



La pedagogía del dado

Teresa Boi

Camino de educación a la Paz Curso de Formación
25-29 octubre 2017 - Castel Gandolfo (RM)



La pedagogía del dado

Historia, Reflexiones, Diálogo

Teresa Boi - 27 octubre 2017

Articulación de la intervención

1. Breve historia del dado (desde la antigüedad hasta nuestros días)
2. El dado un instrumento
3. La función formativa del juego: fundamentos pedagógicos
4. El arte de amar en Erich Fromm y Chiara Lubich

1. Breve historia del dado

El juego de los dados es uno de los juegos más antiguos de la humanidad. Los dados se usaron en todo Oriente desde tiempo inmemorial, como lo demuestran los hallazgos arqueológicos en antiguas tumbas que datan del quinto milenio antes de Cristo.

Existían también dados cúbicos como, por ejemplo, los que se utilizaban para el juego del Senet en el antiguo Egipto, una actividad tan importante que incluso se observa en los jeroglíficos, desde el 3100 a.C.

Entre los dados más antiguos se encuentran en el Real Cementerio de Ur en el Sur de Mesopotamia (actual Irak) de 2400 a.C.

Heródoto, un antiguo historiador griego, que vivió en el siglo quinto antes de Cristo, atribuyó la invención a los pueblos de Lidia, una antigua región histórica situada en el oeste de Asia Menor.

El juego de los dados se menciona en Rig-Veda, definido como el libro más antiguo de la humanidad y uno de los textos filosóficos y mitológicos más importantes del hinduismo.

El dado también está en la lista de juegos de Buda.

Numerosos hallazgos arqueológicos han demostrado que los dados como juego fueron utilizados por los Esquimales, Mayas, Aztecas, pueblos de África y las islas de Polinesia.

Los dados más antiguos encontrados en Italia se remontan a los tiempos etruscos; Tenían seis caras, eran de marfil y estaban adornadas con letras y no con números.

En los antiguos romanos, el juego de los dados era muy popular. Es famosa la frase “*Alea iacta est*” (el dado está sacado) pronunciada por Gaius Julius Caesar el 10 de enero del 49 aC. La frase todavía se usa hoy para subrayar que una decisión no se puede volver atrás.

2. El dado un instrumento

Desde la antigüedad, el dado era considerado un objeto mágico, usado para predecir el futuro. Quizás, por esta razón, los dados fueron encontrados en las tumbas.

Después, de instrumentos mágicos, los dados se convirtieron en objetos para el juego.

En las obras literarias, los dados a menudo hacen su aparición como símbolo del azar, del repentino cambio de destino o de la fortuna.

En la época moderna se inició a estudiar racionalmente el comportamiento de los dados. Gerolamo Cardano y Galileo Galilei ambos experimentaron con el análisis matemático de los juegos de dados y con el desarrollo de probabilidades y estadística.

Hoy en día los dados son una de las formas más populares y comunes de juego. Es un tipo de juego inmediato, que se puede hacer en cualquier lugar y que no requiere habilidades especiales ni reglas complejas de aprendizaje.

El juego del dado también puede considerarse como un arte, un conjunto de reglas y técnicas, destinadas a activar experiencias cognitivas en vista de ciertos resultados. Es un arte que juega un papel fundamental en la gestión de conflictos y provoca la participación directa y la experiencia.

El valor añadido de este arte no consiste simplemente en obtener algo, sino en hacer algo diferente de lo habitual, sentirse libre de estándares de rendimiento o penalizaciones externas. El juego del dado permite estar abierto a lo nuevo y dejar espacio a la sorpresa y al imprevisto, alienta las opciones arriesgadas, permite correr riesgos, cometer errores, realizar diferentes experiencias de vida para experimentar con nuevas soluciones.

En el juego de dados, las reglas son fácilmente respetadas, ya que no se perciben como imposiciones, sino que son necesarias para el buen funcionamiento de la actividad. Incluso el adversario, el *enemigo*, asume una función diferente como componente indispensable para la implementación del juego en sí: sin su participación, la posibilidad de jugar desaparece.

El juego de dados reduce la agresividad, hasta que pierde su peculiaridad prevaricadora. Puede dar lugar a cambios, puede llevar a cabo la capacidad creativa que se encuentra en cualquier persona que cultiva la curiosidad y ama la sorpresa.

El dado, por lo tanto, es una herramienta para el juego que también se puede utilizar para transmitir mensajes importantes y valores fundamentales;

una herramienta útil dirigida a adquirir reglas y actitudes positivas de manera sencilla e inmediata.

Queremos hablar de esta segunda función del juego del dado.

