

El juego y la Educación Ambiental*

Eduardo Luis Ribo Bastian



El juego es una forma de
explorar el mundo, un
verdadero campo de
aprendizaje.

* Tomado de INTERNET. No especifica la fuente original.



El juego acompaña al hombre desde el comienzo de la historia de la humanidad, (y lo antecede como bien comenta Hui-zinga a través del mundo animal) en su forma de expresarse, de conectarse con el entorno, de vincularse con otros hombres, etc. Es en sí uno de los modos de expresión más bellos, que permite el movimiento libre en un mundo atado. La esencia de su accionar se basa en la libertad, la fantasía e imaginación, como motores de un hacer creador, como lo es en sí el jugar.

Hoy por hoy, el juego no lo está pasando bien, no sólo porque no encuentra un lugar en nuestras ciudades, sino porque pocos saben quién es y se preocupan por conocerlo. Vive intentando ser incorporado en lugares donde no tiene ninguna cabida. En las corrientes pedagógicas es bandera de las propuestas más renovadoras. El buscar una vinculación tan compleja, como lo es el caso de la Educación Ambiental no es cosa fácil, por lo que en este artículo intentaré realizar un primer abordaje sobre el tema del lugar del juego en la Educación Ambiental y para ello transitaré inicialmente en los siguientes aspectos:

- La Educación Ambiental para el juego.
- El juego para la Educación Ambiental.
- El juego y su lugar en la Educación Ambiental.

altamente condicionada. Pensemos en la falta de espacios verdes y no verdes para jugar. En el sistemático desplazamiento de lo público a manos privadas, haciendo cada vez más selectivos los espacios de recreación. En los 200 puntos de ozono que no permiten el salir a jugar (algo así como el “hoy no circulan los juegos, no circulan los niños, no circula lo humano”). En los niveles de inseguridad que se viven en las calles, en ciudades diseñadas más para el tránsito de los carros, que para el tránsito de la gente y en la creciente inhospitalidad que todo esto representa. Se suman la falta de momentos de encuentro familiar, de un juego en familia, dado el cansancio y fatiga que despierta el trajín cotidiano (transportes, horarios, reuniones y demás).

Con este panorama el juego pasa a ser, la mayoría de las veces; una expresión catártica, de descarga ante esta realidad, o un lujo para pocos, alejándose de esta manera cada vez más de ser un producto espontáneo de grupos familiares o de las distintas barriadas. ¿Y cómo se relaciona esto con la Educación Ambiental? Entiendo la Educación Ambiental como un proceso activo de construcción conjunta de saberes, entre educandos y educadores en la búsqueda de una conciencia y una reflexión crítica con respecto a la relación del hombre como parte de su entorno, en una interacción que permita reconocer las acciones personales y colectivas, con las cuales se puedan generar cambios que respondan a una mejor calidad de vida. Vista de esta manera, me gustaría rescatar el papel que juega la labor en Educación Ambiental a la hora de repensar los espacios para nuestra recreación y calidad de vida, constituyéndose así en un camino viable para buscar estrategias para la preservación y creación de renovados espacios para el juego y el encuentro, entendidos éstos como parte de nuestro patrimonio cultural cotidiano.

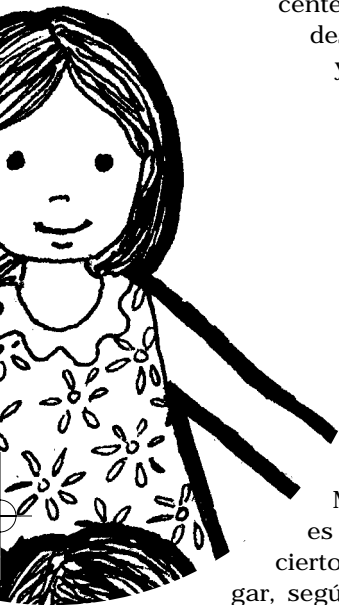


La Educación Ambiental para el juego

El contexto histórico social que vivimos en nuestras urbes, no es del todo auspicioso en lo que se refiere entre otras cosas, a la generación de espacios para el juego. No es novedoso que la vida cotidiana en México, Distrito Federal y en la mayoría de las urbes se encuentra en una situación

El juego para la Educación Ambiental

Son numerosas las aproximaciones terminológicas que intentan dar cuenta desde distintos lugares de un fenómeno tan complejo como lo es el



juego. Para Vigotski el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles que son complementarios al propio. Según Piaget el juego es una actividad que tiene fin en sí misma, es decir una actividad en la que no se trata de perseguir objetivos, sin que la propia actividad resulte placentera.

Grunner sostiene que el juego desempeña importantísimas funciones, ya que hace posible que el organismo joven experimente conductas complejas, sin la presión de tener que alcanzar un objetivo. El juego para Pichón Riviere es una forma de explorar el mundo, un verdadero campo de aprendizaje, un ajuste del sistema de comunicación y un entrenamiento para el cambio. Maturana, opina que el juego, como modo de vivir el presente, va con la apertura sensorial, con la plasticidad conductual, y con el gozo de existir.

