



Cuidar las fuerzas vitales de los niños pequeños

por Renate Breipohl

¿Qué son las “fuerzas vitales”?

Se tiene tendencia a relacionar el concepto de fuerzas vitales con la cantidad de energía, vitalidad o actividad física que presenta una persona, y aunque es cierto que las fuerzas vitales pueden manifestarse en cierta manera entre estos aspectos, obtendremos una descripción más precisa si consideramos primero las fuerzas vitales en la naturaleza y después nos volvemos a fijar en el ser humano. El contenido mineral de la naturaleza se ha investigado en profundidad a través de las ciencias naturales. La naturaleza, en lo que concierne al mundo vegetal, está compuesta de aire, luz y del calor del sol; estos elementos son los que hacen posible la vida en la tierra y son condición necesaria para plantas, animales y humanos. La investigación científica no ha sido capaz de explicar el fenómeno de la vida, pero podemos hacernos una pequeña idea si observamos el crecimiento de las plantas: el desarrollo de una semilla hasta convertirse en flor, o el equilibrio de fuerzas que tiran hacia abajo y empujan hacia arriba. Se esconden muchos secretos en el crecimiento de un niño. Llamamos “fuerzas vitales” a todo lo que funciona entre bastidores para sostener a un organismo vivo, lo hace crecer y evita que caiga en la condición del mundo mineral, que es la condición de la muerte.

La pedagogía Steiner considera las fuerzas vitales como una parte del mundo espiritual que trabajan en beneficio del ser humano. Y creemos que el ser humano está conectado con el mundo de las plantas y sus ritmos, a través de las fuerzas vitales.

Puede continuar leyendo el artículo en:

www.escolawaldorf.edu.mx/espacio_informativo/index.php/tra_bajo_manual/34-cuidar-las-fuerzas-vitales-de-los-ninos-pequenos
Fuente: www.waldorflibrary.com/articulos-en-espanol/1275-cuidar-las-fuerzas-vitales-de-los-ninos-pequenos

¿El destino del mundo en mis manos?

Los juegos electrónicos, foco principal del mundo de los medios

por Andreas Neider

La computadora y el Internet están remplazando a los medios de mayor influencia (cine, televisión) a través de los juegos. El desarrollo de estos requiere continuamente un hardware nuevo, más veloz y condiciones únicamente exigidas en el ámbito militar. Esta industria mueve cada año miles de millones de euros.

Mejor jugar uno mismo que mirar películas

El grupo destinatario de las películas con juegos está compuesto por jóvenes de entre 12 y 20 años, que prefieren participar en la pantalla en vez de «sólo» mirar una película, con un promedio de 1/2 a 2 horas, algunos hasta 10 horas diarias conectados a la red, cuya consecuencia es una adicción al juego que ya provocó la muerte en algunos casos. Para casi todos los juegos existen reglas complejas a las que los niños y jóvenes se someten con gran entusiasmo.

Prohibiciones que no son respetadas

Hay casos en que se menciona el USK (organismo de la industria del software de entretenimiento con fines autoregulatorios), que los subdivide y aprueba según las edades. Uno de los estudios demostró que un 60% de los jóvenes ya jugó en juegos no aptos para su edad, y que el 75% puede conseguirlos sin dificultad. Para un análisis de los juegos debería considerarse ante todo el hecho de que todos los juegos están programados según la misma lógica, que es la de la computadora. Detrás del plano visual de estos juegos, se puede comprobar que un juego “apto” para 6 años, que tiene como meta destruir la mayor cantidad de enemigos no se diferencia casi nada, en lo que respecta a su principio y sus reglas, de un juego de acción para mayores de 12, ni tampoco de un brutal juego de acción “apto” para mayores de 16 años.

Contenidos

Si se considera únicamente la imagen perceptible, se puede diferenciar entre:

1. Juegos de acción, de estrategia, de roles y deportivos. Aquí se trata siempre de vencer o matar a un contrincante imaginario, utilizando mayor o menor violencia.

2. Juegos de aventuras, de destreza, de lógica o de inteligencia, donde el jugador debe solucionar un problema, utilizando su inteligencia.

3. Juegos de simulación, donde se imitan procesos reales de la vida práctica o técnica.

Los muchachos y los jóvenes prefieren los juegos del primer grupo; niñas, mujeres y adultos prefieren los juegos de la 2ª y 3ª categoría.