3. La función formativa del juego: fundamentos pedagógicos

La dimensión educativa y formativa del juego, especialmente en la infancia, es un tema que es objeto de varias reflexiones e investigaciones. Estos estudios han demostrado cómo el juego favorece y potencia el aprendizaje de los niños desde los primeros días de vida.

El juego se considera una técnica pedagógica de animación, útil para desarrollar las potencialidades de cada persona y para valorizar los contextos de aprendizaje cooperativo, basados en el intercambio y la co-construcción del conocimiento.

¿Cómo? Detengámonos en algunos elementos.

El juego facilita el *aprendizaje significativo*, ya que promueve la integración de nuevos conocimientos con aquellos que ya están presentes en el patrimonio cognitivo de cada persona. Este tipo de aprendizaje difiere del aprendizaje mecánico, que se basa en una simple memorización de la información sin vincularla con el conocimiento previamente adquirido (Novak, 2012).

Con un aprendizaje significativo, el sujeto logra dar una estructura reticular compleja y articulada respecto a lo que ya se conoce. La asociación del conocimiento es por asimilación. Un alto nivel de aprendizaje significativo favorece el desarrollo de la creatividad.

El primer estudioso que ilustró la teoría del aprendizaje significativo, fue el psicólogo estadounidense David Ausubel (1988), según el cual, el aprendizaje cognitivo es la consecuencia de la interacción entre tres elementos importantes: el pensamiento, los sentimientos y las acciones. En los procesos de construcción del conocimiento se realiza una función esencial de las emociones.

Además, el juego promueve el *aprendizaje autorregulado* (Zimmerman, 1986), a través del cual las personas pueden gestionar eficazmente su propio proceso de adquisición de conocimiento y establecer de manera preliminar los objetivos que desean lograr, planificando y configurando el propio trabajo. (Bandura, 1986).

Por lo tanto, el juego y el aprendizaje están estrechamente relacionados entre sí: el juego es de hecho una fuente inagotable de aprendizaje. Esta es la razón por la que la actividad lúdica, no solo pertenece a la infancia, sino también a la vida adulta: todos los adultos siempre deberían reservarse la posibilidad de jugar, ya que el juego estimularía su fantasía, sus emociones y su imaginación.

Al profundizar las dimensiones pedagógicas del juego, es esencial referirse a la teoría de Frederch Froebel, un pedagogo alemán al que se le reconoce el mérito de haber valorizado, por primera vez, el juego, considerado previamente como una pérdida de tiempo. Para Froebel, el juego favorece el desarrollo del niño ayudándolo a comprender cómo relacionarse con los demás y cómo descubrir las diferentes formas generales del universo. Es el momento en que se experimenta en el niño la unidad. El juego de ficción le permite penetrar en las cosas, hacerlas suyas, y las cosas penetrar en él (Cera, 2009).

Los objetivos creativos del juego han sido ampliamente destacados por el pensamiento de algunos estudiosos.

Maria Montessori, fundadora del primer hogar de niños en Roma en 1907, estudió, por primera vez, experimentalmente, el efecto de las actividades motoras y material educativo, científicamente organizado sobre el proceso de desarrollo del niño.

Para Montessori hay, en el niño, una inmensa personalidad social, un poder del mundo. El niño está dotado de poderes desconocidos, que pueden conducir a un futuro brillante. Para Montessori, la creatividad de la mente del niño se manifiesta a través del juego, en el placer de las historias y en la creación de materiales (Montessori, 1952)

Una contribución adicional lo dio Rosa Agazzi, quien desarrolló un método pedagógico y didáctico innovador, especialmente para la escuela infantil. Las actividades didácticas debían ser libres y el material didáctico no debía ser preordenado científicamente, sino que, por el contrario, se basaba en un conjunto de *residuos*, material que los propios niños encontraban, recogían y traían a la escuela (Agazzi, 1922).

Para John Dewey, el máximo exponente del pragmatismo estadounidense, es esencial en los procesos de aprendizaje, combinar el momento teórico y práctico y crear talleres como espacios para la creación artística y para el juego. El juego es una herramienta de aprendizaje. Su lema *Learning by doing*, literalmente aprender haciendo, significa aprender a través de la experiencia. Para Dewey, el pensamiento proviene de la experiencia, por lo tanto, la educación es una reconstrucción y reorganización continua de la experiencia personal y social para desarrollar mejores formas de vida (Dewey, 1961).

La investigación de Vygotsky y las más recientes de la psicología cognitiva han demostrado que una buena cooperación proporciona la base para el desarrollo individual. En el juego en equipo, por ejemplo, un niño al principio subordina su comportamiento a las reglas porque es llamado por sus compañeros o el maestro, y solo más tarde desarrolla la autorregulación voluntaria del comportamiento como una función interna: efecto de la interiorización de las reglas. (Vygotsky, 1979).

