

TIEMPO LIBRE: TIEMPO DE JUGAR, UNA “HERRAMIENTA” PARA SALIR AL MUNDO

REFLEXIONES SOBRE EL TIEMPO, LA SOCIEDAD, EL JUEGO Y LA ESCUELA

Ponente: Mendía, Martín.

Instituto de Educación Superior Tandil y FCH-UNICEN.

mmendia@fch.unice.edu.ar

RESUMEN

El tiempo libre y el juego tienen una fama similar. Por un lado, son deseados, pero por otro su exceso está mal visto. Lo curioso no es la acusación de las personas a quien dedica mucho de su tiempo a jugar o a no hacer nada productivo, sino que lo más llamativo es la culpa interna que genera esta situación en la persona. Esto claramente es un triunfo del capitalismo. La necesidad de ser productivo y eficiente se construye en la subjetividad de las personas.

En este mundo actual donde todo debe rendir al máximo, no hay tiempo para frenar. Ni siquiera hay tiempo para jugar, jugar de verdad, sin objetivos más que el de pasar el tiempo. ¿Qué sucede en nuestro sistema educativo? ¿Cómo reacciona ante esta situación? ¿Qué promueve y propone? ¿Qué sucede en el accionar?

En este ensayo se expondrán algunas reflexiones sobre el juego, el sistema educativo y el neoliberalismo producto de las investigaciones que se están realizando para escribir la tesis de maestría en Educación Corporal (UNLP-fahce) ¿Puede el juego ayudarnos a romper algunos esquemas de la idolatría a la inmediatez y al rendimiento? ¿Los juegos que jugamos son realmente juegos?

PALABRAS CLAVE

Juego, tiempo libre, educación física, mercado, capitalismo.

*“Que extraños estos hombres modernos,
están llenos de relojes pero nunca tienen tiempo”*

EDUARDO GALEANO

1. Tiempo libre, tiempo de jugar

El tiempo libre y el juego tienen una fama similar. Por un lado, son deseados, pero por otro su exceso está mal visto. Lo curioso no es la acusación de las personas a quien dedica mucho de su tiempo a jugar o a no hacer nada productivo, sino que lo más llamativo es la culpa interna que genera esta situación en la persona.

Esto lo consideramos como un triunfo del capitalismo dado que su esencia es la de maximizar la producción y el rendimiento. La necesidad de ser productivo y eficiente se construye en la subjetividad de las personas.

Para empezar a pensar este tema es importante definir en primer término qué entendemos por juego. La posición que este ensayo toma es aquella que lo considera como una práctica cultural e histórica:

Podemos acordar entonces que el juego es una construcción cultural e histórica, es decir, una construcción situada de múltiples formas. Está moldeado por el contexto social y cultural en el que se insertan los agentes y es interpretado de acuerdo a ese contexto; se construye en relación con un universo simbólico, o sea, con una cultura. De esta manera, no hay nada natural en el hombre y por ende el juego no es un dato natural, y no existe un juego de naturaleza humana sino un juego humano construido por una cultura. El jugar forma parte de una estructura lúdica colectiva, por lo que lejos de pensar al juego como un atributo individual, lo concebimos como un entramado cultural. Así, el juego precede al jugador como el lenguaje precede al sujeto. (Villa, Nella, Taladriz, & Aldao, 2020, pág. 47 y 48)

Por el lado del tiempo libre, la pregunta que surge es ¿libre de qué? Hay que decir que su raíz viene ya de por sí de entender que lo dominante es el trabajo, dado que su existencia es a partir de la existencia del tiempo de labor.

Dentro de las teorías del ocio, el tiempo libre y la recreación existe una disputa por tratar de salir de la concepción que mide el tiempo en relación al mundo del trabajo. La preocupación ante esta concepción es que todo lo que queda fuera del tiempo de empleo

funciona como descanso y/o compensación para volver a la labor, y así lo fundamental de la vida del ser humano es el trabajo.

2. ¿Vivir para trabajar o trabajar para vivir?

Hay dos historias, dos fábulas utilizadas en los niveles inicial y primario que nos pueden servir para reflexionar sobre la mirada que se transmite el uso del tiempo libre.