Ausencia de empatía

Al igual que en los juegos de inteligencia, aquí nunca se trata de comprometerse de manera comprensiva o empática, como, por ejemplo, cuando se mira una película o se lee un libro. Jürgen Fritz, un científico que estudió los efectos de los medios, opinó: «no es fácil demostrar el efecto nocivo de los juegos electrónicos señalando sus consecuencias negativas, pero se puede indicar la ausencia de la empatía». El contrincante en el juego no produce ni simpatía ni compasión. Enemigos virtuales no conocen los sentimientos, no poseen empatía. Su obrar se guía únicamente por algoritmos programados. A esto tienen que atenerse los jugadores si quieren ganar. Y lo obedecen porque el sentimiento de satisfacción que quieren vivenciar durante y después del juego depende de la falta de empatía. Asimismo, llama la atención que la publicidad para muchos de estos juegos se presenta en un estilo similar a las películas cargadas de emociones, sin embargo, la gráfica de ninguna manera concuerda con las representaciones de las figuras en los juegos. Aquí se trata de estimular emociones que en el juego mismo no son activadas.

La disociación de las fuerzas anímicas: el corazón «helado»

¿Qué mueve a estos niños y jóvenes, especialmente varones, a adentrarse en el mundo de estos juegos? El joven transita durante la pubertad por una fase de gran inseguridad, sobre todo en el ámbito emocional, en busca de su propia identidad. La oferta de los juegos es clara: aquí no se trata de controlar el propio mundo afectivo; al contrario, se evita la esfera empática. El jugador puede demostrar que es capaz de dominar las situaciones más difíciles, por más violencia que fuere necesaria. Al final del juego, siempre puede leer la frase: «Eres un héroe, has logrado cumplir la difícil misión». En muchos juegos, sobre todo en los de fantasía y ciencia ficción, aparece el mensaje con efecto publicitario: «¡El destino del universo se halla en tus manos!». Se le sugiere al jugador que con su «hazaña» virtual ha contribuido al progreso de la humanidad, engañándolo. El joven se interesa por el mundo y su destino, pero esto no se produce en lo más mínimo, ya que por la virtualidad de estos juegos se excluye la esfera del sentir de la persona. Cuanto más tiempo se mueven los participantes en el mundo virtual escapista, tanto más se alejan de la realidad social. Esta realidad social requeriría modificación y dominio de la propia esfera emotiva. Se evidencia cada vez más que los juegos de ordenador se aprovechan de una posición anímica inicial del hombre moderno, y la acentúan aún más. Es la que Rudolf Steiner frecuentemente describe como «separación de las fuerzas anímicas», (pensar, sentir, voluntad). Es el hombre quien tiene que procurar mantener unidas estas fuerzas anímicas, que tienden a separarse cada vez más. Estas fuerzas del alma se tornarían destructivas para él, en caso de no activar positivamente sus fuerzas anímicas. «Únicamente darse cuenta de este hecho posibilita que, en un futuro, la humanidad pueda mantener vivas sus fuerzas».

Luchas en la propia alma

Al observar el mundo de los juegos virtuales desde el punto de vista de la Pedagogía Waldorf, reconoceremos lo dramático de la situación.

Estas batallas y luchas se suceden continuamente en el mundo de los juegos del ordenador, pero sólo son imágenes virtuales de esta lucha interna, que al hacer caso omiso del aspecto emocional del ser humano, impiden la armonización de las fuerzas anímicas, tan anheladas y necesarias para el progresivo desarrollo de la humanidad.

Para finalizar, una acotación pedagógica: Perceval tuvo que sostener arduas luchas en su camino hacia la compasión. También la juventud de hoy anhela estas posibilidades. Brindemos las condiciones para que los jóvenes no quieran buscar su camino en mundos virtuales, sino en nuestro presente terrenal.

Los niños desarrollan el pensamiento lógico abstracto e ilimitado entre los 12 y los 15 años, según Piaget, y adelantar la intelectualidad y usar el ordenador antes de estar preparado realmente puede producirles dependencia y hacer que sean personas emocionalmente frías, calculadoras e insensibles.

Fuente: Revista de la Asociación de Centros Educativos Waldorf-Steiner de España, año X, núm. 24, noviembre 2016. pp. 40-41.

