

EL JUEGO: FUNDAMENTO PEDAGÓGICO EN LA CONSTRUCCIÓN DE
PROPUESTAS PARA EL DESARROLLO HUMANO.

Presentado por:

LUZ MIRIAM RESTREPO ZULUAGA

DIRECTORA:

LUZ BETTY RUIZ PULIDO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA

BOGOTÁ, D.C.

2015

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Ministerio de Educación	FORMATO	
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE		
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 86	
1. Información General		
Tipo de documento	Trabajo de Grado	
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central	
Título del documento	EL JUEGO: FUNDAMENTO PEDAGÓGICO EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS PARA EL DESARROLLO HUMANO.	
Autor(es)	Restrepo Zuluaga, Luz Miriam	
Director	Luz Betty Ruiz	
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 86 p.	
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional	
Palabras Claves	Juego, Desarrollo Humano, Pedagogía, Creatividad-Reproducción, Colectividad: Solidaridad-Competencia, Libertad-Subordinación.	
2. Descripción		
El presente proceso investigativo planteó la pertinencia de considerar el juego como fundamento pedagógico en la construcción de propuestas que favorezcan el desarrollo humano desde perspectivas individuales y sociales. Para ello se realizó una revisión bibliográfica, desde el enfoque de la teoría crítica, sobre los conceptos centrales de la investigación: <i>Juego y Desarrollo Humano</i>. Posteriormente se realizó un análisis de aquellos puntos de encuentro presentes en ambos conceptos, entendiendo la manera en que estos se corresponden a partir del abordaje de aspectos como: Creatividad-Reproducción, Colectividad: Solidaridad-Competencia, Libertad-Subordinación. Finalmente, dicho análisis se traslada al ámbito de la pedagogía presentando planteamientos de carácter propositivo, teniendo en consideración la manera en que el juego, desde su reflexión y acción, favorecen los siguientes aspectos: el saber cómo acción libre, deseada y placentera; el saber cómo acontecimiento en tanto favorece la relación teoría-práctica; la práctica pedagógica como acción contestataria y transformadora del sistema actual. Dichos planteamientos a la luz de la consecución del desarrollo humano desde una mirada compleja e insurrecta.		
3. Fuentes		
- Amar, J. (2003). <i>Ensayos En Desarrollo Humano. La Importancia de Los Primeros Años de Vida en el Desarrollo Humano</i>. Universidad del Norte. Barranquilla, Ediciones Uninorte. - Caillois, R. (1986). <i>Los Juegos y Los Hombres</i>. México, Fondo de Cultura Económica. - Debord, G y otros. (2013). <i>Filosofía para Indignados. Textos situacionista</i>. Barcelona, RBA Libros S.A. - Debord, G. (2000). <i>In Girum Imus Nocte et Consumimur Igni</i>. Barcelona, Editorial Anagrama. - Delval, J. (2004). <i>El Desarrollo Humano</i>. (6° ed.). Madrid, España, Siglo XXI.		

- Echeverría, J. (1980). *Sobre el Juego*. Madrid, Taurus Ediciones.
- Ferro, Amar y Abello. (1998). *Desarrollo Humano. Perspectivas del siglo XXI*. Barranquilla, Ediciones Uninorte.
- Huzinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial.
- Leif, J y Brunelle, L. (1978). *La Verdadera Naturaleza del Juego*. Buenos Aires, Argentina, Capelusz.
- Molerio, O; Otero, I. y Achon, Z. (octubre, 2007). *Aprendizaje y desarrollo humano*. Revista Iberoamericana de Educación.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2010). *Informe sobre Desarrollo Humano. La Verdadera Riqueza de las Naciones: Camino al Desarrollo Humano*. Madrid, Ediciones Mundi-prensa.
- Sabogal, J. (2009). *Desarrollo Humano Multidimensional*. Universidad de Nariño, Editorial Universitaria.
- Vigotsky, L. (1989). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores del niño*. Barcelona, Editorial Crítica.

4. Contenidos

Consideraciones Iniciales sobre Juego y Desarrollo Humano.
 Crear y Reproducir: Posibilidades del Pensamiento Divergente y el Pensamiento Abstracto.
 Colectividad: Interacciones Solidarias y Competitivas en el Ser Humano.
 El Desarrollo Humano desde la Perspectiva de Ser Social.
 Cooperación y Competitividad: Posibilidades del Juego en Consideración al Desarrollo Humano.
 Libertad, Placer y Subordinación del Ser Humano.
 Autocontrol, Autonomía y Libertad en el Juego.
 El Juego: Fundamento Pedagógico en la Construcción Propuestas para el Desarrollo Humano.
 El Juego, Elemento Clave en la Reflexión Permanente, Consciente e Intencionada del Maestro.
 El Juego, Componente Promotor de la Relación Teoría-Práctica.
 El Juego, Aspecto Pertinente y Contestatario en los Procesos de Enseñanza.

5. Metodología

El trabajo investigativo se llevo a cabo a través la revisión documental, en consideración a la investigación cualitativa y la teoría crítica. Se estableció como categorías centrales de la investigación: *Juego y Desarrollo Humano*.

6. Conclusiones

Al abordar dicho interrogante, se logro establecer la existencia de aspectos congruentes entre juego y desarrollo humano; se analizo la manera en que el juego favorece el desarrollo humano desde perspectivas individuales y sociales; y por último se logro exponer planteamientos que orientan la construcción de propuestas para el desarrollo humano, logrando considerar el juego como fundamento pedagógico de su construcción.

Por consiguiente, se concluye que la acción –intelectual, corporal y social- de jugar es consecuente con el desarrollo humano al existir coincidencias desde aspectos tales como: la creatividad, la solidaridad y la

libertad. Sin embargo, algunos de los planteamientos abordados sobre juego permitieron comprender que tanto el juego como el desarrollo humano deben considerarse desde perspectivas complejas que posibiliten un análisis desde la oposición y complementariedad.

En consecuencia, se desarrollo un análisis desde las siguientes categorías: Creatividad-Reproducción, Colectividad: Solidaridad-Competencia y, Libertad-Subordinación. Ciertamente, la profundización y el análisis de dichos aspectos, permitieron evidenciar la manera en que el juego favorece el desarrollo humano desde perspectivas individuales y sociales.

Entendiendo la manera en que el juego es consecuente con el desarrollo individual y social del ser humano, se establece la posibilidad de considerar el juego como fundamento pedagógico de propuestas para el desarrollo humano.

El juego como fundamento pedagógico, ubica el juego en el centro de la reflexión y práctica de la enseñanza, tomando en consideración los siguientes aspectos: el juego se considera elemento clave en la reflexión permanente, consciente e intencionada del maestro, estableciendo el saber cómo acción libre, deseada y placentera que cobra sentido en la vida misma; se establece el juego como componente promotor de la relación teoría-practica, en pro del saber cómo acontecimiento; finalmente se reconoce el juego como aspecto pertinente y contestatario en los procesos de enseñanza que se dan en el marco del mundo contemporáneo. Dichos aspectos deben son consecuentes con el sentido real de la enseñanza: promover el desarrollo del ser humano, así como, de la humanidad.

Por consiguiente, resulta indispensable replantear las prácticas pedagógicas en el contexto actual, entendiendo que el sistema educativo contemporáneo, parece no ser el espacio propicio para una pedagogía que se fundamenta en el juego que opta por promover el desarrollo humano. Por tanto, exige la transformación de sus lógicas y/o destrucción de las mismas, estableciendo como su principal sentido, el saber y el conocimiento en el marco de la cotidianidad, es decir del presente; cuya materialización se da en la *complejidad* –complementariedad y contrariedad-; en la *voluntad* y el *placer* sin desconocer las condiciones humanas subordinantes (necesidades básicas); en la *reflexión* y la *práctica* creativa que se cimenta en la reproducción pero se ramifica en la duda y el conflicto; por último, en la comprensión de la vida como juego en tanto exige experimentar permanentemente la novedad de acuerdo a lo que su voluntad e interés le dicten.

Se concluye de esta manera, que el juego debe transitar a lo largo de la existencia humana, pero que es deber de la sociedad, por ende, de la pedagogía, entender la verdadera naturaleza del juego y del ser humano, para así lograr transformar lo establecido. En este sentido, es necesario identificar y recuperar el juego en la existencia de los sujetos puesto que, en el transcurso de la vida este se transforma: adquiere, renueva, desecha, crea y retoma, diversos elementos que, claramente dependen de la experiencia de vida de cada individuo. Así pues, el juego en la primera infancia, en la adolescencia o en la vejez, en relación a la pedagogía –en el marco del desarrollo humano-, será construido con diferentes elementos, sin embargo, -indiscutiblemente- giraran en torno a características claves como: complejidad, novedad, voluntad, creatividad-reproducción, solidaridad-competencia, libertad-subordinación.

El juego como fundamento pedagógico de propuestas para el desarrollo humano, apunta a configurar otro tipo de sujetos y sociedades, que poco a poco resinifiquen la existencia a la que hoy nos vemos abocados, en donde la sociedad programada, deslegitima todo aquello que no es productivo, reprimiendo practicas que promuevan libertad, diversión, placer, transformación, solidaridad, es decir, aquello que debería constituir la cotidianidad de los seres humanos pero que se invalida por considerarse cercano al juego, es decir a lo humano.

Elaborado por:	Luz Miriam Restrepo Zuluaga
-----------------------	-----------------------------

Revisado por:	Luz Betty Ruíz Pulido
----------------------	-----------------------

Fecha de elaboración del Resumen:	16	02	2015
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción.....	5
2. Pregunta Orientadora.....	8
3. Objetivos.....	8
3.1 General.....	8
3.2 Específicos.....	8
4. Antecedentes.....	9
5. Metodología.....	12
5.1 Ruta Metodológica.....	14
5.1.1 Selección de Fuentes Documentales.....	15
5.1.2 Revisión y Análisis de Documentos.....	17
5.1.3 Presentación de Resultados.....	17
6. Desarrollo de la Investigación.....	19
6.1 Capítulo I. Reflexiones Iniciales.....	19
6.2 Capítulo II. Crear y Reproducir: Posibilidades del Pensamiento Divergente y el Pensamiento Abstracto.....	30
6.2.1 Juego Imaginario. Crear o Reproducir: Posibilidades del Pensamiento Abstracto y Divergente.....	35
6.3 Capítulo III. Interacciones Solidarias y Competitivas en el Ser Humano.....	39

6.3.1 El Desarrollo Humano desde la Perspectiva de Ser Social.....	39
6.3.1.1 Interacciones Solidarias e Interacciones Competitivas.....	42
6.3.2 Cooperación y Competitividad: Posibilidades del Juego en Consideración al Desarrollo Humano.....	44
6.4. Capítulo IV. Libertad, Placer y Subordinación del Ser Humano.....	50
6.4.1 Autocontrol, Autonomía y Libertad en el Juego.....	55
6.5. Capitulo V. El Juego: Fundamento Pedagógico de Propuestas para el Desarrollo Humano.....	59
6.5.1 El Juego se Considera Elemento Clave en la Reflexión Permanente, Consciente e Intencionada del Maestro, Estableciendo el Saber cómo Acción Libre, Deseada y Placentera que Cobra Sentido en la Vida Misma.....	61
6.5.2 El Juego como Componente Promotor de la Relación Teoría-Practica, en Pro del Saber cómo Acontecimiento.....	65
6.5.3 El Juego como Aspecto Pertinente y Contestatario en los Procesos de Enseñanza que se dan en el Marco del Mundo Contemporáneo.....	69
7. Conclusiones.....	74
8. Referentes Bibliográficos.....	79

1. Introducción

En el marco de la sociedad actual, en donde el mercado moldea intereses, necesidades y costumbres de los individuos, pues este “nos organiza la economía, la política, los hábitos, la vida y hasta nos financia en cuotas y tarjetas la apariencia de felicidad” (Mujica, 2013)¹; se hace imprescindible teorizar, analizar y proponer alternativas pedagógicas que permitan generar transformaciones en los sujetos y el sistema instaurado.

La educación, como otros ámbitos, ha sido cómplice del sistema que reproducimos día a día, pues ha facilitado y promovido las ambiciones del mercado, constituyéndose en promotora de prácticas contrarias al desarrollo humano, es decir, a la creatividad, recursividad, ingenio, investigación, curiosidad, deseo de aprender, entre otras; configurándose la educación como un cumulo de información, generalmente descontextualizada, cuya finalidad radica en memorizar todos aquellos datos, situaciones, eventos y formulas que el maestro y la sociedad consideran como necesarios para cumplir con el requisito de educarse.

De esta manera, la cotidianidad de niños, jóvenes y adultos transcurre en el sin sentido de la educación en donde lo importante no es promover sujetos libres, reflexivos, críticos y propositivos, sino individuos acomodados y pasivos que sean capaces de soportar largas rutinas de estudio y/o trabajo ajenas a sus intereses. Así pues, en el actual sistema educativo, la sociedad adquiere, “la disciplina desgraciada de hacer lo que no le interesa; de competir por una nota, de estudiar por miedo a perder el año. Más adelante trabaja por miedo a perder el puesto...” (Zuleta,

¹ Discurso del Presidente José Mujica en la 68ª Asamblea General de Naciones Unidas – 24 de septiembre de 2013.

2001, p. 28), configurándose de esta manera, un ejército de individuos que encajan a las solicitudes del mercado. Se convierte la educación en la aliada estratégica de las ambiciones capitalistas neoliberales, que irrumpe desde la infancia, moldeando sujetos pasivos de fácil adaptabilidad que puedan mantener una existencia ajena a sus deseos, intereses, pasiones y placeres.

