



Facultad de Ciencias Religiosas y Filosofía.
Escuela de Filosofía.

Dimensión filosófica del juego:

“Jugar, reflexionar, cultivar la naturaleza lúdica del ser humano”.

Seminario para optar al grado de Licenciado en
Educación y al título de Profesor de Filosofía.

Autor: Jaime Acuña Briones
Profesor Guía: Francisco Castillo Ávila.

Santiago – Chile.
Segundo Semestre 2012.

Índice.

Índice.....	2.
Introducción.....	3.
Marco teórico.....	11.
I. Filosofía Práctica.....	12.
1. Filosofía práctica o práctica filosófica.....	15.
II. Métodos Filosóficos.....	16.
III. Definiciones de ser humano.....	20.
IV. Nuestro objeto de estudio: “el juego”.....	24.
1. Algunas definiciones de juego.....	25.
1.1. El impulso lúdico o del juego como una energía psíquica o biopsíquica sobrante:.....	26.
1.2. El juego desde el punto de vista lógico y matemático.....	29.
2. El juego y las relaciones que genera en la dimensión humana.....	30.
2.1. Juego y cultura.....	31.
3. Formas lúdicas de la filosofía.....	34.
4. El elemento lúdico de la cultura actual.....	36.
5. El juego virtual.....	38.
V. Juego y educación.....	40.
1. 1. Juegos de rol en educación.....	41.
1.2. Juegos de rol y ética.....	46.
1.3. Juegos de pistas y moral.....	51.
1.4. Conócete a ti mismo.....	53.
1.5. Jugando con los planes y programas.....	55.
VI. El actual sistema educacional Chileno.....	57.
1. Los tipos de escuela.....	57.
2. ¿Qué características debe tener el profesorado en Chile?.....	61.
3. ¿Cómo aplicar esta estrategia en el aula?.....	64.
Conclusión.....	70.
Bibliografía.....	78.

INTRODUCCIÓN.

Este proyecto se enmarca en lo que es mi seminario de tesis para poder optar al grado académico de Licenciado en Educación y al título de Profesor de Filosofía, el cual comenzó a forjarse en mí debido a la búsqueda constante de encontrar formas distintas o creativas, para generar más y mejores aprendizajes, en los futuros estudiantes que deseo encontrar al interior de las aulas de los establecimientos educacionales chilenos, poniendo especial énfasis, en establecimientos que presenten carencias de recursos, de cualquier tipo, infraestructura, económica etc. Para así poder, con los recursos pedagógicos que he adquirido a lo largo de mis estudios y los que he encontrado al realizar esta tesis, entregar una educación de calidad y digna tal como se los merecen cada uno de mis estudiantes del futuro.

Además de intentar revertir la mirada pesimista del profesorado que piensa que sólo con gran cantidad de recursos económicos se puede entregar una educación de calidad.

Deben ser muchos los métodos para dar este primer paso, pero para personas inexpertas en estas lides es muy difícil, bajo el pesimismo actual, lo único que nos queda es apelar a nuestra buena razón y la maestría de nuestros guías que sin duda han hecho el mayor esfuerzo, para lograr abrir nuestras mentes a la posibilidad de un cambio y afinado los sentidos, por eso quiero comenzar mi investigación señalando lo siguiente a modo de introducción:

No es tema nuevo que el juego es parte fundamental de la existencia humana, ya que marca etapas fundamentales del aprendizaje desde la niñez, incluso es una de las herramientas metodológicas más utilizadas, en la educación pre-escolar: el juego, el que poco a poco pierde terreno a medida que avanzamos en el mundo de la educación básica, media y superior, mas por desconocimiento, que por otra razón, ya que el hombre podríamos decir, pasa toda su vida jugando, realizando diferentes roles, imitaciones, etc. que son formas de juego y que nos llevan a aprendizajes, consciente o inconscientemente,

dándole sentido a nuestras vidas, por ejemplo en los juegos de conquista, seducción, en el arte y la misma experimentación científica han surgido como fruto de lo que podríamos denominar juego. Asimismo las culturas ensayan sus costumbres, las incorporan a sus integrantes por medios de rituales, danzas, etc. que tienen gran relación con la naturaleza lúdica del hombre; debemos destacar entonces, que incluso, parece que nuestra razón juega, mientras elabora las más intrincadas fórmulas y formas (juegos de lenguaje o la literatura misma).

“En las culturas pre-industriales, el juego estaba destinado a ritualizar diversas situaciones de la vida cotidiana. Con él, se permitía efectuar desplazamientos simbólicos de acciones que ejecutadas en la realidad hubieran significado la muerte de los participantes. Los duelos y las guerras eran representados por medio de danzas y cantos que simbolizaban la acción y la hacían comprensible a toda la comunidad sin que, esta tuviera que sufrir ninguna consecuencia desagradable”¹.

Por medio de la dimensión lúdica del ser humano se puede experimentar, para no tener que sufrir las consecuencias de realizar de verdad esas acciones, por eso es importante, realizar juegos, actividades, en las que los estudiantes puedan ensayar conductas sociales.

Pero para entrar en terreno diré: que la inserción del juego en educación en sí, ya es un problema, en varios aspectos y enunciaré algunos que sirvan de ejemplo para identificar para quien es un problema:

Para padres:

-Si bien desde una perspectiva más amplia, todos somos educadores en una sociedad, la diferencia está en la formalidad que se le atribuya a uno u otro tipo de educador (En realidad humildemente hablando, tan solo se diferencia un tipo de educador de otro, en que si su modelo educativo posee objetivos educativos claros y medibles), o para ser más precisos al grado de perfeccionamiento que se pueda poseer, para ser más claros aún, quien no ejerce la labor docente, ante sus ojos se tiende a pensar que al jugar no se aprende o no

¹ Llanos Martha, “Juego y desarrollo infantil, En busca del desarrollo humano”: Reflexiones en torno a lo lúdico, Unicef, Colombia, 1971, pág., 5.

es una metodología de enseñanza ante los actores educativos que no están familiarizados con este acto y se cree que solo sirve para pasar el tiempo o se utiliza cuando se improvisa. Esto refiere al problema que puede significar el juego visto por padres, apoderados. Ya que al ver a sus niños jugando en la escuela, señalan que a la escuela se va aprender y no a realizar ese tipo de conductas.

Para directores, inspectores u otros personeros al interior del centro educativo.

-Se tiende a ver el juego como una actividad propia de las clases de educación Física y deportes, que debe realizarse en el gimnasio, cancha o los lugares habilitados para esas actividades y al presenciarlo al interior del aula, lo atribuyen a desorden, sin detenerse a pensar que una actividad lúdica, puede generar mayores y mejores aprendizajes, que una clase convencional, ya que los seres humanos estamos genéticamente desarrollados para aprender jugando, tal vez es por eso que no se ha podido nunca señalar la existencia de crisis en la educación pre-escolar, ya que al hacerlo estaríamos transgrediendo nuestra escala evolutiva, ***“El ser humano aprende jugando”***, lo que es bien parecido al aprendizaje por la acción, que se encuentra presente en los modelos educativos de los antiguos griegos.

Para los estudiantes:

-Al no estar acostumbrados a la dinámica del juego, podrían pensar que se está jugando por jugar, ya que una de las premisas, que aprendemos al estudiar una carrera pedagógica y que no está señalada por ningún manual de educación, al contrario todos señalan lo opuesto como estrategia, ***“a la escuela se va a aprender y no a jugar”***, le quitamos en el primer año de educación básica, a los niños lo más significativo de ser niños el jugar y descubrir por medio de los juegos, la importancia de la educación, por lo tanto hemos olvidado, como se juega y para qué.

Para los profesores.

-Ya que no saben utilizar el juego como herramienta de aprendizaje o piensan que serán tildados de poco serios, si lo utilizan más aun en una disciplina a la que le atribuimos ciertos niveles elevados de sapiencia y erudición, como es la Filosofía y creemos que es una ciencia de estudio teórico y olvidamos su naturaleza practica, es en este último, problema

en donde centraré, mi estudio, ya que esta tesis, es conducente al grado de profesor de Filosofía, pero tampoco olvidare los problemas anteriores, ya que todos están relacionados, pues el acto educativo, es integral y holístico, abarca a todos los actores del sistema o la comunidad escolar y al enunciar un problema, se debe fijar como meta resolver o dar luces de una posible solución para el problema en sí y para todos los que estén de una u otra manera relacionados, con la problemática y la solución en sí, ya que la mejor solución debe ser pensada de manera integral, si es que realmente se desea contribuir a cambiar los paradigmas establecidos.

A modo de reflexión sobre lo anterior, puedo decir, que extrañamente el juego es excluido casi totalmente de la escuela en todos sus niveles, pero la encontramos nuevamente en la educación superior, al momento, no conozco carrera impartida en Chile, en la que no se dé una actividad curricular de desarrollo personal y la metodología de esta actividad es, increíblemente el juego, a modo de dinámicas expresiones, etc.

“Esta tendencia se manifiesta con suma claridad cuando los adultos hacemos referencia a la vida cotidiana de los niños. Afirmamos a regañadientes que "juega demasiado", "no aprende a ser serio", etc. Así el juego es limitado frente a la seriedad de la vida, frente al trabajo, frente al sentido de la realidad. Sin embargo, esta dicotomía entre trabajo y juego, al parecer solo es posible que exista al interior de un sistema de producción basado en la eficiencia y el lucro”².

El juego, es una herramienta metodológica primordial, que la hemos mirado en menos, por pensar que el juego es sinónimo de desorden o que solo los niños juegan y no tiene sentido en la educación o en nuestra vida como adultos y profesionales, pero puede llevarnos a ser más conscientes de los riesgos, conocer nuestras limitaciones, ser más empáticos al participar de la sociedad, a ser respetuosos y responsables,

² Ídem, pág. 2.

“El juego es un hecho familiar y habitual del mundo social. A veces, se vive en el juego, se lo produce, se lo realiza, se lo conoce como una posibilidad de nuestro propio hacer. Y en el juego, el individuo no se encuentra encerrado en su individualidad, sino que al contrario se tiene conciencia del contacto colectivo con el prójimo”³

Es relevante volver la mirada de nuestros estudios a lo esencial, a lo primordial, darle un sentido a la cotidianidad, y el juego nos puede facilitar esta tarea pues es un acto que solo se puede dar en el aquí y el ahora. La sociedad experimenta violentos y bruscos cambios, que nos mantiene alejados los unos de los otros y ya no miramos al prójimo cuando se nos aparece alguien frente a los ojos y en ese aspecto el juego detiene prejuicios y devela humanidad, en efecto, en el juego aunque sea al realizar un rol, desnudamos nuestros valores, somos nosotros mismos, nos devuelve a la familiaridad de lo tradicional y del aprendizaje.

Nos puede ayudar en la enseñanza de la ética, la moral y de la filosofía en general, ya que es parte de nosotros, luego, la metodología del juego permite llevar a cabo aprendizajes y por medio de la reflexión reforzarlos y de esta manera distender el clima del aula.

En el caso de los deportes, en todos existen reglas claras y se pueden analizar desde una perspectiva ética, cada una de las acciones que se realizan por parte de los jugadores profesionales o como se comportan, nuestros compañeros si les cambiamos un poco las reglas a deportes y juegos a los que ellos estén habituados, introduciendo una variable para nuestro estudio en las clases de filosofía.

³ Ídem, pág. 13.

Pero es importante aclarar a qué tipo de juegos nos estamos refiriendo:

“el juego en los niños es la expresión de la relación de ellos con la totalidad de la vida, entendiéndolo por esa relación todas las actividades que los niños realizan espontáneamente y que tienen una finalidad en sí misma”⁴.

En esta perspectiva queda claro que no importa el tipo de juego, mas importante es el hecho de jugar, ya que a través de este, el niño, joven o adolescente, adquiere pautas espacio-temporales, reglas y como respetarlas, seguir instrucciones, logra establecer, relaciones cognitivas, entre desarrollo y aprendizaje (datos que hemos subestimado del juego).

Según Piaget, “en el juego se activan esquemas de comportamiento que ya han sido previamente establecidos, repitiéndolos por puro placer funcional y al margen de actividades “serias” tales como la experimentación o la exploración”⁵.

O sea jugando hacemos el ejercicio del comportamiento social, además en las edades en las que transcurre el ciclo escolar nos fascinan conocer reglas y jugamos a ver cuáles son las que podemos o no romper y de qué manera molestamos mas a los adultos con nuestra conducta, ese es otro ejercicio social o el juego social.

Dentro de los tipos de juegos que más comúnmente utilizamos, en educación, podemos destacar las dinámicas y expresiones, las cuales pueden ser individuales o grupales, los juegos de rol, tales como mímicas e imitaciones

Esta forma lúdica de asumir la enseñanza forma parte de la filosofía práctica, en la que se encuentran otros métodos tales, como: “el asesoramiento filosófico, los cafés filosóficos, filosofía para niños, etc. que están orientados a un conocer más práctico de la vida y de sí mismo.

⁴ Kotliarengo María Angélica, “Evaluación sobre el juego como una estrategia educativa”, resultados de estudio, Doc n° 3, Ceanim, Stgo, Chile, 1996, pág. 6.

⁵ Ídem. Pág. 7.

Según Huizinga el aspecto lúdico del ser humano es una condición que permea toda la sociedad y por lo tanto no es válido verlo como algo poco serio y que se hace solo por entretenerse, los grandes avances y descubrimiento que han facilitado al hombre actual vivir en estructuras sociales tan complejas, no son sino mas que una forma de juego y todo lo que hacemos a diario puede caer dentro de esta estructura de análisis.

Es debido a que el hombre desde sus inicios, allá en su lejana condición de hombre de las cavernas y debido a la observación que hacía de las demás especies del reino animal descubrió que una de las maneras que utilizaban los animales para enseñar a sus crías o tras pasar el conocimiento sobre los lugares para encontrar hogar, alimentación y ensayar la forma en la que se mantenían las jerarquías al interior de las manadas era mediante juegos, desde esa época y hasta nuestros días, el hombre por muy evolucionado que sea y los avances que logre no se ha desprendido ni un ápice de su instinto animal y continua enseñando de la misma manera a sus cachorros humanos.

Es por eso que la principal hipótesis que me planteo en esta tesis, es que debido a la naturaleza lúdica del ser humano, una de las mejores formas de llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje y alcanzar mayores o mejores aprendizajes es aprovechar esa dimensión, para ensayar nuestros comportamientos éticos y morales al interior del aula, lo que nos facilitará la reflexión y la posterior ejecución de lo que la sociedad estima como adecuado en relación a lo que surgen las siguientes preguntas guías:

¿Se puede definir al hombre como Homo Ludens?

¿Cómo se manifiesta el juego en nuestra sociedad?

¿Es posible pensar el juego como una herramienta metodológica en el actual sistema educacional chileno?

¿Se puede trabajar la dimensión lúdica del hombre en las clases de filosofía en la enseñanza media?

OBJETIVOS DEL SEMINARIO:

Objetivo General.

-Reflexionar sobre el juego, como una herramienta fundamental en nuestros aprendizajes, en la vida diaria, en la educación formal y en la enseñanza de la filosofía, entendiendo que es posible en el actual escenario de educación chilena, mejorar los aprendizajes de los estudiantes, por medio de la aplicación e incorporación de estrategias lúdicas al interior de las aulas de los diferentes centros educacionales.

Objetivo Específico.

- Entender El juego como una posibilidad de autoconocimiento.
- Reconocer en el Juego una metodología para facilitar la adquisición de habilidades éticas y morales, en niños y jóvenes.
- Aplicar la metodología lúdica a las clases de Psicología y filosofía en tercero y cuarto medio.
- Recomendar juegos y estrategias para ser utilizadas al interior del aula, para facilitar la adquisición de contenidos, de ética y moral en estudiantes de tercero y cuarto medio.

Para poder entender esta forma de ser lúdica es primordial que en primer lugar le demos un vistazo a la teoría que la sustenta, pero antes de esto, revisaremos los métodos filosóficos que han existido a lo largo de la historia y que hacen posible que se lleve a cabo este seminario.

Marco teórico.

Comenzaré hablando sobre el diseño metodológico, de esta investigación, ya que me parece una forma de situar y contextualizar lo que se llevará a cabo y para enunciar la lógica de este estudio.

El diseño de esta investigación es cualitativo, de corte hermenéutico, ya que lo que se pretende es reflexionar sobre los alcances, que puede tener el juego, en la vida diaria y en especial en la enseñanza de la ética y la moral, en los jóvenes de enseñanza media, por medio de los planes y programas que el Mineduc, dicta para la asignatura de Filosofía.

Por lo tanto lo que se necesita es interpretar la literatura existente, en torno a la naturaleza lúdica del hombre y como está contemplada en los diseños de nuestros planes y programas o mejor dicho como podemos utilizar para el beneficio de estudiantes y profesores en nuestro actual sistema educacional, la naturaleza lúdica del ser humano, entendiendo que esta es una metodología que podemos verla reflejada en nuestra capacidad de adaptarnos al medio en que nos ha tocado desenvolvemos y parece ser parte de la ingeniería evolutiva de las especies mejor adaptadas a las condiciones de vida en nuestro planeta (toda especie animal aprende jugando). Por eso es tan importante generar esta reflexión y llevarla a cabo desde la dimensión filosófica del juego.