Dibujo de formas en el currículo Waldorf

El dibujo de formas se enseña como asignatura de primero a quinto grado; consiste esencialmente en el dibujo a mano alzada de formas que no constituyen representaciones. Se estableció como una asignatura totalmente nueva cuando Rudolf Steiner la introdujo en la primera escuela Waldorf en 1919. Hasta hoy en día se mantiene como algo nuevo, en el sentido de que todavía estamos descubriendo aspectos nuevos y diferentes aplicaciones del dibujo de formas.

Una de las reglas de oro en la pedagogía Waldorf es: primero el movimiento. La clase de dibujo de formas lleva al niño a la vivencia del movimiento en las formas, el gesto formativo en las cosas creadas por la naturaleza y por los seres humanos. La habilidad implicada en el trazo de las formas, así como los sentimientos que emergen mientras se traza con la mano o el cuerpo una forma, son movimientos interiores que, a su vez, despiertan la conciencia del espacio y estimulan la percepción de elementos propios de la experiencia espacial, como la simetría, el contra movimiento, la repetición, la gradación en ascenso o descenso. El dibujo de formas ayuda a los niños a orientarse y a moverse adecuadamente en el espacio, particularmente a aquellos que tengan algo extremadamente unilateral en su naturaleza.

En el primer grado, el dibujo de formas busca despertar en los niños el sentido de la forma, lo cual los prepara para aprender a escribir y leer. Las líneas rectas y curvas son el punto de partida de esta asignatura. En segundo grado, la práctica de la percepción interior consiste en dar a los niños la mitad de una forma simétrica y dejar que ellos mismos completen la mitad que corresponde. Para hacer eso deben estar activos interiormente (imaginación) y deben sentir que la estructura que se les ha dado está inacabada. En tercer grado practican con “simetrías asimétricas” libres. Ahora han de descubrir las formas apropiadas correspondientes, de una manera libre. En cuarto grado se avanza en la imaginación del espacio; para ello se necesita mayor conciencia y concentración, pues ahora las líneas se cruzan en diferentes ángulos. Cuarto grado es un resumen y una integración de todo lo que se ha aprendido en el dibujo de formas. En quinto grado, el dibujo de formas es absorbido por el dibujo geométrico. Otra vez, el punto de partida pueden ser las polaridades de las líneas recta y curva. Se comienza con dibujos a mano alzada, sin compás ni regla. En sexto grado, los niños han llegado a la “edad de la causalidad”, que requiere una precisión en su dibujo: es oportuno introducir los instrumentos.

En séptimo grado trabajan los estudios de luz y sombra. Los alumnos de esta edad necesitan la perspectiva y los ejercicios que involucran el punto de fuga desde distintos enfoques, puesto que están buscando su punto de vista, propio e inequívoco. Se ven los dibujos de sólidos atendiendo a la proyección de la sombra. En octavo grado culmina la segunda fase (la primera culminó en cuarto grado) de las clases de dibujo; éste se combina en la geometría con estudios de proyección y perspectiva y se da paso a la tercera dimensión con la construcción de los sólidos platónicos. Se presenta el dibujo con la proporción áurea (establece que la relación entre lo pequeño y lo grande es la misma que la relación entre lo grande y el todo; se aprecia mucho en las pinturas del Renacimiento). En noveno grado, los jóvenes desarrollan una conciencia de lo complementario en las artes: el cultivo de la estética por sí misma es expresión de sentimientos interiores, mientras que la transformación de materiales responde a requerimientos prácticos en el mundo (como en los carteles) y la observación precisa es base para el juicio equilibrado.

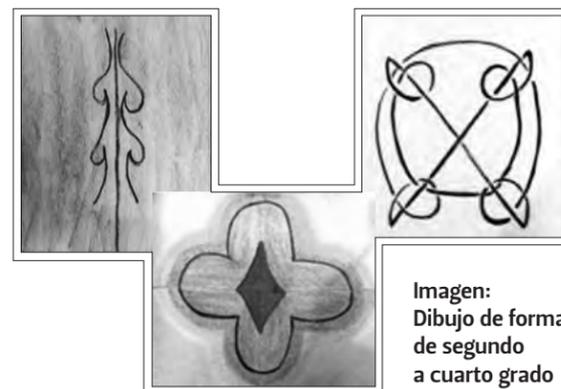


Imagen:
Dibujo de formas de segundo a cuarto grado

El sentido del arte en la educación

Felix Zimmermann

En la educación Waldorf, el arte está presente en cada actividad escolar y no como una materia aparte. A diferencia de otras pedagogías, el arte en la educación Waldorf no se concibe tan sólo como un medio de expresión para el niño, sino como una actividad formativa, tanto en el desarrollo de las relaciones externas del niño como en el desarrollo del mundo interno de su alma.¹