Por consiguiente, es imprescindible cuestionar continuamente las prácticas educativas que se han perpetuado por años, postulando críticas acompañadas de propuestas, que permitan reinventarse la educación desde el ámbito de la pedagogía; considerando su directa relación con el devenir de la sociedad; favoreciendo practicas pedagógicas coherentes con el desarrollo humano –en tanto favorece el cambio en pro del individuo y su contexto-; así como, practicas desobedientes con los designios del sistema.

En consecuencia, la presente investigación consideró la pertinencia de rastrear y analizar el concepto de “*Juego*”, puesto que, dicho termino, al relacionarse con la pedagogía suscita acciones consecuentes con el desarrollo humano en términos de creatividad, colectividad y libertad. Por lo tanto, resulta necesario comprender el juego, no solo desde la acción misma de “jugar” -acción propia de la infancia-, sino que además, se entiende como posibilidad y atributo a lo largo de la vida del ser humano, desde la acción y la reflexión, entendiendo la manera en que este configuraría y re significaría la existencia misma.

De esta manera, el análisis desarrollado pretende exponer la pertinencia de considerar el juego como fundamento pedagógico de propuestas para el desarrollo humano, esperando ser un

aporte a las reflexiones y saberes que se construyen en torno al campo de la pedagogía y la educación; optando además, por ser un referente para la transformación de prácticas pedagógicas escolares, familiares y comunitarias, en pro de configurar nuevas costumbres e intereses en los sujetos.

Para ello, el trabajo investigativo se llevo a cabo a través la revisión documental, en consideración a la investigación cualitativa y la teoría crítica. Se establecieron como categorías centrales de la investigación: *Juego y Desarrollo Humano*. El desarrollo de la investigación es presentado en cinco capítulos:

El Capitulo I. *Reflexiones Iniciales*; presenta la posición teórica desde la que se fundamenta la investigación, exponiendo las categorías centrales de la investigación. Se establece el juego desde la perspectiva de complejidad, complementariedad y contrariedad, dando como resultado de la investigación la pertinencia de establecer dichos aspectos en conceptualizaciones sobre desarrollo humano.

El Capítulo II. *Crear y Reproducir: Posibilidades del Pensamiento Divergente y el Pensamiento Abstracto*, toma en consideración la manera en que el juego, desde la perspectiva de creatividad y reproducción, es consecuente con el desarrollo humano al favorecer el pensamiento divergente y abstracto, estableciendo la manera en que dichas posibilidades del pensamiento favorecen el desarrollo de la especie humana y la sociedad.

El capítulo III. *Interacciones Solidarias y Competitivas en el ser Humano*, expone la manera en que el juego posibilita acciones colectivas desde la solidaridad o la competencia; dicho planteamiento se relaciona con la perspectiva de desarrollo humano al establecer que el ser humano en su desarrollo individual y colectivo requiere tanto de la solidaridad -en tanto es un ser social-, así como de la competitividad, al ser propio de la naturaleza humana la necesidad de disciplinar, agudizar o especializar habilidades, capacidades y conocimientos, lo cual en varias oportunidades ha promovido a la humanidad y en otras la ha sometido.

El capítulo IV. *Libertad, Placer y Subordinación del Ser Humano*, presenta la manera en que el desarrollo humano está supeditado tanto a la subordinación, pues el ser humano está condicionado por ciertas necesidades básicas para poder avanzar en su desarrollo, así como, a la libertad, puesto que la voluntad y la decisión son aspectos indispensables en la configuración de la especie humana. Posteriormente se establece la manera en que el juego es consecuente con el desarrollo humano al considerarlo, expresión propia del actuar libre, consecuente con la experiencia del placer y que se consolida en la existencia de ciertas condiciones (subordinantes) que favorecen la rigurosidad y exigencia del juego.

Por último, el capítulo V. *El juego: Fundamento Pedagógico de Propuestas para el Desarrollo Humano*, expone la propuesta que resulta de la revisión bibliográfica realizada, desde las categorías centrales y emergentes (creatividad-reproducción, solidaridad-competencia, libertad-subordinación) estableciendo que el juego como fundamento pedagógico toma en consideración los siguientes aspectos: el juego, elemento clave en la reflexión permanente, consciente e intencionada del maestro, reconociendo el saber cómo acción libre, deseada y

placentera que cobra sentido en la vida misma; el juego como componente promotor de la relación teoría-práctica, en pro del saber cómo acontecimiento; el juego como aspecto pertinente y contestatario en los procesos de enseñanza que se dan en el marco del mundo contemporáneo. Se establece que dichos aspectos deben ser consecuentes con el sentido real de la enseñanza: promover el desarrollo del ser humano, así como, de la humanidad.

2. Pregunta Orientadora

¿Por qué considerar el juego como fundamento pedagógico en la construcción de propuestas para el desarrollo humano?

3. Objetivos

3.1 General

Plantear la pertinencia de considerar el juego como fundamento pedagógico en la construcción de propuestas para el desarrollo humano.

3.2 Específicos

Exponer aspectos congruentes entre juego y desarrollo humano, estableciendo la manera en que ambos se corresponden.

Analizar las posibilidades que favorece el juego tanto para el individuo como para las sociedades estableciendo su relación directa con el desarrollo humano.

Proponer planteamientos que orienten la construcción de propuestas para el desarrollo humano, logrando considerar el juego como fundamento pedagógico de su construcción.

4. Antecedentes

En beneficio del proceso de investigación, se indagó diversos antecedentes cuyo rastreo favoreció la comprensión del panorama que se ha venido observando respecto al problema investigativo, anteriormente planteado.

Para iniciar, se hace necesario establecer que, en la indagación llevada a cabo en relación a los antecedentes, se logro percibir que el juego ha sido problematizado desde diversas perspectivas, no obstante, la mayoría de trabajos hallados, consideran el juego como estrategia de aprendizaje -retomando su valor metodológico-, ubicándolo principalmente en el contexto escolar. Por consiguiente, se eligieron aquellos documentos que conciben el juego desde perspectivas más complejas.

Se tomaron en consideración los siguientes trabajos de investigación: “*El Juego por el Juego. Un Compromiso con la Felicidad Infantil*” 1998, elaborado por Milliced Gaona Suarez; “*El Rescate del Juego Libre en Preescolar*” 1999, elaborado por Marta Hurtado, Marlen

Montaña, Ligia Munoz y Fabiola Vargas; *“El Juego una Oportunidad para Interactuar, Aprender y Enamorarse de la Vida”* 2011, elaborado por Oscar Johan Ladino.

El texto, *“El Juego por el Juego. Un Compromiso con la Felicidad Infantil”*, expone la necesidad de reivindicar la importancia del juego durante la infancia, estableciendo que su valor no reside únicamente en su uso pedagógico -como herramienta de los adultos-, sino por su valor en sí, en relación a las satisfacciones humanas que éste representa.

Para ello, la autora hace una indagación en torno a lo que significa el juego en la vida infantil; establece algunos elementos del juego y plantea la necesidad entender al maestro como compañero de juego. A partir de esto crea una propuesta pedagógica en donde propone ambientes y materiales para fomentar el juego libre en el Jardín Infantil Alcalá Muzu.

Sus conclusiones establecen una clara promoción y posicionamiento del juego libre en el Jardín infantil. No obstante, carece de una clara exposición del juego por el juego, en relación a la felicidad infantil.

Por su parte, el documento: *“El Rescate del Juego Libre en Preescolar”*, comparte los planteamientos que valoran y reconocen la importancia del juego en la infancia, creando también una propuesta pedagógica, que a diferencia de la anterior, no solo concibe el juego libre y sus posibilidades en el desarrollo infantil, sino que además, abarca perspectivas biológicas y sociales que no solo hacen alusión al contexto escolar, sino que además, trata de involucrar al contexto familiar (por medio de talleres de padres).

Sus conclusiones giran en torno al establecimiento de los beneficios del juego a nivel personal y social, el juego y la creatividad, la importancia de que el contexto familiar reconozca el valor del juego y por ultimo expone la pertinencia del juego como herramienta educativa.

Finalmente, *“El Juego una Oportunidad para Interactuar, Aprender y Enamorarse de la Vida”*, nos presenta una perspectiva del juego desde lo humano, lo innato y lo cotidiano.

Aunque su trabajo apunta a una propuesta pedagógica, en sus construcciones previas plantea la necesidad de una “Pedagogía Lúdica del Juego”, posicionando el juego como acto de libertad, placer y creatividad, en donde problemas, preguntas, percepciones, sentimientos y pensamientos tienen cabida. De esta manera, relaciona la necesidad de una educación que reconozca dicha riqueza, pues el aprendizaje requiere de cada una de las características mencionadas.

En consecuencia establece que la sociedad actual requiere de la existencia de un “Hombre Lúdico” que le permita ser y estar en el mundo de manera diferente, recuperando la existencia humana del sin sentido, de la subsistencia y de la inercia que le impide, - como él le llama-, “enamorarse de la vida”.

Como se planteo inicialmente, este último trabajo investigativo plantea la puesta en marcha de una propuesta pedagógica que intenta presentar el juego desde perspectivas más complejas; no obstante, al llevarse a la práctica se reduce a clases de “juego libre” y “juego dirigido”, que se concentra en la acción misma de jugar pero más allá de ello no promueve lo humano, innato y cotidiano que en teoría proponía. Se evidencia de esta manera, que la propuesta pedagógica intenta posicionar reflexiones que optan por teorizar sobre el juego desde otras comprensiones pero finalmente carece de coherencia entre teoría y práctica.

A manera de conclusión, el panorama que presenta la indagación de antecedentes, anteriormente expuestos, difiere con el presente interés investigativo, considerando que, a pesar de presentar propuestas que conciben el juego desde perspectivas diferentes a favorecer el aprendizaje de una disciplina específica; presentan el juego como acción propia de la infancia o del espacio académico, pues favorecen el desarrollo infantil. Por lo tanto, dichas investigaciones invisibilizan la complejidad y contrariedad que suscita el juego, así como, desconocen la posibilidad de situarlo en el ámbito de la pedagogía considerando su relación con la enseñanza, el saber, lo humano y la transformación social. Por consiguiente, son estos aspectos los aportes que la presente investigación realizara a las reflexiones que se vienen construyendo en torno al juego.

5. Metodología

Para llevar a cabo la investigación, se recurrió a la investigación cualitativa, la cual posibilita la comprensión, interpretación y entendimiento de hechos, interacciones, experiencias, acontecimientos, creencias, fenómenos sociales, -entre otros-, de determinada realidad social, “es el campo de la realidad social el que interesa a la investigación cualitativa” (Pulido, Ballen, Zuñiga, 2007, p. 25).

Sandoval Casilimas (citado por Pulido y otros, 2007, p. 28) plantea que la investigación cualitativa es: inductiva, abierta, holística, interactiva y reflexiva, naturalista, humanista, rigurosa, que no impone visiones previas. A diferencia de la investigación cuantitativa, la investigación cualitativa se interesa por conocer el cómo, cuando, por qué y el impacto de los hechos.

Por tanto, la investigación desarrollada, toma en consideración la perspectiva cualitativa, puesto que su interés es indagar, analizar y cuestionar el juego, como experiencia y acontecimiento de los individuos. Para ello, se expondrá la manera en que juego y desarrollo humano se corresponden; se indagará el impacto dicha relación tiene en la especie humana y su contexto; por último, se planteara una propuesta desde el ámbito de la pedagogía, exponiendo la pertinencia de considerar el juego en la construcción de propuestas para el desarrollo humano.

En este mismo sentido, la investigación se desarrolló desde el enfoque de la teoría crítica, lo cual permitió situar la investigación en el momento histórico, cultural y social en el que ésta se desarrolla, optando por “promover un entendimiento de la situación histórica y cultural de la sociedad con el propósito de generar acciones en torno a una transformación de ésta” (Gamboa, 2011, p. 6). Por consiguiente, la teoría crítica permite la comprensión de “los problemas de la modernidad a los cuales se enfrenta la sociedad capitalista contemporánea con los cambios y transformaciones que ha sobrellevado” (Ortiz y Trujillo citados por Gamboa, 2011, p. 2).

Así mismo, Montoya (2001, p. 93) plantea algunos aspectos relevantes del enfoque crítico en la investigación estableciendo: objeto de la investigación, interés del investigador y finalidad de la investigación. En relación al objeto de investigación, establece que son aquellas relaciones sociales que establecen los individuos en función de la realidad; en cuanto al interés del investigador, postula que debe ser de carácter emancipatorio, generador de reflexiones, críticas y autonomía. Por último, establece como finalidad de la investigación, la generación de procesos de transformación con fines emancipatorios.

Para el caso de la presente investigación, el enfoque de teoría crítica se dio de manera continua en el desarrollo de la investigación, estableciendo permanentemente un dialogo entre planteamientos teóricos y el contexto actual, considerando la relación juego y desarrollo humano, como propuesta de carácter emancipador consecuente con el desarrollo individual y social. Así mismo, al finalizar el análisis documental, se expondrá la propuesta que surge de la convergencia de ambas categorías esperando dar origen a planteamientos que apunten a enriquecer prácticas pedagógicas enfatizando en la perspectiva contextual de carácter contestatario.

Como estrategia metodológica se utilizó la revisión documental que permitió abordar la temática principal con mayor profundidad, siendo su finalidad obtener datos e información a partir de documentos escritos.

La naturaleza del material escrito utilizado para la recolección fue de carácter institucional y formal. Los documentos revisados fueron: fuentes teóricas (textos especializados), Políticas Públicas y Revistas especializadas.

5.1 Ruta Metodológica

Para el desarrollo del ejercicio investigativo se tuvieron en cuenta las siguientes fases: Selección de fuentes documentales; Revisión y análisis de documentos; por último, presentación de los resultados.