Mientras que para Huizinga, el juego es una acción voluntaria, realizada en ciertos límites establecidos de tiempo y lugar, según reglas absolutamente obligatorias, pero libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y que va acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

En Duvignaud y Winnicott, la experiencia lúdica del niño y del adulto remiten al niño que juega, para el primero, escapa a toda intención utilitaria (región de los actos inútiles); para el segundo, lugar donde se está en libertad de ser creador, espacio potencial entre el bebé y la madre, entre el niño y la familia, entre el individuo y la sociedad o el mundo; en Caillois, el juego es esencialmente una ocupación aislada respecto de la existencia, entendiéndola como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. Para Daniel Vidart el juego es como todo cuerpo de la cultura humana, un territorio simbólico y ordenado; es un "como si" sometido a ritmos y prohibiciones, no un "como si" errático, caprichoso y fantasmal. Por ello sintetiza mejor que cualquier otra actividad humana, esa convención propia de todo grupo decidido a coexistir

en el tiempo y darle sentido político a un espacio social. Muchas de estas concepciones acerca del juego, lejos de contraponerse, se complementan y permiten a partir de las mismas, construir una aproximación desde una lectura amplia de lo que implica expresarse lúdicamente.

- **La expresión lúdica** es una expresión vinculada al acto creador que permite a individuos transmitir, transformar, liberar y transgredir en un espacio potencial que facilita la diversión y la aparición de una apertura recreativa.
- **Vinculada al acto creador**, ya que permite ensayar conductas a partir de la imaginación y la fantasía. Encontrar nuevas respuestas a situaciones que se nos presentan, favoreciendo al desarrollo del pensamiento flexible y de una conducta mediante la cual expresar algunos de aquellos elementos que han sido reprimidos.
- **Que permite transmitir**, como modo de expresión está vinculado a la comunicación, al territorio escénico, pudiendo el individuo expresarse más allá de privilegiar lo verbal e incorporar la expresión corporal.
- **Transformar** más que expresarnos desde esquemas prefijados, da cabida a modificaciones o intentos de modificación en búsqueda de dominar la realidad a partir de renovadas experiencias.
- **Liberar**, facilita la aparición de aquello que estaba reprimido, siempre y cuando las relaciones espaciales sean lo suficientemente confiables para hacerlo.
- **Transgredir**, crea sus propias reglas que por mecanismos complejos se tornan obligatorias, lo que permite ir probando en un "como si" renovados instituyentes, se convierte en una gestación permanente.
- **En un espacio potencial** que en la conducta lúdica en sí, es un entrecruzamiento de lo objetivo y lo subjetivo, creándose un espacio que podría denominarse potencial.



- **Facilita la diversión**, no tomada únicamente con el significado que comúnmente se le atribuye, (alegrarse, pasarla bien) sino más bien, como lo dice su etimología “separarse de” separarse de lo que oprime, lo que angustia y explorar renovadas conductas. Aquí el desplazamiento pasaría a ser una de las condiciones necesarias, pero no suficientes, de la conducta lúdica.
- **Apertura recreativa**, al estar abiertos a dar nuevas significaciones, simbolizaciones a dar nueva vida al accionar, pero no un accionar aislado, sino integrado a un sostén, desde un espacio contenedor de las ansiedades, que permita la movilidad y el poner a prueba distintas conductas. Pensado de esta manera, el juego y la expresión lúdica constituirían un valioso eje de la Educación Ambiental; es decir, como un espacio voluntario que motive a una búsqueda creativa y transformadora de aquellas situaciones que con respecto al tema, afligen o preocupan al grupo que se acerca.

El juego y su lugar en la Educación Ambiental

Poco lugar le quedará al juego mientras la Educación Ambiental continúe con su carrera acelerada hacia su institucionalización como una asignatura, donde se obligue a la asistencia, se califique, se discipline el actuar y se condicione el pensar; convirtiéndose así exclusivamente en un espacio de asimilación y transmisión de contenidos conceptuales.

Para poder pensar en la inclusión de la Educación Ambiental en la educación básica, no sólo es necesario analizar su praxis y los marcos teórico-metodológicos que se utilizan; sino también el ámbito en el cual se inserta, ya que son muchas las instituciones escolares que favorecen, desde una postura poco crítica con el medio, la reproducción de un sistema de relaciones sociales y de medios de producción, que en gran parte son generadores de la problemática ambiental. T. West, cuestionándose acerca del poder y la participación en la escuela comenta:

“...una escuela habituada a someter a educandos, padres y maestros, difícilmente asumirá un papel de promotora de la participación de los grupos, que podrían organizarse alrededor de ella, ni siquiera en torno a un valor incuestionable como lo es la problemática ecológica...”

Creo que tampoco estas instituciones permitirán que se genere un espacio para un juego libre, creativo, o en el último de los casos, incorporarán a éste y a la Educación Ambiental porque se ve bien hacerlo, siempre y cuando el “juego” y lo “ambiental”, no modifiquen ni movilicen sus estructuras.

