

EDUCACIÓN INTERCULTURAL,

UNA REFLEXIÓN DESDE LO LÚDICO

Revista de divulgación de experiencias pedagógicas MAMAKUNA
Nº1 — Diciembre 2015/marzo-2016
ISSN: 1390-9940
pp.66-70



Luis Herrera

INTRODUCCIÓN

El presente texto se direcciona hacia una propuesta de reflexión sobre el valor de lo lúdico para la educación intercultural. El tema no ha sido suficientemente profundizado teóricamente, razón por la cual se incursiona en un análisis que requiere de procesos, mayor continuidad, e integridad. Tampoco se trata de compartir un texto de las connotaciones de un artículo indexado, que generalmente requieren de mucho entrenamiento y práctica previa para asimilarlos y comprenderlos. Se intenta motivar en el lector procesos de reflexión para exploraciones más detalladas y profundas sobre el tema, sin querer descartar que la sencillez de un texto puede conllevar también ricos procesos de reflexión.

Entonces no se parte de definiciones ni marcos teóricos extensos, sino de breves teorizaciones, sin con esto caer en superficialidades. La revista tiene por propósitos una difusión muy responsable de contenidos y propuestas, pero en una tónica distinta



a lo que se acostumbra en la tradición dominante de la ciencia. Por consiguiente, no se plantean hipótesis a probar ni sesudas preguntas a responder, simplemente se comparten reflexiones para motivar transformaciones en las formas y contenidos de educación dominante.

NAVEGUEMOS POR LO LÚDICO Y LO EDUCATIVO, DESDE UN HORIZONTE INTERCULTURAL

Lo lúdico ha sido un tema de práctica masiva, pero de poca prioridad en términos de análisis científico, sobre todo, si lo comparamos con otros campos de la actividad humana. Esto, obviamente, se debe a la hegemonía de la lógica capital/trabajo para la generación de riquezas, muy reforzado por la racionalidad científica, dejando a lo lúdico sumergido en la recreación, de esos momentos escasos para el ocio y la recuperación energética. Es así que



Foto: Italo García

la racionalidad moderna ha impuesto dinámicas hegemónicas también respecto del arte.

La temática de la interculturalidad tampoco ha sido predominante. La tónica en diversos aportes científicos ha girado en torno más hacia lo social y lo cultural, que de ninguna manera están exentos de procesos de dominación y subordinación. La interculturalidad, en cambio se la propone a partir del reconocimiento y respeto de las diferencias socioculturales, pero no como un pronunciamiento vacío, sino como una realidad donde el poder se comparte (Walsh, 2009), donde la ética es fundamental para el pacto civilizatorio (Tubino, 2004) y donde el ejercicio de sinceramiento es antesala indispensable para el establecimiento de relaciones sociales equitativas (Betancour, 2012).

Huizinga sostiene que el juego y lo lúdico tienen existencias incluso anteriores a la cultura. No precisa información respecto a si otros seres del reino

UNA PROPUESTA DE INTERCULTURALIDAD IMPLICA ENTENDER LO LÚDICO COMO PARTE PRIORITARIA DE PRÁCTICAS DE RECREACIÓN, CON ESPÍRITUS CLAROS DE RELACIONAMIENTOS SOCIALES, QUE NOS RESPETE COMO DIFERENTES Y NOS VALORE COMO IGUALES.

animal existieron antes que los seres humanos, lo que deja en claro es que el juego no es exclusividad del campo cultural. Es innegable que diversidad de animales juegan, aspecto que resulta obvio y no requiere siquiera de ejemplificación. En opinión de Huizinga, lo importante radica en que toda cultura surge como juego.

Parece obvio que la conexión entre cultura y juego habrá de buscarse en las formas superiores del juego social, en las que se nos presenta como actuación ordenada de un grupo o de una comunidad o de dos grupos que se enfrentan (Huizinga, 1972, p. 68).

ENRAIZAR ES SIN DUDA JUGAR Y DIVERTIRSE. ES CELEBRAR Y FESTEJAR, PUES LO LÚDICO ESTÁ TAMBIÉN PRESENTE EN LAS FIESTAS.