5.1.1 Selección de Fuentes Documentales

Se tomo en consideración la revisión de las siguientes fuentes documentales:

Fuentes Teóricas (textos especializados):

- Homo Ludens. Johan Huizinga
- El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores del niño. Lev Vigotsky
- Los Juegos y Los Hombres. Roger Caillois
- Sobre el Juego. Javier Echeverria.
- La Verdadera Naturaleza del Juego. Joseph Leif y Lucien Brunelle.
- El Desarrollo Humano. Juan Delval.
- Desarrollo Humano Multidimensional. Julián Sabogal
- Desarrollo Humano. Perspectivas del siglo XXI. Ferro, Amar y Abello.
- Los Siete Saberes Necesarios para la Educación del Futuro. Edgar Morin.
- Ensayos En Desarrollo Humano. La Importancia de Los Primeros Años de Vida en el Desarrollo Humano. Jose Juan Amar.
- Filosofía para indignados. Guy Debord y otros.

Textos Institucionales (Políticas Públicas):

- Estrategia de Atención Integral a La Primera Infancia. De Cero a Siempre.
- La Convención sobre los Derechos de los Niños. Asamblea General de las Naciones Unidas. (1.989)

- Serie de Orientaciones Pedagógicas Para la Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral. El Juego en La Educación Inicial. Ministerio de Educación Nacional (MEN)
- Bases para el Plan Sectorial de Educación 2012- 2016. Secretaria de Educación Distrital (SED).
- Documento CONPES 3674 Julio 2010
- Informe Regional de Desarrollo Humano 2013-2014. Seguridad Ciudadana con rostro humano: diagnóstico y propuestas para América. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD)
- Informe sobre Desarrollo Humano 2010. La Verdadera Riqueza de las Naciones: Camino al Desarrollo Humano. PNUD
- Plan Nacional Decenal de Educación 2006 – 2016.
- Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014.
- Ley 1151 de 2007 Plan Nacional de Desarrollo 2006-2010

Revistas Especializadas:

- Revista Infancias imágenes. El Poder de los Primeros Años: Políticas para Fomentar el Desarrollo Humano. James Heckman.
- Cátedra de Cooperación Internacional y con Iberoamérica. La dimensión educativa del desarrollo humano. Carmen Trueba.
- Revista Tendencia Y Retos. La Educación para el Desarrollo Humano en un Mundo Globalizado. Yolanda Castro Robles.

- Revista Aula De Infantil. Importancia Del Juego Infantil En El Desarrollo Humano. Maite Garaigordobil Landazabal.
- Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación. La Importancia del Juego en el Proceso Educativo. María Chapouille.
- Instituto Central de Ciencias Pedagógicas El juego: teoría y práctica. Mercedes María Esteva Bormat.
- Revista ieRed: Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa [en línea]. El Desarrollo Humano como Eje Transversal de las Estructuras Curriculares. Stella Pino.
- Revista Iberoamericana de Educación. Aprendizaje y desarrollo humano. Molerio, Otero y Achon.
- Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. El desarrollo como libertad. Amartya Sen.

5.1.2 Revisión y Análisis de Documentos

La revisión documental se realizó en consideración a las categorías centrales de la investigación: Juego y Desarrollo Humano, a partir de estas categorías se hallaron puntos de encuentro, estableciendo así, categorías emergentes, que permitieron complejizar las reflexiones que se hallaron en cada uno de los documentos revisados.

5.1.3 Presentación de Resultados

Para realizar la presentación de resultados se procedió a la organización del documento por capítulos, los cuales dan cuenta del proceso de análisis, crítica y propuesta que surgen de acuerdo a la revisión documental realizada.

Capítulo I

6.1 Reflexiones Iniciales

Consideraciones Sobre El Juego

La presente investigación sitúa el juego desde una perspectiva múltiple, diversa, contradictoria, pero sobre todo, *compleja*, pues al referirnos al juego, se hace alusión a dicotomías que se encuentran explícitas e implícitas en la acción de jugar. Al respecto, Leif y Brunelle (1978), establecen que:

En el juego tendríamos pues: vértigo y aferramiento, simulacro y representación, azar y seguridad, competición y solidaridad. Del mismo modo, no resiste el juego a las desfiguraciones o modificaciones que lo amenazan si no asocia siempre, poco mucho, en dosis sutiles, lo siguiente: La regla y lo arbitrario; Lo secreto y lo compartido; Lo prohibido y lo autorizado; Lo incierto y lo codificado; Lo real y lo ficticio. (p.39)

Por consiguiente, se expresa en el juego diversidad de posibilidades, considerándose, además, como acción -corporal, social, intelectual- que se materializa entre la oposición y la complementariedad.

El juego cobra un carácter equivalente a la existencia misma del ser humano, pues ciertamente, la vida de los individuos transcurre en un sin número de contrariedades que construyen su realidad; claro ejemplo de ello se observa en la cotidianidad, -la felicidad, la incertidumbre, el fracaso, la tranquilidad, suelen ser episodios intermitentes de la vida-. La

existencia humana, a pesar de poseer un deseo innato por la estabilidad, se configura en el movimiento, en la paradoja.

En este sentido, Debord y otros (2013, p. 29) expresan “el juego ha de invadir la vida entera, rompiendo radicalmente con un tiempo y un espacio lúdicos limitados”. Por tanto, establece que se debe superar la separación entre juego y vida corriente. Afirma además, que el juego es “lucha y representación: lucha por una vida a la medida de los deseos, representación concreta de esa vida. (p. 30).

Así mismo, es indispensable establecer que el juego ha de ser una acción libre y voluntaria; claramente, la libertad se constituye en una de sus características definitorias. Caillois (1986) establece, “el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza (...)” (p. 37).

Finalmente, resulta pertinente mencionar una última concepción de juego en donde se expresa una de las mayores particularidades y atributos del juego: la novedad. Así pues, Debord y otros (2013) establecen: “el juego – la experimentación permanente de novedades lúdicas-” (p. 30). En este sentido, el juego favorece y propicia un continuo descubrimiento y entendimiento de aspectos y situaciones que no están bajo el dominio y comprensión total de los sujetos, promoviendo continuamente la exploración, el interés y, en ocasiones, la disciplina; por tanto, la

experimentación del juego favorece el cambio, el enriquecimiento, la agudeza, el entendimiento del individuo y de su contexto.

Desde el panorama general, anteriormente expuesto, un abordaje complejo del juego, sugiere, además, un análisis de cuestiones como: lo humano y lo animal, lo individual y lo social, lo productivo y lo ocioso.

Resulta indiscutible la existencia de conductas de juego en la vida animal, no obstante, el juego en los animales se reduce a acciones encaminadas a la exploración y adaptación de su medio “para los animales el juego proporciona medios de exploración y adaptación al ambiente, y por ello los animales cuya conducta está muy programada, como las hormigas o las abejas, no manifiestan comportamiento lúdico (Delval, 2004, p. 291)”.

Por el contrario, el juego en el ser humano suscita connotaciones mayores, gracias a la condición innata de *inmadurez y plasticidad* que posee el individuo al nacer:

Nadie es tan indefenso como el bebé humano, y en esa indefensión esta nuestra gloria, ya que significa que las actividades de la especie (como ha mostrado claramente John Fiske) se han convertido en demasiado numerosas, demasiado complejas, demasiado infrecuentemente repetidas para que queden fijadas en la estructura nerviosa antes del nacimiento; consecuencia de ello es el largo periodo posterior al nacimiento y anterior a que el niño alcance las capacidades humanas completas. Es una máxima de la biología (y también una frecuente lección de la observación común) que mientras un organismo es inmaduro y plástico puede aprender, puede cambiar, puede elevarse a un mayor desarrollo (Shinn, citado por Delval, 2004, p.12).

Por consiguiente, resulta pertinente establecer que la manera de comprender el desarrollo humano, es entendiendo la importancia de la inmadurez y de la plasticidad propia de la infancia prolongada; dicha particularidad distancia al ser humano de la de la vida animal.

Ciertamente, una de las primeras acciones voluntarias del ser humano resulta ser el juego. Aunque no se ha logrado establecer con exactitud en qué momento se comienza a jugar, es indiscutible que se hace desde muy temprana edad, por consiguiente, el juego se configura como promotor de diversas posibilidades “para Bruner (1972) el juego está ligado directamente a la inmadurez con que nacen los seres humanos y que es la que le va a permitir producir una gran cantidad de conductas muy variadas que dan lugar a una adaptación muy flexible. (Bruner citado por Delval, 2004, p. 289).

Así mismo Caillois (1986) plantea, “Cada juego refuerza o agudiza determinada capacidad física o intelectual” (p. 17); continua diciendo, “en cierto sentido, nada como el juego exige tanta atención, tanta inteligencia y resistencia nerviosa (p. 19). Por lo tanto, el juego representa la posibilidad de cambio, transformación y despliegue de lo humano, siendo esto indispensable, tanto para su vida infantil como para su vida adulta.

Por otro lado, hay autores como, Echeverría (1980), que plantean el juego desde perspectivas más amplias, -no solo desde el individuo, sino además, desde lo social-, afirmando que “no hay juego, sino juegos. La escritura misma es uno más, uno entre muchos” (pág. 7); establece además, que la economía, los toros y la guerra pueden ser considerados como otras maneras de

jugar. Dicha postura es compartida por Huizinga (2000), quien establece la existencia de una relación directa entre juego-cultura, juego-guerra, juego-saber, juego-poesía, entre otros.

Todo lo anteriormente planteado, sitúa al juego desde la perspectiva “individual” y “social”, puesto que, por un lado, el juego concierne el despliegue de acciones del desarrollo propio y autónomo. Por otro lado, le compete acciones que se dan en interacción con otros, que impactan la sociedad de manera positiva o negativa.

Igualmente, es claro que el juego no debe considerarse una práctica exclusiva de la infancia sino que deberá manifestarse a lo largo de la existencia humana, lo cual rompe con percepciones legitimadas que establecen la infancia como etapa propicia para el juego y la adultez como etapa productiva.

En este sentido, el mundo contemporáneo, establece la existencia de tiempo improductivo y tiempo productivo; ocio y trabajo, “el juego, sea como participante o como espectador (televisión, etc.), sería una de las maneras más adecuadas de ir matando el tiempo cuando este no es laborable. Los ratos de ocio constituyen la ocasión para descansar con vistas a estar recuperado para la actividad seria, para lo importante” (Echeverría, 1980, pág. 12).

Se instala de esta manera en el común de los individuos la concepción de tiempo lleno, en oposición a tiempo libre, “el ideal vigente en esta concepción es el tiempo lleno, aquel al que nada escapa y no deja un momento en el que no se sepa *que hacer* (...) su encarnación es el horario, del que pocos consiguen librarse” (Echeverría, 1980, pág. 11).

Por consiguiente, y en coherencia al sistema actual “cualquier actividad, aparentemente inútil e improductiva, puede convertirse en trabajo puro y simple, e incluso trabajo capitalizable. El juego no es una excepción” (Echeverría, 1980, pág. 12)

Es así, como la vida del ser humano se ha fragmentado en la existencia de momentos y espacios propios de ciertas acciones, no obstante, hoy por hoy existe una fuerte tendencia totalizante que se encamina claramente a la productividad del ser humano.

En consecuencia, es necesario evitar tanto tendencias fragmentadoras como totalizantes, ubicando el juego como condición propia de la existencia humana, que debe transitar durante toda la vida, puesto que diversifica y complejiza la realidad de los individuos, en cuanto considera aspectos tales como: inteligencia, ocio, ficción, solidaridad, competición, voluntad, conductas variadas, representación, entre otros.

Consideraciones Sobre Desarrollo Humano

Se hace alusión al desarrollo como “proceso que experimenta un organismo que cambia en el tiempo hasta alcanzar un estado de equilibrio. En el caso del ser humano este nace con una serie de conductas y de disposiciones que se van a ir especificando a lo largo del tiempo” (Delval, 2004, p. 21). Por su parte, Sabogal (2009) afirma que el desarrollo se define como “desdoblamiento de lo que está en germen” (p. 171). Así mismo, Ferro, Amar y Abello (1998), establecen que el desarrollo humano es un:

Proceso en el cual el ser biológico se constituye en un ser social y cultural. En otras palabras, el desarrollo social es la realización del potencial biológico, traducido en términos de ser social y cultural de la persona. Con esto se está indicando que el ser humano es el principal actor de su desarrollo, en cuyo proceso de comprensión y auto comprensión se produce una serie permanente de acciones y reacciones con otras personas en la búsqueda del perfeccionamiento de sus potencialidades. (p. 6).

Continúan estableciendo que, el desarrollo humano es un: *proceso multidimensional*, en tanto sugiere el mejoramiento de un conjunto de dimensiones; un *proceso continuo*, pues se prolonga a lo largo de la vida; un *proceso integral*, en el que están interrelacionados los diferentes elementos que constituyen el desarrollo; un *proceso adaptativo*, en el que se conserva el sentido histórico de los individuos a la vez que promueve su capacidad de cambio (Ferro y otros, 1998).

Por tanto, la presente investigación identifica el desarrollo humano como: proceso, cambio y/o desdoblamiento, en el que se interrelacionan aspectos biológicos, culturales y sociales, en busca del perfeccionamiento de las potencialidades individuales y colectivas; cuya acción se da de manera multidimensional, continua, integral y adaptativa.

No obstante, anteriormente, el desarrollo humano era considerado, desde ciertos sectores, equivalente al crecimiento económico de los individuos y de las sociedades, por consiguiente, era medido desde indicadores tales como, ingresos, productividad, consumo, mercado, entre otros. Hoy en día, la perspectiva de desarrollo humano se ha optimizado al encontrarse inmersa en la

construcción de políticas públicas. De esta manera, el desarrollo humano se mide desde indicadores como, salud, educación, libertades, capacidades, creatividad, derechos, oportunidades, calidad de vida, etc. Creando la apariencia de ideales que se proyectan a futuro pero que nada tienen que ver con la realidad inmediata de los contextos.