El proceso de interiorización se ve estimulado por la posibilidad de reflexionar sobre lo que se está haciendo, enfrentarse a uno mismo, aclarar

mejor las propias posiciones defendiéndolas de las objeciones de los demás, explicar para que los demás entiendan lo que se quiere decir.

El conocido psicólogo estadounidense Jerome Bruner, refiriéndose a las teorías de Vygotsky, sostiene que el sujeto, precisamente a través de las relaciones interpersonales, desarrolla las primeras habilidades básicas que, en un segundo momento, interioriza a través del pensamiento y el razonamiento. Los procesos de aprendizaje se producen a través del uso de herramientas específicas, llamadas por el estudioso, *amplificadores culturales* (como la rueda, el telescopio, el lenguaje), que permiten al sujeto desarrollar y potenciar sus propias capacidades.

4. El arte de amar en Erich Fromm y en Chiara Lubich.

Los nuevos desafíos, lanzados por cambios tecnológicos y socioculturales, requieren nuevos modelos educativos que valoricen una relación cercana entre los procesos cognitivos y relacionales. Es cada vez más claro que no basta con ofrecer valores abstractos a los jóvenes, sino que es de vital importancia vivir con ellos una experiencia de valores: la aventura de descubrir la propia humanidad, en la necesidad más intrínseca de amar y ser amado.

En un ensayo publicado en 1957 titulado El arte de amar, el psicoanalista y sociólogo alemán Erich Fromm quería mostrar cómo el amor es un verdadero arte y, como tal, necesita disciplina, concentración, paciencia, supremo interés y humildad. Pero, como se especifica en el prólogo, todo intento de amar está destinado al fracaso sin un desarrollo activo de la personalidad ya que no se puede ser amor sin la capacidad de amar al prójimo con confianza, humildad y valor. El amor es, según Fromm, la respuesta al problema de la existencia humana.

El amor, para Fromm, es un poder activo, un poder que anula las paredes que separan al hombre de sus semejantes; que supera la sensación de aislamiento y separación, que permite ser uno mismo y que preserve su propia integridad. El amor es una actividad, una acción que hace un cambio en una situación existente, que, sin embargo, se puede practicar solo en libertad.

El amor es un sentimiento activo que tiene la máxima expresión en dar. Una persona se da a otro yo, le da lo que está más vivo en él, le da su propia alegría, su propio interés. Con este don enriquece a la otra persona, sublima el sentido de la vida de la otra, sublimando el suyo propio.

Dar significa también hacer de la otra persona un ser que da.

Además del elemento de dar, el carácter activo del amor se basa en ciertos *elementos* comunes a todas las formas de amor: la atención, la responsabilidad, el respeto y el conocimiento.

El amor es preocupación, interés activo en la vida y el crecimiento de lo que amamos. La esencia del amor es trabajar por algo, hacer crecer algo. El

interés y el cuidado implican responsabilidad, estar preparados y ser capaces de responder a la necesidad, expresada y no expresada, del otro.

Para no deteriorarse en la dominación y en el sentido de posesión, la responsabilidad requiere respeto. Respeto, que etimológicamente significa mirar (del latín *respicere*) es la capacidad de ver a la persona como es, de conocer su verdadera individualidad. El verdadero respeto quiere que el otro crezca y se desarrolle según lo que él es, de acuerdo con sus deseos, de acuerdo con sus medios. Si amo a la otra persona, me siento uno con ella, pero con ella tal como es, y no como debería ser para adaptarse a mí (Fromm, 1995).

Incluso el pedagogo brasileño Paulo Freire afirma que "nadie es si niega que los otros sean", "yo consigo ser yo mismo solo cuando los demás consiguen ser ellos mismos" (Freire, 2002)

El respeto es posible, dice Fromm, con independencia y conocimiento: si puedo levantarme sin necesidad de muletas, sin tener que dominar o explotar al otro; pero no es posible respetar a otra persona sin conocerla. El cuidado y la responsabilidad serían ciegos si no estuvieran guiados por el conocimiento y hay muchas maneras o grados de conocer.

El conocimiento como amor no se detiene en la superficie, sino que penetra en lo íntimo. Ésto solo es posible si me puedo anular, para ver a la otra persona tal como es. En el otro me encuentro a mí mismo, me descubro a mí mismo, descubro a los dos, descubro la humanidad común.

Según Fromm, el problema de conocer al hombre va al mismo tiempo con el conocimiento de Dios (Fromm, 1995).

La novedad del Dios cristiano no consiste tanto en creer que Dios existe, sino que Dios es Amor (1 Jn 4: 8,16). Desde el punto de vista ontológico y antropológico, el concepto cristiano de Dios Amor se presenta como un elemento fundamental del hombre, que es un ser constitutivamente llamado al Amor. El Amor como necesidad-sueño universal (Cambon, 2009).