Esta investigación es de vital importancia, ya que una sociedad no puede subsistir sin ciertos valores básicos que deben ser tratados con rigurosidad y reflexionados, para poder internalizarlos de manera adecuada, la sola existencia de exigencias, en el marco curricular de objetivos fundamentales transversales, no garantiza que los estudiantes reciban una carga valórica adecuada y mucho menos por parte de profesionales, que poco o nada conocen de los valores que sustentan nuestra sociedad, incluso ignorantemente se los achacan a una particular forma de ver el mundo como es la religión, por eso se hace una imperiosa necesidad investigar por qué se pretende erradicar del aula esta forma que es la única que tenemos de garantizar la integridad de especie.

I. Filosofía Práctica:

Este seminario se enmarca dentro de la Filosofía Práctica, ya que un profesor que juega o que entiende lo primordial de utilizar una metodología lúdica en sus clases, se convierte en un orientador y deja de lado el protagonismo del que hace uso cuando se remite sólo a entregar contenidos a sus estudiantes, la filosofía práctica nos entrega una oportunidad de mostrarles esta disciplina a los jóvenes como un estilo de vida, el que ellos mismo pueden adoptar, para lo que no es necesario viajar a lo alto de los cerros o la lejanía del desierto para realizar un ejercicio reflexivo.

En este apartado se mostrarán además las múltiples posibilidades que da el ejercicio de la filosofía práctica, detallando a que grupos está dirigido y la intencionalidad que se le puede dar, también y siguiendo la lógica de nuestros días nos presenta las oportunidades de ganarse la vida como Filósofo práctico en un medio tan difícil y competitivo como el mundo de hoy y en el que quedan pocos espacios para la reflexión, precisamente ese es el objetivo de este seminario, aportar a la vida diaria, mostrando los pequeños márgenes que nos da, para recuperar el ejercicio de mirar a nuestro interior y lo sano que es analizar nuestra existencia.

Es así que sobre el tema de la filosofía práctica me referiré a ella en base a las lecturas realizadas del número 53: de la “Revista A parte rei”, del año 2007, específicamente sobre un artículo de Gabriel Arnaiz.

En dicho número se señalan las principales visiones que se poseen sobre este tipo de filosofía y las cualidades que debe poseer el filósofo, que pretenda desempeñarse como tal. Para entrar en terreno se hace hincapié en el error en que cabe comúnmente incluso los lectores o el público especializado o familiarizado con la filosofía, al escuchar habla de este método, lo relacionan con el asesoramiento filosófico, pero esto es tan sólo un reduccionismo, ya que este tipo de filosofía abarca una amplia variedad de posibilidades en las cuales, se puede desenvolver el filósofo práctico. Pero que hasta el momento no han sido asociadas a esta práctica, en Chile se dio un muy buen ejemplo, con un buen programa,

como era la belleza del pensar, la dinámica que Cristián Wamken: utiliza, en este programa corresponde a la filosofía práctica. Se puede encontrar modalidades que van destinadas a grupos, instituciones, como los cafés filosóficos, talleres, diálogos Socráticos.

Según Lou Marinoff, podemos encontrar tres áreas en las que se desarrolla el trabajo filosófico:

- a) Con individuos: Es el trabajo que realiza el Orientador Filosófico o filósofo asesor.
- b) Con grupos: Es el trabajo que realiza el animador o facilitador, con grupos informales, en talleres y cafés filosóficos, en grupos formales encontramos los diálogos socráticos.
- c) Con organizaciones: Es el trabajo que realiza el filósofo consultor, en organizaciones del sector privado o público, ONG'S, orientaciones a individuos y también últimamente, se aplica a parejas y grupos.

Según Arnaiz existe otra forma de clasificar y que describe de mejor manera lo que la filosofía práctica encierra como método y se expresa en cuatro ámbitos de actuación;

- 1) Terapéutico: En el ámbito de la orientación filosófica.
- 2) Lúdico: Corresponde a los cafés filosóficos, talleres de filosofía y diálogos socráticos.
- 3) Formativos: Corresponde al trabajo desarrollado junto a instituciones, públicas o privadas, empresas privadas, ONG'S.
- 4) Mediático: Corresponde al trabajo de divulgación en los diferentes mass medias.

Esta forma de entender no solo pertenece a la filosofía práctica, más bien a toda la filosofía, ya que le puede brindar al filósofo, un campo profesional más amplio y con una posibilidad de incrementar su nivel de ingresos.

Según Peter B. Raabe: El filósofo práctico puede animar un café filosófico, dictar conferencias o seminarios al público en general, vender y publicar libros sobre sus estudios académicos, escribir libros, artículos, ensayos, dirigidos al público en general, trabajar como docente, de medio o tiempo completo, ofrecer servicios como consultor, dar clases particulares, implementar planes de filosofía para niños, enseñar orientación filosófica a psiquiatras, psicoanalistas, terapeutas, trabajadores sociales o a cualquier trabajador del área de la salud, organizar un programa de discusión filosófica, en alguna emisora radial o televisiva y un sin número de otras actividades, para las que se encuentra capacitado, por sus destrezas sociales y comunicativas.

La principal tarea del filósofo práctico en nuestros días es ser capaz de leer su entorno y ver la multiplicidad de oportunidades que se le ofrecen y aprovecharlas lo mejor posible, sacándole partido a todas las habilidades y destrezas que le dan el estudio de esta hermosa rama del pensamiento.

1. Filosofía Práctica o práctica Filosófica.

En lo personal la filosofía práctica, es un método que me agrada mucho ya que da bastante libertad para su enseñanza y ejercicio, pero a la vez es tremendamente demandante, ya que requiere conocer profundamente la teoría en que se sustenta, no es como piensan algunos una filosofía sin más, es mucho más exigente que la misma filosofía teórica, la que implica análisis e interpretación de textos, incluso para utilizar una palabra de nuestra época, la filosofía practica exige vivirla, es puramente un antropología filosófica, ya que está hecha por el hombre y al servicio del hombre.

Ahora dedicaré unas líneas a algunos de los métodos de estudio que ha impulsado la filosofía a lo largo de los siglos de estudio y el ejercicio que han hecho de ella los hombres, ya que cada una de nuestras acciones es fruto la vez del momento histórico que nos toca vivir, somos presos del momento, en que habitamos, la cultura imperante influye en nosotros de manera voluntaria o involuntaria y se termina obteniendo avances en todas las áreas mas o menos similares. Es por eso que es de vital importancia que podamos definir cada uno de los momentos filosóficos y las corrientes del pensamiento que los impulsan, eso nos permitirá en todo momento saber a que época corresponden nuestros postulados.

II. Métodos Filosóficos⁶:

Se hace necesario explicar los diferentes métodos que la filosofía ha utilizado a lo largo del tiempo para intentar sintetizar y enunciar de una manera más adecuada, el método que utilizaremos en esta investigación y más aún resaltar el particular estilo de la filosofía práctica, en efecto esta última es un método antiquísimo, que (ocupa preferentemente el diálogo), tal vez tan antiguo como la filosofía misma, pero que había dejado de ser utilizado, ya que poseía otro nombre y que en la actualidad es rescatado, para colocarse al servicio de las personas; es un método que, si es analizado desde la perspectiva histórica, puede parecer frío, incluso un poco light, menor, por eso he querido mencionarlos, ya que de esta forma se puede entender de mejor manera los cambios y transformaciones que ha sufrido para llegar a constituirse en el eje central de la filosofía práctica y una forma en que las personas se sienten muy identificadas, incluso sin darse cuenta que están llevando a cabo un ejercicio filosófico.

Los métodos serán presentados en una perspectiva histórica ordenados más o menos como se fueron presentando a lo largo de los siglos, hecho que como señalé anteriormente sirve para ver los avances de la filosofía y como esta fue sirviendo de apoyo al modelo de sociedad imperante en la época que representa.

Mayéutico – dialéctico: Método creado por Sócrates y que potencia su discípulo Platón, por medio del dialogo y el asumir la propia ignorancia, se intenta descubrir la verdad, Sócrates utilizaba la ironía, como un recurso para hacer que el interlocutor asumiera su ignorancia.

En esta concepción filosófica se parte del supuesto que ya sabemos todo y lo único que debemos hacer es recordarlo; fue abandonado muy luego, por los presupuestos gnoseológicos y ontológicos que encierra, pero este método es rescatado por la filosofía práctica o aplicada, que es la visión en la que se encierra esta manera de concebir la educación y al hombre, ya que nos permite desterrar prejuicios, detectar errores y buscar orientaciones, tal cual se hace hoy en día en los asesoramientos y cafés filosóficos.

⁶ Todos los métodos aquí mencionados son extraídos, sintetizados, parafraseados del libro de: “García Morente Manuel”, “Lecciones preliminares de filosofía”, Editorial Porrúa S.A. México, 1980. Véase: <http://www.aafi.filosofia.net/didactica/apuntes/primer/metodos.pdf>

Físico – ontológico: También es conocido como físico - lógico o empírico – racional, entre sus representantes, se encuentran Aristóteles y Tomas de Aquino, según este método en la mente no hay nada que antes no haya sido captado por los sentidos, se basa en la experiencia, pero es nuestro intelecto quien crea los conceptos por medio de los cuales conocemos y opera el conocimiento, el que produce conceptos generales, denominados universales, las facultades humanas no están separadas, los sentidos captan información a la que el entendimiento le da razón de ser, la razón humana es activa en la búsqueda de la verdad. Influyó en la creación del método empirista y analítico lingüístico, es tildado de metafísico por utilizar términos universales como entidades reales.

Racionalista: Fundado por Descartes, La duda es su fundamento, busca descubrir verdades, en base a principios indudables (una idea) desde la cual deducirá las demás, la razón es la única fuente de conocimiento válido y seguro, su objeto de conocimiento son las ideas, pero el problema es cómo llevar esto al mundo real, es muy utilizado en las matemáticas, en filosofía es abandonado por lo dificultoso de ligar lo racional con lo sensible, influyó en la conformación del método fenomenológico.

Empirista: Su principal representante es David Hume, en el empirismo inglés, según este método la mente humana es como: “una hoja en blanco” que solo recibe información de la naturaleza por medio de datos que captan los sentidos, las ideas son copia de nuestras impresiones; utiliza el método inductivo (parte de la experiencia), desconfían del poder creativo de la razón, pero recuperan la imaginación y los sentimientos, que son aspectos primordiales de la naturaleza humana. Se relaciona con el desarrollo de la ciencia moderna, emparentándose con el positivismo y científicismo, de hecho en la actualidad recibe el nombre de método positivista.

Trascendental: Su creador es I. Kant, Su análisis se centra en las facultades cognoscitivas humanas y como estas construyen su objeto de conocimiento, su gran diferencia con los otros métodos es que el énfasis está puesto en el sujeto racional que conoce y construye el mundo, lo podemos encontrar con algunas modificaciones en el método fenomenológico,

en la psicología cognitiva, reforzado en las competencias gramaticales universales de Chomsky y en la filosofía de Apel.

Analítico – lingüístico: Es uno de los métodos más actuales, su principal representante es Wittgenstein, los principales problemas filosóficos se deben al mal uso del lenguaje, para solucionarlos se debe acudir a referentes concretos de la experiencia o apelar a un lenguaje ideal bien construido, sin posibilidad de errores, ni confusiones, la experiencia humana se expresa en el lenguaje, el lenguaje que utilizamos es revelador de problemas o tomas de posición no conscientes, es uno de los métodos más utilizados pero se queda estancado en un uso muy limitado del lenguaje.

Fenomenológico: Creado Husserl, es la gran aportación del siglo XX a la metodología filosofía, quiere volver a las cosas mismas, aprender de nuevo a mirar, dejar de lado los supuestos y concentrarnos en lo esencial, con este método aprendemos a mirar el mundo rompiendo con la actitud natural y asumiendo una actitud personalista, implica recuperar íntegramente la experiencia y el mundo humano, pero centrado en la subjetividad, es uno de los métodos más practicados, con grandes resultados al ser aplicado a la literatura (J.P. Sartre) a la psicología o la religión (M. Eliade). Hoy se aplica a la política y la cultura con gran éxito.

Hermenéutico: Su precursor fue Nietzsche, constituyéndose como método y escuela en el siglo XX, gracias a Heidegger, Gadamer, P. Ricoeur. Nace de la transformación del método fenomenológico, el cual no lo podemos aplicar en la reflexión sobre la realidad y al investigarla no podemos hacer un lado nuestra cultura, la forma adecuada de trabajar es explicitando estos presupuestos que guían toda comprensión (interpretación), reflexionar sobre algo supone ya interpretar ese algo y toda interpretación necesita ya unos parámetros., es el método propio de la filosofía actual junto al analítico y fenomenológico, ofrece una atención prioritaria a la dimensión lingüística del hombre, intentando alcanzar la experiencia que todo lenguaje comunica. Gran parte de la filosofía actual es hermenéutica, admitiendo una gran variedad de tipos.

Como podemos ver este seminario utiliza, un método antiguo, el Mayéutico – dialéctico, pero que ha sido rescatado, por la filosofía práctica o aplicada y que ha comenzado a tomar gran interés, debido al descontento que existe por parte del hombre de nuestra época, por los métodos convencionales de ayuda, en los campos de la existencia, en trastornos psiquiátricos, mentales leves, en orientación de personas que tan solo buscan una asesoría, un consejo, la guía de una lectura apropiada para resolver las diferentes dudas que le albergan en la convulsionada vida diaria, campos en los que ya no confían en la psicología o la psiquiatría. He decidido servirme de ella para llevarla al interior del aula y utilizar las ventajas que ofrece el juego en el campo de la enseñanza filosófica.

Junto con lo anterior también utilizaré el método hermenéutico, para interpretar la realidad nacional en educación y como la libertad de enseñanza que existe, en nuestro país nos puede facilitar la tarea educativa, ya que no se nos señalan los métodos de enseñanza, sólo le interesa a los entes reguladores los resultados que se obtengan de la aplicación de un método cualquiera sea este, para eso se hace necesario interpretar los planes y programas dictados por el Ministerio de Educación y en función a eso, orientar nuestra lúdica metodología, para facilitar la adquisición de conocimientos que en un plano normal se vuelven tediosos, es por eso que quiero señalar una metodología que no es nueva, siempre ha estado presente en nuestra sociedad, tan solo el exceso de tecnificación ha producido un olvido de las técnicas simples privilegiando elaboradas estrategias, que solo contribuyen a desencantar a los estudiantes y a aislarlos de un proceso que les pertenece y en el cual son la pieza clave.

III. Definiciones de ser humano.

Pero para llegar a aplicar un método de enseñanza, se nos hace necesario comprender a qué tipo de ser humano estamos observando o sobre qué tipo de hombre llevaremos a cabo el acto educativo, para esto nos ayudaremos de la teoría expuesta por Johan Huizinga en su libro: “Homo Ludens” o en español: “hombre que juega”.

Según Huizinga existen tres acepciones de hombre o formas de definir la conducta humana⁷, al buscar un distintivo de lo humano, una cualidad que con solo enunciarla, podamos decir, si en realidad ese es un hombre y cada cual, es más problemática que la anterior, ya que encuentra limitantes, en que son habilidades que compartimos con el resto del reino animal o le queda sobrando a algunos representantes del género humano, estas tres formas de definir al hombre son: Homo sapiens, homo faber y homo Ludens.

Si bien es cierto que utilizaremos para cumplir con los objetivos de este seminario la tercera de las acepciones, resulta bastante útil que revisemos las dos anteriores para un mejor orden pedagógico y didáctico, además de contribuir a enriquecer el bagaje cultural del lector:

Homo Sapiens: Hombre que piensa, definición del siglo XVIII y que miraba al hombre como un ser racional y que pensaba los actos que acometería, pero sin embargo ante la Barbarie de las acciones de algunos seres humanos, nos podemos dar cuenta que no somos tan razonables como se esperaba, tal vez las definiciones solo se han quedado cortas ante la inmensidad de la conducta humana y su propia naturaleza, si bien tal vez nos podemos jactar de poseer esa racionalidad y ese atributo del pensamiento está presente en nosotros como especie, son demasiadas las ocasiones en las que olvidamos esa condición de seres pensantes y racionales, aflorando nuestros más primitivos instintos, convirtiéndonos en el más feroz de los animales que pisa la tierra.

⁷ Aclaro que se hace mención a tres definiciones de hombre desde la visión de Huizinga Johan, pero aparecerá una cuarta, que es tomada de reflexiones anteriores y concernientes a la realización de un seminario de filosofía de la ciencia, en semestres anteriores, bajo la Guía del Profesor Ramón Sepúlveda Leiva, Director de la Escuela de Filosofía de la UCSH.

Homo faber: Hombre que fabrica, esa es una interpretación del ser humano que no es plenamente distintiva, ya que existen varias especies animales que fabrican utensilios para comer, cubrirse de la lluvia, etc. Si bien el género humano, ha elevado esta condición de fabricante al máximo, ya que incluso ha creado procesos en los que se sirve de la naturaleza, para llevar a cabo esta función fabricante, siempre lo fabricado tiene origen o inspiración en algo que ha observado que la naturaleza lo ha hecho durante miles de años.

