

Introducción.

Como estudiantes del programa de licenciatura nos hemos encontrado con la necesidad de profundizar en el estudio de los conceptos y categorías para la comprensión de los procesos pedagógicos. El siguiente documento es el resultado del encuentro entre compañeros y docentes de la época, donde logramos sintetizar nuestras ideas, reflexiones y acciones en el campo de la educación, como parte del trabajo del grupo de investigación. Utilizando como categoría central “el Juego” y de ahí partir toda nuestra discusión sobre los conceptos centrales que sustenta el programa: cuerpo, movimiento y juego.

El juego: puente entre naturaleza y cultura

Para acercarnos al planteamiento del juego como puente entre naturaleza y cultura debemos tener en cuenta que al decir juego mencionamos una categoría simple y abstracta; es decir que hacemos referencia a la simplificación que requiere el pensamiento para utilizar esa categoría, que en su estado concreto abarca un sin número de situaciones, acciones y sensaciones. El juego como categoría simple no es equivalente al verbo jugar o a una acción específica y situada: un juego dado. En este sentido el juego es la categoría más simple y más abstracta que utilizamos como conector del mundo natural y la cultura. Así como es posible desde la neurofisiología hacer un seguimiento del proceso evolutivo que llevo del cerebro reptil al cerebro humano; es posible construir en el pensamiento un camino que conecte los procesos sociales animales con la cultura. Sin embargo debemos construir una categoría de juego equivalente a los modelos fisiológicos que construyen los neurólogos, es decir, que hacemos un esquema que reduce y simplifica lo real.

El primer capítulo del Homo Ludens de Huizinga (1972) manifiesta que el juego es más viejo que la cultura, los animales no esperaron el humano que les enseñara a jugar. A eso podemos agregar que es precisamente en el juego donde logramos mejores procesos comunicativos con los animales. La propuesta de Huizinga en cuanto a construir una categoría de Homo Ludens como herramienta para comprender el paso que dio la naturaleza para construir la cultura, es el equivalente a lo que proponemos en este texto al utilizar el juego como puente entre naturaleza y cultura. La categoría juego como herramienta del pensamiento busca propiciar procesos relacionales, no estamos afirmando que el modelo aquí expuesto sea una construcción positivista pues no estamos construyendo una definición sino una categoría, el juego es entonces una herramienta comprensiva, no explicativa.

Del juego animal a la danza ritual.

En el mundo mamífero el juego fue un evento adaptativo esencial porque permitió los procesos de aprendizaje que requerían crías cada vez más inmaduras al momento de nacer. Los animales necesitan jugar para aprender y el aprendizaje les asegura procesos adaptativos al ambiente sin necesidad de esperar los cambios genéticos de larga duración, es decir que el aprendizaje acelera el proceso adaptativo entre generaciones. Jugar implica la capacidad de relacionar creativamente gestos para generar una acción física adecuada. Para que el juego se

conservar de una a otra generación fue necesario que este proceso de relacionar creativamente gestos con las acciones adecuadas produjera una sensación placentera, es decir que fue necesaria una transformación fisiológica que mantuviera en los primeros mamíferos la capacidad de jugar, fue necesario que la naturaleza inventara un cerebro capaz de jugar.

Para que jugar fuese un evento esencial de aprendizaje animal era necesario un mecanismo fisiológico generador de placer. Al tiempo que se afianza el juego como un evento evolutivo animal; la capacidad en los mamíferos de relacionar gestos con acciones físicas y con sensaciones, implicó también cambios frente a otras sensaciones como el miedo. El miedo, la sensación producida por la fisiológica del miedo, puede acarrear respuestas diferentes de huir y esconderse; respuestas que implican niveles de comunicación y organización social¹.

Suponemos un momento en la historia evolutiva humana en que la capacidad de aprendizaje mediada por el juego debió dar un salto cualitativo con el aumento del cerebro. La capacidad de hacer relación entre gesto y acción debió implicar un puente esencial para el lenguaje humano. Entonces el juego de los mamíferos, en el transcurso de miles de años, debió dar lugar a la cultura. Imaginamos las primeras danzas rituales como juegos que vinculaban movimientos rítmicos y sonido articulado como imitación de la naturaleza. La sensación de placer generada por el juego asociada a un cerebro con mayor capacidad para generar relaciones constituyó la creación de innumerables signos y cada vez más, utilizando un esquema de Habermas (1992), pasamos del gesto a la objetivación de la conciencia con el signo: allí germina el lenguaje.

La danza sería el proceso en el que el juego animal se convirtió, para la humanidad naciente, en escenario creativo, lúdico y estético. La capacidad humana de hacer herramientas trajo al mundo del juego un nuevo estímulo fisiológico: el placer de crear para el juego. La máscara, el vestuario, el canto, la coreografía dejan de imitar la naturaleza para recrear el mundo humano; pasamos de un cerebro que juega para aprender a un cerebro que crea signos para pensar. El proceso relacional del juego es cada vez más exigente para los humanos, ya no basta el gesto y la acción, ahora el uso de signos abre el juego a la creación estética y así toda actividad humana estaría atravesada por la necesidad de la lúdica, es decir por la capacidad de pensar y actuar creativamente buscando el gozo.