Para Chiara Lubich, fundadora del Movimiento de los Focolares, la educación está injertada en esta necesidad-sueño universal y puede considerarse como la realización del Amor, que requiere que el educador tenga la conciencia de que para educar es necesario amar.

El propósito desde siempre asignado a la educación -afirma en el discurso en *Washington* para la concesión del doctorado *Honoris causa* en pedagogía -, es formar el hombre-relación, que es el hombre icona, la imagen de la Trinidad (Lubich, 2001). Para Lubich, la educación es un proceso de personas en comunión, sobre el modelo de la relación trinitaria.

¿Cuál es la novedad de una educación con las características típicas de dicho modelo?

Al igual que entre las Personas de la Trinidad, lo mismo ocurre entre los seres humanos: cada uno es / se convierte en él mismo solo en la relación libre de amor con otras personas; Yo existo como persona porque me doy. Chiara

Lubich expresa así esta dinámica: *"Sentí que fui creada como un Don para quienes me rodean y quienes me rodean fueron creados por Dios como un Don de Dios para mí. (...) En la tierra todo está en una relación de amor con todo: todo con todo. Es necesario ser el Amor para encontrar el hilo de oro entre los seres"*.

Igual que para Erich Fromm, también para Chiara Lubich, el amor es un arte. Ponerlo en práctica es el primer paso imprescindible que se tiene que dar para desencadenar esa revolución pacífica, pero tan incisiva y radical, que cambia las cosas.

Arte desafiante, con fuertes exigencias... Es un arte que quiere superar el estrecho horizonte del amor simplemente natural, a menudo dirigido casi exclusivamente a la familia, a los amigos. Aquí el amor debe dirigirse a todos: al simpático y al antipático, al guapo y al feo, al de mi patria o al extranjero, de mi religión o de otra, de mi cultura o de otra cultura, amigo o adversario o enemigo que sea. Es necesario amar a todos. Es un amor que nos impulsa a amar a todos, siempre, a ser los primeros en amar, sin esperar a ser amados. Es un amor que considera al otro como a sí mismo, que ve en el otro a sí mismo. Este amor no solo está hecho de palabras o sentimientos, es concreto. Requiere que nos hagamos *uno* con los demás, que se *viva* en cierta manera el otro en sus sufrimientos, en sus alegrías, en sus necesidades, para entenderlo y poder ayudarlo eficazmente.

Este arte de amar vivido por varias personas conduce al amor mutuo: en la familia, en el trabajo, en grupos, en la sociedad. (Lubich, 2005).

Referencias

- Agazzi, R. (1922). *Come intendo il museo didattico nell'educazione dell'infanzia e della fanciullezza*. Brescia: La Scuola.
- Ausubel, D. P. (1988). *Educazione e processi cognitivi*. Milano: Franco Angeli.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bruner, J. S. (1970). *Verso una teoria dell'istruzione*. Roma: Armando.
- Cambon, E. (2009). *Trinità modello sociale*. Roma: Città Nuova.
- Cera, R. (2009). *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento*. Milano: Franco Angeli.
- Dewey, J. (1961). *Come pensiamo*. Firenze: La Nuova Italia.
- Freire, P. (2002). *La pedagogia degli oppressi*. Torino: EGA.
- Fromm, E. (1995). *L'arte di amare*. Milano: Mondadori.
- <https://www.vegasmaster.com/it/storia-del-gioco-dei-dadi/>
- Lubich, C. (2001). Lezione per la laurea honoris causa in pedagogia, Washington, 10 novembre 2000. *Nuova Umanità, XXIII, 3-4 maggio-agosto, n.135-136*, (En.Tr. Lubich C. (2007), *Essential Writings*, New York and London: New City Press).
- Lubich, C. (2005). *L'arte di amare*. Roma: Città Nuova.
- Montessori, M. (1952). *La mente del bambino*. Milano: Garzanti.
- Novak, J. (2001). *L'apprendimento significativo. Le mappe concettuali per creare e usare la conoscenza*. Trento: Erikson.

- Novak, J. (2012). *Costruire mappe concettuali. Strategie e metodo per utilizzarli nella didattica*. Trento: Erikson.
- Vygotskij, L. S. (1979, luglio). Il gioco e la sua funzione nello sviluppo psichico del bambino. Una lezione inedita di Vygotskij,. *Riforma della Scuola*, 41-43, 46-50.
- Zimmerman, B. J. (1986). Development of self-regulated learning: Which are the key subprocesses? *Contemporary Educational Psychology*, 16, 307-313.