio fue adquiriendo, despertando el espíritu lúdico y artístico, que tenía dormido, convirtiéndose la viejita en joven activa y dinámica que utilizaba la lúdica y el arte dentro y fuera del aula que transformaba el conocimiento en placer.

Con los diversos toques mágicos de las hadas, los padres de Juan José y Margarita María tomaron el tesoro del saber y al igual que los docentes del colegio despertaron su gusto por el juego y el arte colaborando con el proceso de aprender divirtiéndose haciendo de la institución Vijagual un imán que atrae a toda la comunidad educativa en busca del progreso.

Todo cuento tiene su final feliz, en éste caso se trata de conseguirlo pero por falta de recursos, espacios e interés de algunos padres de familia, fue imposible dejar la ludoteca instalada en el colegio Vijagual, caso que entristeció un poco a Juan José y Margarita María, pero los infantes y los docentes de Vijagual se comprometieron en un proceso a largo plazo a realizar la ludoteca, pero toda la comunidad educativa valoró el granito de arena que aportaron las hadas madrinas ya que con sus toques mágicos lograron que la comunidad diera la mirada a la lúdica y el arte como herramientas educativas que logran hacer del conocimiento algo Agradable y certero fortaleciendo la libertad para que cada vez se de lo mejor de la comunidad educativa logrando hacer realidad el Tesoro del Saber, obteniendo así el placer del conocimiento.

Toda la comunidad educativa sacó de sí el niño escondido, imaginó ser y creó un mundo a su acomodo y manifestó angustia, gusto y respeto, admiración por sus obras de arte, no les importa caer, llorar, reír, cantar, bailar para ser niños siendo adultos y niños para poder ser grandes adultos, sin perder el niño creativo que se evoca alguna vez.