La cultura como evento fundante de lo humano tendría entonces su origen en juego animal transformado en danza ritual que junto con el mito permiten explicar el mundo humano. Concebir la cultura desde una mirada semiótica, en el marco del planteamiento de este texto, permite dar a la categoría juego el papel de puente en los procesos de construcción de redes significantes. Escribe Geertz (1988:20) "El concepto de cultura que propugno y cuya utilidad procuran demostrar los ensayos que siguen es esencialmente un concepto semiótico. Creyendo con Max Weber que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido, considero

¹ Etólogos como Dian Fossey nos evidencian las respuestas de hordas de gorilas que, frente a los cazadores, están organizados para proteger a sus crías: las hembras huyen y los machos enfrentan una muerte segura al detener los disparos mientras cortan el paso de los asesinos.

que la cultura es esa urdimbre y que el análisis de la cultura ha de ser por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones.” Así el juego se convierte en la categoría que vincula la explicación evolutiva dada por el desarrollo neurofisiológico y la comprensión de la cultura como texto que debe ser interpretado. Entonces el juego como puente entre naturaleza y cultura es un campo teórico que supera las limitantes disciplinares que aun no han podido dar cuenta del mismo, esta es la interpretación que proponemos del siguiente apartado de Huizinga (1972: 15) “Quien dirige su mirada a la función ejercida por el juego, no tal como se manifiesta en la vida animal y en la infantil, sino en la cultura, está autorizado a buscar el concepto del juego allí mismo donde la biología y la psicología acaban su tarea. Tropezamos con el juego en la cultura como magnitud dada de antemano, que existe previamente a la cultura, y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción.”

Podemos conectar este proceso con el desarrollo y crecimiento infantil. Inicialmente para enfrentar sus primeras necesidades, el niño emplea sonidos instintivos y algunas actividades motoras no conscientes. Más tarde desarrolla otras formas de acción, entre ellas las de comunicación, es así como aparece la imitación. Con la imitación el niño desarrolla formas de simbolización individuales y que son elementos en la formación del pensamiento, pues son una fuente de representaciones individuales para el niño. Estas formas de simbolización suministran también esquemas representativos propios.

El juego simbólico (Piaget, 1983) es la principal de estas fuentes y surge casi al tiempo con el lenguaje, pero independiente de este. Por medio de ese juego simbólico el niño logra expresar algunos de los contenidos que existen en su mente. El niño comienza a evocar algunas situaciones anteriores; es decir que el juego simbólico da las primeras bases para que la mente del niño se vaya independizando de la realidad, de los objetos inmediatos. Estos juegos son imitaciones de acciones determinadas o de los gestos que las acompañan; más tarde, pero casi simultáneamente, aparece la imitación diferida que se diferencia del anterior tipo de imitación en que se efectúa sin la presencia del modelo correspondiente. Representa un avance por el camino de la separación de la mente con respecto a la realidad objetiva inmediata. El tercer tipo de símbolos individuales está dado por el conjunto de imágenes interiorizadas. Se presentan en el cerebro del niño significaciones sistematizadas, pero que son expresadas por las señales. La utilización repetida de estas tres formas de simbolización, surgidas del juego instintivo inicial, diferencia los significantes de los significados y abre el camino a la aparición del concepto y el lenguaje.

Juego y trabajo, transformemos al homo sapiens sapiens

En este punto podemos contrastar nuestra categoría juego con la categoría trabajo. En el planteamiento marxista (Engels, 1981), el trabajo es la categoría más simple que permite comprender el mundo humano pues es la acción que enfocó el proceso evolutivo hacia el cerebro humano. De acuerdo con nuestro planteamiento el esquema que llevaría de la naturaleza a la cultura iría del juego animal a la danza ritual y finalmente al trabajo humano, donde juego y danza son las categorías que, en sí mismas, llevan el germen de la categoría trabajo.

Si nos ubicamos en la sociedad actual construida desde la idea del trabajo como fuente de riqueza humana², planteada por economistas como Smith y Ricardo, y asumiendo que la mayoría del trabajo para la producción de la vida humana puede hacerlo la tecnología ¿danza y juego que caminos ofrecen a lo humano? Consideramos que comprender el juego como el vínculo entre naturaleza y cultura puede ser una postura que se suma a los esfuerzos por reconciliar a la humanidad con el planeta. Puede ser el cambio ético para una nueva política humana que nombre los derechos de la vida como superiores a los derechos del hombre.

El imaginario social construido por el modo de vida capitalista está llevando el juego al campo de lo irracional y lo mediocre, como afirma Huizinga (1972: 268) “El juego auténtico rechaza toda propaganda. Tiene su fin en sí mismo. Su espíritu y su tono son de alegre entusiasmo y no de excitación histérica. La propaganda actual, que quiere apoderarse de todos los rincones de la vida, trabaja con recursos adecuados para producir histéricas reacciones en las masas y por consiguiente, a pesar de las formas lúdicas que adopta tan a gusto, no puede ser considerada como una manifestación moderna del espíritu del juego, sino como una falsificación” Convertir la necesidad de gozo humano, expresada en la necesidad de jugar, en una mercancía; esta logrando anular la maravilla de miles de millones de años de evolución.

Referencias bibliográficas.

- ENGELS, F. (1981) El Papel del Trabajo en la transformación del Mono en Hombre. En Obras escogidas de Carlos Marx y Federico Engels, tomo 3, pgs 66-79. Editorial Centro de estudios Miguel Enriquez. Santiago de Chile.
- GEERTZ, C. (1988) La Interpretación de las Culturas. Gedisa. México
- HABERMAS, J. (1987) Teoría de la Acción Comunicativa. Editorial Taurus. Madrid.
- HUIZINGA, J. (1972) El Homo Ludens. Emecé editores. Buenos Aires.
- PIAGET, J. (1983) El Lenguaje y el Pensamiento en el Niño: estudio sobre la lógica del niño. Editorial Guadalupe. Buenos Aires.

² Por no ser parte del tema central de este escrito, no vamos a profundizar sobre la categoría de trabajo alienado, ni sobre la mercancía, aunque en un análisis más profundo y situado esas categorías son esenciales para cuestionar conceptos como tiempo libre y ocio.