Homo Ludens: Hombre que juega, si bien esta connotación también, se puede aplicar sobre otros animales, que desarrollan el juego incluso con la misma intencionalidad con la que la lleva a cabo el hombre, es más útil para describir funciones que realizamos y otra ventaja es que no excluye a las anteriores, ya que el hecho de jugar, no nos quita ni la naturaleza racional del pensamiento y además el fabricar comienza siempre como un juego por medio del cual, se ensaya lo que se llegara a construir, la naturaleza lúdica implica todas las anteriores.

Además el juego traspasa todos los campos de dominio del ser humano, se encuentra en toda actividad, el juego llega a estructuras del pensamiento, el hombre se ha desarrollado en torno a esta actividad, la música, las artes, son productos de esta función lúdica, la política, la vida en sociedad, aparece como un estilo de juego evolucionado, desde la forma de obtener nuestros recursos, hasta el orden del tráfico y la distribución geográfica de las ciudades, todos estos aspectos, surgen de la necesidad de jugar que esta intrínseca en el hombre y que comparte con las demás especies que habitan la tierra y muy por el contrario a lo que podríamos pensar, los animales no adquieren el juego por enseñanza de los hombres, al parecer es este el que lo adquiere como herencia evolutiva, desde su pasado más primitivo y aunque sean muchas las cualidades que nos separan desde el homo erectus, aun no abandonamos el juego como la principal forma de adquirir y de impartir conocimientos.

Por más que intentemos disfrazar el juego en nuestra sociedad, este se las arregla, para aparecer ante nosotros, como una alternativa válida a todos los procesos que llevamos a cabo, desde un padre que enseña a su hijo a caminar, hablar, andar, dominar la bicicleta, al

joven que práctica sus armas de conquista, escribiendo poesías, ensayando canciones, traspasando los rituales y cultos religiosos, el hombre, no puede desconocer, que en mayor o menor medida su vida es un juego, lo importante es como lo interpreto y las reglas que asuma respetar o transgredir, ese es el terreno en el que pretendo instalar nuestra mirada y como eso, se puede empezar a ensayar en la educación media, incluso antes, para que cuando los jóvenes, tengan que enfrentarse a la sociedad, sepan jugar, con mas herramientas ese juego, para que no se descubran con el transcurrir de los años, jugando en vano.

Homo technologicus o ciber hombre⁸.

Como hombre preso de la época en que vivo me es imposible sustraerme de un nuevo modelo de hombre que se ha venido forjando en las últimas décadas y que quizás en algunos años sea la forma de definir a este hombre que habita estos últimos decenios, me refiero a una nueva especie de ser humano el hombre tecnológico o mejor definido como ciber hombre.

Si bien el homo technologicus debe tener su génesis hace milenios, ya que todo lo que el hombre ha inventado o desarrollado en su momento es tecnología de punta, lo que marca la diferencia es ese apelativo de ciber hombre que hoy le podemos agregar, ya que no tan solo es un avance, esta definición va mucho mas allá, es un estilo de concebir el mundo nueva, los limites no existen, las formas de entender el tiempo y el espacio se han modificado, el lugar en que se sitia el hombre es totalmente distinto, la dimensión que habita el ciber hombre no es comprendida desde las leyes de la física.

Es necesario crear nuevos estatutos, para entender esta condición, el lenguaje ha variado y continua variando (bien claro tengo que el lenguaje mas que un instrumento, una herramienta, es un ser vivo, que muta minuto a minuto, el ciber hombre así lo ha evidenciado), se parece mas a un mundo platónico o poético que al que estamos

⁸ Esta es la cuarta visión a la que hace alusión la cita anterior, son mis reflexiones personales en seminario de filosofía de la ciencia, en base a los escritos de Hawking Stephen y su libro “*Breve historia del tiempo*”, Editorial Planeta, México, 2005 y la página web: <http://www.ucm.es/info/nomadas/7/ofdez2.htm>.

acostumbrados habitar, aquí ya no sería necesario que Descartes botara el edificio metafísico existente, tan solo debería construir el suyo, sin que esto cambie algo o altere nada que no tenga que ver absolutamente con él.

El ciber hombre incluso nos obliga a desde una nueva lógica y darle a este mundo una nueva ética, este mundo por fin significa un cambio de paradigma, (ese nuevo paradigma, que algunos buscan, lo tienen frente a sus ojos cada vez que escriben un ensayo) este mundo implica asumir o comprender, por parte de un público consiente, el cambio de la visión de un mundo mecanicista lineal o uno más parecido al postulado por Albert Einstein en su teoría de la relatividad.

Estos cambios han sido sufridos aunque no asumidos por toda la sociedad y sobre la carrera hemos intentado no quedarnos abajo, lo importante de este cambio, es que otorga nuevas posibilidades a las que debemos estar atentos, para que no se convierta en un fraude o una nueva religión tal como lo fue la perspectiva científicista de los siglos pasados.

El análisis y los nuevos desafíos, son oportunidades inmejorables para la educación y su búsqueda de estrategias metodológicas, aunque, a mi parecer son los únicos que se resisten a este cambio de paradigma y en donde encontramos más representantes que se han quedado abajo de este cambio, simplemente por tozudez e ignorancia, en cuanto a la otra rama que encara esta tesis, la filosofía, la veo con buenos ojos, con personas mucho más preparadas y atentas a los cambios asumiendo los desafíos, de dar una nueva ética, lógica y contribuir a la construcción de los paradigmas que sean necesarios para entender a este ciber hombre.

IV. Nuestro Objeto de estudio. “El juego”.

El juego influye en muchas de nuestras conductas y está presente en variados elementos de la cultura, por eso se hace indispensable, entender su metodología de aplicación a una ciencia tan inherente a lo humano como la pedagogía.

Muchos son los elementos que encontramos en nuestro quehacer pedagógico, pero pocos nos pueden aportar tanto a darle un real significado al ejercicio de enseñar y tantas facilidades al aprendizaje.

El juego reúne elementos que se encuentran implícitos en nuestra herencia evolutiva y tal vez ya forma parte del ADN de nuestra especie, por eso se hace necesario tantear el terreno en el que nos adentramos, antes de dar el primer paso. Por ello es que tratare de dar algunas definiciones a este concepto.

Lo que se busca es abarcar en el aspecto más amplio al juego y no parcelado, ya que fragmentar al juego es tan inadecuado, ya que encontraríamos cientos de definiciones, lo complicado es encontrar alguna que se ajuste a la realidad educativa, en la que debemos entender a los estudiantes, como una totalidad, en forma integral.

Les invito a leer algunas definiciones que siento son las que mejor se asimilan desde el punto de vista de un juego educativo y que puede ser llevado al aula de filosofía.

1. Algunas definiciones de juego:

Para intentar construir una definición de juego apoyaré mi trabajo en el diccionario de Filosofía de José Ferrater Mora, en su quinta edición del año 1964, en su tomo 1º, ya que ofrece una gran cantidad de vertientes en las cuales poder profundizar en nuestro estudio, el cual en esta etapa y para dar más rigor al mismo asumiré una tendencia un tanto marcada por el parafraseo, de los escritos del autor, pero no dejare de lado los cometarios personales.

El tema del juego no es nuevo en filosofía, se encuentra ligado a varias teorías y a lo largo de la historia se asume con diferentes matices, la visión es asumida como una posibilidad de entender al ser humano en variadas dimensiones y el mundo en que se desenvuelve, se verá matizado, con conductas que podemos asumir como juego, el principal problema se encuentra, en que hemos asumido lo lúdico, netamente como una posibilidad de entretenimiento y no como una forma de expresar nuestra condición humana.

“La noción de juego desempeña un papel importante en varias teorías estéticas, psicológicas y antropológico-filosóficas”.⁹

Como podemos desprender de la reciente cita, el juego nos puede aportar incluso concepciones antropológicas o nos define como ser humanos, en cuanto a la estética, aporta al arte y las nociones artísticas y las más profundas manifestaciones, en la psicología, tendiente a nuestro comportamiento, la forma de generar lazos, como construimos nuestro conocimiento y la forma de relacionarnos con el mundo, el juego genera redes y conexiones muy intrincadas en nuestro cerebro, aumenta o mejora la ubicación espacio temporal etc.

⁹ Ferrater Mora José, “Diccionario de Filosofía” Tomo I, Editorial Sudamericana, Argentina, Pág. 1031.

1.1. El impulso lúdico o del juego como una energía psíquica o biopsíquica sobrante:

El juego puede generar diferentes impulsos y dependiendo de la función que cumpla o el instinto que lo desencadene es como será clasificada o vista, en torno a lo que pueda llegar a cumplir o satisfacer. Algunas perspectivas referentes a este tema son las que siguen.

Según Schiller¹⁰, señala en sus “Cartas sobre la educación estética del hombre” el impulso lúdico es el fundamento del impulso artístico, siendo una síntesis del instinto de la forma y del instinto sensible.

Mientras que Spencer en sus “Principios de psicología”, dice que el instinto de juego es una energía biológica sobrante y que la podemos enfocar de dos maneras, la inferior que corresponde a los deportes y la superior que tiene que ver con el arte, de esta manera el impulso lúdico no necesariamente se ve satisfecho con actividades con algún fin biológico, esta es una teoría que tiene gran cabida en las concepciones naturalistas, de finales del siglo XIX y comienzo del XX.

En esta misma línea encontramos a Gross el que señala que la actividad lúdica es una preparación para la vida, otras teorías lo verán como una mera consecuencia del impulso de imitar, un deseo de dominio y competencia o una actividad que asume una postura desinteresada, se realiza sin ningún fin, solo por el deseo o el hecho de hacerse.

Todas estas teorías ven el juego como una actividad intrínsecamente humana, por eso lo ligamos a sus funciones psíquicas, biológicas o una fusión de ellas, sin embargo en esta tesis trabajaremos con la visión de un historiador que descubre en el juego notas características entre todas las especies de seres vivos y no existe una real diferenciación, en el juego que realizamos como género humano, me refiero brevemente en estas líneas a Johan Huizinga Autor de *homo Ludens* y otros tantos libros en los que trata la temática del juego.

¹⁰ Véase, Ferrater Mora José, “Diccionario de Filosofía”, Tomo I, Pág. 1031.

Según Huizinga, como ya señalé anteriormente, el juego no responde a una característica específica de los seres humanos, es independiente de otras actividades, es libre, por eso lo deseable de esta actividad, está separado de la vida corriente se escapa de ella, ordena, por lo que podemos entender que tiende a la belleza, también tensiona, es mas surge de la tensión.

Mientras más elevada la forma en que se manifiesta el juego tiende a algo, figura y transfigura la realidad, es un fenómeno cultural, según Huizinga posee una función creadora de cultura, por lo que es posible estudiarlo, su función creadora de cultura está presente en el Derecho, las artes, la guerra, el saber, incluso en la filosofía. El papel que tiene el juego en una cultura determinada es lo que hace posible su estudio, incluso el hablar de épocas al interior de las diferentes culturas, si bien es muy distinto el papel que juega dentro de las mismas, nunca ha logrado ser eliminado y de una u otra manera se hace presente en cada época de la humanidad, en el siglo XIX tiende a desvanecerse por lo que Huizinga denomina a esta etapa de la época contemporánea como excesivamente seria.

Eugen Fink¹¹ asume un punto de vista “ontológico” del juego, elaborando la ontología del juego, en base a su teoría “del ser y del mundo”.

Siguiendo esta línea también podemos encontrar lo que los especialistas han denominado como el último Heidegger, pronunciándose o encaminándose al problema del juego del lenguaje, que no quiere decir que el lenguaje sea un juego, no más bien, tiene que ver con lo que dice el lenguaje al hablar, esto lo podemos encontrar en su ensayo sobre “la cosa” Los dichos de Heidegger son expresados en la siguiente cita.

“Heidegger se refiere también al juego: al "dejar ser" la cosa en su "reunión" pensamos la cosa como cosa, y al pensarla de este modo nos dejamos aproximar por el ser de la cosa — un ser que "juega el juego del mundo"”¹².

Esto en relación al pensamiento y la manera que tenemos de entender el mundo y asumir una postura en la que el pensamiento aún no es ejercido o el ser aun no se pensado por el

¹¹ Véase, Ferrater Mora, José. Diccionario de Filosofía, pág. 1032.

¹² Ferrater Mora, José. Diccionario de Filosofía, pág. 1032.

hombre como la altura del ser requiere, el ser aun no es pensado en si, solo especulamos o jugamos a pensar, es en ese modo en que Heidegger piensa el juego como un, juego del pensamiento y del lenguaje, el que aun no posee o no expresa completamente al ser, ya que no puede hablar sobre algo que no logramos capturar con nuestra razón, ese es el modo de ser mundo, el que se nos muestra al igual que el ser, como un destello, que visualizamos entre las penumbras, pero que no logramos percibir por completo, es en este modo como se juega nuestro, ser – humano. Lo más caótico es que jugamos, sin darnos cuenta y además desconocemos de qué juego se trata, el que estamos jugando.

Según Leibniz¹³, “Mientras Dios juega se hace el mundo” y a modo de decir de Hegel el ser juega en el modo en que se pone en relación con ser en otro, en el reflejo del ser en otro.

¹³ Véase, Ferrater Mora, José. “Diccionario de Filosofía”, pág. 1032.

1.2. El juego desde el punto de vista lógico y matemático.

En este plano encontramos los estudios de Pascal sobre los llamados “juegos de azar”, los que basan principalmente en la teoría de la probabilidad considerando al azar solo en los datos del juego, ejemplo de esto son la ruleta y los dados, sobre los que más se han realizado estudios.

Más reciente son los estudios de la teoría de los “juegos de estrategias” o “Ciencia de los conflictos” a partir de la obra de John von Neumann y Oskar Morgenstern sobre “la teoría de los juegos y el comportamiento económico”. Se basa en la oposición de dos o más personas que presentan posturas opuestas, el juego de estrategia, puede tener reglas o estas estar ausentes, lo que más importa es la estrategia en su aspecto lógico, referente a los datos, circunstancias, decisiones, incluyendo las situaciones psicológicas traducidas a aspectos lógicos, esto equivale a una lógica de juegos formalizados. Entre estos juegos, podemos encontrar el ajedrez, el póker.

2. El juego y las relaciones que genera, en la dimensión humana.

Si bien no podemos definir el juego como una conducta propiamente humana ha adquirido ribetes mucho más avanzados que en nuestros compañeros de planeta, los animales, ya que el hombre posee una estructura simbólica del juego, posee claramente una intención, sea esta la educación, la adquisición por imitación de jerarquías, estructuras sociales o responda al mero placer de jugar por jugar.

El juego humano ha adquirido técnicas a lo largo de la historia, si bien posee ese punto de instinto, hemos logrado una pequeña diferenciación con el reino animal.

Sumado a lo anterior para el hombre está claro que el juego es una actividad intencionada como señalé anteriormente ya que juega con un fin determinado, incluso le sirve de distracción, el juego humano según Huizinga ha perdido su grado de espontaneidad debido a la profesionalización de los deportes.

El juego del hombre posee técnicas y cada vez agrega más elementos simbólicos, los que le llevan incluso a vincular su juego con toda actividad humana, parece suspender el uso de la razón al jugar, lo que no quiere decir que el juego sea irracional, por el contrario utiliza elementos de la razón que comúnmente no logra articular.

El juego le permite situarse y tener conciencia del espacio y tiempo que habita, el hombre construye su cultura entorno al juego, es una expresión más de las artes o incluso este determina los impulsos artísticos, desarrolla su imaginación y creatividad y le sirve de ensayo para las conductas sociales, en el juego se permite el hombre llegar mas allá de lo que lo hace en el comportamiento habitual, entiende que es un ensayo para su vida, lo que no quiere decir que el juego no tenga consecuencias en la vida, el hombre es consciente, sin embargo en el juego se deja llevar como su instinto.

2.1. Juego y cultura.

El juego en su forma más sencilla, es un fenómeno fisiológico o una reacción psíquica, pero va más allá de una mera función, el juego da sentido:

“La psicología y la fisiología, se esfuerzan por observar, describir y explicar, el juego de los animales, los niños y los adultos”¹⁴

El juego resulta ser muy intrincado y presenta grandes dificultades en su análisis porque al parecer, las ciencias que lo intentan definir se ocupan sólo de una parte del juego, de la conducta, de los objetivos, etc. Lo que es una dificultad más, ya que el juego debe ser entendido como un todo, además se tiende a pensar que posee estructuras distintas entre los diferentes actores que se ha nombrado, los niños, adultos o los animales, esto no es así, ya que si lo miramos detenidamente, es placentero para todos, posee las mismas reglas para todos, por ejemplo, no se debe agredir, *etc.*

“el ser vivo...cuando juega...se ejercita para actividades que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo”¹⁵

Tal como se ha señalado anteriormente el juego es una forma segura de ejercitar actividades o de ensayar movimientos que nos dan dominio sobre el cuerpo, sobre las dimensiones espacio – temporales, es la forma más elevada que tenemos de expresar nuestra cultura y de difundir nuestro pensamiento se adquiere por medio de ensayos y juegos que poco a poco, van dando paso a la escritura y por medio de juegos se refuerzan esas conductas, desde la educación física, podemos mejorar por medio de ejercicios la caligrafía, nos ayuda a situarnos en nuestro entorno, nos sirve como herramienta social, al ponernos en contacto con los otros participantes del juego

¹⁴ Huizinga Johan, “*Homo Ludens*”, Alianza Editorial, España, 2004. Pág. 12.