La ciencia, el arte y la religión, elementos universales de la existencia humana, guardan una estrecha relación con tres propiedades esenciales del alma – el pensar, el sentir y la voluntad. Éstas, a su vez, están íntimamente ligadas, pues el sentir une al pensar con la voluntad activa. Ahora bien, un acto requiere de un sentir profundo para llegar a manifestarse. Para ilustrar esto consideremos la situación, más bien lamentable, del medio ambiente: el puro conocimiento de los problemas sobre contaminación o del uso de la energía no genera por sí sólo un cambio en nuestro actuar. Es únicamente el sentir – el amor por la naturaleza, los escrúpulos de cada persona – lo que frena el comportamiento negativo e impulsa el positivo. Sin el sentir, uniendo el pensar con la voluntad, se genera un abismo entre ideas y actos.



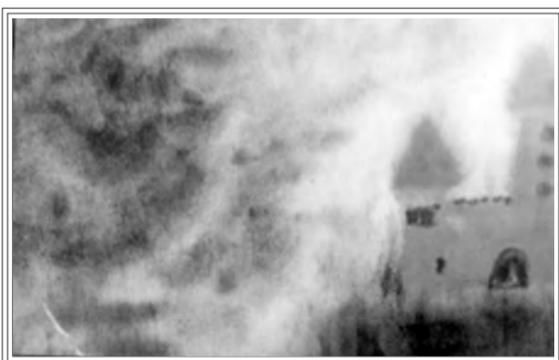
La música forma parte esencial del currículum

Foto: Alberto Ramos

Las actividades artísticas tienen muchos aspectos y efectos. Son esas características las que, en general, utilizamos para formar el sentido estético – el sentido de la belleza y la fealdad, la armonía y la desarmonía, sobre las relaciones en sus múltiples expresiones, sobre lo esencial, sobre las manifestaciones de la vida, sobre la realidad y el engaño, sobre lo vivo y lo muerto, sobre lo anímico y lo espiritual. Con el sentido de la estética el ser humano es capaz de juzgar coherentemente y pensar vivamente. Así, inicialmente nuestros juicios y opiniones surgen del sentimiento, y luego el pensamiento analiza lo que hemos sentido. Las relaciones que nos afectan provienen del sentido estético – mientras más nutritiva sea la formación estética, nuestro pensamiento será más capaz, variado y lleno de fantasía. Incluso el pensamiento científico necesita de la fantasía, de ideas y ocurrencias no convencionales para avanzar.

Mientras más nutritiva sea la formación estética, nuestro pensamiento será más capaz, variado y lleno de fantasía.

En el alma de un ser humano con un bien formado sentido de la estética surgen necesidades específicas. Armonizar situaciones caóticas, ejercer acciones concretas para corregir aspectos negativos, son sólo ejemplos de tales necesidades. Tal afán no es necesariamente consciente, puesto que existe en la sensación y es parte de la personalidad. La sensación de falta de armonía aumenta en el alma hasta convertirse en malestar profundo. Surge entonces la imperiosa necesidad de cambiar las cosas, lo que impulsa a un despertar de la voluntad. Es este proceso precisamente lo que ilustra el hecho de que el ejercicio artístico del alma fortalece la voluntad.



Clase de Acuarela en 4° grado

Foto: Ruby Gonsen



Modelado en barro para la clase de Zoología – 4° grado

Foto: María Elena Garza

El ejercicio y trabajo artísticos fomentan la sensibilidad en muchos aspectos. El ser humano aprende a conocer cada esquina de su alma y desarrolla la capacidad de observarse a sí mismo. Es importante evitar hundirse en la propia subjetividad, en el ego, y para ello es necesario formar el sentido estético de tal forma que permita conocer y descubrir relaciones objetivas en lo anímico. A medida que ejercita el arte, el ser humano se convierte en guía de sus propios sentimientos y aprende a conocer las relaciones humanas. El ejercicio artístico fortalece y sensibiliza la percepción, la que unida a la necesidad de entrar en acción genera una fuerza social que enriquece y amplía la naturaleza de la vida.