Por consiguiente, se encuentra definiciones de desarrollo humano tales como:

El desarrollo humano supone la expresión de la libertad de las personas para vivir una vida prolongada, saludable y creativa; perseguir objetivos que ellas mismas consideren valorables; y participar activamente en el desarrollo sostenible y equitativo del planeta que comparten. Las personas son beneficiarias e impulsoras del desarrollo humano, ya sea como individuo o como grupo (PNUD, 2010, p. 3).

Por su parte, el CONPES 109, 2007, establece que el desarrollo humano es entendido como “conjunto de condiciones que deben ser garantizadas, tales como la salud, la nutrición, la educación, el desarrollo social y el desarrollo económico. (p. 3-4).

Así mismo, existen políticas públicas que solo hacen mención del “desarrollo humano”. No se evidencia apropiación o profundización de dicho termino, por lo cual parece ser que es utilizado como adjetivo.

Otras por su parte, se muestran desactualizadas, pues al hacer alusión a su preocupación por lo “humano”, recurren al término “Capital Humano”². Término ligado a aspectos como: productividad, competencia, mercado laboral, entre otros.

² Término recurrente en la Ley 1151 de 2007, por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2006-2010. También puede encontrarse en Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014.

Desde el ámbito académico, se encuentran definiciones entorno al desarrollo humano, que se acercan a presupuestos mas contextualizados.

“el desarrollo humano es un concepto holístico dado que abarca múltiples dimensiones, en el entendido de que es el resultado de un proceso complejo que incorpora factores sociales, económicos, demográficos, políticos, ambientales y culturales, en el cual participan de manera activa y comprometida los actores sociales. (Molerio, Otero y Achon, 2007, p. 3)

Se evidencia, de esta manera, en el contexto contemporáneo, la manera en que emergen y se posicionan planteamientos específicos en relación al desarrollo humano, que al parecer buscan recuperar la perspectiva humana de la existencia de los individuos, en términos de libertad, salud, educación, calidad de vida, existencia creativa, colectividad, sostenibilidad, desarrollo social. No obstante, al no existir una directa relación entre dichos planteamientos y el modelo económico, político, cultural y social imperante, la perspectiva de desarrollo humano sigue siendo un discurso más de la época.

Por último, es pertinente establecer que en la mayoría de definiciones y concepciones encontradas, se desconoce la complejidad y contrariedad de la existencia humana, encontrándose de manera recurrente discursos y posturas fraccionadas del ser humano, siendo imperceptible en su interior discusiones sobre: deberes, realidades, conflictos, legados, debilidades, entre otros; aspectos propios del ser humano que deben ser reconocidos por planteamientos que esperan profundizar la perspectiva humana.

Reflexiones Finales

Al finalizar, un recorrido detallado por teorizaciones sobre Juego y Desarrollo Humano, se logra establecer que aunque no se identifique una relación explícita entre ambas concepciones, en el desarrollo cada uno de los planteamientos indagados, se logra percibir de manera implícita su relación.

Por lo tanto, se establece el juego como condición y posibilidad de la existencia humana, que se constituye en la ambigüedad y que favorece el despliegue de habilidades individuales y colectivas, consecuentes con ciertas perspectivas sobre desarrollo humano.

Así pues, la presente investigación tendrá como finalidad presentar de manera explícita la relación de ambos conceptos; para tal fin, se hará énfasis en tres aspectos que se identificaron como puntos de encuentro en ambas concepciones: Creatividad, Colectividad y Libertad. No obstante, como se estableció anteriormente, la teorización sobre desarrollo humano invisibiliza la complejidad humana, por lo cual, se considera como aporte de la presente investigación la pertinencia de complementar y contraponer cada uno de los argumentos que configuran la conceptualización sobre desarrollo humano.

En consecuencia, la presente investigación abordará “Juego” y “Desarrollo Humano” desde la paradoja, al profundizar sobre los siguientes aspectos, que se establecen, además, como categorías emergentes de la investigación: Creatividad-Reproducción; Colectividad: Solidaridad-Competencia; Libertad-Subordinación.

A continuación, se analizará cada una de las categorías establecidas y finalmente se establecerá la manera en que dicho análisis cobra sentido en el ámbito de la pedagogía.

Capítulo II

6.2 Crear y Reproducir: Posibilidades del Pensamiento Divergente y el Pensamiento

Abstracto.

Todo cuanto existe en la realidad humana ha pasado - en doble vía -, por procesos, producto de prácticas de reproducción y creación. Por consiguiente, al hablar sobre desarrollo humano, resulta ser, necesario, aludir a la capacidad que posee el ser humano de representar su realidad, siendo capaz de reproducir, imaginar, crear, innovar y transformar su existencia.

Por tanto, el presente capítulo, establecerá inicialmente la perspectiva de creatividad y de reproducción, que se encuentra inmersa en la concepción de desarrollo humano, desde la perspectiva individual y social. Posteriormente, se hará alusión al juego como posibilitador del desarrollo de la imaginación, considerando en este, la posibilidad de reproducir y crear. Simultáneamente, se abordará el desarrollo del pensamiento abstracto y el pensamiento divergente, considerándolos como atributos propios de la especie humana y su desarrollo, así como procesos implícitos en el juego.

La acción de crear o de reproducir, implica, en el ser humano, el desarrollo de habilidades psíquicas que le permiten moverse en el marco cognitivo y abstracto de la realidad. Por consiguiente, el desarrollo ha posibilitado en la especie humana la capacidad de construir representaciones precisas y complejas de su medio ambiente (Delval, 2004); es decir, el desarrollo humano ha favorecido la capacidad de representar, desde la posibilidad de

“reproducir”, así como desde la posibilidad de “crear” –si se recurre a representaciones más complejas-. Por consiguiente, “nos hemos desarrollado más allá del mundo físico y viviente. Es en este más allá que opera el pleno desplegamiento de la humanidad” (Morin, 1999, p. 20). Es por tanto, la capacidad de movernos mentalmente en el tiempo y en el espacio, lo que nos ha constituido como seres humanos.

La capacidad de representar se constituye desde la infancia. El ser humano al nacer posee ciertas capacidades para actuar y relacionarse con el medio exterior. Dichas capacidades son denominadas como “los reflejos”. Los reflejos son “conductas que se ponen en marcha cuando se producen determinadas condiciones” (Delval, 2004, p. 109). Al ejercitar sus reflejos, el niño poco a poco logra consolidar conductas y acciones que todavía son incipientes. Repetir una y otra vez una acción refleja, le permite al niño empezar a dominar su acción sobre el mundo, presenciándose de esta manera los primeros rasgos de actividad psíquica, es decir, de representación de su realidad.

El desarrollo del ser humano se entiende entonces, como un proceso de transformaciones y cambios que posibilitan la aparición de comportamientos novedosos y ordenados, los cuales se generan a través del tiempo y a partir de la propia actividad de los niños y niñas, de su capacidad para organizar por sí mismos sus experiencias y la información que de ellas derivan. (Estrategia de Cero a Siempre, 2013, p. 106)

De esta manera, el ser humano , a partir de la “acción”, poco a poco se instala en una instancia psíquica, cognitiva, lógica, racional. Resulta indispensable en dicha instancia, la consideración del lenguaje; “el lenguaje abre posibilidades insospechadas al hombre en su

capacidad para representarse la realidad o su propia acción y constituye, sin lugar a dudas, un elemento importantísimo de la capacidad cognitiva del hombre” (Delval, 2004, p. 226). En este sentido, se logra establecer que cada logro lingüístico que alcance el ser humano está directamente relacionado con la actividad psíquica, es decir, con progresos intelectuales.

En el mismo sentido, Sabogal (2009), establece planteamientos relacionados al desarrollo humano, en consideración con el desarrollo intelectual, estableciendo su relación directa con la creatividad. Dicho autor, afirma que una propuesta de desarrollo humano debe considerar que “el ser humano es un ser inteligente (...) que poner en actividad la inteligencia implica desarrollar la capacidad de aprendizaje, de pensamiento, así como la imaginación y la creatividad” (p. 191).

Así mismo, Piaget (citado por Delval, 2004) plantea que, “la inteligencia, como la vida, es una creación continua de formas que se prolongan unas con otras” (p. 64). Delval, por su parte, afirma que “el sujeto está día a día, realizando una tarea creadora y construyéndose a sí mismo. El niño ya desde la cuna está elaborando una imagen del mundo que le rodea y de sí mismo” (Delval, 2004, p. 16).

Indiscutiblemente, el desarrollo humano desde la perspectiva individual y “humana” se inscribe como rasgo eminentemente cambiante, novedoso, vivo, que de manera permanente alude a una acción creadora. Sin embargo, no se debe desconocer que la acción de “crear” deviene por acciones propias de la reproducción, representación, repetición y, dominio de habilidades y condiciones.

Se instala, de esta manera, la naturaleza humana en la amplitud de, la necesidad de reproducir y la posibilidad de crear. No obstante, las condiciones de vida actual, han hecho del ser humano, una especie en contra de dicha naturaleza, cada vez más dependiente de la reproducción de patrones naturalizados, y cada vez más desinteresado en la capacidad de creer y actuar en consecuencia a otras posibilidades de existencia.

Es así como se puede percatar que la existencia humana hoy por hoy se encuentra en crisis, pues desde muy pequeños se nos imponen largas jornadas de acciones, -generalmente escolares-, cuyo mayor rigor o posibilidad está en memorizar información que otros han pensado y creado, siendo funcional la pasividad mental; en adoptar actitudes que alguien en algún momento considero adecuado para el hombre civilizado, favoreciendo la quietud y homogenización; y en convertir individuos consumidores de todo tipo de necesidades inventadas, siendo indispensable el dinero. Nos encontramos en un mundo contrario a la creatividad, promotor de la adaptación y subordinación.

De manera contradictoria, propuestas educativas desde la perspectiva de desarrollo humano consideran que “hablar de educación para el desarrollo humano significa (...) trabajar por el afianzamiento de la identidad, la autonomía y la creatividad de las personas como condiciones esenciales para que éstas actúen de manera proactiva (Castro, 2007, p. 167). También se plantea, que los sujetos, deben producir creativamente sentidos y significados para colocarlo a disposición de su propia comprensión (Castro, 2007). Así mismo, el Programa para las Naciones Unidas para el Desarrollo Humano (PNUD) (citado por Trueba, 2012) establece la educación como comienzo de un “proceso de estructuración del pensamiento y de la imaginación creadora” (p. 6). De

manera reiterada, la teoría educativa plantea ideales que promulgan la creatividad en procesos para el desarrollo humano, no obstante, la escuela, en su lógica, muy pocas veces se edifica realmente desde estructuras vivas e innovadoras, siendo esto, en gran medida, responsabilidad de la labor docente y de su desinterés y/o desconocimiento del rol como pedagogo.

Los maestros suelen acomodarse en el ámbito educativo institucional como una de las maneras “fáciles”, rápidas y estables de adquirir recursos, evidenciándose de esta manera, carencias en la habilidad de dimensionar su labor como acontecimiento de saber en determinado momento histórico, social y cultural; “no va más allá del inmediateismo que le imponen las condiciones materiales de vida y la urgencia de integrarse a la burocracia, ganarse un salario a cambio de instruir” (Zuluaga, Echeverri, Martinez, Restrepo, Quiceno, 2011, p. 34). Se logra identificar, la ausencia de creatividad en la práctica docente, facilitando la asimilación de la escuela como fábrica y el maestro como operario (Zuluaga y otros, 2011, p. 27)

Por otro lado, los planteamientos -desde el ámbito educativo-, presentan una mirada unilateral del desarrollo humano, considerándolo, casi de manera exclusiva desde el discurso utópico e idealizado de la creatividad, dejando de lado consideraciones claves sobre “reproducción”: recopilar, memorizar, representar, repetir. Dichas acciones deben considerarse afines dentro de procesos educativos, no obstante, no deben ser consideradas como finalidades de la educación.

Dicho hallazgo será abordado más adelante, determinándose la manera como la educación idealiza la mirada creativa del desarrollo del ser humano, pero, contradictoriamente, aquello que

parece desconocer en la teoría –la reproducción- es aquello que mejor saber hacer en la práctica: reproducir conocimientos y acciones legitimadas por décadas.

6.2.1 Juego Imaginario. Crear o Reproducir: Posibilidades del Pensamiento Abstracto y Divergente:

El ser humano ha desarrollado la capacidad de representar su realidad desde la posibilidad de “reproducir” y de “crear”. Dicha capacidad se consolida gracias a la aparición del juego en los individuos. A continuación se hará alusión a la pertinencia del juego en el desarrollo de la imaginación, la reproducción e innovación posibilitando la construcción del pensamiento abstracto y divergente, -cualidad propia de la especie humana, por tanto, del desarrollo humano-.

Ciertamente, el juego imaginario resulta ser una actividad propia de la especie humana siendo totalmente ajeno a los animales “representa una forma específicamente humana de actividad consciente”. (Vigotsky, 1989, p. 143).

Crear una situación imaginaria implica que el individuo se aleje del terreno tangible, siendo capaz de prescindir de la información suministrada por sus sentidos. De esta manera, en el juego, el ser humano logra separarse de la percepción inmediata de los objetos, actuando independientemente de lo que ve, es decir “logra actuar en un terreno cognoscitivo, más que en un mundo externamente visual”. (Vigotsky, 1989, p. 147). Por tanto, el juego logra crear una nueva relación entre el significado (situación imaginaria) existente en el pensamiento y la situación real.