Por un lado, está el tradicional relato de la Cigarrilla y la hormiga atribuido a Esopo¹ pero popularizado por Jean de La Fontaine y Félix María Samaniego. La cigarra se pasa todo el verano tocando la guitarra, acostada y tomando sol mientras que la hormiga trabaja las 24 horas preparándose para el invierno. Cuando llega el invierno la cigarra no tiene comida y le pide ayuda al otro personaje (de quien se había burlado todo el verano). La hormiga le recuerda su actitud pasada y le cierra la puerta dejándola afuera.

Por otro lado, está el relato del ratoncito Frederick (2005). Es una historia similar donde un grupo de cinco ratones de campo se preparan durante el verano juntando provisiones para cuando llegue el crudo invierno. Entre esos ratoncitos está Frederick que no contribuye en la recolección de alimentos, sino que se dispone a captar la luz del sol, ver los atardeceres, contar las estrellas, etc.

Cuando llega el invierno, es momento de guardarse en la cueva. Todo va bien hasta que se empiezan a desmotivar por estar tanto tiempo encerrados. Ahí es cuando Frederick hace uso de su habilidad y comienza a contarles cuentos y a transportarlos con su imaginación a lugares más cálidos que los reconfortan y sacan un poco de la realidad que les está tocando vivir.

Estos relatos son dos maneras distintas de entender y transmitir el uso del tiempo libre. En el primero (el más conocido), la lección es para la cigarra ya que todo lo que hizo en el verano no sirvió de nada: “perdió el tiempo”. Así al terminar la historia nos queda una sensación de que es necesario aprovechar el tiempo siendo productivos. ¿Y qué sería ser productivos? Por ejemplo, satisfacer las necesidades básicas no solo las que tenemos ahora sino las que podemos llegar a tener en un futuro.

¹ Un fabulista de la Antigua Grecia (aprox. SVII y SVI). En su fábula los personajes son una hormiga y un escarabajo.

En cambio, en el segundo relato la lección es para los otros ratones de campo que se dan cuenta que para vivir no solo se necesita de provisiones básicas, sino que también el arte le da sentido a lo que hacemos. Aquí la contemplación cumple un rol importantísimo y le quita terreno a la idea de aprovechar el tiempo para producir.

En estas dos fábulas se ponen de manifiesto perspectivas distintas de entender no solo el uso del tiempo libre sino también la vida porque en el fondo lo que moviliza qué hacer es la respuesta que demos a la pregunta “¿qué es lo que le da sentido a la vida?”. Como personas inmersas en esta “sociedad del cansancio” (Byung-Chul Han, 2017) pero también como educadores no podemos dejarnos de preguntarnos ¿Cómo llevar adelante una vida que valga la pena ser vivida?

3. ¿Qué sucede en nuestro sistema educativo? ¿Qué promueve y propone? ¿Qué sucede en el accionar?

Uno podría pensar que la escuela contribuye desde sus inicios con la estructuración de una subjetividad obsesionada con la eficiencia por su organización horaria y disciplinar, la fragmentación del saber que propone, la evaluación y la acreditación que plantea entre otras cosas.

Sin embargo, etimológicamente la palabra escuela viene del término griego “Skolé” que significa tiempo libre o reservado. Situándonos en la antigua Grecia que describe Aristóteles podemos pensar que ese tiempo donde los/as estudiantes² concurren a clase es un tiempo reservado para reflexionar y aprender, es un tiempo fuera del tiempo de trabajo.

La cuestión aquí es que, desde la construcción de los sistemas educativos por parte de los Estado Nacionales, con el objetivo y la necesidad de construir un sentimiento nacional y de formar en algunas materias básicas a sus ciudadanos, las ideas de eficiencia y productividad se han ido permeando en el aula y potenciando poco a poco en la sociedad, a tal punto que ahora todo en la escuela debe rendir y servir para algo sino el tiempo que se pierde dilapida el futuro de las personas.