Otro aspecto importante a considerar es que la actividad artística fomenta la creatividad. El objetivo del arte no es imitar ni reproducir a la naturaleza, sino crear algo nuevo, cosas que aún no existen. Para que se pueda dar ese proceso creativo es necesario que el artista goce de una vista libre hacia el mundo, por un lado, y hacia su propia alma, por el otro. Lejos de seguidores de las estrictas reglas de la utilidad, es necesario convertirse en creadores libres que le den vida a cosas no sujetas a las convenciones establecidas. Es precisamente a través de este proceso creativo, mediante la actividad artística, que se es realmente libre y se abre la posibilidad de actuar como individualidad ilimitada y autor responsable, capacidad que hoy en día se convierte en exigencia de la vida.



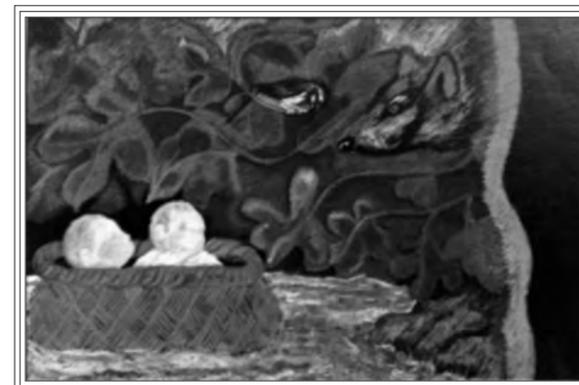
El teatro es un arte social con alto contenido pedagógico
Representación de Ragnarok – Mitología Nórdica

Foto: Alfonso Aguayo

Completó la carrera de Ingeniero en Telecomunicaciones en Suiza y trabajó cuatro años como inventor de sistemas de alarma. Realizó su formación como maestro Waldorf en Alemania. Trabajó 17 años como maestro Waldorf de primaria y secundaria y 13 años como maestro Waldorf en preparatoria, encargado de las materias de ciencias naturales, artesanía y teatro. Además trabajó ocho años como tutor en escuelas Waldorf en México y Suiza y ocho años como asesor en pedagogía Waldorf en México, El Salvador, Costa Rica y Ucrania. Actualmente es maestro Waldorf de Secundaria y Preparatoria en el Rudolf Steiner Schule Zürcher Oberland en Wetzikon, Suiza.

Dentro del vasto mundo de las artes se pueden identificar las que apuntan hacia la individualidad, como la pintura, la escultura y la arquitectura, y aquellas con características sociales, como la dicción, el teatro, la música y la euritmia. Se puede afirmar entonces que el arte individualiza y socializa al mismo tiempo. En las artes individuales la contemplación está orientada hacia adentro, hacia la propia alma, trabajando hacia el interior del ser; en las artes sociales la percepción está dirigida hacia el exterior, donde la individualidad se integra a la colectividad y la apoya conscientemente.

De todo lo anterior se desprende fácilmente que el ejercicio pedagógico-artístico fomenta en el ser humano en proceso de crecimiento las cualidades claves para un desarrollo armónico, elemento indispensable para enfrentar la realidad actual. Los problemas sociales y económicos que prevalecen en esta época se pueden solucionar únicamente a través de la acción de seres creativos con suficiente sensibilidad social, en los que, especialmente mediante el ejercicio artístico, se



Rómulo y Remo – Dibujo de pizarrón 6° grado

Foto: María Elena Garza

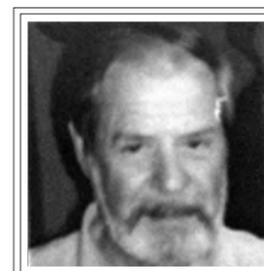
hayamos despertado la creatividad, innovación, independencia, autoconocimiento, flexibilidad, perseverancia, imaginación, decisión y juicio en el ámbito individual, junto con percepción, sensibilidad, cooperación, comunicación, capacidad de resolución de conflictos y tolerancia a la crítica en el ámbito social.

El Arte no es un juego para privilegiados, sino una necesidad de vida para solucionar problemas mundiales con hipermetropía.

Se agradece a Yolanda Mújica y Jaime Graterol por el apoyo en la redacción en español de este artículo.

Publicado por primera vez en Al Alba, año 2, núm. 3, mayo de 2009. Retomado en Al Alba, año 5, núm. 3, 2012. pp.10-11.

Felix Zimmermann



¹ Nota de la redacción