Así pues, el ser humano logra consolidar uno de sus mayores atributos, el desarrollo del pensamiento abstracto “desde el punto de vista del desarrollo, el hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un medio de desarrollar el pensamiento abstracto”. (Vigotsky, 1989, p. 157).

De igual manera, Garaigordobil (2005) afirma que “la ficción del juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. Los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales” (p. 38).

Es entonces, el pensamiento abstracto quien posibilita la capacidad de construir representaciones o reproducciones precisas y complejas de la realidad, lo cual se traduce en la consolidación del aparato psíquico.

Durante los primeros años el ser humano domina con mayor facilidad la acción de reproducir. Vigotsky (1989) sostiene que “es de señalar que el pequeño comienza con una situación imaginaria que inicialmente está muy cerca de la situación real. Reproduce exactamente esta última” (p. 156). Por su parte, Caillois (1986) afirma que en la mímica y el disfraz el niño antes que nada, trata de imitar el mundo de los adultos.

Delval (2004), expone al respecto que, un aspecto importante en el juego “es la reproducción de situaciones sociales en las cuales los niños ponen en ejecución lo que podemos llamar ‘guiones’ que son esquemas de situaciones sociales” (p. 296). De esta manera, en el juego se logra establecer una aproximación directa con la realidad, considerándose además, que a través

de este, los individuos representan y reproducen la cultura en la que crecen y se desenvuelven. (Estrategia de Cero a Siempre, 2013).

No obstante, poco a poco el ser humano experimenta la necesidad de ir más allá de la reproducción de la realidad y empieza a desarrollarse en él habilidades de resignificación, lo que le permite crear e inventar a su voluntad, “en el juego hay un gran placer por representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos de quien juega”. (Estrategia de Cero a Siempre, 2013, p. 110). De esta manera, en el juego coexiste la posibilidad de divagar entre “lo real” y “lo ficticio” (Leif y Brunelle, 1978).

Al respecto, Caillois (1986) establece el juego como una actividad *incierto* “cuyo desarrollo no podría estar determinado, ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar”. (p. 37). Así mismo, Winnicott (citado por el MEN, 2014), define el juego como una experiencia creadora que posee plena libertad en la acción de crear. Debord y otros (2013) establecen: “el juego – la experimentación permanente de novedades lúdicas-” (p. 30).

Del mismo modo, Garaigordobil (2005), establece que el juego favorece la creatividad, constituyéndose en un instrumento de investigación cognoscitiva; agrega además que el juego es “una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación” (p. 38).

La acción de crear, de inventar, es decir el desarrollo de la creatividad, supone en el ser humano “descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento” (Chapouille, 2007, p. 63). Además, “es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico” (Chapouille, 2007, p. 62).

De esta manera, se puede establecer que, a través del juego se consolida el desarrollo del *pensamiento divergente*. Autores como Chapouille (2007), Leif y Brunelle (1978), coinciden en que la creatividad se constituye como propulsor del “pensamiento divergente”, definiéndose como “un modo de pensar que no llega a una solución única sino que se manifiesta en tareas donde una pluralidad de respuestas es posible y hasta exigible” (Leif y Brunelle, 1978, p. 76). También es considerado como *Pensamiento Lateral* “forma de escapar a las ideas fijas” (Chapouille, 2007, p. 62).

Por consiguiente, se puede concluir que es el juego, posibilitador natural e inherente del desarrollo del pensamiento abstracto y divergente, constituyéndose, la acción de jugar, como factor propulsor de características consecuentes y propias del desarrollo humano.

Ciertamente, el desarrollo humano (individual y social), tendría proyecciones inimaginables, si el juego, como experimentación permanente de novedades, lograra permanecer a lo largo de la existencia humana y no fuese obstaculizado por los continuos condicionamientos de la escuela, el trabajo y la sociedad.

Capítulo III

6. 3 Colectividad: Interacciones Solidarias y Competitivas en el Ser Humano

De ante mano, resulta indispensable establecer la condición de “*individuación*” y “*socialización*” (Ferro y otros, 1998) que experimenta de manera permanente el ser humano en su proceso de desarrollo. Por tanto, la especie humana se consolida tanto en procesos de carácter individual, así como, en procesos carácter social.

No obstante, el presente capitulo presentara planteamientos concernientes al proceso de socialización existente en el desarrollo humano; sin desconocer en ello, sucesos que se dan al interior del individuo.

En primer lugar, se expondrán planteamientos que establecen la condición social del ser humano como posibilitador de desarrollo. Para ello, se abordara, entre otros, aspectos relacionados al lenguaje. En segundo lugar, se hará alusión a dos posibilidades socializantes, como lo son: las interacciones solidarias y las interacciones competitivas. Por último, se establecerá la relación de dichos planteamientos con aspectos relacionados al juego, considerándolo como aliado posibilitador de la condición social del hombre, reconociendo, además, en su desarrollo, acciones solidarias y competitivas.

6.3.1 El Desarrollo Humano desde la Perspectiva de Ser Social

El ser humano dentro de sus particularidades más sobresalientes, ha desarrollado, entre otras, capacidades únicas de organización, colaboración, comunicación y competición. En relación a

ello, Morin (1999) establece “la hominización desemboca en un nuevo comienzo. El homínido se humaniza. Desde allí, el concepto de hombre tiene un doble principio: un principio biofísico y uno psico-socio-cultural, ambos principios se remiten el uno al otro” (p. 20). Así mismo, continua afirmando que “el hombre es pues un ser plenamente biológico, pero si no dispusiera plenamente de la cultura sería un primate del más bajo rango. La cultura acumula en sí lo que se conserva, transmite, aprende; ella comporta normas y principios de adquisición (p. 20). Por consiguiente, varios autores reconocen el carácter social del ser humano como factor determinante de la especie humana.

Ferro y otros, (1998) consideran que “el desarrollo humano es el proceso en el cual el ser biológico se constituye en un ser social y cultural. En otras palabras, el desarrollo social es la realización del potencial biológico, traducido en términos de ser social y cultural de la persona” (p. 6). En coherencia a ello, se define el desarrollo humano como proceso que “toma forma gracias a la interacción dinámica y continua entre la biología (genética) y la experiencia del sujeto en sus intercambios en los entornos sociales y culturales, así como en las interacciones con los otros significativos más cercanos. (Estrategia de Cero a Siempre, 2013, p. 17)

Sin embargo, dicha particularidad humana ha logrado consolidarse gracias al desarrollo lingüístico-comunicativo del ser humano en su proceso de evolución. Se afirma de esta manera, que las competencias comunicativas y argumentativas, son indispensables en las interacciones humanas.

De esta manera, Evelio Cabrejo (2007) expone detenidamente la manera en que el lenguaje aparece en el ser humano logrando favorecer la condición “social” del individuo. Por consiguiente, establece algunos hitos en dicho proceso, en relación al proceso de socialización:

- Todo bebe al nacer tiene la capacidad de distinguir la voz de su madre, dicha acción le exige realizar una discriminación mental, lo cual permite poner en movimiento su pensamiento.
- Hacia el cuarto mes, los bebes desarrollan la capacidad de convertirse en “sujeto enunciator” con la aparición del balbuceo. El balbuceo representa un momento crucial en la constitución de la psiquis pues el bebe pasa de gritar por gritar a gritar para dirigirse a alguien. Así mismo, “el balbuceo es un juego de temporalidad bajo la forma de silabas cortas, largas, cerradas y abiertas; es una de las modalidades de inscribirse en el tiempo de una manera particular en el alma humana” (Cabrejo, 2007, p, 34).
- Cuando las producciones psíquicas del bebe (como el balbuceo) son reconocidas y bien aceptadas, el bebe “se aferra a su propia actividad psíquica” (Cabrejo, 2007, p. 36), pues recibe un eco positivo, “y es allí donde empieza el placer de pensar” (Cabrejo, 2007, p. 36).
- Hacia los dieciocho meses aparece la enunciación de palabras en este momento la psiquis “se transforma en un continente simbólico de semántica, placer de sentido, placer de pensamiento” (Cabrejo, 2007, p. 46). Generalmente, las palabras empiezan a aparecer con la negación, es decir cuando hay cosas que no le gustan. “con la negación se empieza a nombrar lo que no existe o lo que está ausente” (Cabrejo, 2007, p. 47). Por consiguiente, la psiquis logra crear lo que no existe.

De esta manera, el desarrollo humano se consolida en la interacción con otros, puesto que a través de la socialización el ser humano configura su psiquis, favoreciéndose, de esta manera, la comprensión de sí mismo en relación a los demás y en relación a su entorno.

6.3.1.1 Interacciones Solidarias e Interacciones Competitivas:

El ser humano se relaciona con los demás desde posibilidades solidarias así como desde tendencias competitivas. Fiske (citado por Delval, 2004) establece como uno de los “rasgos diferenciadores” del ser humano “disponer de una gran capacidad de cooperación y competición con otros hombres” (p. 8). De esta manera, pone de manifiesto que el ser humano en sus interacciones se inscribe en la dualidad cooperar-competir.

Así mismo, Morin (1999) expone lo que tal vez resulta ser una explicación biológica de dicha dualidad:

El cerebro humano integra en él: a) El *paleocéfalo*, heredero del cerebro reptil, fuente de la agresividad, del celo, de los impulsos primarios, b) el *mesocéfalo*, heredero del cerebro de los antiguos mamíferos en donde el hipocampo parece ligar el desarrollo de la afectividad y el de la memoria a largo plazo, c) el *córtex*, que de manera muy desarrollada en los mamíferos hasta envolver todas las estructuras del encéfalo y formar los dos hemisferios cerebrales, se hipertrofia en los humanos en un neo-córtex que es la base de las habilidades analíticas, lógicas, estratégicas que la cultura permite actualizar completamente. Así, se nos aparece otra fase de la complejidad humana que integra la animalidad (mamífero y reptil) en la humanidad y la humanidad en la animalidad. Las relaciones entre las tres instancias no solamente son complementarias sino también antagónicas, implicando los conflictos muy conocidos entre la impulsividad, el corazón y la razón. (p. 20- 21)

De esta manera, se puede establecer que el cerebro humano es determinante de las acciones competitivas y cooperativas, pues, el *paleocéfalo*, como fuente de agresividad y celo motiva conductas propias de la competencia; por su parte, el *mesocéfalo*, desde el desarrollo de la afectividad, logra incitar conductas propias de la solidaridad y cooperación.

No obstante, desde perspectivas más actuales los planteamientos sobre desarrollo humano, promulgan la promoción de interacciones desde una perspectiva unilateral. De esta manera, los discursos que se encuentran al respecto consideran únicamente la posibilidad de interacciones solidarias, considerándose el desarrollo humano como “desarrollo pleno de las capacidades, potencialidades y talentos del ser humano, puesto al servicio de sus semejantes. Cuando tales talentos se ponen en función de la construcción de sociedad, es más viable pensar en procesos sostenibles” (Castro, 2007, p. 168).

Así mismo, se considera el desarrollo humano como proceso “integral, activo, participativo y se promueve a través de interacciones enriquecidas y afectuosas con otros seres humanos y con el medio en el que se vive” (Estrategia de Cero a Siempre, 2013, p. 17)

Por su parte, Sabogal (2009) establece que la actualidad demanda un enfoque de desarrollo humano multidimensional en el que exista un “cambio en el mecanismo de funcionamiento del modelo. El mecanismo fundamental, privilegiado, casi exclusivo, de funcionamiento del modelo imperante es el mercado, la competitividad, en el desarrollo multidimensional será la solidaridad, la cooperación” (p. 182).

La perspectiva actual sobre desarrollo humano, al considerarse únicamente desde la posibilidad solidaria y cooperativa del desarrollo desconoce la condición humana de competir, lo cual resulta ser equivoco al considerar que la competencia desde otras miradas, resulta ser, una de las motivaciones humanas que dan origen a la diferencia, a los avances y descubrimientos.

Sin embargo, aunque la teoría, plantea la solidaridad y la cooperación como fin y propósito del desarrollo humano, la sociedad se construye en contravía, pues el sistema favorece, incita y garantiza una existencia competitiva, - desde la perspectiva egoísta, dominante y divisora entre unos y otros sujetos-.

6.3.2 Cooperación y Competitividad: Posibilidades del Juego en Consideración al Desarrollo Humano

Inicialmente, es indispensable establecer el juego como posibilitador de la acción socializante del ser humano, “el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen” (Garaigordobil, 2005, p. 39).

Garaigordobil (2005), continúa afirmando, “Jugando se comunica e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación, desarrollan de forma espontanea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento y se conocen a sí mismas, formando su ‘yo social’ a

través de imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego” (Garaigordobil, 2005, p. 39).

Así mismo, en documentos públicos se encuentran planteamientos como:

El juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. La niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En este aspecto, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental, en la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos. (MEN, 2014, P.16).

De esta manera, se logra establecer claramente, las posibilidades socializantes que se expresan en la acción de jugar. Así mismo, resulta pertinente establecer la manera cómo, a través del juego logra consolidarse el desarrollo del lenguaje en el ser humano, aspecto indispensable en el proceso de socialización.

Así pues, varios autores sostienen que el lenguaje se consolida a través del juego “los primeros juegos, en los comienzos de la adquisición del lenguaje, son con los ruidos y los sonidos: los niños producen ruidos, hacen zumbidos o repitan silabas “(Delval, 2004, p. 298). En relación a ello, Leif y Brunelle (1978) sostienen que la existencia de “gorgeos” alude a una acción de juego en la que el niño siente placer con el solo hecho de vocalizar.