¹⁵ Ídem.

Estas son algunas de las formas como podemos ver el juego entendido desde la psicología y la fisiología, pero si nos damos cuenta no son satisfactorias plenamente ya que con esto no agotamos las posibilidades que nos da el juego, de a poco pretendo ir entregando datos que nos aporten en nuestra investigación, pero vamos despacio para no perdernos.

“La realidad <<juego>> abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano”¹⁶,

En realidad el juego abarca toda la realidad, si nos limitamos a entenderlo como algo puramente racional, lo encerraríamos en el mundo humano, pero dejaríamos afuera múltiples visiones, en las que el juego se da sin más y nace sin más. No se puede vincular a alguna cultura específica, ni a un estado de desarrollo que alcanzo el ser humano, no, ha existido a lo largo de la historia,

“Todo ser pensante puede imaginarse la realidad del juego”¹⁷

El juego es pre-existente a la cultura. El juego entrelaza la cultura y se enreda incluso con la forma más elevada de expresión de lo humano, el lenguaje, en el realiza juegos de palabra, por medio de metáfora, disfraz y descifra a la vez la realidad, se crea un mundo nuevo uno paralelo al existente, construye por medio de la mitología un puente entre lo humano y lo divino, le da sentido a la existencia, en esa mitología en la que el hombre primitivo intentaba , explicar su mundo y representaba por medio de danzas y rituales, por medio de las mismas se adentra en el culto a lo divino, intenta sanar al mundo, atraer la lluvia, hacer crecer los cultivos, mantener alejados los males, elevar la fertilidad de la tierra, por medios de rituales, que hoy interpretamos como juegos de esas culturas. En los rituales antiguos se jugaba lo sagrado y lo profano, se fundían en un solo mundo, el chamán, hacia entrar en trance a toda la tribu, la que cantaba y danzaba adormecida en el juego indescriptible de la naturaleza primaria del hombre, en la que ni siquiera existía una concepción o un vocablo destinado a esta actividad. Tan sólo el juego se comportaba como una entidad generadora de sentido.

¹⁶ Idem, pág. 14.

¹⁷ Ídem.

“Ahora bien, en el mito y en el culto, en donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho y orden, trafico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica y ciencia”¹⁸

Huizinga nos intenta conducir hacia el razonamiento de que el juego permea toda la realidad y la cultura desde su origen, al ser más antiguo, incluso que ella, le permite al hombre, por medio del juego difundir la cultura y sus costumbres a los miembros más jóvenes, además es una forma menos agresiva de someter a una civilización conquistada por otra, de introducirlos en la cultura que desde ese hito dominará, pero el juego está inmerso en toda actividad humana, por eso es lógico que se liga a la educación, en la actualidad los pueblos de medio oriente, en sus mercados aun mantiene el regateo y es una ofensa grave por parte del comprador, no regatearle al vendedor, ya que implica que se desprecian habilidades transmitidas por su cultura desde sus ancestros, eso en el orden económico.

En el terreno de la poesía, podemos recordar el siglo XVII y el teatro secular, con Shakespeare, Calderón de la Barca, en los que en el drama, todos los poetas comparaban al mundo con un escenario, en los que cada cual desempeña o juega un papel, señala Huizinga, la vida entendida como una escena teatral con bases platónicas, posee un fuerte sentido moral y aquí encontramos una importante señal hacia lo que pretendemos del juego, que nos sirva como una estrategia metodológica, para la enseñanza de la moral, aquí tenemos una clara alusión a lo que buscábamos, pero sobre este tema volveremos algunas líneas más adelante, por ahora me remitiré al objetivo de ligar el juego con la cultura como dice el enunciado de este capítulo.

¹⁸ Ídem, pág. 16.

3. Formas lúdicas de la filosofía

Incluso la especialidad o actividad que hace posible esta tesis o que yo esté enfrentado a un seminario de grado, nace como un juego o se masifica como un juego, es lo que podemos entender al analizar el método Mayéutico analítico, que para Sócrates, era una actividad muy seria, se puede entender como un juego, por medio del cual intentaba persuadir a sus interlocutores a alcanzar la verdad, mediante la ironía y la aceptación de su ignorancia, hoy podemos practicar en la sala de clases este método como un juego.

Pero es en los sujetos que Sócrates intentaba persuadir o a los que denunciaba como enemigos de la verdad y vendedores de golosinas para el alma, me refiero a los sofistas es en donde podemos encontrar una figura que nos pueda servir en la actividad lúdica, ya que en sus intentos de derrotar a sus rivales, buscaban el lucimiento público, a modo de un juego social del desprecio y el menoscabo, la sofística refleja lo propio de una cultura arcaica, el sofista es una especie de vagabundo, que se entrelaza con la idea de parásito.

Pero de ella nace la idea helénica de educación y cultura, el saber y la ciencia, no nacieron en la escuela, nacen de la meditación y el ocio que no era otra cosa, sino que el tiempo en que el hombre libre no estaba dedicado a su oficio u ocupación, en este tiempo se dedicaba a la meditación y la contemplación, según Huizinga en esta vida parece que nace la meditación e investigación y ve al sofista como su primer representante, en el arte del sofista, el sofisma, un juego de palabras que se lanzan al otro para lograr ridiculizar al oponente, se encuentran todos los conceptos del juego primitivo, al inventar o jugar con los sofismas los antiguos griegos fueron creando otro tipo de frases que se convirtieron en conocimiento y es muy delgada la línea entre los sofismas y la ironía empleada por Sócrates para que sus discípulos descubrieran la verdad, además muchos se sentían ridiculizados por los métodos que empleaba Sócrates. El condena las falacias usadas por los sofistas como juegos de frases.

Aristóteles denomina al diálogo como el mimo, una farsa, una forma de comedia, el diálogo es una forma artística, una ficción, que por mucho que se enriqueciera literariamente, no era un fiel reflejo de la sociedad griega, Platón era de gran ingenio, hábil y juguetón en sus diálogos.

Algo de vital importancia que me había olvidado es que el juego, sin perder su seriedad posee un sentido humorístico, el juego divierte, alegra y en algunos sentidos se asemeja a la broma, la que posee una estructura lúdica y gran ingenio, una buena broma requiere ser pensada y proyectada para que no se convierta en un problema, lo que le quitaría el sentido al juego, ya que al hacerse tedioso pierde su fin, el fin final del juego es divertir, quizás por eso las diferentes sociedades lo han escogido para perpetuar su herencia y transmitirse de una manera amena y armoniosa.

“...el humor enriquece el pensamiento crítico, la comprensión y la autocrítica. Desarrollando la tolerancia, tanto en los hijos como en los padres y en los estudiantes como en los docentes”¹⁹.

Como podemos ver la filosofía nace según Huizinga como meros juegos y especulaciones, por medio de los cuales se intento describir el mundo, por parte de los presocráticos luego los sofistas asumen una estructura al construir sus sofismas y la forma en los que los exponen en público, Platón por medio de los diálogos que son otros juegos de palabras, más elaborados, trasmite sus teorías, los juegos de los sofistas fueron tan resistidos por los primeros filósofos, ya que ni siquiera ellos se podían deshacer fácilmente de esa estructura del pensamiento.

Con el pasar de los siglos aparecerán nuevas formas de hacer o llevar a cabo el ejercicio reflexivo, una de las formas que mas me han llamado la atención son los juegos de lenguaje, que han sido utilizado por los más variados modos de hacer filosofía, tenemos varios referentes a los que se puede acudir para ejemplificar, Wittgenstein, el mismo

¹⁹ Tal como señala en su tesis, Méndez Toledo Felipe, “El humor; La risa como un recurso pedagógico en la filosofía para niños”, UCSH, Santiago, Chile 2012.

Heidegger por nombrar algunos, se han servido de una forma lúdica o han sazonado su filosofía con los juegos del lenguaje.

4. El elemento lúdico en la cultura actual.

Aunque se pueda creer que el juego ha perdido terreno o interés en la civilización actual, eso no es así, es mas el juego ha evolucionado con los seres humanos, si bien es cierto en algunas épocas, parecía desaparecer como en la edad media, en la que como experiencia corporal, el juego estaba destinado solo a los torneos y a un reducido número de caballeros aristócratas, en la época actual, se ha masificado, sobre todo por la organización de los deportes, en grupos o federaciones, sobre todo en el ámbito de los juegos con pelota, como el futbol, el tenis, etc., además las sociedades se organizan para que estas disciplinas sean traspasadas a sus integrantes más jóvenes, existen clubes deportivos de barrios, comunas, ciudades y países, son representados en competencias internacionales.

La práctica del deporte, ya no es exclusiva de una elite, las reglas generales que estos poseen son conocidos casi en totalidad por los miembros de nuestra sociedad y de esta surgen importantes e interesantes formas de analizar las competencias deportivas desde un cuadro ético, además los deportistas se auto regulan en el cumplimiento de las reglas específicas de su deporte, existe una profesionalización del juego.

“La actitud del jugador profesional no es ya la autentica actitud lúdica, pues están ausentes en ella lo espontaneo y lo despreocupado”²⁰

Si bien se tiende a ver por parte del autor como una forma de perder un tanto el sentido del juego al profesionalizarse la actividad de los deportes, esto es fruto de nuestra época y un reflejo de cultura imperante, en la que la excesiva tecnologización, ha fomentado una necesidad de reglamentar todo a nuestro alrededor, se hace necesario regular toda relación humana, por la visión racionalista de nuestras sociedades.

²⁰ Huizinga Johan, “*Homo Ludens*”, Alianza Editorial, España, 2004, pág. 25.

Pero aún nos queda un recurso para salvar la profesionalización de los deportes, ya que si bien se practican muchas veces las jugadas y estrategias, para desempeñar la labor al enfrentar una competencia deportiva, el deportista, es preso de su instinto, al decidir, sobre tal o cual manera de llevar a cabo el juego, un gol no nace sólo de una estrategia ensayada durante la semana, el gol del día domingo por la tarde enfrenta condiciones tales como el azar, la capacidad de sorprender al adversario con un tiro distinto, las fintas del jugador, enfrentan la destreza de su oponente, también aun nos queda la posibilidad del juego amateur, ese que práctica, cualquier persona u individuo en el mundo por el solo placer de practicarlo, si bien se ha profesionalizado casi toda actividad deportiva, aun quedan miles que hacen deporte solo por cultivar su cuerpo y desarrollar su espíritu, ocurre en todos los ámbitos humano, la poesía, el arte, la actuación, la construcción etc.

El deporte se ha profesionalizado en su ensayo o preparación, pero sigue siendo espontáneo, en su práctica real, al momento de enfrentar la competencia.

Una clara muestra de cómo el elemento lúdico esta presente en la cultura y especialmente en nuestro país es la explosiva proliferación de casinos, actualmente existen 20 en Chile repartidos por las diferentes regiones y existen muchos más en carpeta para su construcción, según fuentes de casino chile²¹ y es que el auge de la industria del juego de azar, es muy alto, además de la proliferación en negocios de barrio y locales dedicados a una especie de casinos clandestinos, tapizados de maquinas de juegos de azar disfrazados de entretenimiento, que hace ver claramente que la faceta lúdica, también la estamos utilizando como un modo de escape y cumple con el elemento espontáneo al que tanto apela Huizinga, en su libro Homo ludens.

²¹ Extraída la información desde la página web. <http://www.casinosdechile.org/>

5. El juego virtual.

No es valido dejar pasar este apartado sin mencionar la actual condición de jugador del hombre post invención de los ordenadores o computadores, este hecho ha revolucionado totalmente la estructura humana en todo aspecto, en las bases incluso de la comunicación, el lenguaje ha sufrido cambio, la forma de entender la distancia se vuelve relativa, incluso si queremos adentrarnos mas en ese aspecto podemos hablar de los cambio que ha generado la utilización de internet, ya que este invento o la forma de conectar al mundo es un cambio abismal impresionante y que crece y avanza día a día, aquí si que se ha visto transformado el lenguaje.

Internet es una gran red en la que todos tenemos cabida si es que cumplimos con un requisito básico tener un aparato tecnológico que nos permita ingresar a esta red, en educación ha sido fundamente pero ha marcado brechas generacionales enormes entre los que han decidido conectarse y los que han permanecido desconectado, llegando ha clasificar hoy a los desconectados sin ningún conocimiento de esta herramienta como analfabetos digitales, el mundo del juego ha sido permeado por esta concepción tecnológica y sobre todo por el surgimiento de las llamadas redes sociales y en los cuales, los roles y la misma personalidad juegan como nosotros, disfrazamos nuestras apariencias física, una persona muy tímida para relacionarse en forma presencial con los demás, a través de los redes sociales puede poseer miles de amigos virtuales a los que tal vez nunca ha visto físicamente o tal vez se ha cruzado en algún medio de transporte o en la calle con alguien que ni siquiera conoce en el mundo real, pero en el ciber mundo son acérrimos compañeros de juego o parrandas virtuales.

El mundo de la internet y de las redes sociales ha revolucionado el mundo, con un solo clic, puede estar conectado, con China, Groenlandia, la India, Canadá, Grecia o el país y la

latitud que se me ocurra, puedo dar un paseo virtual, incluso hace algunos años atrás esta tesis habría sido escrita en máquina de escribir hoy, mientras la escribo mi computadora se encarga de darme sugerencias en cuanto a la redacción y uso ortográfico, con otro clic, puedo tener una copia en el idioma que desee, incluso puedo ponerla a disposición de la comunidad internacional, antes que enviarla a revisión de ustedes.

Este nuevo mundo ofrece variadas alternativas de entretenimiento, cultura, etc. el hombre de esta generación es denominado nativo tecnológico, o sea es traído al mundo de la tecnología, el nivel de este juego es tal que nos ofrece la posibilidad de tener una nueva identidad o de cambiarla las veces que queramos, por medio del correo electrónico, que es nuestra forma de identificarnos, además es nuestra dirección y forma de obtener comunicación, ya que es la forma en la que nos reconocen o nos permiten la entrada las redes sociales, es una especie de RUN digital, lo que no es menor, ya que el habitar en el mundo real nos ofrece la posibilidad de apelar al recurso de la memoria y que la sociedad olvide nuestros aciertos y errores, en el mundo tecnológico esa posibilidad no existe, todo queda grabado en la eternidad virtual.

Todo lo anterior ha transformado la forma de jugar o es una nueva forma de juego ya que todos los trabajos que realiza el hombre incluso, puede ser gobernados por este mundo virtual el cual se ha convertido en obsesión para algunos hombres sobre la tierra que muchas veces habitan más en este mundo virtual que en el real, aunque siempre sea necesario estar situados en el mundo real y es necesario tener existencia en el mundo real para ser parte del virtual, ya que mucha de esta tecnología sólo se sustenta en un mundo aparente, me encantaría poder comunicarme con Platón para escuchar que es lo que tiene que decir de este mundo si es que se parece en algo a sus ideas y postulados.

La buena noticia es que al parecer este mundo está al servicio nuestro y en educación nos ofrece múltiples herramientas para aprovechar nuestro potencial de nativos tecnológicos además nos guía paso a paso en el uso de sus herramientas y si aun así no entendemos existen variados tutoriales para guiarnos en esta nueva plataforma del juego.

V. Juego y educación.

El juego tiene un papel fundamental en educación, como ya he mencionado en reiteradas ocasiones durante esta investigación, ya que responde a nuestra naturaleza humana, desde el juego emanan, los deseos por conocer y el apetito por explorar, por conocer lo nuevo, de buscar caminos distintos, el juego está presente en nuestra estructura cognitiva, logramos establecer ordenes y jerarquías de los aprendizajes, por medio de las actividades lúdicas, descubrimos el entorno, experimentamos el comportamiento social, desde la niñez, inclusive tal vez desde antes, la simple concepción de un ser vivo es al azar, desde la lucha de un espermatozoide por fecundar al ovulo, todo parece ser parte de un juego, ya que es un espermatozoide entre millones, el que logra ganar la carrera por conformar una cadena de ADN, junto a un óvulo.

El aprendizaje en el mundo escolar o más bien pre – escolar es lúdico, las educadoras de párvulo utilizan el juego como la principal herramienta de aprendizaje, al ir avanzando en el régimen escolar, la adquisición del lenguaje escrito parece un juego e incluso podríamos decir que aprendemos a escribir jugando, ya que las técnicas de escrituras, implican la imitación de patrones, lo que es parte del sentido lúdico según Huizinga, se va dando el perfeccionamiento de la técnica de una manera espontánea, otro requisito fundamental para el juego según Huizinga y si nos ponemos a rastrear, son muchos los elementos lúdicos presentes en toda nuestra vida como estudiantes, tan sólo nos resulta difícil o engorroso rastrear las huellas del juego en nuestro sistema educacional, pero basta detener la mirada, en la clase que acaba de impartir cualquiera de ustedes, si ustedes los profesores que están analizando esta tesis, para descubrir lo palpable que es la experiencia lúdica al interior del aula, cuantas dramatizaciones han realizado con sus estudiantes, cuantas veces han utilizado la ironía, para explicar algún contenido o reforzar algún postulado, al leer estas líneas, no están acaso descifrando códigos para entender a que me refiero con naturaleza lúdica.

