

Términos y mentalidades. Jugar

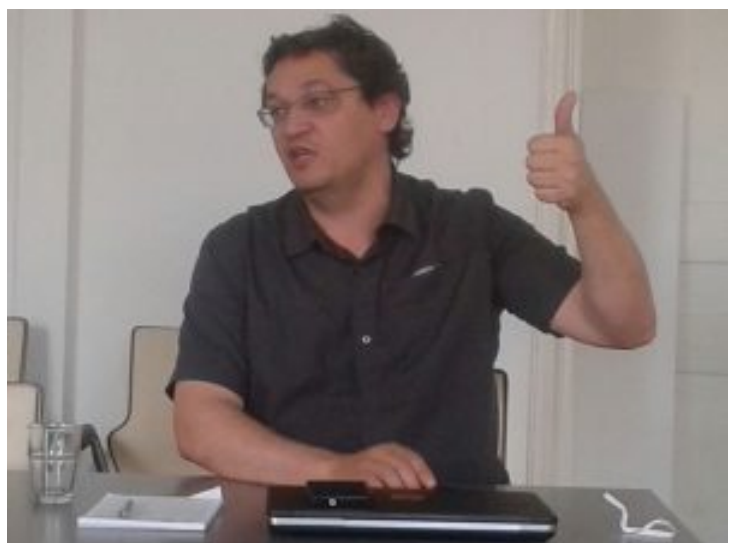
educacion.press/2018/02/03/terminos-y-mentalidades-jugar/

February 3,
2018



LA OPINIÓN DE. . . JOSÉ VÍCTOR ORÓN SEMPER

Nacido en Valencia y residente en Navarra, escolapio, grupo Mente-Cerebro (ICS) UNAV (Universidad de Navarra). Doctor en Educación por la Universidad de Navarra. Licenciado en Estudios Eclesiásticos en el año 2001 por la facultad de Teología San Vicente Ferrer, Valencia. Ingeniero Superior de Caminos Canales y Puertos en el año 1997 por la Universidad Politécnica de Valencia. Máster en Neurociencia y Cognición por la Universidad de Navarra. Máster Internacional en



Bioética por la cátedra Jerónimo Legeune. Profesor en educación secundaria obligatoria y Bachillerato. Autor del programa UpToYou, proyecto para la educación emocional del adolescente. En LA OPINIÓN DE... Nos habla sobre términos y mentalidades. Jugar.

Jugar es lo mejor que podemos hacer, es el culmen de la humanidad. ¿A qué viene esta forma de considerar el juego? Al hablar en otros artículos de autonomía, la autoestima, la confianza y el significado ya hemos aludido al juego. Los animales juegan, los humanos juegan, pero no juegan igual. Corresponde ahora añadir algunas consideraciones más e intentar justificar que el juego, el humano, es “culmen de la humanidad”. Y si es así de importante habría que reflexionar sobre ¿Cómo se juega humanamente en cada época de la vida? Obviamente el juego, el juego humano tiene su propia singularidad y conviene identificarla para poder responder a lo que nos hemos planteado.

La característica más importante del juego humano es que es improductivo. Es decir, cuando acaba el juego no queda nada, no se ha conseguido nada más allá del juego. Aristóteles fue el que nos enseñó a distinguir entre ‘acto’ y ‘producción’. El juego es acto, no es producción. El acto tiene el fin de la actividad en el mismo acto, mientras que la producción tiene su fin cuando la actividad cesa. Él lo explica con el ‘ver’ y el ‘construir’. Lo visto se tiene cuando se ve, no luego. La percepción de la vista se da en acto. Si luego recordamos lo visto estaremos propiamente recordando pero no percibiendo.

En cambio, mientras se construye una casa no tenemos lo construido, sino que cuando hemos acabado de construir es entonces cuando tenemos lo construido, por ejemplo la casa. Así pues, en el acto el fin es interior, mientras que en la producción el fin es exterior. Esto es fundamental para la calificación ética, pues en el acto, al ser el fin interior, afecta directamente a la persona que lo ejerce, mientras que en la producción la afectación es indirecta. Es decir, si bien de forma general al hacer algo estamos decidiendo también que tipo de persona queremos ser, en el caso del acto es más intensa la relación con la persona.

Por otro lado, el acto cesa, cuando la persona decide no ejercerlo (cerrar los ojos) es por tanto una cuestión de la voluntad, pero la producción cesa cuando emerge el objeto (la casa). Esto hace que la vinculación del acto con la persona sea más intensa. Sin perder nunca de vista que la persona es más. La distinción entre acto y producción no deja de ser un poco artificial (conceptual sería la forma concreta de decirlo) pues en la vida real, los actos y las producciones se superponen ya que el ser humano siempre actúa globalmente.

Este artificio conceptual nos conduce a que aunque en el juego, produzcamos muchas cosas, por ejemplo pasarse la pelota, en sí el juego es acto más que producción. Es decir, un padre y un hijo que juegan a pasarse la pelota. La pelota va y viene, viene y va y cuando acaba el juego, la pelota se guarda y no queda nada más allá del disfrute de haber jugado.