La modernidad parece haber invertido el sentido de la escuela; recurriendo al término en latín, la convirtió en un nec otium, es decir, un “negocio” (se puede

² Generalmente quienes tenían el privilegio de tener una educación de este estilo era los hijos de los hombres libres.

traducir como el “no ocio” o “sin ocio”), en el cual prima la producción, el mérito, el resultado, la nota, el promedio, etc. Así, entramos en una paradoja: la escuela, para ser escuela, debe no ser escuela. Es decir, tiene que dejar de ser una escuela pensada en tiempo del reloj porque la educación no tiene nada que ver con ese tiempo, sino con el presente, con la presencia: se educa en el presente. (Villa, Nella, Taladriz, & Aldao, 2020, pág. 156 y 157)

No es una novedad decir que en la actualidad el sistema educativo tiene una gran presión por parte de la sociedad. Hay una lupa que se posa constantemente sobre él, observando si “prepara bien” para el futuro.

El neoliberalismo ha logrado posicionar a la escuela como una institución que no da las herramientas suficientes para salir al mundo, un mundo extremadamente desigual e individualista.

Los reclamos sobre la escuela van desde el nivel académico, hasta la modernización de su estructura o inclusive la obligatoriedad de ciertos niveles. Si bien es cierto que hay puntos que deberían revisarse; tal vez haya sido el afán por cumplir con esos requisitos que pide el mercado los que han ido socavando los cimientos de una institución que en principio nunca puede ir en busca de la eficiencia productiva porque la enseñanza y el aprendizaje no se rigen por tiempos físicos o biológicos.

Si tuviéramos una balanza y midiéramos lo administrativo con lo pedagógico, hoy día lo administrativo pesa más, mucho más que lo pedagógico y, parte de los problemas que se ven en este último son por esa causa.

Se buscan maneras de hacer comunicable lo que se hace en la escuela, la situación de cada individuo, pero se termina por construir algo ilusorio donde la enseñanza se pone al servicio de lo que se pide en la evaluación (reducida a una concepción de acreditación) que, a su vez, es lo que pide la sociedad de la escuela, que es lo que piden los medios de comunicación a la educación, que es lo que el capitalismo pide a sus consumidores.

Una cadena nefasta donde la enseñanza queda sumida a la inmediatez y los aprendizajes se reducen a una cuestión binaria de logrado y no logrado. Daniel Brailovsky (2019) reflexiona sobre la naturalización de los mecanismos administrativos en la acción pedagógica y como esto nos lleva a reproducir valores negativos si queremos pensar en una sociedad que supere las desigualdades y asperezas que hoy sufre.

[...] la educación se vuelve bancaria, en el sentido freireano, cuando los maestros y los alumnos creemos que la planificación *es* la enseñanza, que la calificación *es* nuestro idioma para valorar el aprendizaje, que las filas son formas que necesitamos para desplazarnos ordenadamente, que los uniformes representan cierta esencia o que las malas notas sensibilizan a los niños acerca de la necesidad de un buen trato hacia sus semejantes.

Es decir, hemos malinterpretado ciertos rasgos de la forma escolar, nos hemos hecho cuerpo de procedimientos que ya no tiene sentido hacer cuerpo y, paradójicamente, al hacerlo, hemos dejado de ponerle el cuerpo a las relaciones. Porque, claro, es más fácil decir ‘tenés un ocho’ que decir algo inteligente y profundo que ayude a los alumnos a pensar más y mejor. Y en ese escenario, [...] vivimos una época prolífica en juicios individualizantes hacia los docentes y los alumnos, que enquistan y profundizan la brecha entre lo pedagógico y lo político. (Pág 153)

4. Ejemplo y resistencia: el juego

Un ejemplo de esta necesidad de mostrar eficiencia y productividad es como se utiliza al juego. Ya en 1999, Graciela Scheines lo decía:

Pareciera que actualmente el juego goza de un prestigio inédito en la historia. El juego se instala en la educación como la herramienta más eficaz. Si antes se decía "la letra con sangre entra", ahora se dice "la letra con juego entra". A los chicos se les enseña jugando, los ejecutivos se capacitan jugando, toda la cultura se juega. [...] Esto también es un abuso. (Scheines, Juegos inocentes, juegos terribles, 1999 , pág. 2)

Pensemos que para ser aceptado y que su uso este legitimado primero fue necesario que una teoría científica lo avale. Recién cuando la psicología del desarrollo posó sus ojos en él fue aceptado como "herramienta didáctica". El problema de esta situación es que el foco nunca se puso en el juego como práctica en sí, sino en darle una utilidad para otra cosa: jugar para aprender a...

