

Fonamentació del model lúdic pedagògic

El **model lúdic pedagògic** es basa en la utilització del joc com a estratègia metodològica en què l'infant i l'educador es relacionen en un ambient lúdic.

Per *ambient lúdic* s'entén un ambient d'alegria i de trobada en què es pot convida, participar i expressar-se lliurement. Permet jugar creativament, comunicar-se amb facilitat, crear vincles d'amistat entre persones que comparteixen vivències, interessos i necessitats.

Aquest model es fonamenta en el fet que el joc apareix de manera natural i espontània en els infants. Mitjançant el joc, adquireixen experiències del món que els envolta, aprenen a relacionar-se amb els altres i es coneixen a ells mateixos. En aquest sentit, el joc possibilita espais de llibertat i de creativitat en què tot és possible.

En l'àmbit de la psicologia, les teories cognitives del joc nodreixen el marc teòric de la pedagogia lúdica. Piaget i Vygotsky principalment.

Les pedagogies actives d'aquest segle ens descobreixen que l'infant no és un adult en miniatura ni un objecte passiu.

Les escoles de Montessori, Decroly i Freinet tenen, malgrat les seves diferències, un mateix propòsit: basar els aprenentatges en l'activitat dels infants, donant importància al joc en els diversos estadis de la seva maduració. La nova pedagogia és global en la mesura que té en compte l'infant de manera integral.

El desenvolupament afectiu-relacional-social és, sens dubte, el component bàsic de tot aprenentatge conceptual. En aquest sentit, la pedagogia lúdica dóna molta importància a l'establiment de relacions afectives que permetin a l'infant sentir-se acollit i segur, que se'l consideri com a tal i se li doni la possibilitat d'expressar-se lliurement. D'aquesta manera, es facilita la inhibició dels impulsos agressius.

La pedagogia lúdica es constitueix com un marc teòric d'una pràctica educativa que té com a eixos l'activitat lúdica de l'infant i el joc com a estratègia d'aprenentatges significatius en un ambient lúdic que li dona sentit.

En aquest àmbit de trobada, les variables que constitueixen l'acte didàctic s'interrelacionen mútuament: espai, temps, comunicació, llibertat, creativitat, tendresa i alegria. D'aquesta manera, creen l'ambient adequat per organitzar situacions d'ensenyament-aprenentatge que permetin a l'infant aprendre i créixer.

En el marc de la pedagogia lúdica es planteja l'organització d'un currículum integrador, que es dissenya sobre la base de les teories i els principis pedagògics esmentats anteriorment.

El **currículum integrador** és una organització global, integrada, funcional i consensuada:

- **Globalitat:** marc total organitzacional del fet educatiu. Pot ser interpretada en tres nivells interrelacionats:
 - **Com a marc total.** Aquest nivell té a veure amb el projecte educatiu i el seu disseny curricular, que s'ha d'elaborar com una estructura dinàmica en què tots els elements que el componen tinguin relació, sentit i comunicació entre ells i amb el context.
 - **Com a metodologia globalitzada** (cicle/aula). Accions interdisciplinàries dels equips docents que programin les seves activitats a partir d'una orientació integradora.
 - **Com a experiència d'aprenentatge.** La fa l'alumne i es refereix a la manera global i estructural de conèixer.
- **Integració:** Relació entre les variables del context, les fites/objectius a assolir.
- **Funcionalitat:** Equilibri i relació entre el projecte educatiu, el projecte curricular i les programacions. També hi ha d'haver una interrelació entre els continguts de les diverses àrees curriculars.
- **Consens:** Acceptació, participació i compromís de la comunitat educativa.

Requereix una comunicació eficient, fluida i clara. El currículum escolar és l'organització del conjunt d'aspectes, dimensions i àmbits a abordar en el treball sistemàtic educatiu. Caldrà procurar el següent:

- **Ambient:** Afectuós/Segur. Motivador/Significatiu.
Obert/Dinàmic.

Lloc de comunicació fluida. Compromès amb el context.
Consensuat.

- **Infant:** Coneixement de l'infant i de l'ambient en què es troba.

Concepció del psiquisme com una globalitat en què els aspectes cognitius (pensament i llenguatge), perceptius (sensoriomotriu) i afectius (relacional/social) s'han de comprendre com una totalitat complexa, dinàmica, evolutiva i interactiva en un context cultural. El joc és l'activitat principal de l'infant.

- **Joc:** El Joc es converteix en estratègia en una relació d'ensenyamentaprenentatge.

Per mitjà del joc, l'infant desenvolupa gradualment conceptes, habilitats i actituds. Qualsevol contingut curricular (conceptual, procedimental o actitudinal) es pot transferir a partir del joc. Per tant, les estratègies lúdiques han de ser motivadores, significatives, dinàmiques, participatives i han de donar l'oportunitat de descobrir i crear.

- **Aprenentatge:** L'aprenentatge implica pensar, sentir i actuar. Hi ha aprenentatge quan en una experiència es produeix un canvi que perdura en les capacitats/aptituds de les persones. Per tant, es produeixen canvis en l'estructura de la personalitat. El punt de partida de tot aprenentatge escolar és la consideració dels esquemes cognitius previs de l'infant, dels seus interessos i necessitats, del grau de rellevància dels continguts i del clima motivador.

- **Educador:** Actitud de canvi. Coneixement i pràctica d'estratègies lúdiques. Organitzador de l'ambient lúdic.