1. Juegos de rol en educación.

Esta es la forma en que mejor podemos llevar o no nos ofrecería resistencia, entre nuestros pares al asumir una estrategia lúdica al enseñar la filosofía, ya que nos permite organizar casi la totalidad de los aprendizajes esperados, es mas basta dar un pequeño vistazo a los planes y programas que el Mineduc dicta para esta asignatura y generar una planificación entera con esta modalidad, los juegos de rol ofrecen múltiples posibilidad, incluso en el plano del dialogo interdisciplinario.

Los juegos de rol nos permiten generar debates y juegos mentales, incrementar las habilidades y competencias de nuestros estudiantes, desarrollar habilidades narrativas, la capacidad crítica.

El ser humano busca a diario actividades en las cuales pueda estar realizando diversas labores a la vez, conversar, escribir, escuchar música, estudiar y entretenerse, etc. si lo puede hacer todo de una vez es mucho mejor, en un mundo en que el tiempo vale oro y además las actividades laborales nos dejan cada vez menos tiempo para utilizarlo en lo que realmente se quiere.

El juego cobra gran importancia, ya que nos permite desarrollar varias actividades en una, por ejemplo en un juego de rol, puedo llevar a que los estudiantes, mejoren su capacidad cognitiva, sus habilidades narrativas, en general, escritura, dialogo, puedo manejar técnicas del manejo de la voz, mejorar las posturas al pararse frente al curso, desarrollar habilidades sociales, controlar la ansiedad, etc.

Los juegos de rol nos ofrecen estas y muchas mas alternativas que se expresaran en este apartado de la investigación y que se apoyaran en bases empíricas por medio de estudios realizados, este tipo de juego vine muy bien para la filosofía especialmente como esta ordenado nuestro sistema de enseñanza ya que permite articular las aéreas de estudio y así llevar a cabo los tan anhelados diálogos interdisciplinarios, además de lo acotado de los tiempos en educación muchas veces obligan a que los profesores dejen de lado o prioricen

aquellos aprendizajes en los que el establecimiento educacional le pide que ponga mas énfasis.

“Los juegos de rol en educación se han definido como dramatizaciones que se vertebran en torno a una situación concreta y utilizan la asignación de papeles a alumnos, quienes deberán defender con argumentos una opinión (previamente perfilada) frente a un problema. Cada vez más utilizados en la educación formal y no formal, destacan entre sus ventajas el convertir lo lúdico en aprendizaje, potenciar el aprendizaje de actitudes y valores y la conexión que se realiza con la vida real entre otros”²².

Queda claro al leer la cita y no admite mayores comentarios sobre las ventajas de utilizar los juegos de rol en educación y que no sólo se pueden encerrar en el aspecto formal de la educación también pueden ser asumidos en otras circunstancias por los estudiantes, además es una muy buena alternativa para recopilar información sobre los intereses personales de los estudiantes, revelan su verdadera postura frente a los más variados temas.

El juego de rol permite que un estudiante aprenda de manera indirecta, ya que asumirá que lo que está realizando es un juego, si esta actividad además va acompañada de un buen proceso de evaluación y luego se realiza una retroalimentación, el resultado será óptimo, esto implica que el profesor debe tener buen manejo de las situaciones pedagógicas que se generen, ya que esto depende mucho de las habilidades que el profesor posea para llevar a cabo de manera satisfactoria el proceso.

En la tabla que presento a continuación se señalan algunos de los beneficios de utilizar juegos de rol en educación.

²² Hernández Carbonell Jorge, “Cambio de actitudes y valores ante la energía tras el uso de un juego de rol”, Universidad de Salamanca, España, 2011, pág. 135.

Tabla 1.- Síntesis de los beneficios de los juegos de rol. Fuente: MEC / Pablo Giménez²³

Beneficios en la educación:

Permite acceder al conocimiento de forma significativa

Útil para memorizar

Mejorar el empleo del cálculo mental

Promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo

Gran riqueza de vocabulario

Aportación a determinadas actitudes:

Al desarrollo de la empatía y la tolerancia

A la socialización

A la Salud mental

Estos son solo algunos de los beneficios que se pueden obtener al utilizar juegos de rol en educación, esto es solo un punto de partida y como ya lo mencione este tipo de estrategia están muy ligados desde sus comienzo a la filosofía, me puedo imaginar incluso al viejo Sócrates, recorriendo Atenas y utilizando una manera muy similar al interpelar a sus interlocutores, la postura que asume en su apología ante la condena, tal vez en toda su vida, fue la de realizar un juego de rol.

La manera en la que Platón nos hace llegar las enseñanzas de su maestro por medio de los diálogos, incluso la visión que tiene algunos estudiosos de la Grecia Clásica, al plantear a Sócrates tan sólo como un personaje de Platón, en un gran juego de rol, quizás una quimera mas de tantas que nos presenta la filosofía.

²³Grande de Prado Mario y Abella García Víctor, Los juegos de rol en el aula. Universidad de Salamanca, España, 2010. pág. 61.

En la siguiente tabla se analizan las diferencias al utilizar los juegos de rol como metodología lúdica en la enseñanza y la escuela tradicional y que tipos de aprendizajes facilita.

Tabla 2.- Comparativa entre la escuela tradicional y los juegos de rol (sintetizado y resumido de Ortiz, 1999)²⁴

TRADICIONAL	JUEGO DE ROL
Actividad formal	Lúdica
Obligatoria	Voluntaria
Racionalidad y racionalismo	Mito y fantasía
Motivación externa	Automotivación
Conocimientos fraccionados	Conocimientos globalizados
Imita y copia conocimientos	Creatividad y construcción de significados nuevos
Rigidez y autoritarismo	Autorganización del conocimiento e investigación
Dogmatismo científico	Pensamiento crítico
Grandes hechos	Concede importancia a pequeñas informaciones
Lecturas obligadas	Motivación para la lectura
Memorización forzada	Memorización voluntaria
El profesorado no tiene tiempo para interactuar	Interacción entre compañeros
Baja comunicación	Potencia diálogo
Competitividad	Colaboración
Trabajo individual	Trabajo colectivo
Valores teóricos	Valores vividos: empatía, tolerancia, toma de decisiones y responsabilidad...
Anónimo y uniforme	Autoafirmación personal
Formación para el futuro	Formación “just in time”
Motivación externa	Incentivación para aprender a aprender
Inseguridad y frustración	Seguridad y autoestima
Sensación de aprender cosas inservibles	De respuesta a necesidades afectivas
Clases coercitivas	Libertad de movimientos y expresión
Angustia	Terapéutico, liberador de tensión
Centrado en el pasado	Vivencias anticipadoras
Uniformidad	Multiculturalidad

²⁴ Ídem, pág. 62.

Sería bastante imprudente de mi parte haber encontrado este estudio de Mario Grande y Víctor Abella y no presentarles esta tabla comparativa entre la utilización de métodos tradicionales y las posibilidades que nos aportan los juegos de rol, también me es preciso señalar que no tan sólo son los juegos de rol, los que nos permiten desarrollar todas las habilidades e innovaciones que aquí se nos presentan, esto va destinado a realizar un cambio en las estrategias de enseñanza, la clase expositiva muchas veces la utilizamos los profesores en exceso y creo que es en esta medida el desgaste que producimos en nuestros estudiantes y el desganado con el que se enfrentan a nuestra asignatura.

El exceso de lecturas y el no aprovechar la libertad que tenemos al enseñar una asignatura tan maravillosa y fascinante como es la Psicología y filosofía, además de no ser capaces de interpretar los intereses de nuestros estudiantes desde los actuales planes y programas de estudios del Mineduc y nos vemos entregando en clases los títulos de los filósofos y psicólogos que para nosotros nos parecen más interesantes, olvidando que son los jóvenes quienes viven el proceso de aprendizajes y son ellos los que deben recibir nuestros incentivos y nosotros dejar de elevar nuestro espíritu y aspiraciones personales.

Los cambios en educación nos exigen nuevas técnicas y metodologías de enseñanzas, la tabla anterior, como ya señalé puede ser interpretada desde la perspectiva de toda nueva actividad y estrategia lúdica no sólo en el ámbito de los juegos de rol, yo la he presentado en este apartado de los juegos de rol, ya que es en ellos en donde encontré que a nivel de estudios se han realizado más esfuerzos, pero siguiendo esta perspectiva nos puedan ayudar en nuestra tarea, los análisis de películas, documentales, poemas, novelas y diferentes actividades, además de observar a los que nos rodean en el establecimiento educacional, las autoridades de gobiernos, nuestra familia, y así podemos realizar juegos de observación y análisis éticos.

1.1. Juegos de rol y ética.

Una de las principales motivaciones de generar esta investigación era comprobar que es posible utilizar metodologías lúdicas para llevar a cabo la enseñanza de la ética, ya que incluso, en ambientes universitarios es resistido su estudio, por lo dificultoso y tedioso que puede ser embarcarse en ese estudio, sin contar con una metodología amigable, por tanto más complejo aun intentar llevar a cabo este proceso con estudiantes de educación media, además los juegos de rol ofrecen la posibilidad de que los jóvenes se pongan en situaciones que muchas veces los textos de estudios no ofrecen o también tienen la posibilidad de poder contextualizar sus aprendizajes por medio de estos juegos y asumirán posturas más radicales frente a determinadas situaciones, lo que les facilitara la toma de decisiones si es que alguna vez les toca enfrentar sucesos similares en su vida diaria.

“La ética es una parte de la Filosofía que nos ayuda a reflexionar sobre lo bueno y lo malo. Un aspecto relacionado con ella son los dilemas morales: situaciones en las que dos valores entran en conflicto y debemos escoger (elegir entre dejar morir a un ser querido o robar, el conocido Dilema de Heinz)”²⁵.

Desde el análisis de una guía de trabajo en clases que tuve la oportunidad de desarrollar mientras llevaba a cabo el ejercicio de mi práctica profesional, pude conocer el dilema de Heinz y ver como crean sus propios dilemas los estudiantes, comprobé la efectividad de esta metodología.

Si bien ya lo he señalado en varias ocasiones antes, lo reiteró, es importantísimo enfrentar a los estudiantes a la toma de decisiones, ya que la vida se basa en eso, a cada instante debo decidir, tal vez no tanto si lo que hago es bueno o malo, si más bien tomar decisiones, tales como elegir una carrera, estudiar o no, apoyar a mi polola en su embarazo, hacerme responsable de mis actos, etc. Es por eso que considero tan importante enfrentar a los jóvenes o internarlo en esa metodología, no para que actúen de forma mecánica, más bien

²⁵ Ídem, pág. 65.

para que puedan decidir libremente y no se paralicen frente al tiempo en que se enfrentan a la toma de decisiones y que ellos sean quienes toman sus opciones y no otros los que decidan por ellos.

“Los juegos de rol suponen interpretar, experimentar en cierta forma otros papeles, otras experiencias y, por ello, pueden jugar una importante baza. Los jugadores pueden experimentar, simular e interpretar situaciones ficticias en las que pueden sentir una mayor implicación que con otras dinámicas. Por supuesto pueden interesarnos cuestiones que sean el leit motiv de la historia (o no). Si quiero que mis alumnos experimenten lo que es la discriminación racial o xenofobia, puedo decirles que en EEUU durante mediados del siglo XX existían fuertes limitaciones a los derechos civiles. Como contenido teórico puede ser fagocitado y expulsado durante un examen, pero tal vez se pueden emplear los juegos de rol para plantear algo que sea provechosamente asimilado por la mente del jugador”²⁶

Este tipo de juegos es fundamental para que los estudiantes de educación media puedan asumir la forma de siempre antes de actuar, ponerse en el lugar del otro sobre el cual ejerceremos nuestra acción, el juego de rol ofrece la alternativa para que un mismo estudiante pueda asumir diversos roles, si es que seguimos la temática de la cita puede ser juez y en la misma escena infractor, lo que causa empatía y respeto o nos educan en esos valores.

En un mundo en que los valores parecen diluirse es fundamental el papel que desempeñe el profesor de filosofía, ya que se supone es el mas capacitado para asumir esa empresa, además cabe también preguntarse que es lo que están haciendo las demás asignaturas, entramos en dialogo con el profesor de Historia, con el de lenguaje y el de matemáticas. Este es un desafío que debemos asumir en forma transversal en educación por algo existen

²⁶Ídem, pág. 67.

los objetivos fundamentales transversales que se supone permean todas las actividades del currículo educacional.

El ponerse en una situación ficticia permite que el joven exprese abiertamente todas sus disposiciones y oposiciones a un tema, los obliga a pensar que harían de estar ellos en esa situación en la vida real y asumir posturas críticas frente a lo que les parece un actuar inadecuado, lo importantes es enfatizar el respeto por la diversidad, en esto me detengo para precisar un aspecto relevante ya que muchas veces fomentamos la tolerancia como algo primordial y la homologamos con el respeto, pero no nos detenemos a pensar en la gran diferencia que existe entre respetar y tolerar algo, de alguien, tan sólo a modo de reflexión me parecía interesante mencionar este punto.

“Todo esto nos lleva a una comparativa entre los propios puntos de vista, los de los demás, los de un personaje diferente, culturas históricas con diferentes valores, que deberían fomentar un alejamiento del etnocentrismo que caracteriza nuestra sociedad actual (son mis valores los mejores y los demás son claramente inferiores)”²⁷.

Otro elemento que nos aportan los juegos de rol es la capacidad de asumir que no todos tenemos que pensar lo mismo, escuchar las opiniones diferentes, como señalaba anteriormente, el respeto por los demás, también entender que no puede pretender imponer mi tabla valórica sobre la de los demás.

Me encontrado en estos meses en los que me ha tocado llevar este estudio, con manuales que señalan diversas tablas valóricas, pero creó que el estudiante debe ser educado en la libertad de poder decidir sobre su propia escala valórica, incluso independiente la fe o religión que profesé, esos temas deben ser tratados con absoluta delicadeza y sobre todo por parte del profesor cuidando de no dar pie para interpretaciones erróneas sobre su postura, ya que su opinión pude causar grandes controversias, no quiero decir con esto que se deba ser siempre políticamente correcto, pero se debe tener en cuenta que estamos trabajando

²⁷ Ídem, pág. 69.

frente a personas en formación y que siempre debemos dejar espacios de acción libres en sus actos.

Otro punto importante es el señalar que muchas veces no contextualizamos lo que analizamos, es vital llevar a contexto, lo que se realice e intérprete con nuestros estudiantes, si bien no creo que existan valores mas importantes con otros, por el tiempo en que nos toca vivir muchas veces se nos obliga a priorizar, pero no debemos perder de vista toda la significación valórica de nuestros actos.

Esto que les he querido presentar es tan sólo una estrategia mas y no pretendo hacer grandes descubrimiento ni mucho menos cambiar el actual rumbo de la educación con mi sencilla tesis, tan solo señalar, que es una alternativa viable, rápida y sencilla de trabajar no requiere de muchos recursos y se puede utilizar en todo tipo de establecimiento, tal como se señalo líneas arriba, se debe contextualizar, la utilización d este método, no gastaremos grandes cantidades de recursos, si es para algo mas elaborado o dramatizaciones que impliquen mayor cantidad de vestuarios, se puede entrar en un dialogo interdisciplinario y confeccionar en conjunto con otros profesores y generar una gran actividad que involucre a la mayor cantidad de asignaturas posibles.

*“Evidentemente, los juegos de rol no son el Santo Grial, no transforman todo lo que tocan en algo extraordinario, sino que son un medio motivante y con unas características interesantes para profundizar en los valores, culturas, dilemas morales... El cine también puede ser una herramienta interesante, pero eso no significa que todas las películas puedan ser aprovechables pedagógicamente”.*²⁸

Es muy cierto que esta es solo una estrategia entre muchas que existen para asumir una postura lúdica en la enseñanza de la ética, además es una alternativa propicia para interiorizar a los jóvenes en un modelo de educación intercultural, ya que facilita el dialogo y el entendimiento entre las personas y las culturas, podemos traer al presente análisis valóricos, morales, dilemas de todo tipo de otras épocas y culturas, podemos analizar el

²⁸ Ídem, pág. 70.

mundo desde una mirada intercultural, inmiscuyéndonos en detalles propios de cada cultura o asentamiento humano.

Pero es solo una alternativa más y si no se utiliza adecuadamente, puede generar mas desgaste que beneficios en nuestros estudiantes, como toda estrategia se debe contar con ciertas habilidades y competencias pedagógicas para ser desarrollada, ya que no tan solo exige a los estudiantes, el profesor debe ser capaz de leer muy bien el momento de aplicación y direccionar o poner énfasis en lo que estime conveniente o hacia donde él quiera que sus estrategia apunte.