Por su parte, Garvey (citado por Delval, 2004) distingue tres tipos de juegos sociales con el lenguaje:

a). Los juegos de rimas espontaneas y juego con palabras, formando diminutivos, haciendo derivaciones de palabras. B). los juegos con fantasía y absurdos, inventando palabras nuevas, utilizando silabas sin sentido y usando palabras malsonantes o insultantes, lo que les produce mucho placer. C) finalmente, habla de juegos con la conversación en los cuales los niños experimentan con las convenciones que utilizan los adultos en las charlas. (p. 298)

Se concluye, de esta manera que “cuando el niño empieza a adquirir el lenguaje descubre un mundo nuevo que tienen que llegar a dominar y con el que va a experimentar ampliamente, obteniendo también un evidente placer en ello”. (Delval, 2004, p. 298)

Por otro lado, y en coherencia con lo anteriormente planteado, se abordara el juego desde la perspectiva de acción cooperativa y acción competitiva. Pocos autores, logran abordar dicha dualidad exponiendo claramente la existencia de ambas tendencias en el juego. Otros por su parte, se dedican a realizar exposiciones detalladas desde una de las dos perspectivas.

Leif y Brunelle (1978), son unos de los pocos autores que reconocen el juego como paradoja de competición y solidaridad “en el juego tendríamos pues: vértigo y aferramiento, simulacro y representación, azar y seguridad, competición y solidaridad” (p. 39).

Por su parte, desde la perspectiva de competición encontramos autores como Huizinga (2000) y Caillois (1986) quienes expresan el sentido *agonal* del juego. Huizinga (2000) define la competencia o *agon* como juego que se extiende desde la acción más insignificante hasta la lucha sangrienta y mortal, afirma además, “el juego es lucha y la lucha es juego” (p. 61). Así mismo, Huizinga (2000), hace alusión a la filosofía griega en donde las preguntas y argumentos

se constituían en juegos en los que trabaja la inteligencia, cuyo fin era sorprender al contrario con preguntas capciosas.

Por su parte, Caillois (1986) considera que “el resorte del juego es el deseo de ver reconocida su excelencia en un terreno determinado. La práctica del *agon* supone por ello una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer, implica disciplina y perseverancia (p. 45.)

Por esta misma línea, Echeverría (1980) establece la existencia del juego “algorítmico” estableciendo que en “la guerra” existe un juego de estrategia:

El juego algorítmico estaría concebido como un envite con un planteamiento inicial claro y evaluable, un objetivo o meta a lograr, que elegiría cada jugador y entre esos dos puntos extremos una serie de modos intermedios de comportarse (estrategias) que suponen determinables, al menos aproximadamente: entre ellas, por último, es posible discriminar una estrategia conveniente que conduzca a la victoria. (Echeverría, 1980, p. 41)

Delval (2004), por su parte, establece que algunos juegos se constituyen en una actividad social, cuyo objetivo es realizar acciones mejor que otros.

Así pues, en el carácter *agonal* logran expresar habilidades valiosas en el ser humano como: “trabajo de la inteligencia”, “entrenamiento”, “esfuerzo”, “voluntad”, “disciplina”,

“perseverancia”, “estrategia” constituyéndose, de esta manera, en uno de los promotores del desarrollo humano en pro del perfeccionamiento y excelencia de los individuos.

Sin embargo, no hay que desconocer que el carácter *agonal* también ha generado acciones contrarias al desarrollo humano desde la perspectiva social, en donde existe un claro deseo por el dominio, la explotación, esclavitud, así pues, el perfeccionamiento y la excelencia se vuelcan al bienestar de unos pocos sobre el bien común.

Por ello, autores como Debord y otros (2013), cuestionan la existencia de equipos de futbol en donde “el sentimiento de la trascendencia de ganar en el juego, que produce satisfacciones concretas a menudo ilusorias, es el producto perverso de una sociedad perversa, explotado por todas las formas conservadoras que se sirven de él para enmascarar la monotonía y la atrocidad de las condiciones de vida que imponen (p. 29). En este sentido, se considera la manera en que el sistema actual se adueña de prácticas de juego para convertirlas en imperios solventes para unos pocos, vendiendo la ilusión, al común de la gente, de estar presenciando espectáculos trascendentes en su existencia, no obstante, ello no representa ningún impacto real y directo con su existir.

Desde la perspectiva de cooperación, el juego se presenta como la posibilidad en que:

“el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje. (MEN, 2014, p.17)

Por su parte, Garaigordobil (2005), establece que a través de ciertos juegos se desarrollan actitudes que se configuran en “dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común” (p. 39). Afirma además que el niño “mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios (p. 39).

De igual manera, Amar (2003) plantea que “las redes sociales más solidas entre niños se generan a través del juego” (p. 57).

Así pues el juego favorece la comunicación y la socialización, tomando en consideración aspectos tales como: interacción, escucha, organización, integración, cohesión, dialogo, convivencia, resolución de conflictos, ayuda, fin común, entre otros. Aspectos consecuentes con el desarrollo individual y social.

En relación a ello, Debord y otros (2013) establece que una concepción colectiva del juego implica “la creación común de ambientes lúdicos elegidos” (p. 29); quiere decir ello que la colectividad debe crear la capacidad de acordar de manera conjunta y voluntaria la manera de experimentar novedades lúdicas en la cotidianidad de la vida, cuyo fundamento trasciende la concepción del juego en la etapa infantil, configurándose en la posibilidad de considerar el juego en términos de la existencia misma en coherencia con lo colectivo.

Capítulo IV

6.4 Libertad, Placer y Subordinación del Ser Humano

El desarrollo humano concibe las posibilidades de los individuos desde el reconocimiento de su existencia biológica así como desde su posibilidad de ser libre. A continuación, se situara el desarrollo humano desde la perspectiva subordinada del ser humano, reconociendo la existencia de necesidades básicas que condicionan la vida de los individuos, así como, su capacidad de emancipación, que alude a posibilidades de la voluntad humana en relación a la autonomía, el autocontrol, en pro del desarrollo de la libertad. Seguidamente, se abordara las posibilidades del juego en relación a la existencia de situaciones subordinantes así como de libertad.

El ser humano entre sus particulares rasgos, es considerado como un ser biológico que se encuentra sujeto a condiciones constantes que resultan indispensables para su existir, desarrollo y evolución. De esta manera, en la conducta humana “encontramos una serie de constantes y de necesidades básicas a las que todos atendemos y de las que en última instancia dependemos” (Delval, 2004, p. 17).

“Y aunque estamos muy satisfechos del poder de nuestra mente dependemos mucho del estado de nuestro cuerpo. Necesitamos ocuparnos de la alimentación y tener el descanso preciso, necesitamos estimulación sensorial, nos reproducimos y contribuimos a la perpetuación de la especie y, después de todo, morimos de la

misma forma que lo hacen los miembros de todas las restantes especies animales”.

(Delval, 2004, p. 17)

De igual manera, Sabogal (2009) establece: “para poner en juego la condición de ser vivo, el ser humano debe alimentarse, protegerse de las inclemencias de tiempo (contar con techo y vestido), mantenerse en condiciones saludables y contar con condiciones adecuadas para reproducirse” (p. 183).

Por consiguiente, el desarrollo humano debe considerarse, tanto, desde la perspectiva racional y cognitiva, así como, desde la condición biológica. Morin (1999) afirma: “el homínido se humaniza. Desde allí, el concepto de hombre tiene un doble principio: un principio biofísico y uno psico-socio-cultural, ambos principios se remiten el uno al otro” (p. 20).

En este sentido, encontramos definiciones de desarrollo humano que abarcan este doble principio de la especie humana:

Para que exista el desarrollo humano, la sociedad debe crear condiciones en las cuales las personas, tanto individual como colectivamente, logre el abastecimiento de los elementos materiales vitales, como también bienes culturales dignos y de servicios de toda índole que garanticen la realización de su potencial dentro del marco de un orden político y social que asegure la equidad de oportunidades, la sostenibilidad y opciones claras para participar en las decisiones y en el disfrute del bienestar material y cultural que en conjunto han creado los seres humanos. (Ferro, Amar y Abello, 1998, p.7)

Así mismo, Pino (2005) establece que “las esferas del Desarrollo Humano tienen que ver con las condiciones físicas, biológicas y neurológicas, con las

formas como se representa el mundo, con lo ético, lo erótico, lo lúdico, lo social y lo comunicativo que permiten a la persona su propio desarrollo y el de los demás”.

(p. 6)

Resulta pertinente, desde esta postura considerar, además, aspectos relacionados a la voluntad, autonomía, autocontrol, como posibilitadores de la libertad.

Desde el momento del nacimiento, el neonato emprende una lucha por su propia existencia, inscribiéndose poco a poco en la humanidad. Al respecto, Annie Ramírez Levine³ (s, f) establece que los seres humanos debemos superar tres momentos cruciales: *Continuidad, Constituirse Psíquicamente y Separarse*.

La primera de ellas hace alusión a la *continuidad de la existencia*, para ello el bebe se apoya en una *relación fusional* que generalmente se establece con la madre, quien cumple la función de *cuerpo auxiliar* supliendo las necesidades de protección, cuidado y afecto que permitirán al niño seguir existiendo y así mismo poco a poco concebir psíquicamente su existencia.

Posteriormente, el niño debe *construirse psíquicamente* “el bebe, para poder dar un paso más hacia la humanización, debe construirse psíquicamente, dar contenidos al propio psiquismo, o sea pensamientos” (Ramírez, p. 196), para ello, la relación fusional debe propiciar momentos de comunicación. El niño poco a poco lograra integrar los gestos y palabras que su madre le trasmite, “poner palabras a las vivencias del bebe introduce una distancia entre el acontecimiento

³ En artículo escrito originalmente en francés, traducido por el profesor Luis Bernardo López, Universidad Nacional de Colombia.

y su impacto directo. Es de esta distancia de donde nace el símbolo. La vida intelectual, la capacidad de pensar, dependerá en parte de esto, así como la capacidad de imaginar” (Ramírez, p. 196); De esta manera, el lenguaje se constituye como aspecto indispensable en la construcción psíquica del ser humano.

El tercer momento que debe superar el niño, es el de *separarse de su madre*, es decir liberarse de la relación fusional en donde el fin mismo es la autonomía. Para ello el niño deberá haber interiorizado la relación fusional permitiéndole progresivamente desprenderse de su madre “es decir que el bebe va a tomar el relevo de su madre y va a apuntarse sobre sí mismo” (Ramírez, p. 198).

De esta manera, el desarrollo humano se encuentra profundamente ligado a la posibilidad de los individuos de valerse por sí mismo, siendo indispensable el desarrollo de su propia voluntad y la participación activa en su proceso de desarrollo “son muchos los cambios que se abren delante de un niño al nacer, y es el mismo el que tiene que hacer esos caminos. Son también muchas las influencias, a menudo contradictorias, a las que estará expuesto y entre todas ellas tiene que elegir y construir su propio futuro” (Delval, 2004, p. 20).

En este sentido, se considera el desarrollo humano como proceso que “amplia las capacidades de reflexión y reelaboración de las experiencias, contribuyendo a la habilidad para tomar decisiones, en una creciente autonomía” (Estrategia de Cero a Siempre, 2013, p. 107).

De esta manera, empieza a estructurarse en la existencia humana nociones que “significan” la libertad. Así pues, el ser humano logra significar la libertad en relación a múltiples factores.

El Programa para las Naciones Unidas para el Desarrollo Humano (PNUD, 2010), significa la libertad en relación a “vivir una vida prolongada, saludable y creativa; perseguir objetivos que ellas mismas consideren valorables; y participar activamente en el desarrollo sostenible y equitativo del planeta que comparten” (p. 3).

Establece además relación entre libertad y empoderamiento definiendo este último como “el aumento del poder de las personas para generar cambios” (PNUD, 2010; p. 75); significando la libertad en el reconocimiento del individuo como sujeto capaz de transformar y transformarse.

Sen (2000), establece la existencia de varias libertades: libertad social, libertad económica y libertad política. Afirma, además, que el desarrollo se constituye en un proceso que integra la expansión de dichas libertades. Así pues, Sen, *significa* la libertad como particularidad indispensable del desarrollo “las libertades no son solamente los fines primarios del desarrollo; son también sus principales medios” (Sen, 2000, p. 20).

No obstante, la postura de Sen, aunque no considera el desarrollo humano en un único sentido (el económico), tampoco reconoce que la existencia de la economía, desde cualquier perspectiva, siempre condicionara la existencia del hombre en relación al dinero, el consumo y la producción. Lo cual resulta totalmente contradictorio al pleno ejercicio de la libertad.

Claramente se evidencia, como, planteamientos sobre desarrollo humano, desde la perspectiva individual y social, consideran la existencia de factores subordinantes (necesidades básicas) como de factores libertarios (autonomía, voluntad, empoderamiento), propios del desarrollo de los individuos.

6.4.1 Autocontrol, Autonomía y Libertad en el Juego

El ser humano logra constituirse como tal, en la posibilidad de actuar de acuerdo a su voluntad, interés y deseo. De esta manera, al nacer, los individuos emprenden una búsqueda del dominio de sí.

En dicha búsqueda, el juego, se constituye como gran promotor del autocontrol y la autonomía, configurándose, de esta manera, en posibilitador del ejercicio de pleno de la libertad.

A través de las primeras apariciones del juego, el ser humano logra hacer uso de su cuerpo y mente en consonancia a su voluntad. Por consiguiente, Garaigordobil (2005, p. 37) afirma que en el juego, el ser humano logra: Coordinar los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces; Desarrolla su capacidad perceptiva (percepción visoespacial, auditiva, rítmico-temporal); Conquista su cuerpo y el mundo exterior.

