



LUDIQUE ET SOCIÉTÉ QUE NOUS RE-CRÉONS

Dr. Prof. Raimundo Dinello

Ludique :

L'impulse ludique est un attribut de la nature humaine, ainsi, chacun prend l'enthousiasme pour s'émouvoir, désire suivre la curiosité et s'expérimenter dans les jeux. Le jeu est l'acte social de la dite impulsion que se transforme en activité d'ingéniosité et de plaisir. Le jeu donne une attraction à l'activité globale que stimule la croissance de chacun. En jouant nous nous complaisons dans la joie et nous essayons de nous entendre mutuellement. Ainsi comprise, l'implémentation ludique représente une dynamique initiale d'exercices psychophysiologiques, autant pour les activités récréatives que pour les apprentissages cognitifs et dès lors pour un programme d'intégration sociale.

Quand nous entreprenons une analyse de la résonance sur la personne, l'impulsion ludique apparaît comme un dynamisme de forces instinctives, qui permettent au sujet d'émerger socio culturellement. Au contraire, elle serait éclipsée par les relations de dépendance et le stress: planifier le chemin par lequel on marche c'est comme une régulation de croissance, il se fait au niveau de la nature biologique, de la réalité psychologique et de l'intégration sociale.

L'impulsion ludique nous apporte l'intérêt de l'inconnu, éveille la joie d'apprendre, motive le cerveau pour imaginer et comprendre. Elle est la vitalité, porte le désir, éveille le génie, elle se trouve aussi à la base de l'humeur et de l'organisation de la connaissance. Elle a été reconnue comme le début des apprentissages spontanés mais est aussi à la base des apprentissages systématisés et elle peut intégrer une séquence méthodologique. C'est un facteur de l'énergie du sujet: a) biologiquement, elle est une force de croissance; b) anthropologiquement, elle est une dynamique d'apprentissages; c) sociologiquement, elle est une tendance d'interchanges et d'intégration culturelle.

Néanmoins, dans certains milieux d'instruction, il existe une réticence au jeu. Historiquement, l'origine de la mise des enfants en école est comme une réponse à l'interrogation: Que faisons-nous avec les enfants? S'ils n'apprennent pas avec leurs parents un travail ou s'ils n'apprennent pas les normes d'un savoir-vivre ensemble; alors, une nécessité de créer une structure spéciale s'impose. La religion veut qu'ils ne soient pas oisifs, les États ont besoin de former les nouvelles générations au travail productif et dans l'actualité, la société -prise comme une institution globale- rappelle en permanence qu'il est mieux de se préparer afin de résoudre l'avenir.

L'enfance, quand elle n'est pas utile pour le travail productif, dispose d'un temps pour jouer. C'est ainsi que les jeux sont "l'affaire des enfants". D'un côté on joue, de l'autre, on est sérieux car on travaille. Bipolarité qui existe dans l'histoire au point qu'aujourd'hui même, devant un adulte qui ne travaille pas, nous nous demandons dans quelle société il vit et devant un enfant qui ne joue pas, il nous semble qu'il doit être malade. Tous deux semblent être désajustés aux temps de vie.

Le processus d'instruction est conçu comme une préparation aux activités et obligations de l'être adulte, mais nous savons que le grand plaisir des enfants est de jouer: ainsi se pose la problématique de comment joindre les deux aspects. Ce qui a induit la récente formalité du "jeu-travail"-: une activité s'organise, dans l'apparence de jeu mais en réalité, c'est en vue du travail à accomplir; souvent encore sous forme d'apprentissages de matières de connaissances. L'intention centrale est l'apprentissage en fonction de la préparation pour l'emploi et la tentative est de s'appuyer sur la confiance qui aide à croire qu'il est possible d'apprendre en jouant.

En réalité, cela se situe dans la normativité, en cherchant une complémentarité entre la nature humaine et la culture en vigueur. Jouer et travailler sont deux concepts d'un même processus évolutif d'intégration sociale. Il est important de les différencier afin d'approfondir leur signification et donner les possibilités à l'individu -sujet- d'arriver à être lui-même; et aussi de pouvoir intégrer les deux aspects dans une proposition pédagogique.