1.2. Juegos de pistas y moral.

Los juegos de pistas son una oportunidad única que les permite a los niños y jóvenes aprender a seguir pistas a desarrollar su sentido de la observación capacidad para situarse y ubicarse en el entorno, la capacidad crítica, la responsabilidad, autonomía, respeto de los derechos humanos, respeto a los demás, innovando al no asumir valores universales, ni relativos, orientándose en la autonomía y razón dialógica, las que son utilizadas como herramientas.

“Partiendo de esta fundamentación y atendiendo a estos argumentos, vemos en los juegos de pistas una gran posibilidad de incluir transversalmente cuestiones íntimamente ligadas a aspectos morales y cívicos, esta interrelación. Existente pero oculta, pero oculta entre los juegos de pistas y la educación moral y cívica...”²⁹

Al no basarse en valores universales, la metodología permite que los jóvenes desarrollen desde su perspectiva y la orientación de los profesores sus propios sustentos valóricos y múltiples visiones de un mismo tema, ya que es una estrategia colaborativa, en las que pueden ir conociendo la ciudad, su entorno natural, el establecimiento educacional, su comuna, etc.

Por medio de diversas pistas los estudiantes, irán en busca de objetos ocultos, que podemos denominar premios, tesoros, etc. Se busca entre otras cosas cimentar la autoconfianza, la capacidad de trabajo en equipo, la disciplina, la honestidad, la capacidad de escuchar opiniones deferentes, aprender de los errores, ya que estos son un camino o un tránsito para alcanzar conocimientos.

²⁹ Roberto Guillen Correo y otros, “Los juegos de pistas como recurso metodológicos para la educación moral y cívica”, en revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado. 1(0) 1997. <http://www.uva.es/aufop/publica/actas/vii/edfisica.htm>.

Favorecen la creatividad, democracia, la organización mental del espacio, pueden ser practicados por todos los niveles educativos, además de tener que seguir reglas claramente establecidas, por lo que se puede seguir que los estudiantes logren la autorregulación.

Puedo señalar tres tipos claves de juegos de pistas, buscar la clave, buscar el tesoro, el gran juego en la naturaleza y así podemos seguir inventando nuestros propios juegos de pistas, en los que son claves nuevamente el control del grupo y las habilidades que posea cada profesor.

Si bien por cómo se planteó y porque es la necesidad de esta tesis la orientación temática es para la moral, lo cierto es que puede ser utilizado nuevamente en la totalidad de los contenidos de Psicología y filosofía, ya que los tesoros pueden ser preguntas respuestas, etc. Se puede jugar al interior de la sala, al interior de la biblioteca, analizar pistas del lenguaje en un libro, etc.

La observación y las posteriores consultas y respuestas a los objetos presentes en el aula son una alternativa interesante, para este método, seguirle la pista a través de la historia a una cultura determinada, escudriñar en su pensamiento, en las formas que poseían las culturas precolombinas, la cosmovisión y cosmogonía de los pueblos aborígenes americanos y chilenos, las enseñanzas que se transmitían en los ritos de iniciación, en fin un sinnúmero de actividades.

También facilita el diálogo interdisciplinario e intercultural, ya que permite escudriñar en los estilos de vida, en la organización de sus ciudades, de sus gobiernos, etc. Son diversas las temáticas, al contacto con la naturaleza, ya que permite analizar, la forma de cultivar sus tierras, las fuentes de alimentación, la distribución espacial dentro de los territorios ocupados por los aborígenes, el porqué de las disputas territoriales, entre muchos otros temas, tales como el lenguaje, lo que permite o propicia el diálogo con las demás disciplinas de los establecimientos educacionales.

1.3. Conócete a ti mismo.

Otra alternativa interesante es la que asume Francisco Castillo Ávila en su libro “Conócete a ti mismo” en los que menciona una cantidad significativa de dinámicas con los más variados tópicos y temáticas.

Si bien conocí el trabajo de Castillo Ávila, en la educación superior, creo que es en la educación media donde se puede aprovechar todo el inmenso trabajo que en este libro se desarrolla.

Conócete a ti mismo es un texto de exquisito lenguaje, muy cuidado y depurado en sus opiniones de la filosofía, tal vez buscando una reconciliación entre la filosofía práctica, de la antigüedad Griega esa lejana y añorada filosofía, que en sus primeros bríos en la Grecia más clásica, en la que el gran maestro Sócrates, la desarrolló, pero que tan sólo Platón potencia, la filosofía abandonara muy pronto este método, por las dificultades que encierran y la excelsitud del pensamiento que demanda y una filosofía teórica, propia de los académicos e intelectuales, que se encumbran en sus empinados tronos a contemplar y engullir conceptos alejados del ser humano común y que desprecian el conocimiento vulgar y transmitido de generación en generación, por considerarlo mera especulación por lo tanto no digno del estudio de una tradición legendaria del pensamiento, como es la Filosofía.

Por medio de diez imágenes que el autor denomina filosóficas, pretende producir tal impacto como para adentrarnos o impulsarnos en la práctica de la filosofía o mejor dicho, despertar la inquietud filosófica, causar asombro; el texto nos quiere llevar a una filosofía, que se encuentra prácticamente en el olvido producto de los largos siglos en los que ha reinado la filosofía academicista, la filosofía que nos muestra el autor, es una filosofía, que es más bien un estilo de vida, que requiere situarse, de plantearse la vida con una actitud filosófica y de entender que esta no solo es la actividad erudita que realizan los filósofos, no, es más bien la forma en que vemos la vida.

Si queremos rescatar algunas ideas en forma arbitraria, rescataría las siguientes:

- El conocimiento de sí mismo, a través o por medio de las imágenes.
- La filosofía, es un espejo, un reflejo del tiempo singular en que se produce.
- Nuestra cultura, es una cultura visual, de la imagen que intenta reemplazar al pensamiento.
- La filosofía práctica es una arte para vivir mejor, que parte del conocimiento de sí mismo.

1.4. Jugando con los planes y programas.

Si observamos las primeras líneas de los actuales planes y programa de estudio para la asignatura Psicología y Filosofía, no es muy alentador el panorama para fundamentar una propuesta metodológica basada en el juego ya que señala textualmente:

“El planteamiento de la asignatura debe tener un aspecto teórico, que lleve a la adquisición de un conocimiento preciso de conceptos fundamentales”.³⁰

Eso es si es que no hemos tomado lo suficientemente en consideración lo señalado durante esta tesis, ya que utilicemos un marco teórico no quita lo lúdico a nuestra metodología, ya que todo buen trabajo debe basarse en aspectos teóricos que fundamenten nuestra elección al menos, mas aun un buen método de enseñanza no desconoce la existencia de otras alternativas, además es imposible que en una asignatura tan rica en fundamentos teóricos como la filosofía y la psicología, desconozcamos los aportes que muchos grandes pensadores han realizado.

Además todo buen trabajo práctico debe poseer un fundamento adecuado, para que no sea solo una mera especulación, incluso la misma reflexión que se supone debe constituir el cierre de la actividad debe tener un fundamento teórico, para así lograr mayor comprensión de los fenómenos acontecidos por medio del trabajo práctico.

“Debe considerar además un aspecto práctico que posibilite acceder a un nivel de discusión y reflexión desde la experiencia, de tal manera que cada estudiante pueda visualizar los problemas que surgen a partir de los temas en discusión, tomando posición frente a ellos”.³¹

³⁰ Mineduc, Planes y programas de estudio 3° y 4° medio, Chile, 2000. Pág. 13.

³¹ Ídem.

Las líneas anteriores ya nos sugieren la petición por parte del Mineduc o la sugerencia impositiva de ejecutar trabajos prácticos que faciliten la reflexión por parte de los estudiantes y una mejor asimilación de los contenidos, pero una cosa es señalarlo y otra cosa muy distinta es que esto se lleve a cabo en los establecimientos educacionales, ya que es al interior de ellos donde aun nos e ha cambiado el paradigma educativo, es en ellos donde el profesor sigue imitando patrones de conductas que se consideran inadecuados para llevar a cabo los postulados de la educación Chilena.

En todos los planes de estudios se pone énfasis en que lo principal es la libertad de enseñanza incluso da libertad para crear en cada establecimiento educacional sus propios programas de estudios, pero eso en la realidad no ocurre y se sigue utilizando solo los que dicta el Mineduc como contenidos mínimos obligatorios, tal como vengo diciendo desde un comienzo la estrategia lúdica puede facilitar los aprendizajes, no es la única forma tampoco, pero si es una forma más amable incluso de cumplir con las expectativas que nos señala el ministerio y si lo lúdico según Huizinga permea a todos los procesos que llevamos a cabo es primordial incluirla en nuestras aulas.

Al analizar cada uno de los contenidos mínimos obligatorios, no he encontrado ninguno que no se pueda enseñar por medio de juegos, ya sean de rol o por la utilización de juegos de pistas para el caso de la moral, que es otra de las alternativas que he señalado, pero repito estas son solo alternativas, ya que podemos recurrir a la utilización del cine, la música, la observación directa de personas en nuestro entorno, la creación y narración de historia, cuentos, novelas y fabulas.

En este apartado solo he querido o me he remitido a utilizar solo esas dos citas de las primeras páginas de los planes y programas de estudio ya que las encontré de lo más pertinente y creo que no se hace necesario seguir utilizando en exceso ese recurso, ya que en la práctica, ustedes mismos quien leen ahora este informe saben que es perfectamente aplicable, lo lúdico a Educación, tal vez lo más complicada era precisar qué tipo de juego, es por eso que señale dos tipos y eso solo por nombrar algunos.

VI. El actual sistema educacional chileno.

1. Los tipos de escuela que encontramos en Chile.

Este Informe o proyecto de seminario de título, es para optar al grado académico de profesor de filosofía, por lo tanto intentaré introducirlos en una reflexión sobre la dimensión filosófica del juego y como se puede utilizar la naturaleza lúdica del hombre como metodología de enseñanza aprendizaje en el marco curricular que rige el sistema educacional chileno, para dicho efecto, creo que es prudente darle un vistazo a la compleja ordenación de la estructura en que este sistema está dividido.

En primer lugar tenemos tres tipos de establecimientos educacionales, según la manera de obtener recursos:

1). Educación Municipal: es el modelo educativo que garantiza el estado es de orden público. Es el estado quien realiza los aportes, pero también se puede recibir ayuda del mundo privado, pero que se consagran como donaciones.

2) Colegios con subvención compartida: Son establecimiento en los que el estado realiza una parte del aporte económico y la otra la familia del estudiante.

3) Colegios particulares: La familia financia en forma integral la educación de sus hijos. Existen algunas fundaciones y corporaciones privadas que poseen este tipo de establecimientos educacionales. Pero la mayoría de los establecimiento de este tipo se sustenta en torno a una familia o un sostenedor económico, esa figura ha tenido gran resistencia en nuestra época, ya que este sostenedor es muchas veces un sujeto que solo persigue fines de lucro en el desarrollo de lo que podemos denominar empresa educativo.

Quiero aclarar que mi fin no es cuestionar el lucro, principalmente prefiero manifestarme en contra de aquellos que obteniendo grandes ganancias no se preocupan por la calidad de la educación que en sus establecimientos educacionales se imparte.

En segundo lugar tenemos una división acorde a la edad de los estudiantes:

1) Pre – escolar: niños desde 0 a 5 años.

2) Educación Básica: 6 a 13 años, a su vez se subdivide esta etapa, en primer ciclo y segundo ciclo, los que a su vez también se encuentran subdivididos en NB o niveles.

3) Educación media: de 14 a 17 años, los que a su vez están divididos en educación humanista y científica, que está destinada a la preparación de los estudiantes para una futura vida universitaria y por ultimo tenemos la educación técnico profesional que prepara a los estudiantes para el mundo laboral, en las aéreas que el país necesita según su nivel de desarrollo y la área geográfica en la que se encuentra ubicado el establecimiento educacional, por lo tanto no se imparten las mismas carreras en la zona sur, centro o norte, ya que estas responden a las necesidades del agro y la industria nacional.

Debido a la crisis que se ha instalado en la educación chilena y tratando de dar solución a diferentes problemáticas, se ha creado una agencia que estará destinada a medir la calidad de la educación en Chile y que instalará una nueva clasificación de los diferentes establecimientos educacionales, tema que no maneja en su totalidad, pero el actual escenario será dividido en cuatro, según los resultados alcanzados en los sistemas de medición nacional, tal como es el SIMCE, a su vez no había nombrado la clasificación que se hace para que los establecimientos puedan optar al beneficio SEP, subvención escolar preferencial, la que divide en tres categorías los centros educativos, según su grado de vulnerabilidad y los alcances pedagógicos que estos tengan.

La enseñanza de la filosofía, se encuentra relegada hoy a los niveles de 3° y 4° medio, de los liceos científico- humanistas, con un plan diferenciado y otro de formación general. En los diferentes centros educacionales chilenos se pretende entregar una dimensión que según el mismo programa dictado por el Mineduc ofrece oportunidades únicas a los jóvenes que la reciben y que no son entregadas por ninguna otra asignatura, por lo tanto me es válido preguntar, por qué solo está destinada a los jóvenes que persiguen una formación en la

educación superior y se le niega a los estudiantes de centros educativos técnico profesionales, será que aquellos no requieren de una mente crítica y un afán de búsqueda de respuestas ante las preguntas de la vida.

Es acaso que al pretender formar a estos jóvenes en el ámbito de la industria y el mundo del trabajo, las autoridades han tendido a dictar normas y estatutos concernientes a inculcar a los jóvenes la obligatoriedad de optar por fuentes de trabajo, en las que no les es permitido opinar siquiera sobre su condición de persona.

Según consta en las notas de presentación de los planes y programas del Mineduc: “Entendida de esta manera la asignatura de filosofía abre una oportunidad educacional única, que irradia a múltiples ámbitos, el laboral, el profesional y el familiar, el político y el religioso, iluminando la vida que, más allá de sus legítimas diferencias, intentan compartir ciudadanos libres e iguales ante la ley”.

Como ya nos podemos dar cuenta no es antojadiza la anexión que existen entre los valores y un modelo de formación educativa, estos están presentes desde nuestra sociabilización primaria en el seno materno, incluso en aquel primer lazo que se crea con la madre, está situado un valor fundamental, como es la vida y la necesidad que tenemos de ser amamantados por otro, en esta subjetividad, se dan los valores por medio de una carga afectiva los comenzamos a internalizar, como la madre le enseña a respetar el objeto que le brinda ese vital alimento lácteo y que a su vez debe ser respetada su integridad para poder seguir cumpliendo con su función, desde ese momento toda una batería y un cúmulo de situaciones nos van llevando a convertirnos en la persona o el ciudadano que el país por medio la educación desea formar.

Lo que se pretende hoy en día con las clases de filosofía queda sentado durante la reforma de 1994 y que llevó a cabo nuestro país luego de una profunda crisis y más de un mes de movilizaciones por parte del profesorado y fue reforzado con la actualización de los planes y programas de Filosofía y Psicología hacia el fin del milenio y algunas pequeñas

modificaciones incluidas después pero que en realidad no han significado gran aporte a cambiar lo afectados que quedaron los estudiantes de la educación técnico profesional.

Los objetivos centrales dicen relación con una clase que apunta a desarrollar de manera crítica y reflexiva a un ciudadano integro, pero en realidad este hecho no se manifiesta en los actuales planes y programas, ya que han caído en un excesivo psicologismo y un personalismo exacerbado.

Es fundamental que los profesores de filosofía recuperemos al interior de nuestras aulas los espacios para la reflexión y desde ese lugar hagamos un llamado a recuperar para una sociedad que dice avanzar los cimientos claros en los que se debe desarrollar el espíritu humano, es casi un llamado de atención a que no permitamos que desaparezca lo poco que queda de filosofía en nuestras salas de clases.

Existe una alternativa pero que solo pretendo enunciar, la filosofía para niños, que en los últimos años ha empezado tomar fuerza entre algunos directivos de establecimientos educacionales, que al ver que los profesores son incapaces de establecer con claridad la existencia de objetivos fundamentales transversales en sus asignaturas, acuden a profesores de filosofía.

Pero ¿qué tipo de profesores serán los que prefieren los niños y jóvenes Chilenos?, es lo que intentare mostrar en el siguiente apartado, ya que una metodología por muy buena que sea requiere de que los profesionales que la imparten o desarrollen este en sintonía con el desafío que abordan.

2. ¿Qué características debe poseer el profesorado en Chile?

Todos los procesos humanos implican una gran complejidad, la educación no escapa a ello, aun más entendiendo que son ciudadanos en formación los que viven este proceso, por lo tanto no manejan todas las herramientas o hábitos sociales, al momento de relacionarse con sus pares y el entorno, lo que lleva a complejizar aun mas los procesos que se viven en las aulas de los establecimientos educacionales.

“La escuela secundaria es un espacio de convivencia conflictivo en las sociedades capitalistas modernas. Asimismo las características que debe tener la enseñanza media, desde el punto de vista curricular y formativo, son objeto permanente de debate en distintas partes del mundo. Este fenómeno, a nuestro juicio, tiene su origen en las características mismas de la escuela como agente de socialización (y por lo tanto también de reproducción social) y las complejidades de la condición juvenil en las sociedades modernas que han sido analizadas en repetidas ocasiones...”³²

Si sumamos a todo esto el clima de hostilidad imperante en nuestra sociedad, en las que la más mínima diferencia de opinión molesta al resto, ¿Cómo podemos generar un clima propicio para la educación?