Así pues, “el juego permite consolidar mediante el ejercicio conductas que se están adquiriendo, ensayando distintos aspectos de esa conducta y combinándolos entre sí”. (Delval, 2004, p. 294).

Con el transcurrir del tiempo, el juego se torna social y adquiere, en alguna de sus manifestaciones, una característica posibilitadora del autocontrol: la regla.

Vigotsky (1989) establece que “el atributo esencial del juego es una regla que se ha convertido en deseo” (p. 151). Durante el juego el ser humano debe adoptar voluntariamente una serie de conductas, comportamientos y acciones propias de la situación de juego, lo cual exige en él, dominio de sí, autodelimitación, autodeterminación y autorregulación. En este sentido, Vigotsky (1989) afirma que “el mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego” (p. 151).

En ese proceso de construcción de autocontrol, dominio de sí, acción consecuente con la voluntad propia; se configura paralelamente el desarrollo de la autonomía en el ser humano, pues posibilita de manera constante la toma de decisiones y el reconocimiento de sus deseos e intereses.

De esta manera, el juego se configura como ejercicio pleno de la libertad. Se constituye, así, la libertad como característica esencial del juego. Huizinga (2000) afirma que “el juego, en su aspecto formal, es una acción libre (...) (p. 27)”. Por su parte, Caillois (1986) establece “no cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión (p. 31). Agrega además que:

Sigue siendo cierto que en el origen del juego reside una libertad primordial, una necesidad de relajamiento, y en general de distracción y fantasía. Esa libertad es su motor indispensable y permanece en el origen de sus formas más complejas y

más estrictamente organizadas. Su capacidad primaria de improvisación y de alegría, a la que yo llamo *paida*, se conjuga con el gusto por la dificultad gratuita, a la que propongo llamar *ludus*, para llegar a los diferentes juegos a los que sin exagerar se puede atribuir una virtud civilizadora. (Caillois, 1986, p. 65).

Por tanto, resulta contradictorio pensar que algún individuo sea obligado a jugar sin considerar que dicha contradicción atenta a la lógica propia del juego. En este sentido Caillois (1986) considera al juego como actividad libre “a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre” (p. 34).

Directamente relacionada con esta característica esencial del juego, se encuentra el *placer*. Al jugar el ser humano experimenta el placer en múltiples formas:

“El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. Es una fuente de placer y procura placer de muy distintas naturalezas: placer de crear, de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa” (Garaigordobil, 2005, p. 40).

Al respecto, Delval (2004) establece: “lo que sí parece evidente en todas las actividades de juego es que los que las realizan encuentran un placer claro en ejecutarlas y que lo hacen por la satisfacción que les produce” (p. 284). Afirma además “la finalidad del juego esta entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer” (Delval, 2004, p. 286).

Por su parte, Caillois (1986) plantea que en el juego “interviene también el placer que siente al resolver una dificultad creada a voluntad, definida arbitrariamente de tal modo, a la postre, que

el hecho de salvarla no da ninguna otra ventaja que la satisfacción íntima de haberla resuelto” (p. 68).

Por último, Delval (2004) expone que el juego puede convertirse en un criterio de motivación “convertir una actividad ordinaria en juego permite obtener una motivación suplementaria para realizarla (...) esos motivos simbólicos añaden entonces un placer a la actividad” (p. 288).

Por consiguiente, se establece la manera en que el juego favorece plenamente el desarrollo de la libertad y el placer, considerando que son estos aspectos utópicos en las reflexiones construidas sobre desarrollo humano, pero que si se promueve el desarrollo conciente de la voluntad, desde el contexto familiar, escolar y social; el ser humano dispondría de una existencia consecuente con su naturaleza libre y subordinada.

Capítulo V

6.5 El Juego: Fundamento Pedagógico en la Construcción Propuestas para el Desarrollo Humano

Durante los capítulos anteriores se abordó la manera en que el “Juego” y el “Desarrollo Humano” se corresponden a través del abordaje de tres perspectivas: Creatividad y Reproducción; Solidaridad y Competitividad; Libertad y Subordinación. Encontrándose que el juego en sus múltiples posibilidades reconoce la complejidad que supone lo humano. Así mismo, se estableció la manera en que el juego, desde dichas perspectivas, es consecuente, promotor y facilitador del desarrollo humano (individual y social).

A partir de estos presupuestos, se trasladará la discusión al ámbito de la “Pedagogía”; para lo cual se plantea el siguiente interrogante: ¿Por qué considerar el juego como fundamento pedagógico de propuestas para el desarrollo humano?

En primer lugar, es necesario retomar aspectos claves de la concepción de juego que se construyeron a partir de la revisión bibliográfica desarrollada:

- Se toma en consideración el juego desde una perspectiva múltiple, diversa, contradictoria, pero sobre todo, *compleja*. Se expresa en el juego la regla y lo arbitrario; la competición y solidaridad; lo prohibido y lo autorizado; lo real y lo ficticio; el azar y la seguridad, entre otras.
- Se considera el juego como acción -corporal, social, intelectual-, que se expresa entre la oposición y la complementariedad.
- El juego cobra un carácter similar a la existencia misma del ser humano, pues ciertamente, la vida de los individuos transcurre en un sin número de contrariedades que construyen su realidad. Ejemplo de ello se observa en la cotidianidad, -la felicidad, la incertidumbre, el fracaso, la tranquilidad, suelen ser episodios intermitentes de la vida-. Por tanto, resulta coherente superar la separación entre juego y vida corriente. En este sentido, es indispensable superar la concepción infantil del juego.
- Es el juego lucha y representación: lucha por una vida a la medida de los deseos, representación concreta de esa vida (Debord y otros, 2013, p. 30). Así mismo, el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión (Caillois, 1986, p. 31)
- Por último, se considera el juego como: “– la experimentación permanente de novedades lúdicas–” (Debord y otros, 2013, p. 30), siendo *la novedad* uno de sus mayores atributos, favoreciendo un continuo descubrimiento y entendimiento en los sujetos y su contexto.

Por consiguiente, al hablar de juego en el ámbito pedagógico, no se hace alusión únicamente a la acción misma de jugar – sin desconocer que dicha acción es un factor indispensable en el desarrollo infantil-; si no que además, implica que, la reflexión pedagógica considere la enseñanza como proceso que transita, experimenta y desborda cada uno de los aspectos que se plantea desde la concepción construida de juego. Es en este espacio en el que la enseñanza y el saber deben configurarse y amplificarse en coherencia con la existencia humana.

En segundo lugar, es necesario hacer claridad respecto a la expresión “juego como fundamento pedagógico”.

Establecer el juego como fundamento pedagógico, es ubicar el juego en el centro de la reflexión y practica pedagógica, considerando además, que es “la enseñanza la reflexión fundamental de la pedagogía (...)” (Zuluaga y otros, 2011, p. 39). Así pues, el juego como fundamento pedagógico toma en consideración los siguientes aspectos: el juego se considera elemento clave en la reflexión permanente, consciente e intencionada del maestro, estableciendo el saber cómo acción libre, deseada y placentera que cobra sentido en la vida misma; se establece el juego como componente promotor de la relación teoría-practica, en pro del saber cómo acontecimiento; finalmente se reconoce el juego como aspecto pertinente y contestatario en los procesos de enseñanza que se dan en el marco del mundo contemporáneo. Dichos aspectos deben ser consecuentes con el sentido real de la enseñanza: promover el desarrollo del ser humano, así como, de la humanidad.

A continuación, se retomaran cada uno de los aspectos anteriormente señalados con el fin de explicitar la manera en que esto logra materializarse en propuestas que apuntan al desarrollo humano.

6.5.1 El Juego se Considera Elemento Clave en la Reflexión Permanente, Consciente e Intencionada del Maestro, Estableciendo el Saber cómo Acción Libre, Deseada y Placentera que Cobra Sentido en la Vida Misma

En la actualidad la figura del maestro se encuentra críticamente desdibujada, pues corresponde más a la figura de un operario, que cumple con una jornada laboral alejada del saber, el conocimiento, el deseo y la realidad. En tanto, el maestro ha perdido “la inteligencia de todo el proceso de la enseñanza y se ve condenado a participar parcialmente de los acontecimientos pedagógicos y educativos, quedando reducido, las mas de las veces, a sus accionar en el aula” (Zuluaga y otros, 2011, p. 28).

Ciertamente, la práctica pedagógica exige la reconfiguración del maestro, siendo indispensable considerar que la enseñanza exige amar lo que se trata de enseñar “nadie puede enseñar lo que no ama, aunque se sepa todos los manuales del mundo, porque lo que comunica a los estudiantes no es tanto lo que dicen los manuales como el aburrimiento que a el mismo le causan” (Zuleta, 2001, p. 49).

Por tanto, al considerarse el juego como elemento clave en la reflexión permanente, consciente e intencionada del maestro, es indispensable plantear que tanto para el maestro como

para el alumno el saber debe ser una acción libre, deseada y placentera, pues se asume el aprendizaje como inseparable de la afectividad, la curiosidad y el placer.

Teniendo claro esto, se establece que la concepción y reflexión en torno al juego resulta pertinente, al plantear que la enseñanza, - al igual que el juego-, debe ser una lucha continua de “llevar una vida a la medida de los deseos” (Debord y otros, 2103, p. 30), considerando que, indiscutiblemente el saber se construye de acuerdo al interés y la voluntad de quienes participan del proceso de enseñanza.

Por tanto, se esperaría, lograr que maestros y alumnos, conciban el saber cómo juego que produce placer embriagante: placer de crear, placer por descubrir, placer por pensar, placer por hacer lo prohibido, placer en disciplinarse; que además logre ser embriagante:

“hay que estar siempre embriagado. Ese es el secreto: esta es la única cuestión. Para no sentir la horrible carga del tiempo que rompe vuestros hombros y os inclina hacia la tierra, tenéis que embriagaros sin tregua. ¿Pero de qué? De vino, de poesía o de virtud, a vuestro gusto. Pero embriagaos”. (Baudeliare, citado por Zuleta, 2001, p. 53).

Aquello que surge de la voluntad es consecuente con el placer, no obstante, depende del ingenio y la creatividad del sujeto convertir esto en un estado embriagante, por tanto, toda acción pedagógica debe partir del principio de la libertad y la novedad.

En este sentido, es necesario reevaluar la manera en que la escuela, hace uso de la expresión “juego como herramienta pedagógica”, para inducir en el alumno ciertos

conocimientos, pues ni el juego, ni dicho conocimiento, surgen de la elección y curiosidad del alumno y, muchas veces, ni del maestro mismo. Ciertamente, es necesario cuestionar la manera en que se está instrumentalizando el juego, pues se ha considerado como herramienta del maestro para garantizar que sus alumnos alcancen ciertos logros; dicho fenómeno al ser observado desde perspectivas más amplias puede llevar a considerar que:

Se va llevando a cabo la curiosa mixtificación del ludismo que predomina hoy en día: el niño va aprendiendo en sus propios juguetes “educativos” los conceptos importantes, lo que es serio y puede serle útil en la vida (...).

(...)Al tratarse de una técnica educativa importante, hay que evitar que el tiempo dedicado al juego se despilfarre y se convierta en tiempo perdido. A través del deporte, de la televisión o de cualquier otro medio, los niños han de ir siendo conformados imperceptiblemente, con el objetivo, cada vez mas explicito, de que la inversión resulte rentable y al final de la etapa lúdica el producto contenido (es decir, el futuro ciudadano) presente un acabado con las condiciones mínimas como para poder ser ensamblado en la sociedad (léase cadena productiva), en lugar de resultar un inadaptado que se dedique a seguir jugando. (Echeverría, 1980, p. 16).

En consecuencia, se puede establecer, que la mayoría de veces, el juego en el aula se convierte en un facilitador de la reproducción de sistema contemporáneo, en vez de un elemento contestatario.

Por otro lado, el maestro en su reflexión pedagógica debe considerar la perspectiva compleja, contradictoria y diversa del juego, puesto que, la enseñanza, como el juego, y, como la vida misma, se configuran en la paradoja.

En efecto, la enseñanza debe ofrecer la posibilidad de aprender y desaprender; debe promover la crítica tanto como la propuesta; debe cuestionar los actos de subordinación y desobediencia; debe

garantizar la reflexión y la practica; debe favorecer la remembranza y la innovación; debe incentivar la disciplina y el ocio; debe promover un continuo diálogo entre la verdad y la duda.

Ambas perspectivas, “libertad, placer y subordinación” y “complejidad, contradicción y diversidad”, configuran la práctica pedagógica en una acción claramente consecuente y coherente con la vida; que logra articularse de manera directa con el desarrollo humano, pues sitúa a los sujetos en una relación directa y activa con la realidad, además favorece el despliegue de sus posibilidades, en tanto desarrolla capacidades y habilidades afines a la lucidez humana.

Por último, la reflexión pedagógica debe considerar la subordinación existente desde “la comprensión de que el humano es al mismo tiempo individuo, parte de una sociedad, parte de una especie (Morin, 1999, p. 3).

Por tanto, la complejidad –complementariedad y contrariedad- que nos propone el juego es coherente con la dualidad del ser humano como: individuo de una sociedad, así como, miembro de la especie humana. Así pues, la enseñanza debe reconocer que siempre existirán condiciones que nos unen a lo animal, puesto que “la animalidad y la humanidad constituyen juntas nuestra humana condición” (Morin, 1999, p. 19); por tanto, debe relacionar el saber con la compresión y entendimiento de la especie humana, así como su lugar en el entorno. Así mismo, debe situarse en el contexto de la sociedad en la que se está inmerso; de esta manera, debería ubicarse en el entendimiento, comprensión y cuestionamiento de una sociedad regulada por el mercado.