Les jeux ont leur espace reconnu dans l'ambiance familiale et dans les ludothèques, ainsi qu'à la récréation dans les écoles mais peuvent aussi être de la partie dans une séquence méthodologique afin d'assurer les apprentissages, toujours à condition de respecter la nature de l'élan ludique; il s'agit alors de comprendre les diverses formes des processus interactifs. Dans les ludothèques, on joue parce que l'enfant est un "petit", celui qui peut expérimenter la joie d'ici et maintenant, y compris apprendre à s'intégrer à la communauté des enfants et des jeunes. À l'école, on joue parce qu'il est nécessaire d'alterner la récréation avec la concentration cognitive. Mais les activités ludiques sont un facteur méthodologique parce qu'au bout d'une séquence se construisent les connaissances et elles permettent aussi d'assurer une compréhension des principes de partage de la vie socioculturelle, étant donné que les jeux apportent l'imaginaire et la joie d'apprendre.

Apprentissage et société :

Depuis le milieu du XXe siècle, la société accepte globalement de vivre le présent, sortant d'une tradition où le passé donnait les références pour préparer l'avenir, mais la valeur du présent lui-même pouvait difficilement se comprendre. Plus précisément, le temps libre naît de la valeur du présent. La récréation du jeune et de l'adulte surgit du temps libre qui n'est pas institutionnalisé et dès lors, la personne peut lui donner un usage personnel.

Étant donné les grandes avancées technologiques, l'homme a plus de temps de vie, les temps de production et d'entretien se sont écourtés, ayant un moindre coût global (alimentation, habillement, habitation...). Ceci a permis à d'innombrables citoyens de se poser la question de quoi faire avec le temps libéré. Pour beaucoup, c'est une possibilité de se former encore afin d'accéder aux meilleurs bénéfices de la civilisation et il est à constater que ceux qui ne le comprennent pas restent dans un statut incertain qui souvent les amène lentement à s'installer dans la routine de s'appauvrir ; en suivant, évidemment, les critères régulant des différences socioculturelles.

Dans la dynamique accélérée de la société globale, chaque fois, il y a plus à étudier, plus d'options afin de se développer et s'instruire. Néanmoins, on constate aussi moins de désir d'entrer en salle de classe. Un paradoxe? Même en étant conscient de la nécessité d'apprendre plus, chaque jour il y a plus d'enfants et de jeunes qui refusent l'école ou la continuité des études. Socialement, la différence entre ceux qui apprennent beaucoup et ceux qui abandonnent la formation est chaque jour plus grande.

On rencontre également ceux qui enseignent de la même manière qu'ils apprennent en tant qu'élèves. La société avance si rapidement qu'un certain nombre seulement peuvent se mettre à jour avec les connaissances et nouvelles réalités sociales. Avec ces disparités, l'Institution pédagogique entre en crise. Si nous ajoutons encore l'injonction que "tous ont le droit d'apprendre", le conflit se transforme en problématique sociale, y mettant en évidence les responsabilités politiques fondamentales pour ceux qui administrent le système scolaire et la formation professionnelle. On peut alors fréquemment constater un déphasage inquiétant.

Pourquoi beaucoup n'apprennent pas? Où la pédagogie peut-elle s'inspirer afin de résoudre la crise?

- a) Une voie pourrait être de faire l'observation de comment les enfants apprennent spontanément et assurent ainsi leur croissance.
- b) On pourrait aussi analyser les situations d'apprentissage afin de corriger les situations proposées qui créent des difficultés à la scolarisation.
- c) On pourrait prioriser l'essai de nouvelles dynamiques méthodologiques afin que tous puissent avoir la possibilité d'apprendre, tel qu'il est proposé dans la Déclaration des Droits universels.

Essai Méthodologique :

1. Nous pouvons observer un groupe d'enfants lors des situations ludiques: quand il joue, l'être humain est joyeux et se dispose à l'apprentissage. C'est la première phase de la méthodologie, le défi de comprendre et la joie. S'il n'y a pas de perspectives d'apprendre, l'être humain s'ennuie.
2. Quand existons-nous? Avons-nous la possibilité d'essayer une expression propre ou faut-il nous limiter à apprendre dans la dépendance des autres? S'il n'y a pas un espace où vivre une expérience d'apprentissage, c'est ressentir une négation de soi-même. S'exprimer, c'est exister. L'expression créative est la deuxième phase de la séquence méthodologique.
3. Étant donné que l'apprentissage est une modification, se pose alors la question : J'apprends quoi? C'est le conflit pédagogique qui initie l'approfondissement de l'apprentissage. Déterminer le conflit pédagogique, c'est la troisième phase de la méthodologie. Les doutes, les inquiétudes font se développer le processus de construire des connaissances et d'affirmation de soi.
4. Il est nécessaire de reprendre les éléments avec plus de précisions. On peut s'appuyer sur la méthode scientifique : l'observation, l'hypothèse, l'expérimentation ou des essais en recherchant plus d'informations, afin de tirer des conclusions. La quatrième phase de la méthodologie est l'observation, l'information et si possible l'expérimentation. C'est apprendre à s'organiser dans la connaissance.
5. Après avoir expérimenté, créé et analysé, il y a des éléments qu'il est nécessaire d'articuler dans une systématisation de la pensée. Il s'agit de transformer en concept la nouvelle connaissance ou de classifier des principes ou encore de comprendre mieux l'adhésion aux valeurs humaines. L'articulation, c'est la cinquième phase de la méthodologie.