LOS JUEGOS Y LA RECREACIÓN, QUE SE CONCRETAN FUERA DE DINÁMICAS DEPORTIVAS Y COMPETITIVAS, SIGNIFICAN RELAJACIÓN EN CONJUNTO, PROMUEVEN SOLTAR RISAS DESENFRENADAMENTE, QUE EVITAN, AUNQUE POR MOMENTOS NO EXTENSOS, EL PREDOMINIO DE SENTIRSE SUPERIORES.

Continuando con el análisis de lo sostenido por Huizinga, el juego no se reduce a la confrontación entre unos y otros, sino que también pueden generarse a nivel individual, con un valor diferente al que conlleva participación colectiva. En esa dirección, el juego tiene valor identitario y patrimonial.

En opinión de Huizinga, los juegos en la modernidad adquieren connotaciones diferentes a otras épocas. Con la instauración de los deportes modernos, a



partir de su profesionalización, aproximadamente en el último cuarto del siglo XIX, determinados juegos empiezan a perder su significado lúdico. “La actitud del jugador profesional no es ya la auténtica actitud lúdica, pues están ausentes en ella lo espontáneo y lo despreocupado” (Huizinga, 1972, p. 250).

Para el presente texto, interesa precisar que en el Ecuador es de masiva convocatoria el Ecuavóley que no está dentro de las connotaciones recientemente mencionadas por Huizinga. No conlleva grado alguno de profesionalización y se mantiene como una actividad que puede realizarse en cualquier lugar que garantice las dimensiones para demarcarlo y colocar una red. Aún en la actualidad es común constatar en sectores, tanto urbanos como rurales, que las



canchas se implementan en sitios fuera de la lógica occidental moderna, en calles o terrenos no públicos. Incluso en las canchas que se han implementado, como parte del ordenamiento territorial, por parte de diversas autoridades, el espíritu del Ecuavóley continúa siendo espontáneo y libre, condiciones básicas para caracterizar lo lúdico. El Ecuavóley es uno de los deportes o juegos tradicionales de mayor relevancia en todo el territorio ecuatoriano. Es una variante del juego del voleibol. En este caso, las diferencias radican en que son tres jugadores por equipo, la pelota es la misma que se usa en el fútbol profesional y la colocación de la red conlleva una altura superior. En Ecuador, el Ecuavóley constituye una práctica que reúne a muchos sectores.

Podría llegarse a la deducción que el Ecuavóley es intercultural. No se considera oportuno tal connotación, pues existen varios sectores que han sido excluidos de su práctica durante varias décadas, aunque recientemente diversas mujeres también lo practican. Sin embargo, el humor machista da cuenta de una postura patriarcal que se contrapone a cualquier tipo de interculturalidad, pues esta se la define como encuentro y respeto entre diferentes, con base en relaciones de equidad, de compartir el poder (Walsh, 2009) y de generar diálogos contra hegemónicos (Herrera, 2008) y nuevos pactos éticos (Tubino, 2004).

ASUMIR VALORES NO PUEDE SEGUIR SIENDO ALGO QUE REPRIME EL PLACER, POR EL CONTARIO SE DEBE EDUCAR PARA CON PLACER CUMPLIR, PARA QUE LOS COMPROMISOS SOCIALES NO SE DESVINCULEN DE LA FUERZA DEL DESEO.

Una propuesta de interculturalidad implica entender lo lúdico como parte prioritaria de prácticas de recreación, con espíritus claros de relacionamientos sociales, que nos respete como diferentes y nos valore como iguales. Una forma clara de concebir la recreación como actividad de importancia para los procesos de educación y que, sin duda, contienen un espíritu claro de interculturalidad, se la puede constatar en un trabajo donde se comparten tres aspectos medulares; el juego como proceso para el enraizamiento identitario, el contacto con diferentes, no solamente seres humanos, y la capacidad de desenvolvimiento, sostenida en el desarrollo de accionares desde el cultivo de potencias (Herrera y Armas, 2002). Educar desde el juego no solamente integra, sino que implica, es decir, que involucra protagónicamente.

