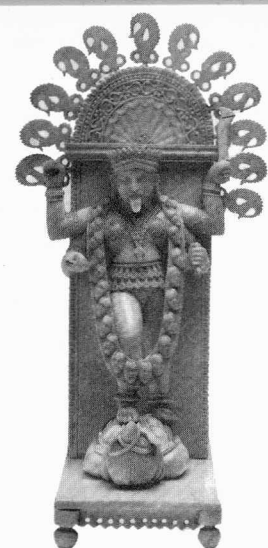




Juego, educación y cultura

(Macroproyecto para armar)

José Luis Ramos Ramírez
ENAH-INAH



¿Jugamos?

Ante esta invitación las reacciones son diversas; hay quienes inmediatamente se apuntan, otros dudan, mientras más allá van quedando los que tienen otras tareas. Los convencidos inmediatamente toman acuerdos sobre las reglas del juego, marcan los retos por superar y el orden de participación. Terminan y vuelven a empezar, una y otra vez, añadiendo nuevas condiciones, desechan normas caducas. Del juego primigenio ya nadie recuerda cómo surgió; ahora, sólo reactivan una de sus tantas posibilidades futuras.

Veredas que se encuentran

Como docente de la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH), comparto las diversas vicisitudes de los maestros, de cualquier rango o especie, destacando la presente y continua preocupación por que los alumnos aprendan algo de aquello que enseñamos; después de todo de eso se trata la educación. Pero como resulta que, además, debo cubrir la posición lateral del investigador, mi objetivo también consiste en andar buscando un dichoso objeto de estudio.

Puestas las cosas así, la preocupación inicial de investigación nació gemela: al mismo tiempo que pretendía resolver asuntos expresamente didácticos, también requería de acercarme a la opinión que tenía la Antropología sobre tales cuestiones.

Voy a hacer un poco de historia de como empezó todo este asunto. Por allá de la última década del siglo pasado, para ser más exactos en 1994, la entonces directora de la escuela Gloria Artís alentó la idea de realizar un curso propedéutico todavía más diferente (como si no lo fuera ya), que los ofrecidos por otros lares, y que consistía en brindar apoyos más concretos y específicos a los estudiantes para aumentar las posibilidades de realizar un mejor desempeño escolar.

Así fue como llegaron las mentadas habilidades para el aprendizaje a la ENAH. Modalidad psicopedagógica que básicamente estaba compuesta de dos partes: diagnosticar las habilidades de la inteligencia que mostraban los aspirantes y, en seguida, un programa de actividades de diversa índole para promover (decían las especialistas) aquellas habilidades reacias que habían sido detectadas en alumnos y también en alumnas.

Como en todo evento público digno de serlo, cuando finalizó la aplicación de esta propuesta hubo aplausos y cachuchazos, algunos pedían que volviera a ponerse en marcha, mientras que otros consideraban que no era para tanto. Pues bien, para no hacerles el cuento largo, el modelo continuó pero en una versión *made in ENAH*. Tiempo después (ya terminada la gestión de Gloria) sólo quedaron remembranzas para la historia o el anecdotario institucional.

Entre los varios motivos posibles de su pálido desenlace, está uno que es clave: son los altos costos que significa alquilar o rentar la versión original (léase pagar los derechos), pues resulta que como son metodologías importadas (EUA; Israel, etcétera), para cualquier institución pública representa un lujo apro-

vecharlas. De esta forma aparecía la primera huella para seguirla la pista a un posible objeto de estudio.

La segunda marca se localizó en los modelos mismos, no olvidemos que proceden de la Psicología. Al inicio de la experiencia —por lo que se pagó— se trataba de una fórmula básica apoyada en la susodicha estructura de inteligencia de Guilford. En la versión ENAH fueron integrándose para su desarrollo el pensamiento lateral de Edward de Bono, algunos caracteres del Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI) de Feurestein, estrategias de la Filosofía para niños de Leepman, incluso ejercicios de la optometría del desarrollo y, claro, sin dejar fuera de la fiesta a Piaget y Vigotsky. Las diferentes tareas aplicadas por los noveles antropólogos tenían el calificativo de creativas, lo que las asemeja fuertemente con los juegos.

Entonces, dos cuestiones saltaron como resortes: ¿cómo resolver el asunto de los dineros? Y ¿dichos modelos operan sin mostrar grandes dificultades ante grupos culturalmente diversos? Finalmente, arribaba a la configuración de un objeto de estudio propio de la Antropología. Sólo quedaba la necesidad de pensar en un lugar posible para echar a andar la investigación; así, considerando que el estado de Oaxaca es habitado por distintos grupos etnolingüísticos, qué mejor ejemplo de diversidad cultural.

Empezando a juntar las piezas

El primer proyecto consistió en investigar sobre los juegos tradicionales de Oaxaca (la materia prima cultural), con el objetivo de poder utilizarlos dentro de la educación básica, particularmente en las zonas rurales e indígenas.

Ahora bien, considerando que se trataba de un proyecto de investigación aplicada (al estilo de la vieja usanza de la Antropología mexicana) y siguiendo las sabias palabras de los responsables de los programas gubernamentales —pero en época de campaña— no deben diseñarse proyectos desde los escritorios, entonces, a la par que empezó a recopilarse la información relativa a los juegos tradicionales, también iniciaron las tareas de etnografiar la cotidianidad escolar de algunos planteles educativos; además, se levantaron encuestas a los distintos sujetos pedagógicos (incluidos los niños y niñas escolares).