Sin embargo, es aquí donde aparece la resistencia. Por más utilidad externa que le demos al juego su finalidad es inútil. El juego no produce nada material. Nos hace felices o tristes, nos emociona, genera pensamientos, acuerdos o discusiones, pero a efectos de producción no genera nada. Y además de todo esto el juego aparece siempre, aunque intentemos ocultarlo, al ser una práctica cultural siempre esta y debe (requiere) ser enseñado.

Por esto pensamos que el juego puede ayudarnos a romper algunos esquemas de la idolatría a la inmediatez y al rendimiento, pero también es menester ayudarlo y protegerlo.

Así como Byung-Chu Han defiende la “vida contemplativa” advirtiéndonos sobre la vorágine en que estamos viviendo:

Nos estamos asemejando cada vez más a esas personas activas que ‘ruedan como rueda la piedra, conforme a la estupidez de la mecánica’. Dado que solo percibimos la vida en términos de trabajo y de rendimiento, interpretamos la inactividad como un déficit que ha de ser remediado cuanto antes. La existencia humana en conjunto está siendo absorbida por la actividad. Como consecuencia de ello es posible explotarla. (2022, pág. 11)

En este mundo actual donde todo debe rendir al máximo, no hay tiempo para frenar. Ni siquiera hay tiempo para jugar de verdad, sin objetivos más que el de perder el tiempo. Debemos defender al juego y no hay mejor defensa que enseñarlo.

“La vida solo recibe su resplandor de la inactividad. Si se nos pierde la inactividad en cuanto capacidad, nos parecemos a una máquina que solo tiene que funcionar. La verdadera vida comienza en el momento en que termina la preocupación por la supervivencia, la urgencia de la pura vida”. (Byung-Chul, 2022, pág. 13). La urgencia de la vida también es el tiempo de jugar.

5. REFLEXIONES FINALES

Como ya dijimos, solemos escuchar muy a menudo que la Escuela debe “educar para salir al mundo”. ¿Qué significa? ¿La escuela debe seguir el ritmo del mundo? ¿O debe ser un lugar donde ese ritmo se corte? ¿Es la escuela la que propone como debe ser la sociedad o es el mundo y su vorágine el que impone las condiciones? ¿Educar para salir al mundo es educar para salir al mercado?

En este presente donde el futuro es lo importante, que la escuela sea un aquí y ahora, sea tiempo y espacio es primordial. Para educar es necesario crear comunidad porque la comunidad es la que te invita a... Si queremos que las personas lean debemos introducirlas en una comunidad lectora, por ejemplo. (Mendía, 2023)

La comunidad invita a hacer porque hace y eso es lo que debemos buscar en las instituciones educativas. Crear comunidad en la escuela es distinto a crear comunidad en la televisión, en las redes, etc. donde prevalece lo individual y lo instrumental.

En una sociedad en la cual cada vez hay menos espacios de juego, sino que lo hay son “lugares para jugar a...”. Para que los y las estudiantes jueguen deben introducirse en una comunidad que juegue y la escuela nos puede permitir eso. ¿Por qué?

Porque una vida que vale la pena ser vivida es aquella en la que nos podemos permitir perder el tiempo para jugar.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Brailovsky, D. (2019). *Pedagogia (entre parentesis)*. Buenos Aires: Noveduc .
- Byung-Chul Han. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- Byung-Chul, H. (2022). *Vida contemplativa. Elogio de la inactividad*. CABA: Taurus.
- Frederick. (2005). Kalandraka Editorial S.L.
- Mendía, M. (2023). *El juego en la educación entre la eficiencia y el mercado*. Ensenada, La plata: 15º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias; Educación Física en y para la democracia.
- Scheines, G. (1999). Juegos inocentes, juegos terribles. *Educación Física y Deportes Vol. 4 N°14*.
- Villa, M., Nella, J., Taladriz, C., & Aldao, J. (2020). *Una teoria del juego en la educación: tras su dimensión etica, estetica y politica*. La Plata: Facultad de HUmanidades y Ciencias de la Educación.