Enraizar es sin duda jugar y divertirse. Es celebrar y festejar, pues lo lúdico está también presente en las fiestas. En definitiva encontrarse enraizado es gozar de la propia identidad, de sus procesos históricos, de aquello que nos vincula con la ancestralidad o gran tiempo fundacional de la existencia de una comunidad o pueblo, Enraizar es educar sin perder sentido ni herencia, muy al contrario del proceso de educación capitalista. Esto ha estado muy presente en las nacionalidades indígenas de América, obviamente, de Ecuador. Reverenciar festivamente el tiempo inicial es algo que atraviesa muchos de los rituales de las religiosidades indígenas. El contacto es lo que se define como la relación con otros, tanto humanos como diversas existencias contenidas en la naturaleza. Es aprender a topar sin irrespetar, es relacionarse sin subordinar, es coexistir y convivir a través del compartir. Los juegos y la recreación, que se concretan fuera de dinámicas deportivas y competitivas, significan relajación en conjunto, promueven soltar risas desenfadadamente, que evitan, aunque por momentos no extensos, el predominio de sentirse superiores. Educar desde el contacto es aprender entre y con, es proyectar aprendizajes sin abuso y sin miedos. Finalmente, el desenvolvimiento, es esa capacidad de construir desde las potencias, desde la energía, desde una educación con el poder de crear acontecimientos novedosos. Todo lo mencionado es educar, jugar y festejar interculturalmente.

La educación bajo el sistema capitalista ha significado excluir del léxico lo lúdico. Son muy conocidas frases tales como: “trabaja, deja de jugar” o “primero la responsabilidad y luego la diversión”. Los niños aprendieron el mundo de manera lúdica. Consiguieron dominar los ejes principales de la comunicación y el habla sin tanta exigencia, a puro juego. Se puede producir jugando, se puede educar

EDUCAR NO PUEDE SER AJENO AL DIVERTIR Y EL DIVERTIR NO PUEDE EXCLUIR AL JUEGO Y A LA FIESTA DE LOS ACONTECIMIENTOS TRANSFORMADORES DE LA SOCIEDAD.

divirtiéndose, se puede festejar por la adquisición de un nuevo conocimiento. Ser responsable no puede sumergirnos en el aburrimiento, por el contrario, debe divertirnos. Asumir valores no puede seguir siendo algo que reprime el placer, por el contrario se debe educar para con placer cumplir, para que los compromisos sociales no se desvinculen de la fuerza del deseo.

Por lo tanto, precisamos avanzar en la concepción y acción para que las prácticas recreativas sean también educativas desde una perspectiva crítica; para que una educación lúdica sea también problematizadora, transformadora y hasta subversiva, estando abierta a incluir diversos campos como: la familia, la sociabilidad, el arte, la cultura, el ocio, entre otros (Gomes, 2010).

En conclusión, educar no puede ser ajeno al divertirse y el divertirse no puede excluir al juego y a la fiesta de los acontecimientos transformadores de la sociedad. Educar desde lo intercultural es jugar con el enraizamiento, el contacto y el desenvolvimiento, es disfrutar con la mismidad y la alteridad, es potenciar y nuestra capacidad de aprender con otros, pero desde el poder de lo lúdico. La educación subversiva logra su propósito transformador si se gesta desde prácticas recreativas. La crítica que divierte educa más que la que condena.

REFERENCIAS

- Herrera, L. y Armas, V. (2002). "El juego de los niños la mejor responsabilidad de los gobernantes y la comunidad"; En, Tres cabezas piensan mejor que una, segundo concurso ecuatoriano y primero latinoamericano de modalidades alternativas de atención a niños menores de 6 años. Quito: Programa Nuestros Niños.
- Huizinga, J. (1972) Homo Ludens. Madrid. Alianza/Emece.
- Tubino, F. (2004). Del interculturalismo funcional al interculturalismocrítico. En Samaniego Mario y Garbarini Carmen, Rostros y Fronteras de la Identidad. Temuco: Universidad Católica de Temuco.
- Walsh, C. (2009). Interculturalidad, estado, sociedad luchas (de) coloniales de nuestra época. Quito: Abya-Yala

Luis Herrera

Antropólogo (Universidad Politécnica Salesiana-Ecuador. Máster en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación (Universidad Autónoma de Barcelona). PhD en Artes y Humanidades (Universidad de Jaén). Director de la carrera de Educación Intercultural Bilingüe de la UNAE.
lherreramontero@yahoo.com