Todo ello formaba parte del trabajo de campo. Mientras, la búsqueda bibliográfica nos señalaba la mínima atención que guardaba la investigación sobre el juego, particularmente de la Antropología; a lo más aparecían recopilaciones folklóricas de los juegos. Únicamente los etnólogos franceses tenían algo que decir al respecto. Y aparecía casi como una anécdota que, el fundador de la Antropología, Taylor (el del concepto de cultura), haya escrito un texto sobre México en el siglo XIX. Entonces no quedaba de otra, y de manera lógica, había que inaugurar un Proyecto de Investigación Formativa (PIF) con la triple temática: juego, educación y cultura.

También se descubrió que la antropología de la educación hacía décadas que no asomaba las narices por la ENAH (a lo sumo hubo chispazos sociológicos por la década de los ochenta),

dando lugar a crearle uno exprofeso a esta área de estudio. Así, fueron desarrollándose dos espacios académicos que corren paralelos, se combinan, alternan o coquetean: uno para la etnología del juego y otro para la antropología de la educación.

Pero como a los aprendices de antropólogos no sólo había que mostrarles el camino de la investigación, sino otros desenlaces, surgió la idea de emboletarlos para que presentaran públicamente sus avances de estudio. Primero organizamos un coloquio interno del PIF; después se invitó a estudiantes de la UNAM y UAM a un encuentro interdisciplinario a tres caídas, con límite de tiempo; más adelante siguieron los coloquios nacionales I, II y III, que pretendían ir descubriendo y encontrándose con otros amigos del juego, no de lo ajeno pero sí de la diversidad cultural y disciplinaria.

La primera figura

Después de irme con mi música a otra parte (entiéndase año sabático), en 1999 la decisión y necesidad consistieron en conjugar las múltiples actividades que fueron surgiendo en distintos momentos del proyecto, con el deseo de adquirir una mayor articulación entre ellas. Después de todo ya se tenían diferentes y variados resultados.

En el lapso de cuatro años aparecieron tres libros, diversos artículos; se presentaron ponencias y conferencias a nivel nacional e internacional (Cuba y Eslovaquia) que daban cuenta de los avances de la investigación; se organizaron seis eventos académicos (coloquios y simposios); dos alumnas de la primera generación culminaron sus tesis de licenciatura (obteniendo una de ellas mención honorífica); se impartieron varios cursos sobre el juego y la antropología de la educación; en 1998 quedó inaugurada la línea de investigación de antropología de la educación en la Maestría de Antropología Social de la ENAH y, ahora, contamos con una segunda generación del PIF.

El resultado es una concepción sintética en forma de macroyecto, organizado por líneas, contenidos y niveles de acción.

Las líneas básicas de acción son tres: investigar, capacitar y difundir los resultados. Están orientadas para atender los tres contenidos: juego, educación y cultura. La última triada la componen los niveles de trabajo: diagnóstico, análisis y aplicación. Esta conjunción permite trazar diversos canales de comunicación entre los diferentes componentes, con tiempos particulares y resultados concretos inmediatos, todo ello en la perspectiva de lograr objetivos a mediano alcance y una reconfiguración a largo plazo.

Esta reorganización permite pensar en varios subproyectos de trabajo para realizarse en circunstancias diferentes; se mantienen y enriquecen los proyectos originales, así como surgen otros más puntuales y específicos.

Situación que obliga necesariamente a dejar de pensar en proyectos individuales para empezar a transitar a los de carácter colectivo. Las primeras acciones empiezan a verse: ahora una colega (por cierto, de la primera generación del PIF) participa como profesora en los PIFS, colabora en la edición de las publicaciones y aparece en primera fila dentro de la organización del I Coloquio Internacional sobre el juego. El tercer y último libro, se logró con el esfuerzo de varias alumnas de Etnología. Empiezan a acercarse investigadores de otras universidades para imaginar y considerar las posibilidades de realizar trabajos conjuntos.

La siguiente jugada

El próximo estreno en cartelera es llevar a cabo el *I Coloquio Internacional Juego, Educación y Cultura* (ver la convocatoria en este número y el anterior de *Diario de Campo*), siendo uno de los objetivos principales el de crear un espacio de intercambio de experiencias profesionales en torno al juego, abriéndose a otras dimensiones (estéticas, tecnológicas, etcétera) que acompañan a la educativa.

Otra meta consiste en invitar a los interesados e interesadas a participar en una investigación con carácter comparati-

vo a nivel nacional e internacional, que tenga como objeto de estudio la dupla juego y educación familiar.

Y como decía al principio, cuando se hace la invitación para jugar (o trabajar) algunos van alejándose, otros sólo se quedan mirando, mientras están los que empiezan a cascarse con la pelota.

Publicaciones:

Ramos Ramírez, José Luis, *Juegos tradicionales de Oaxaca. Cultura y Educación*, México, INAH, CA, IOC, 1998, 129 pp.

Ramos Ramírez, José Luis (coordinador), *Juego, educación y cultura*, México, ENAH, 1999. 108 pp.

Ramos Ramírez, José Luis (coordinador), *Vida familiar entre los Mixtecos*, México, ENAH, 1999, 108 pp.

Artículos:

Ramos Ramírez, José Luis, "Intercomunicación a través del juego", en *Correo del maestro. Revista para profesores de educación básica*, año 1, núm. 8, México D.F., enero 1997.

VOX POPULI (Ramos Ramírez, José Luis), "¿Jugamos a la escuela?", en *Correo del maestro. Revista para profesores de educación básica*, año 4, núm. 43, México D.F., diciembre 1999.

Martínez Martínez, Janeth, "Juegos, cultura y educación", en *Correo del maestro. Revista para profesores de educación básica*, año 4, núm. 43, México D.F., diciembre 1999.