Este es un tema fundamental si queremos mejorar las relaciones al interior del aula y los estudios señalan que son variadas las técnicas para llevar a cabo esta labor, además nuestras propias experiencias nos señalan, que mientras mejor nos sentimos en un grupo, mayor será mi grado de compromiso y participación frente a ellos.

Para lograr aquellos es fundamental que se generen lazos y redes, con profesionales de la educación y que estos entren al aula desde el principio de su proceso de adquisición de habilidades, que la escuela este en un dialogo constante con la comunidad en la que se

³² Cornejo Rodrigo, Redondo Jesús M. El clima escolar percibidos por los alumnos de enseñanza media, *Ultima década* N°15, CIDPA, Chile, 2001, pág. 11.

encuentra inmersa, que esté atento el Ministerio de Educación a dictar las directrices que orienten el trabajo educativo hacia el tipo de ciudadano que nuestro país requiere formar.

“Estos estudios hablan de una pérdida de sentido de la enseñanza media (falta de claridad en sus objetivos, desconexión con otras instituciones socializadoras y el mundo del trabajo), una crisis de eficacia (escasos logros en la adquisición de conocimientos y habilidades), crisis de equidad y rechazo de parte de los jóvenes a los marcos en que se da la convivencia escolar”³³

Una escuela eficaz debe ser capaz de interpretar el medio que lo rodea y llevarlo al interior del aula rescatando la riqueza cultural y valórica que ha formado dicha comunidad, una escuela debe estar atenta a formar a los trabajadores que la comunidad necesita, es vital que cuente con el personal capacitado para llevar a cabo esa labor.

Por eso el profesor es fundamental en una sociedad, ya que es el reproductor y a la vez el factor de cambio, quien debe fomentar un espíritu crítico en sus estudiantes, conocer a cada uno de ellos para así explotar al máximo su potencial, fomentar las diferencias individuales y educar en el respeto por las diferencias.

“En el campo de la educación y la psicología educacional, las tendencias actuales en el estudio de la calidad educativa se han hecho parte de este deseo de comprender mejor las influencias del entorno social cercano en las conductas y actitudes de las personas”³⁴.

La organización de la escuela se traspa a las aulas y esta sirve de ejemplo para sus estudiantes, generan mayor participación en ellos al tener un clima adecuado, lo importante es generar ese clima de bienestar, para que todos los jóvenes se sientan participes y comprendidos, el profesor tiene que escuchar a cada uno de sus estudiantes y respetar sus opiniones para poder pedir que eso sea reciproco, el nivel organizacional debe ser observable por todos los participantes del establecimiento y ser democrático.

³³ Ídem.

³⁴ Ídem. Pág. 15.

“Son variados los estudios que se centran en las características de los centros educativos (a nivel organizacional y de aula) y su relación con los resultados de la institución, en términos de logros de aprendizaje, bienestar personal entre sus miembros, eficacia en la gestión, etc.”³⁵.

Pero para acotar el tema comenzaré diciendo que en este estudio, que realizan Rodrigo Cornejo y Jesús Redondo es una adaptación de otro que fue realizado en España y que arroja resultados muy distintos.

Mientras en España los estudiantes preferían un estilo de profesor enérgico, en Chile privilegamos un estilo de profesor cercano y que sea capaz de comprender el proceso que se está viviendo por parte de los estudiantes, un profesor que sea capaz de leer el momento educativo en que se encuentran cada uno de ellos.

En Chile y tal vez por una situación geográfica de lejanía con el resto del mundo, por una tendencia a mirar el aislamiento que estamos, en relación a los demás países, tendemos a privilegiar la forma de relacionarnos con el otro, mientras en España esos procesos se viven de manera distinta, quizás por su propia historia de estar acostumbrados a dominar y someter, en cambio en Chile nuestra historia es distinta, nosotros hemos sido los que sufrimos el sometimiento y por lo tanto tenemos carencias de contacto real y efectivo, sentimos la necesidad del otro.

³⁵ Ídem. Pág. 15.

3. ¿Cómo aplicar esta estrategia en el aula?

Una cosa es decir o enunciar que existe una estrategia y por muchos años que lleve aplicándose, en todo el mundo, si no se dan las bases para llevarlas a las aulas Chilenas, no sirve de nada, es por eso que a continuación, entregaré algunas actividades, que podemos desarrollar según los actuales Planes y programas de estudios de la asignatura de Filosofía y Psicología.

Lo más importante de una estrategia es la aplicación y la manera en que se evaluara, además de poner en juego las destrezas y habilidades pedagógicas, que posee cada profesor, las actividades que a continuación, se presentan, se deben desarrollar como una dinámica³⁶, dándole un enfoque constructivista y una evaluación de modo autentica, para que por fin el constructivismo llegue a las escuelas y entre a las salas de clases.

Dinámica: “El objeto necesario”.

El objeto necesario es una actividad bastante sencilla, pero no por eso menos interesante: “eres dueño de algunos objetos y esos objetos lentamente se van adueñando de ti” dice el profesor, para comenzar la dinámica en sí, pide a todos los estudiantes que busquen un objeto entre nuestras pertenencias que realmente podamos decir que nos identifica o que puede hablar de nosotros, si es que alguien nos ve con ese objeto.

A modo de ejemplo:

Yo describí mi lápiz ya que marca el proceso que vivo hoy, la realización de mi tesis y me ayuda cuando no tengo a la mano mi computador, para otros puede ser fundamental, su celular, por el tema de la comunicación y mantenerse en contacto con sus familias, para otros será un mp3, para amenizar los largos viajes de ida y vuelta, desde su casa hasta el liceo.

³⁶ Estas dinámicas son recogidas de los trabajos que se realizan en los talleres de Desarrollo personal, en mi caso en el taller de Liderazgo y trabajo en equipo, las que son descritas por, Castillo Ávila Francisco, en el libro “Conócete a ti mismo. El poder de las imágenes y de la filosofía práctica”. Departamento de Psicología, UCSH, Chile, 2009.

Desde el punto de vista personal y profesional, esta clase nos ayuda a darnos cuenta de cómo vamos generando dependencia con ciertos objetos y como marcan nuestras vidas y las relaciones, los objetos se transforman en extensiones de nuestro cuerpo y sentidos, me parece necesario poder desconectarnos de la gran dependencia, que hemos creado ya que aunque parece tan sólo un accesorio, estos nos controlan y utilizan espacios de nuestra vida que podríamos destinar a nuestras familias y amigos.

Dinámica: “El pequeño Sol”.

Esta actividad permite que hagamos un examen interior y desde aquí nos proyectemos, la actividad anterior decía relación, con objetos adyacentes a nosotros, en esta hablamos directamente desde el yo, yo soy, me siento, me relaciono y me instalo en el mundo de esta manera, tal como decía antes, es una forma de religar y darnos una mirada crítica, ya que implica que es lo que estoy haciendo y como me siento haciendo lo que hago en el mundo, se remite a la primera línea de relación con el mundo.

Pequeño sol es una actividad que nos invita a mirarnos a nosotros mismo y poder darnos cuenta de las sensaciones que nos producen, las reacciones que formamos a diario, en diferentes aspectos, tales como el amor, la amistad, los estudios, la salud, Dios, la iglesia, en los aspectos sociales y políticos, en realidad esta actividad nos permite hacer rápidamente una especie de radiografía, de mi existencia y las relaciones que me permito establecer y ver cómo se van generando los vínculos afectivos y lazos sociales, que por mucho que digamos despreciar la sociedad en que vivimos, siempre está presente de una u otra manera y son estos lazos los que no permiten desarrollarnos de manera adecuada.

Al interior de la escuela esta dinámica nos serviría mucho para hacer notar el concepto de ser social, de hombre y que es natural que nos relacionemos con nuestros pares, estas relaciones y lazos se van formando desde pequeños, aprendemos a relacionarnos con nuestras familias, al ingresar a la educación estos lazos se amplían y nos permiten desarrollar lazos afectivos como la amistad etc. pero para que todo esto suceda, lo primero

que debo resolver es la relación que establezco con mi, yo, como proyecto mi imagen interna y como alumbró a los demás este pequeño sol.

Dinámica: “El show de los libros”.

El ser humano no puede ser entendido en un solo sentido, el hombre es multidimensional, abarca diferentes funciones dentro de una persona, el hombre, es un conjunto de notas que al ejecutarse como parte de un todo nos permite interpretar las más bellas melodías, somos padres, hijos, hermanos, estudiantes, un cúmulo de experiencias, que desarrollamos en la vida, lo que leemos nos forma como personas, nos entrega características de un lugar, nos otorga pertenencia, por medio de la lectura, las tradiciones se conservan y se traspasan de generación en generación, las letras son lo que mantiene viva una cultura y permite que estas se desarrollen.

Es una excelente actividad ya que como señale anteriormente, por medio de las letras se expresan las culturas, la narrativa es un acto vivo, es un fenómeno que envuelve y desarrolla costumbres, expresiones, de los pueblos que la desarrollan, le dan la posibilidad a los hombres de entrar en diálogo, con las mentes más prodigiosas que han existido a lo largo de la historia, por muchos siglos el hombre, mantuvo viva las costumbres, los mitos y las leyendas, por medio de la transmisión oral, es por eso que esta actividad es de vital importancia sobre todo para profesionales de la educación que somos los llamados a desarrollar nuestra sociedad y fomentar la lectura.

En una actividad tan grata como el “show de los libros” podemos descubrir los intereses literarios que poseemos en común, como por ejemplo; el predominio de la novela, los libros de autoayuda, autobiográficos, si los autores que leemos son en su mayoría nacionales, clásicos, etc.

En lo personal se que esta actividad formara parte de mi gama de actividades pedagógicas, ya que permite que los jóvenes desarrollen su capacidad narrativa, que encuentren un tema o una excusa para hablar en público y desarrollen esa habilidad, ya que siempre dicen que

no tiene nada que contar, esta es una forma interesante de empezar un año escolar y da para muchas otras ocasiones y variantes, la música, el arte en general.

Dinámica: “El reloj de la vida”.

Esta actividad permite hacer un examen cronológico de hechos de gran importancia en nuestras vidas, además de enseñarnos a ponderar los momentos, privilegiando unos sobre otros, a la vez escoger los momentos adecuados para compartir con la clase, de esta manera en el avance que se realiza actividad por actividad, esta nos permite, empezar a mirar el mundo que nos rodea y narrar situaciones, que nos provocan distintos sentimientos y por medio de los cuales hemos formado nuestro carácter y la forma de relacionarnos con el mundo que me rodea, ya salimos al encuentro de los demás en la continuidad que nos marcan las temáticas del curso

El reloj de la vida es una actividad, en la que al igual que frente al reloj tenemos la posibilidad de leer nuestras vidas en doce momentos, tal cual ciframos el día, en dos fracciones de doce horas cada una, de esta misma forma ponderamos hechos y le atribuimos importancia, para la realización de esta actividad elegimos doce momentos significativos de nuestra vida, nos separamos en cuatro grupos y luego de discutir un rato de los acontecimientos elegidos por cada uno, realizamos una definición de lo que entendíamos como grupo o que nos parecía ser la vida: “la vida es un desafío que se debe aprender a llevar y rescatar lo bueno porque nunca sabemos cuándo se va acabar” esto lo compartimos con los otros grupos.

Esta es una buenísima actividad puede llevar a los jóvenes de todos los niveles educacionales chilenos a entender como avanza la vida y por mucho que nos parezca que no hacemos nada, siempre tenemos momentos que rescatar, ya sean los vividos con nuestras familias, amigos, en el colegio, recordar a los seres queridos que han partido y que por pequeña y sencilla que se vea nuestra existencia, siempre nos deja alguna enseñanza

Dinámica: “Dj por dos minutos”.

La música marca momentos de nuestra vida, incluso somos capaces, de asociar diferentes recuerdos, con algún ritmo, alguna tonada, un hecho, desencadena un arrebato musical y se convierte en un éxito, los seres humanos hemos intentado imitar a la naturaleza y sus sonidos, como los del viento en los recovecos de las montañas, los tonos que arranca de las ramas de los árboles y los cientos de hojas moviendo sus diminutas manitos verdosas, nos inspiran.

Es por eso que Dj por dos minutos, se puede convertir en una ventana al alma del improvisado dj, nos da señas sobre la edad, el estado de ánimo, la vida que le toca llevar, que es lo que lo motiva o mueve a actuar.

Es una dinámica en la que cada participante del taller debe elaborar una lista de canciones en nuestro caso 20, pero no importa mucho la cantidad, lo importante es lo representativo que sea para cada participante y se debe elegir una, la más representativa, dar la razón del porque, de la elección y se procede a escuchar la canción, esta dinámica da muchas posibilidades, ya que la canción puede ser interpretada por el participante y generar una participación más artística.

Dinámica: “Corazón místico”.

Quizás por el intentar alejar de la racionalidad o por creer que no poseen racionalidad los sentimientos, es que tal vez, los hemos tendido a alejar de nuestro cerebro y los ubicamos en el medio del pecho en un músculo, que es una especie de motor de nuestro cuerpo, pero creo que al intentar darle un lugar menor, lo que han hecho es todo lo contrario, le otorgan un sitio importantísimo, ya que al estar presente en un órgano tan importante que mueve, por lo tanto es quien amina todo el cuerpo, es muy relevante y por eso es tan significativo que se asocien los sentimientos, con el corazón.

En esta dinámica debemos dibujar un corazón lo que nos lleva a desarrollar las habilidades artísticas de cada estudiante y además de la imaginación, ya que no se da una pauta sobre qué tipo de corazón se tiene que dibujar, se deja al gusto del estudiante. En el interior de este diseño ubicaremos los nombres de las personas que amamos, otra habilidad que se

desarrolla con esta dinámica es la de expresar emociones y sentimientos en público, lo que por lo general cuesta mucho, además de trabajar valores como el respeto, por la opinión de los demás, la tolerancia y la empatía.

La búsqueda del santo Grial.

Todo lo que rodea la imagen divina de Jesús, es un tesoro incalculable para la humanidad, la copa o santo grial que fue parte fundamental de la última cena y que en su interior contuvo el vino, que simbolizó la sangre de Cristo, sangre que al cumplirse las santas escrituras, derramo el cordero, para salvar y limpiar los pecados de la humanidad y así regalarnos la promesa de una vida eterna, no solo la promesa, se selló el pacto de la salvación de la humanidad.

Esa copa con su sangre, con la que el mismo Jesús instauró la ceremonia de la eucaristía, es un objetopreciado y polémico, el cual muchos han tratado de poseer, por el velo de misterio y las múltiples leyendas que se tejen a su alrededor, en esta oportunidad, el santo grial ha albergado, nuestras creencias y nuestras increencias, en dos listas de 10 elementos, cosas, personas etc. se clasifican por una parte, las cosas en las que creen y en otras las que no se creó, de esta manera se conocen los sustentos metafísicos de cada persona, nos permite develar, la naturaleza, de nuestro espíritu, ya que por mucho que nos declaremos escépticos, siempre creemos en algo, incluso el acto de manifestar el no creer en nada, ya es un acto, que nos hace creyentes en algo.

Dinámica: “La mano del destino”.

Según muchas personas, incluso una de las etnias más antiguas del mundo, los gitanos, en nuestras manos y entre sus líneas se encuentra escrita nuestra vida, nuestro destino, además de ser la forma en que obtenemos nuestro sustento, por lo tanto con ellas nos forjamos nuestro destino y está en nuestras manos, alcanzar nuestras metas, por eso es que para esta actividad se debe dibujar una o las dos manos en un papel, en nuestros dedos escribiremos los proyectos que podemos alcanzar en corto tiempo y los podemos compartir con los demás estudiantes, es importante, ya que de esta manera nos damos cuenta que todos

tenemos sueños y proyectos para nuestra vida y también nos permite valorar entre los que son alcanzables en corto plazo, para enfocarnos en ellos, ya que de esta manera contribuimos a desarrollarnos de manera más sana, conocemos nuestras fortalezas y debilidades y permite un mayor grado de autoconocimiento, fijándonos metas claras y precisas.

En conclusión...

Lo primero que me gustaría señalar a modo de conclusión, es que si bien esta perspectiva del hombre que juega no es nueva y a acompañado al hombre desde que es hombre y se posiciono en la tierra como una especie distinta al resto de los animales, por su cerebro desarrollado, por su forma de caminar, ver y entender el mundo, no aporta grandes distinciones de la forma en que el resto de las especies adquieren, conocimiento de lo que los rodea y cuál es la mejor manera de relacionarse entre ellos.

Si bien es el ser humano al parecer la única de las especies animales, que le otorga intencionalidad dirigida, al juego y lo encausa para lograr alcanzar niveles de desarrollo, esparcimiento etc. Es resistido en algunas áreas de estudio, ya que se le otorga un sentido de falta de seriedad y se critica su componente espontaneo, ya que puede surgir en cualquier momento y de la nada, es en este punto donde más resistencia recibe el juego sobre todo en educación, ya que al pretender uniformizar los aprendizajes una metodología lúdica apunta a la diferencia específica que cada individuo le pueda aportar a su forma de participar del juego.