La escuela no puede dejar de lado la posibilidad histórica que tiene, de dar cabida a renovados espacios para entender entre otros aspectos de nuestra realidad, a la Educación Ambiental. Intentando establecer, en el seno de la organización escolar, una postura crítica, participativa y abierta hacia las problemáticas que desde afuera, se expresan o reprimen en su interior. Buscando superar posiciones que estén instituidas; normas y reglas poco flexibles, currículos cerrados, metodologías tradicionalistas y arcaicas, recintos y diseños escolares que bloquean el movimiento, etc. Y de este panorama no estamos “ausentes” los docentes, sino muy por el contrario, como parte de la organización, establecemos dentro de la escuela posiciones que sostienen y profundizan, ya sea un sistema “tradicionalista” o una búsqueda de transformación y cambio. Se incluyen aquellos que no manifiestan su postura, pero que a través de su práctica refuerzan algunas de estas posiciones.

Quizás el resultado de esta tensión permita que en lugar de centrarnos únicamente en los contenidos de la Educación Ambiental, lo hagamos desde una labor conjunta que incorpore la vida cotidiana, que parta de un interjuego con el aula, el patio y la colonia, procurando construir un aprendizaje abierto, activo y creativo. En este caso más que usar el juego únicamente como “herramienta”, podríamos pensar que él mismo puede desprenderse del acompañamiento y la co-gestión con los alumnos, en la construcción de un espacio donde la confianza y la apertura facilite la aparición de formas jugadas espontáneas. Esto



nos permitirá ver al juego como un espacio privilegiado de vinculación y comprensión, para acercarnos más a los alumnos y a sus necesidades. Será todo un modo de empezar a abrir estos espacios, posibilitar que los grupos entren y salgan de la sesión de Educación Ambiental como lo hacen en un juego, donde no exista el peligro de la “represión” que censura el actuar, sino que la presencia en el espacio parta de un compromiso asumido, con la misma libertad con la que se asume el compromiso de jugar, facilitando así la libre expresión, sin dejar de tener en cuenta que: Construir juegos aislados es fragmentar la acción de la reflexión y el proceso. El juego no es sólo un modo de aprender, sino que es un modo de expresarse. El juego “elaborado” solo pide ser consumido, permite que el grupo participe en la elaboración de las propuestas y facilita la apropiación.

Los espacios de libertad se construyen en forma conjunta. Del juego infanto-juvenil aparecerán contenidos por demás ricos para ser dialogados desde una perspectiva ambiental. El juego y la Educación Ambiental están atravesados de una u otra manera por todas las asignaturas.

La relación que sostiene la Educación Ambiental, el juego y la educación básica, es una temática poco explorada; por lo mismo, nos convoca a una labor de reflexión y análisis a aquellos que nos interesamos e intentamos indagar su vinculación. Quizás el empezar a replantearnos estos temas, sea un buen inicio para ir encontrando respuestas a: ¿Desde dónde el juego y la Educación Ambiental pueden transitar lugares de encuentro?

Bibliografía

- BALLY, G. 1964. EL juego como expresión de libertad. México, F.C.E.
- CA-EQUE, H. 1993. Juego y vida. Buenos Aires, Ateneo.
- CAILLOIS, R. 1986. Los juegos y los hombres. México, FCE.
- DEBAL, J. 1995. Los fines de la educación. México, Siglo XXI.
- ELKONIN, D. 1980. Psicología del juego. Madrid, Visor.
- FOUCAULT, M. 1997. Vigilar y castigar. México, Siglo XXI.
- FREIRE, P. 1974. Acción cultural para la libertad. Buenos Aires, Tierra nueva.
- GONZÁLEZ GAUDIANO, E; DE ALBA, A 1993. Hacia unas bases teóricas de la Educación Ambiental. México, SEDESOL / UNESCO.
- GRUNDY, G 1991. La praxis curricular y el trabajo del profesor. Madrid,
- HUIZINGA, J. 1968. Homo ludens. Buenos Aires, Emecé.
- LEFF, J. 1978. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Kapeluz.
- MOCCIO, F 1991. Hacia la creatividad. Buenos Aires, Búsqueda.
- MACHAD, I. 1996. Juego y cultura. Uruguay, Documento, Centro de Investigaciones “La mancha”.
- MATURANA, H 1993. Amor y juego. Santiago de Chile, Ed ITC
- MUNNE, F. 1980. Psicosociología del tiempo libre. México Trillas
- PICHÓN RIVIERE, E. 1980. Teoría del vínculo. Buenos Aires, Nueva Visión.
- TONNUCCI, F. 1994. Con ojos de niño. México, SEP.
- VIDART, D. 1995. El juego y la condición humana. Uruguay, Ediciones de la Banda Oriental.
- WAICHMAN, P. 1993. Tiempo libre y recreación. Buenos Aires, PW
- WEST, T. 1988. El juego en Educación Ambiental. México, Revista Cero en conducta.
- WINNICOTT, D. 1994. Realidad y juego. Barcelona, Gedisa.