¿Cómo juega un mono? **Un mono juega sólo produciendo**, no en acto. Hay un experimento muy simpático. El mono y el investigador juegan. El investigador esconde la banana, el mono la busca y se la come. ¿Qué pasa cuando viene una tercera persona y remueve el obstáculo que oculta la banana? El mono aprovecha la ocasión y se la come más rápido. En cambio cuando este juego se repite entre el niño y el experimentador el comportamiento del niño es distinto. El experimentador esconde la pelota (en lugar de la banana), el niño la encuentra, se la devuelve al experimentador y el ciclo se repite. Llega un tercero que remueve el obstáculo que cubre la pelota ¿Qué hace el niño? El niño se enfada. Es como si el niño pensara de esa tercera persona “¿estás tonto?, estamos jugando ¿no te enteras?”. Al niño no le importa la pelota, le importa la persona. Ya hemos dicho en pasados artículos, el niño usa la pelota para acceder al encuentro con el otro. El mono usa la persona para acceder a la banana.

Un día vi a un niño de 10 años a jugar a escalar. El juego consistía en intentar subir de espaldas por una red. La madre no prestaba atención al niño y de repente el niño exclamó: ¡mamá mírame no vaya a ser que haga trampas! Es obvio que al niño no le interesa la escalada en sí, sino que la madre lo mire mientras escala. El niño usa la escalada para acceder a la madre.

Concluimos, el juego, **el juego humano, es disfrutar juntos** mientras hacemos algo donde no se presenta interés por el resultado, sino por el encuentro interpersonal. Recomiendo volver a leer el término “disfrute” para entender esta afirmación.

Podemos estar un tiempo sin respirar, pero al final hace falta respirar. Podemos estar un tiempo sin jugar y comportarnos técnicamente como el mono, pero tarde o temprano tenemos que volver al juego, o nos morimos.

Hay personas que se pasan la vida produciendo: ahora un título, ahora otro título, ahora un trabajo, ahora otro trabajo y por eso no es extraño que caigan en depresión. Han aguantado la respiración durante muchos años, pero al final hay que respirar y cuando se dan cuenta que no han jugado en su vida se dan cuenta que no han vivido como humanos. Probablemente tengan una oficina elegante con grades vistas, sillón de cuero y mesa de caoba. Tienen la banana, pero no han jugado a la pelota.

Pedagogos y psicólogos relevantes de la niñez: Montessori, Piaget, Erikson, Vygotsky han mostrado la importancia del juego para que el niño encuentre sentido a su vida, para el crecimiento cognitivo, para la proyección personal, para el surgimiento del simbolismo, para el significado de la realidad, para la autoestima, la autonomía... Todo lo hace el niño en el juego.

Alguno podría decir: de acuerdo el juego es importante, pero es cosa de niños. Otro podrían añadir: el juego es muy importante para un niño, pero también es muy importante que estudie. Con todos los respetos, pero tanto en un caso como en otro, se desconoce la naturaleza humana. El juego también es referencia fundamental para el adulto y en el niño todo es juego. Lo que sí que es cierto es que no jugamos igual en todas las edades. Cada edad tiene una forma de jugar, pero **la esencia del juego: el**

disfrute del encuentro interpersonal es la clave fundamental y principal para entender qué significa ser humano. El ser humano es esencial, constitutiva y personalmente un ser relacional como no lo es ninguna otra realidad.

En la medida que el niño desarrolla la agencia, el juego se convierte en la forma de su propio potenciamiento personal y aparece el reto: correr más rápido, por ejemplo. En ese sentido, el juego evoluciona a lo que conocemos como deporte. Con esta evolución del juego el carácter productivo va ganando en relevancia, pues el que gana consigue la copa y la copa es una producción.

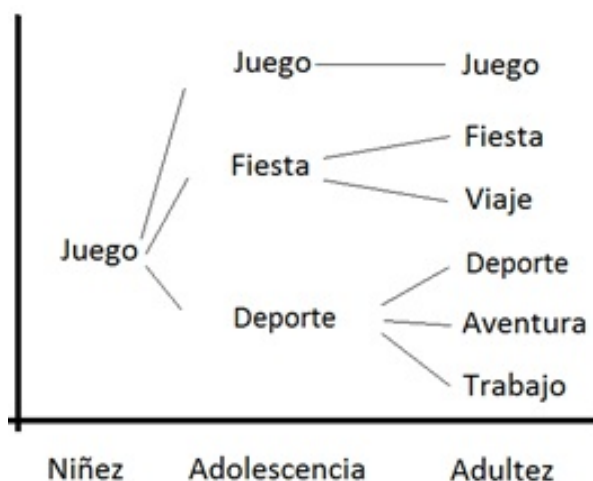
Entonces, ¿Dónde continúa el juego? Ciertamente un adolescente puede jugar con un niño y en ese caso el mismo juego infantil perdura en la adolescencia y en la adultez. Pero eso sería jugar como niño. ¿Cómo se juega como adolescentes? El juego del adolescente es estar con los amigos. Si se le pregunta a un adolescente qué ha hecho con sus amigos la tarde que han estado juntos, este responde: nada. En cambio han hecho muchas cosas: ir de aquí para allá, comprarse algo, hablar de mil cosas... pero no han hecho nada, porque en verdad lo más importante que han hecho es estar juntos. Poco a poco va apareciendo otra forma más singular de jugar del adolescente que perdura en la adultez.