En este informe he podido, intentado mostrar la dimensión lúdica del hombre y como todos los comportamientos humanos, son una especie de juego, por lo tanto no es difícil ligarlo a la educación que como señaló durante la década de los 80 un grupo Rock local, la educación al parecer no son más que doce juegos, haciendo alusión al número de años que toma normalmente sortear la educación básica y media.

Pero más que demostrar algo, lo interesante es descubrir que existen alternativas de enseñanza para entregar más y mejores aprendizajes a niños y jóvenes.

El juego es una metodología utilizada por toda la vida animal para llevar a cabo la enseñanza de sus costumbres, la asimilación de las reglas, etc.

Es posible utilizarla hoy en día al interior de las aulas como metodología de enseñanza para cualquier tipo de aprendizaje, especialmente en filosofía, ya que estaba presente incluso en el nacimiento de esta, además el escenario de libertad de enseñanza y la posibilidad de crear programas propios de estudio, de cada establecimiento, facilita la implementación de métodos lúdicos de enseñanza, tan solo falta que los educadores seamos capaces de redescubrir esta forma de enseñar y de entender la vida, lo que nos permitirá mejorar el clima al interior del aula, mejorar la convivencia escolar, distender los temas que a veces resultan tediosos para los estudiantes y darnos cuenta que no existe solo una forma de llevar a cabo el fenómeno educativo,

Con lo anterior no quiero decir que este sea el modo de resolver todos los problemas que se generan al ejercer el acto educativo, sino que simplemente es una más de tantas posibles salidas a los dilemas que enfrentamos a diario, padres y profesores.

Pulir la naturaleza lúdica de los niños y jóvenes es un desafío que debemos enfrentar como sociedad y establecer diálogos y nexos entre las diferentes disciplinas que se preocupan del comportamiento humano, para así poder entregar educación de calidad en los diferentes niveles.

Si bien mi intención no es dar con un gran descubrimiento ya que como evidencian los estudios que he mostrado en esta tesis, son muchas las formas en que se puede enseñar filosofía de una forma lúdica, la hipótesis a la luz de las evidencias expuestas queda demostrada, ya que existen las condiciones en el sistema educacional chileno, mas aun existen metodologías comprobadas y utilizadas en todo el mundo, con solidas bases psicológicas, filosóficas y pedagógicas, se han mostrado los beneficios y enunciado los aprendizajes que pueden facilitar la metodología lúdica al interior del aula.

Si desde niños vamos descubriendo el mundo, nos aproximamos a las artes y las letras de una manera lúdica, es indudable que al menos estamos preestablecidos o tenemos la predisposición a aprender por medio del juego, no puede estar equivocada la naturaleza, ya que de ella imitamos el juego o tal vez lo heredamos.

En relación y reforzando lo dicho, responderé las preguntas de investigación, ya que me parece pertinente sellar cualquier duda al respecto, además me parece una manera acertada de hilar una buena conclusión, ya que en torno a ellas ha girado toda esta tesis.

Comenzamos con la siguiente interrogante:

¿Se puede definir al hombre como Homo Ludens?

Mi respuesta es afirmativa por que claramente el hombre es un ser que juega, no admite rodeos esta pregunta, no tan solo Huizinga lo postula de esta manera, también por señalar otro autor, lo hace Roger Caillois, pero tan solo lo nombro para señalar a otros, ya que lamentablemente solo encontré resúmenes de su obra, por lo que no me pareció prudente citarlo como una fuente, más desarrollada.

Pero volviendo a lo nuestro, todo quehacer humano podría ser interpretado en el plano de una historia social como un juego, desde los grandes avances científicos, hasta los juegos de los niños del pre- escolar poseen una base en común.

Durante toda la carrera intenté formular una definición de ser humano y por más interesante que fueron las clases de Antropología Filosófica, en la cual el profesor se esforzó en que diéramos con alguna definición, nunca quedé satisfecho con ninguna explicación entregada por diccionario o construida por mi persona, pero al leer las primeras líneas de Homo Ludens de Johan Huizinga comprendí que esa búsqueda tenía un fruto, con a lo menos un sabor agradable para mi paladar, ya que esa concepción de hombre que juega me resultaba familiar y basta con echar un vistazo a mi alrededor, hacer un sencillo ejercicio de memoria y recordar mi infancia o mirar la de mis hijos, para poder entender que en realidad somos una raza, una especie que juega y que vive incluso en sueños jugando a construirse una

existencia, tal vez por eso nos cuesta tanto dar con una visión de la realidad, entender el lenguaje de una forma acabada, por su naturaleza lúdica, la que a cada instante nos distrae y exige que continuemos jugando, tal como en un juego de cartas estamos obligados a proseguir con el juego a elegir, en nuestras vidas es lo mismo siempre jugando y albergando posibilidades, hasta el final del juego cuando nos entreguen esa última carta y que nos llega como un rayo de la nada, de lo incierto y nos golpea en el rostro y nos dice Game off.

¿Cómo se manifiesta el juego en nuestra sociedad?

El juego en nuestra sociedad se manifiesta de diferentes maneras desde las más básicas en los niños, pero no por eso menor en el aspecto evolutivo, todo tipo de juego es importante para el ser humano y enmarca diferentes tipos de aprendizajes.

En formas más evolucionada abarca nuestro lenguaje, el arte, la poesía toda actividad humana está atravesada y atiborrada de juego, la ciencia, las relaciones humanas, la relación con el entorno, incluso anhelamos la caverna de la que salimos liberados por la razón, al abandonar la caverna empezamos a construir un mundo lúdico, esa misma liberación de la caverna fue un juego, este ejercicio de luchar contra mis convicciones al elaborar esta tesis y no quedarme, en el terreno seguro de una investigación sobre el lenguaje, es un juego muy grato que me he propuesto desarrollar.

Los grandes descubrimientos que lograron los hombres de la modernidad se llevaron a cabo gracias al ensayo y el error, Colón pretendió llegar a las Indias y sin quererlo por un juego del destino chocó con un nuevo continente, desde el que en este instante dialogo, durante mi tesis, con Johan Huizinga un representante del viejo continente, con un hombre que llevo entre sus venas la sangre de los primeros habitantes de esta tierra y desde la cual por una especie de juego genético se origino toda la raza humana, la navegación se basa en trazar líneas que más parecen un garabateo de pre-escolares que formas o formulas de recorrer el mundo, el escudriñamiento del cosmos es muy parecido al juego de la gallinita ciega, ya que los científicos elaboran teorías sobre estrellas que tal vez desaparecieron hace

milenios y que su resplandor viene desde tan lejos que aun no se apaga o termina de llegar desde su punto de origen hasta nosotros cada noche.

De esta manera es como se manifiesta el juego en nuestra sociedad, en toda actividad humana está presente, de manera, espontanea, al azar y porque así ha sido desde siempre la amena más segura que tenemos para conocer el mundo que nos rodea.

¿Es posible pensar el juego como una herramienta metodológica en el actual sistema educacional chileno?

De todas maneras, el juego es una de las estrategias metodológicas más utilizadas y es sin lugar a dudas una de las mejores formas de aprender, ya que incluso puede homologarse como un disfraz de aprendizajes, el estudiante se puede lanzar a un juego propuesto por el profesor y estar aprendiendo sin saberlo o no detenerse a pensar que la actividad que está realizando lo llevara a aprender algo determinado, además ofrece tantas posibilidades, para modelos de educación, como la intercultural, la educación interdisciplinaria e integral ya que tal como acabo de decir se pueden generar muchos aprendizajes con un solo juego.

Lo que nos puede llevar semanas explicar y tal vez, los estudiantes nunca logren coincidir con alguno de nuestros puntos de vistas, puede ser desarrollado con un simple juego, ya que nuestra estructura cognitiva está diseñada para jugar, el desarrollo del ser humano como especie y su propia evolución es espontaneo y azaroso, tal como el juego.

La libertad de enseñanza, en Chile nos permite desarrollar esta metodología ya que no se nos señala en ninguna parte de los planes y programas como es que se deben llevar a cabo los aprendizajes, solo se señalan sugerencias como estrategias metodológicas, pero se hace hincapié en que estas deben ser:

“Debe considerar además un aspecto práctico que posibilite acceder a un nivel de discusión y reflexión desde la experiencia, de tal manera que cada estudiante pueda

visualizar los problemas que surgen a partir de los temas en discusión, tomando posición frente a ellos”. (Mineduc, 2000).

He querido repetir esta cita ya que es la que mejor expresa el deseo del Mineduc de que se utilice metodologías prácticas, para facilitar la reflexión.

¿Se puede trabajar la dimensión lúdica del hombre en las clases de filosofía en la enseñanza media?

Si se puede y al realizar mi práctica profesional lo comprobé, ya que este ejercicio de la labor docente es un juego que diariamente desarrollan miles de profesores y que luchan con el aburrimiento, la falta de interés de sus estudiantes y se juegan las mejores cartas para intentar entregar sus contenidos y desarrollar aprendizajes, lo malo es que los estudiantes aun no han aprendido que este juego al que más le conviene es a él.

Pero si es que en realidad, nos esforzáramos, en ser aun más lúdicos, lo que no implica convertirse en payaso, sin lugar a dudas podríamos llegar de manera más efectiva a los estudiantes, el riesgo es caer en creer que esta es la única metodología posible, no eso no es así, existen cientos de maneras, esta es solo una más, que a la luz de los estudios presentados, da buenos resultados eso es cierto, pero no podemos caer en hacer siempre lo mismo ya que si convertimos una estrategia en una rutina habitual pierde totalmente el sentido para el cual fue diseñada.

Otro aporte del juego es que implica cercanía entre los participantes del juego, por lo tanto se produce una relación afectiva entre quienes están protagonizando el acto educativo, lo que en Chile se traduce en que se realicen más aprendizajes significativos, los chilenos le ponemos una carga afectiva a nuestras actividades y tal vez no seamos solo los chilenos, creo más bien que somos los latinoamericanos, una parte del planeta que somos más de piel que estamos acostumbrados al contacto y a la cercanía con el otro, esa relación de proximidad que hablo en algún minuto durante la introducción.

La madre le enseña al vacilante y oscilante bebé a caminar tomado de la mano, mientras el niño ensaya como se puede parar tomado de los muebles de la casa o de la falda de su madre, el lenguaje se inicia por imitación, el niño intenta decir las mismas palabras que escucha a diario en su entorno y mientras más estime el que se le habla, mas rápido adquiere el lenguaje, marcado por una carga afectiva, a mas contacto y demostraciones de cariño, más felices y sanos crecen los niños, lo mismo ocurre en la adolescencia y durante toda la vida, así se va construyendo una estructura social y afectiva que actúa como coraza, incluso cuando aquellos que la han sustentado desaparecen.

Todo aquello que le aporta seguridad a la existencia humana es recibido como un estímulo y facilita aprendizajes, este es un elemento que no debemos olvidar en nuestro ejercicio profesional, los estudiantes se deben ser acogidos, parte de su proceso, una buena forma de manifestarle nuestra preocupación, es intentar conocer sus intereses.

Aunque suene a cliché, debemos conocer la forma en que aprenden nuestros estudiantes, ya esa es la única manera en la que podemos apoyarlos si en algún minuto se quedan rezagados, en algún contenido.

Lo primordial es dejar de lados recursos odiosos y que solo dan cuenta de nuestra incapacidad, si es que algunos creen en ellos, es mejor dejar esta profesión, ya que están perdiendo el tiempo, me refiero al utilizado medio de enmascarar la falta de recursos al interior del aula, los llamados “déficit atencionales”, los que en el último tiempo han servido de excusas, para tildar a estudiantes de difíciles y entregarles la responsabilidad a los padres y descansar en profesionales de otras áreas, como la psicología, que nunca ha visto siquiera el interior de un aula y que desconocen totalmente cuales son los procesos que realmente se viven en ella, tan solo especulan como lo hacen por lo general todas las ciencias humanas, que desde su comienzo han perdido de vista su objeto de estudio. “El ser humano”, ojalas que no sigamos esos mismos pasos en pedagogía y en filosofía volvamos definitivamente la vista hacia nosotros.

Para comenzar a redondear quiero decir que el elemento lúdico está presente en todos los aspectos del ser humano desde la concepción, el ritual de cortejo que dio como resultado, ese ritual de apareo (sí, es cierto que en nuestra especie, es mucho más que un ritual, pero no sonaría también en estos momentos recurrir a frase cursis) el camino que debió recorrer, el gameto masculino hasta el femenino, la explosiva danza de células en desarrollo, la conformación de cada uno de los componentes característicos humano o la no conformación de alguno, la sutileza del desarrollo del cerebro humano y las interinadas conexiones neuronales, la base de excitación hormonal, que da como resultado todo un sin número de reacciones para llevar una orden eléctrica, que se expresa en pensamiento o el desarrollo humano en sí, todo parece ser un bien armado y enigmático juego.

La sociedad tal como la entendemos hoy no existiría sin esa estrecha relación que mantiene el ser humano con el juego, ya que entorno a el cómo, tal como si fuera un crisol, sean fundido y amalgamado las conductas morales y éticas, los comportamientos sociales, los avances tecnológicos, se ha desarrollado el arte, el lenguaje y la ciencia y han surgido elementos extraordinarios, que hacen única nuestra especie, los mismo elementos que hacen posible que este en este ordenador escribiendo mis argumentos en torno a una tesis conducente a la obtención de un grado académico.

El mundo que nos ha tocado vivir ha experimentado violentos cambios pero, la forma más antigua de educar casi no ha variado, tantos años de historia como el ser humano debe tener el juego, pero aún no hemos encontrado una mejor manera de educar o de transmitir nuestra cultura.

El folclore y todas sus expresiones encierran el elemento lúdico, incluso yo busco en un juego de palabras la expresión perfecta para finalizar este ejercicio retórico, el que simplemente puedo terminar en un rodeo señalando que es un gusto y será hasta una nueva ocasión en la que nos encontremos a jugar, esa vez ¿quién sabe qué tipo de juego?

Bibliografía:

- Arnaiz Gabriel, ¿Qué es la filosofía práctica? A Parte Reí N° 53, 2007.
- Castillo Ávila Francisco, Conócete a ti mismo. El poder de las imágenes y de la filosofía práctica. Departamento de Psicología, UCSH, 2009.
- Ferrater Mora José, diccionario de filosofía. Editorial Sudamericana, Argentina, 1964.
- García Morente Manuel, “Lecciones preliminares de filosofía”, Editorial Porrúa S.A. México, 1980.
- Guillen Correo Roberto y otros, los juegos de pistas como recurso metodológicos para la educación moral y cívica, en revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado. 1(0) 1997. <http://www.uva.es/aufop/publica/actas/vii/edfísica.htm>
- Grande de Prado Mario y Abella García Víctor, Los juegos de rol en el aula. Universidad de Salamanca, España, 2010.
- Hawking Stephen, Breve historia del tiempo, Editorial planeta, México, 2005.
- Hernández Carbonell Jorge. Cambio de actitudes y valores ante la energía tras el uso de un juego de rol, Universidad de Salamanca, España, 2011.
- Huizinga Johan, Homo Ludens, Alianza editorial, España, 2004.
- Kotliarengo María Angélica, Evaluación sobre el juego como una estrategia educativa, resultados de estudio, Ceanim, Stgo, Chile. 1996.
- Llanos Martha, Juego y desarrollo infantil, En busca del desarrollo humano: Reflexiones en torno a lo lúdico. Unicef, Colombia, 1971.
- Marinoff Lou , Más Platón menos prozac, Ediciones B, S.A, España, 2003.
- Mineduc, Planes y programas de estudio 3° y 4° medio, Mineduc, Chile, 2000.

Las siguientes páginas web fueron consultadas, entre agosto y noviembre del 2012:

Adiós a la soledad: modas dinámicas en la lógica actual:

http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/0213-3563/article/viewFile/623/797

Cambio de actitudes y valores ante la energía tras el uso de un juego de rol:

http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7452/7469

Conversar para aprender: Gadamer y la educación:

http://portal.iteso.mx/portal/page/portal/Sinectica/Historico/Numeros_antteriores05/023/23%20Luis%20Armando%20Aguilar-Mapas.pdf

Freud y Bergson: el chiste y la risa y su relación son lo social:

<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/84/84>

Hacia un concepto de homo technologicus o ciber hombre

<http://www.ucm.es/info/nomadas/7/ofdez2.htm>

Huizinga caillouis: variaciones sobre una visión antropológica del juego.

<http://ddd.uab.cat/pub/enrahonar/0211402Xn16p11.pdf>

Juegos de pistas como recurso metodológico para la educación moral y cívica:

http://aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1224234252.pdf

La educación es educarse:

<http://www.uis.edu.co/webUIS/es/mediosComunicacion/revistaSantander/revista6/nuevasCorientesIntelectuales.pdf>

La interdisciplinariedad en la educación superior: propuesta de una guía para el diseño de juegos de rol:

http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7894/7937

Los juegos de rol en el aula:

http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7450/7466

Wittgenstein y la pedagogía en el enfoque del grupo federici.

<http://ayura.udea.edu.co/publicaciones/revista/revista19-20.pdf>