Pour notre recherche-action-formation, les expériences interculturelles développées avec des enfants et jeunes immigrés à Bruxelles (Belgique) ont été très importantes; de même que la Formation continue des Enseignants à l'Ecole Normale de Neuchâtel (Suisse); les essais à l'Education Infantile à Santa Maria (Brésil); la formation des Educateurs et des Enseignants à

l'Université de Taudil (Argentine); l'Orientation pédagogique à l'École fondamentale du l'Institut Nersessian à Montevideo (Uruguay); l'interaction des enfants lors des Projets Sociopédagogiques et la formation des étudiants à l'Université de Uberaba (Brésil); le développement des ludothèques à Bucaramanga (Colombie); la formation permanente des Enseignants spécialisés à Lausanne et Lavigny (Suisse); l'évolution permanente de l'Education Infantile dans les Centres Educatifs de Montevideo et de Progreso (Uruguay).

À travers toutes ces expériences, la séquence méthodologique a été clarifiée et confirmée et nous avons accompagné en insistant sur la précision du langage qui universalise ces diverses applications de la proposition méthodologique.

Suite aux jeux et à l'activité d'expression, apparaissent clairement une prédisposition pour apprendre et l'aisance des interactions. C'est un processus pédagogique qui a l'enseignant ou l'éducateur comme référent habituel. C'est lui qui peut orienter la recherche de connaissances et qui favorise les situations d'apprentissage afin d'arriver à l'articulation conceptuelle. Dans cette proposition pédagogique, l'apprentissage est vécu dans une culture de la découverte, du langage quotidien et de la relation des enfants avec leur milieu de vie.

À travers le processus d'articulation de l'impulsion ludique avec l'univers culturel se réalise un développement de sensibilité et de rationalité. L'apparente difficulté de la composition hétérogène du groupe se transforme en variable positive, étant donné les possibilités d'interactions qui invitent tous à apprendre. Il est aisé de voir que celui qui ne sait pas s'informe auprès de celui qui a la connaissance et aussi que l'enfant "petit" apprend du plus âgé. Mais en affinant l'observation, on peut voir combien celui qui connaît apprend plus en re-expliquant à celui qui a besoin de nouvelles informations. Au travers des diverses formes ludiques, tous entrent dans le jeu du champ proximal d'apprentissage. L'apprentissage devient un processus créatif.

Enseignants, éducateurs, animateurs assument les thèmes des matières de connaissances ou les principes de l'éthique à travers une expression de théâtre, de chant et musique, une expression plastique..., car ils expérimentent la découverte, que de l'intérieur du sujet surgit le cheminement des apprentissages. C'est une méthodologie qui grâce à l'impulse ludique et par l'expression créative arrive à une articulation avec des connaissances et des valeurs humaines.

* **Dr. Prof. Raimundo Dinello**

- Docteur en Sciences Psychologiques –Orientation Pédagogique- ULB Bruxelles.
- Ex-profesor de Sociología de la Educación de la Universidad Libre de Bruxelles.
- Professeur de Sociologie de l'Éducation à l'Isef/Udelar/Maldonado/Uruguay.
- Email: mundodin@adinet.com.uy

Bibliografía:

Max Scheler: "L'Idée de l'Homme" 1914

Lev Vygotsky: "Pensée et Langage" 1934

George Gurvitch: "Déterminismes Sociaux et Liberté Humaine" 1955

Paulo Freire: "Educación como practica de Libertad" 1955

Levis Strauss "La Pensée Sauvage" 1962

Noam Chomsky: "Language and Mind" 1968

Edgard Morin: "La Complexité Humaine" 1994

Raimundo Dinello: "Artexpression et Créativité" 2006