**"Reflexiones pedagógicas acerca de las primeras infancias”**

ENTREGA DOS. “Objetos Lúdicos”

 La Escuela en sí misma tiene sus propios ritos que organizan y dan confianza en la cotidianeidad. Y son los ritmos que dan esos ritos los que se desdibujan en el hogar. Imaginemos por un momento esta escena durante la pandemia: un niño o niña se prepara para hacer una tarea, el horario… puede ser cualquiera y el lugar… donde haya espacio en la casa.

 Rito y ritual… las diferencias entre ambos conceptos son ambiguas y débiles. El rito es la senda por donde avanza la ceremonia, es una costumbre o acto que se repite siempre de forma invariable; y el ritual, los diferentes pasos que el caminante da para avanzar por ella. Dicho de otro modo, el rito sería el camino y el ritual el modo y manera de recorrerlo. Los rituales se valen a su vez de los símbolos, a modo de código/señal visual, para que los caminantes iniciados sepan por dónde circular con mayor seguridad.

 Y bellamente, Antoine de Saint Exupéry en EL Principito nos habla:

 *“Al día siguiente volvió el principito. -Hubiese sido mejor venir a la misma hora -dijo el zorro-. Si vienes, por ejemplo, a las cuatro de la tarde, comenzaré a ser feliz desde las tres. Cuanto más avance la hora, más feliz me sentiré. A las cuatro me sentiré agitado e inquieto; ¡descubriré el precio de la felicidad! Pero si vienes a cualquier hora, nunca sabré a qué hora preparar mi corazón… Los ritos son necesarios. - ¿Qué es un rito? - dijo el Principito. –Es también algo olvidado –dijo el zorro-. Es lo que hace que un día sea diferente de los otros días; una hora, de las otras horas.”*

 Inspirados en la propuesta del libro “Objetos lúdicos mediadores de ternura” de Elena Santacruz (2020) diremos con ella: *“Recuperamos rituales que nos humanizan cuando redescubrimos y aprendemos a valorar aquellos objetos que nos acompañan a diario y que, por estar siempre disponibles, pasan desapercibidos.”*

 Los objetos lúdicos no son simplemente objetos para jugar… son algo más. Forman parte de un ritual, son símbolos que representan “*que el otro está ahí”.*

Retomando algunas ideas de Luis Eduardo Martínez sobre la “Pedagogía del asombro” diremos con él que *“nuestros sentidos saltan de estímulo en estímulo perdiendo su propia capacidad de descubrimiento, de tornarse activos, artesanos, creadores. Todo gira en torno a una renovada promesa de satisfacción que llega siempre desde el otro lado de nuestros deseos. Y así, con los sentidos apelotonados de estímulos y el alma anhelante, hemos ido perdiendo la capacidad del “gusto” propio.”*

Las cajas son objetos que guardan otros objetos y que remiten a la idea de un espacio interno. Las cajas pueden sugerir, provocar, insinuar, imaginar aquello que está escondido en sus paredes. Las cajas guardan, cuidan, atesoran, esperan. Puede ser una caja con agujeros para espiar o con hilos salientes que al tirar de ellos nos presentan un objeto. En cada uno de estas escenas, el factor sorpresa nos mantiene atentos y sobretodo abre la capacidad de imaginar de quien está esperando lo que viene…

 En la búsqueda de objetos lúdicos, los materiales con los cuales están diseñados también es una provocación. La elección del material no debería ser casual sino causal. Preguntarnos para qué y por qué elegimos una base rugosa o aterciopelada, rígida o flexible, fría o cálida es darle sentido a la búsqueda de ese fantasma escondido en el objeto que podrá salir atravesando los bordes.

 Los objetos lúdicos son creados para ser jugados y en ese jugar también se permite destruirlos y desarmarlos porque es en el juguete donde el niño materializa sus fantasías.

,

**Es muy probable que no haya información nueva en estas páginas, porque de lo que se trata es de provocar el asombro, la sorpresa que nos dispondrá para lo que vendrá.**

CONCEPTOS CLAVES PARA PENSAR:  **RITO Y RITUAL – OBJETOS LÚDICOS – PROVOCAR - ASOMBRO – CAJAS QUE GUARDAN – FACTOR SORPRESA – MATERIALES- FANTASIAS**