¿Qué queda después de una fiesta? Nada, solo basura que recoger. La fiesta se habrá hecho con ocasión de un baile o de una comida. Pero al acabar, no queda nada. Irse de fiesta no es un lujo, sino una necesidad, es respirar humanidad.

En la vida adulta continúa el juego con los niños, el deporte y la fiesta, pero también van emergiendo nuevas formas que derivan de las anteriores: los viajes, el trabajo o la aventura. Si el trabajo es mera producción no es trabajo humano. **El trabajo humano es jugar produciendo.** Es decir, es disfrutar del encuentro interpersonal dentro del equipo de trabajo y con los que se beneficiarán de la producción del trabajo para los cuales se trabaja.

Ver el esquema siguiente:

Lo importante de este esquema es que los nuevos términos dependen de los anteriores. Es decir, o **el juego perdura en el trabajo o el trabajo no es juego.** En ese caso una forma de jugar en el adulto es trabajar y si el trabajo no es juego entonces es inhumano. ¿Qué quiere decir que el trabajo necesita ser juego para ser un trabajo humano? Pues que si trabajar no está al servicio del disfrute del encuentro interpersonal entonces ese trabajo no es humano.



Conviene recordar: el mono usa la persona para alcanzar la banana. El niño usa la pelota para alcanzar la persona. Cuando en un trabajo se usan a las personas para alcanzar un producto, las personas son obligadas a vivir como monos.

Boris Cyrulic, importante neuropediatra, tiene un cuento muy bonito para entender por qué el trabajo debe de ser juego. Dos hombres trabajan en la misma cantera, el mismo sol de justicia, el mismo salario injusto, el mismo jefe mandón... Cuando se le pregunta a cada uno ¿Qué haces? Uno de ellos contesta: "aquí amargado de la vida, trabajando para tener algo de dinero y gastarlo en alcohol al acabar el día para volver a empezar el día siguiente". El otro contesta: "yo construyo una catedral, y con el poco dinero que saco mis hijos tendrán un futuro mejor". El primero trabaja como un mono, el segundo trabaja como una persona ya que está jugando. Trabaja jugando, porque usa el trabajo para el encuentro interpersonal. Es un juego muy difícil, pues tiene que hacer presente al otro en su intención aunque físicamente no esté presente. Pero es juego porque hace del trabajo la forma del encuentro interpersonal. Es un juego muy complicado, pues está adelantando el disfrute del encuentro y del bien de sus hijos en ausencia de todo signo de encuentro. El juego adulto es un juego difícil, pero es juego. Nadie ha dicho que jugar sea fácil.

Estudiar es una producción, adquirir una competencia es una producción, en el trabajo producimos muchas cosas. Pero si los productos no se ponen al servicio del acto, son productos deshumanizadores. Por eso una educación basada en competencias es hacer monos a los niños, pues el fin no es la competencia.

Muchos educadores hablan de Jacques Delors y el documento "la educación encierra un tesoro". Valdría la pena volver a leerlo y descubrir primero cómo la competencia está en uno solo de los cuatro pilares (en el de aprender a hacer y no en los de: aprender a aprender, aprender a ser y aprender a convivir juntos). Y que además los cuatro pilares no son iguales, sino que hay una jerarquía, pues todos deben estar al servicio de "aprender a convivir juntos". Lo que no sirve para disfrutar conjuntamente ¿para qué sirve?

En educación se habla mucho de motivación. Y se quiere emocionar al niño y al adolescente para que se motive. El motivo singularmente humano para estudiar no es otro que el de vivir juntos. Whitehead ya lo dijo, no estudiamos matemáticas para hacer grandes las matemáticas, sino para vivir mejor juntos. Por cierto, él fue profesor de matemáticas en Oxford.

Muchas rebeldías de niños y adolescentes cuando les obligamos a producir y producir pueden estar basadas en que se rebelan a ser tratados como monos. Hay profesores contentos porque consiguen domesticar a los niños y se acaban comportando como monos obedientes de circo.

Podría incluso poner hasta un ejemplo religioso. O la religión es juego o se transforma en fanatismo. Fijémonos en la Eucaristía. La Eucaristía es el juego en forma de fiesta. Tras la fiesta ¿Qué queda? Nada, sólo unos vasos (cáliz) y platos (patena) que limpiar. Como en

toda fiesta. ¿Qué es lo importante de la Eucaristía? No es otra cosa que el encuentro y el disfrute de ese encuentro. Basta participar en una Eucaristía africana para no tener dudas de que es una fiesta. La religión es humanizadora si es acto y se centra en el encuentro. La religión es fanatismo si es producción.

Sin conocer la importancia del juego es imposible entender muchas de las emociones humanas que experimentamos. **¿A qué vas a jugar hoy? ¿Jugamos?**