Por tanto, el maestro debe situar la enseñanza desde amplias dimensiones, favoreciendo el desarrollo de sujetos que optan por comprender el todo y las partes de su existencia.

6.5.2 El Juego como Componente Promotor de la Relación Teoría-Practica, en Pro del Saber cómo Acontecimiento

La escuela, tal y como se conoce, desde sus inicios hasta la actualidad, ha tergiversado la enseñanza considerándola como proceso que suministra, regula y mide el conocimiento de acuerdo a intereses ajenos de diferentes índoles: religioso, político, económico, global. Así mismo, instauro la falsa concepción del saber y el conocimiento como hechos exclusivos de la institucionalidad, pues aquellos que se dan fuera de ella no son validos, ni reconocidos socialmente.

En consecuencia, el rol del maestro se reduce a quien transmite y/o facilita el aprendizaje de determinada información, que resulta estática, carente de sentido y de contexto, que, sin embargo, es considerada como reglamentaria en la formación de los alumnos, por tanto,

“se pone en cuestionamiento el sentido y la pertinencia del conocimiento para la vida diaria, para desenvolverse en el medio, qué debe hacer el sujeto con ese conocimiento, cómo puede usarlo, en qué puede usarlo y cuándo deja de ser útil para resolver problemas de la vida cotidiana, problemas que demanda un contexto y/o una profesión” (Castro, 2007, p. 170).

Ciertamente, resulta indispensable reconceptualizar y reconstruir el sentido de la enseñanza desde la práctica pedagógica del maestro, entendiendo la enseñanza más allá de la posibilidad de emplearse (para el maestro) o de obtener un cartón (para el alumno).

Así pues, una reconceptualización de la enseñanza, plantea la enseñanza como practica de conocimiento en busca del saber cómo acontecimiento “la enseñanza es el espacio que posibilita el pensamiento y el acontecimiento de saber (...)” (Zuluaga y otros, 2011, p. 40). Cabe aclarar, que es el acontecimiento del saber, posibilidad y menester, tanto de alumnos como de maestros.

En este sentido, al hablar de enseñanza en el mundo contemporáneo, y en coherencia con el desarrollo humano, suscita cimentar cualquier práctica de enseñanza a partir del *conflicto* “lo peor que tiene la educción es lo que tiene de adecuación; lo mejor que puede tener, es lo que tenga de conflicto” (Zuleta, 2001, p. 47).

Considerar el conflicto, la duda, el cuestionamiento, en las prácticas de enseñanza, exige y posibilita la acción misma de pensar y actuar; por tanto, reclama una continua relación entre teoría y práctica.

El ser humano, en el juego, posee la oportunidad de conjugar ambas acciones –pensar y actuar-, de manera provechosa y novedosa. Es en tanto, el juego la manera espontánea de propiciar saber cómo acontecimiento, pues el sujeto logra transitar indistintamente entre el pensamiento y la práctica. Por tanto, es pertinente que el maestro considere su práctica desde la posibilidad lúdica de transitar continuamente en este espacio.

En efecto, el juego, como “la experimentación permanente de novedades lúdicas”. (Debord y otros, 2013, p. 30) exige en el maestro la búsqueda constante de creatividad e innovación, tomando en consideración la relación teoría-practica en la consecución de promover prácticas de

conocimiento, que favorezcan en el ser humano un permanente cambio, descubrimiento, entendimiento, agudeza e interés por diversos hechos, situaciones y/o artefactos que constituyen la realidad.

Desde la perspectiva del juego, la enseñanza debe considerar la pertinencia tanto de “reproducir” así como de “crear”, en tanto, la teoría como la práctica se vale de ambas posibilidades para su consolidación; es decir, la acción de teorizar y/o de actuar, se instaura de manera bidireccional, en la posibilidad de recopilar, rememorar y comprender reflexiones, situaciones o hechos anteriores, ya constituidos, así como, en la posibilidad de profundizar y/o trascender sobre lo existente, de esta manera, el ser humano da rienda suelta a la imaginación y a lo alternativo, optando por salirse de la lógica de lo establecido, lo cual posibilita la aparición del pensamiento divergente.

Por consiguiente, el maestro que dimensiona una propuesta para el desarrollo humano, debe considerar la pertinencia de profundizar en la búsqueda, comprensión y consolidación del pensamiento divergente en la acción pedagógica, siendo indispensable practicas de enseñanza que promueva continuamente el saber desde la conciencia, el ingenio y la innovación.

La posibilidad del genio viene del hecho que el ser humano no es completamente prisionero de lo real, de la lógica (neo-córtex), del código genético, de la cultura, de la sociedad. La búsqueda y el encuentro se adelantan en el fondo de la incertidumbre y de la indecidibilidad. El genio surge en la brecha de lo incontrolable, justo ahí donde merodea la locura. La creación surge en la unión entre las profundidades oscuras psico-afectivas y la llama viva de la conciencia. (Morin, 1999, p. 24).

Así pues, la incertidumbre se instaura como aspecto propio de la enseñanza, pues al concebirse la innovación dentro de la práctica de conocimiento, se da cabida al azar, pues la creatividad sugiere procesos, combinaciones, posibilidades diversas cuyo resultado no se encuentra predeterminado. Por consiguiente, la labor del maestro no debe ser, asegurar resultados preestablecidos, sino más bien, propiciar acontecimientos de saber en la reflexión y experimentación de la novedad.

Dichos planteamientos, suscitan una concepción más compleja de la práctica pedagógica apuntando a sujetos con otro tipo de costumbres, que se alejan, de la pasividad mental y actitudinal en la que se construye actualmente la humanidad. Se apuesta, de esta manera, a construir sociedades más comprensivas y propositivas situadas en la vida, en la existencia, en la realidad, es decir en el presente; el juego es la mejor manera de estar en el presente, por tanto, la practica pedagógica debe considerar la reflexión y acción del juego como la posibilidad de reconocer a maestros y alumnos como sujetos partícipes del presente. Las diferentes propuestas educativas (y no educativas) consideran el desarrollo humano, desde posibilidades futuras, incurriendo en el error de alejarse de la realidad, convirtiendo así, la enseñanza en una práctica carente de sentido y de impacto.

6.5.3 El Juego como Aspecto Pertinente y Contestatario en los Procesos de Enseñanza que se dan en el Marco del Mundo Contemporáneo.

Ciertamente, el cuestionamiento, la reflexión y la acción contestataria hacia el sistema instaurado en el mundo contemporáneo, exige la profundización de aquellos aspectos que vinculan el juego y el desarrollo humano. Siendo indispensable trazar sentidos alternativos de la existencia del ser humano. En consecuencia, la pedagogía en pro del desarrollo humano debe situarse desde tal panorama, identificando y comprendiendo la lógica legitimada.

Inicialmente es necesario explicitar el tipo de sistema al que se hace mención, por lo tanto, se hace alusión a una existencia “programada” por el mercado, pues es este, quien regula la educación, la salud, la política, la felicidad -indica la manera y el día en que se celebra y/o se divierte los sujetos, pues establece la “rutina programada de sus gastos” (Debord, 2000, p. 17)-, en conclusión, es un sistema que:

“Colecciona las miserias y las humillaciones de todos los sistemas de explotación del pasado (...) se parecen mucho a los esclavos, porque se los hacina en masa y en estrecho espacio en malos caserones lúgubres e insalubres; se los alimenta mal, con víveres contaminados e insípidos; se les cura mal sus siempre renovadas enfermedades; se los vigila de manera constante y mezquina; se les mantiene sumidos en el analfabetismo modernizado y en las supersticiones espectaculares que corresponde a los intereses de sus amos”. (Debord, 2000, p. 16)

Así mismo, la sociedad actual configura sujetos que “no van a vivir del desarrollo de sus posibilidades, sino de la venta de su fuerza del trabajo” (Zuleta, 2001, p. 32), pues se existe y se sobrevive gracias al alquiler de las profesiones “todo conduce a que todos nos necesitamos como mercancías, a que el mundo de las mercancías domine la vida” (Zuleta, 2001, p. 33).

Por tanto, el ser humano idealiza su existencia en la adquisición de un empleo –que absorbe la mayor parte de sus horas y días- para acceder a su máspreciado propósito: consumir. Sin contar, que para ello se ve obligado a hacer uso de créditos que cordialmente se le concede “se les retiene de su salario el crédito que se les concede, y del que tendrá que liberarse trabajando todavía más” (Debord, 2000, p. 18).

Desagraciadamente, la existencia humana se normaliza en la concepción de seres humanos que:

“no han comenzado aun a vivir sino que se reservan para mejores tiempos, y que, por tanto, tienen mucho miedo de envejecer, esperan nada menos que un paraíso permanente. Uno lo sitúa en una revolución total, otro –que a veces es el mismo- en un peldaño más elevado de su carrera de asalariado. Esperan, en resumidas cuentas, ganar acceso a lo que han contemplado en la imaginería invertida del espectáculo: una unidad feliz eternamente presente” (Debord, 2000, p. 45).

La sociedad, idealiza cada uno de nuestros momentos, suponiendo que en días venideros alcanzara permanentemente estados utópicos de felicidad, tranquilidad, paz y riqueza. Se posterga, de esta manera, la posibilidad de vivir plenamente el presente con sus permanentes contrariedades.

La escuela no ha sido ajena a esta concepción pues todo aquello que plantea en sus currículos, pertenecen, en su mayoría, al ámbito del futuro.

Partiendo, del panorama anteriormente expuesto, se sitúa al maestro desde dos posibilidades: como sujeto cómplice y reproductor del sistema o como sujeto problematizador

del mismo. Es desde la problematización, la novedad, la libertad y la colectividad en donde se sitúa el pedagogo.

El juego al ser creatividad y novedad, supone el conflicto o la problematización de situaciones que se constituyen como normales o lógicas del mundo actual; la libertad como principio constituyente del juego supone dar rienda suelta a la voluntad, el deseo y el placer en oposición a la subordinación mercado; la colectividad como aprendizaje inherente de la acción de jugar, supone, superar la concepción competitiva de la adquisición y el consumo por la reconfiguración de la competencia como la valoración de la diferencia propia del conflicto, así como, la promoción de acciones garantes de solidaridad.

Resulta indispensable, detenerse en esta última acepción, puntualizando que, la reflexión pedagógica deberá promover la comprensión “mutua entre humanos, tanto próximos como extraños es en adelante vital para que las relaciones humanas salgan de su estado bárbaro de incomprensión” (Morin, 1999, p. 2); configurando así, nuevas formas de interacción consecuentes con la colectividad, la cooperación y la solidaridad.

De esta manera, la reflexión del juego cobra sentido en el discurso del maestro, sin embargo, debe comprender, además, el juego como la posibilidad de apropiarse del presente, desde los aspectos ya mencionados. Así mismo, deberá superar la separación entre juego y vida corriente:

“La vida corriente, condicionada hasta ahora por el problema de la subsistencia, puede ser dominada racionalmente –esta posibilidad se halla en el centro de todos los conflictos de nuestro tiempo- y el juego ha de invadir la vida

entera, rompiendo radicalmente con un tiempo y un espacio lúdicos limitados”.

(Debord y otros, 2013, p. 29)

El juego, desde esta perspectiva, exige en la práctica pedagógica y en el maestro, la necesidad de adquirir la disciplina de desaprender y aprender continuamente, convirtiendo el juego como aspecto indispensable y primordial de dicha disciplina. Considerando, además, la seriedad que exige *el jugar*, pues como plantea Debord y otros (2013), retomando a Huizinga “simplemente jugar no excluye en absoluto la posibilidad de hacerlo con una seriedad extrema...” (p.30).

Es labor del pedagogo, profundizar sobre la riqueza que presenta las diversas reflexiones sobre juego, considerando que, en el panorama actual, cobra sentido y resulta pertinente, no obstante, es indispensable revisar cada planteamiento a la luz de su contexto, siendo pertinente aclarar que el planteamiento de entender el juego como fundamento pedagógico de propuestas para el desarrollo humano, se configura como una de las posibilidades y alternativas contestarías del sistema actual, cuya puesta en marcha depende del entendimiento y apropiación que el maestro realice de este u otros planteamientos.

7. Conclusiones

En la actualidad continuamente se alude al término de Desarrollo Humano como ideal de la especie humana. El ámbito educativo no ha sido ajeno a dicho planteamiento, así pues, el desarrollo humano se ha configurado como fin o propósito de procesos formativos de diferentes índoles. No obstante, resulta evidente que las prácticas educativas se construyen, paradójicamente, entre el discurso del desarrollo humano y la práctica de la inconsciencia humana.

Por consiguiente, se considero pertinente indagar, identificar y proponer posibilidades y/o alternativas, que opten por repensar y replantear la practica pedagógica. De esta manera, se propuso considerar reflexiones y teorizaciones sobre el Juego considerándolo como una de las posibilidades en las el desarrollo humano lograría materializarse desde el ámbito de la pedagogía. En este sentido se planteo el siguiente interrogante *¿Por qué considerar el juego como fundamento pedagógico en la construcción de propuestas para el desarrollo humano?*

Al abordar dicho interrogante, se logro establecer la existencia de aspectos congruentes entre juego y desarrollo humano; se analizo la manera en que el juego favorece el desarrollo humano desde perspectivas individuales y sociales; y por último se logro exponer planteamientos que orientan la construcción de propuestas para el desarrollo humano, logrando considerar el juego como fundamento pedagógico de su construcción.

Por consiguiente, se concluye que la acción –intelectual, corporal y social- de jugar es consecuente con el desarrollo humano al existir coincidencias desde aspectos tales como: la creatividad, la solidaridad y la libertad. Sin embargo, algunos de los planteamientos abordados sobre juego permitieron comprender que tanto el juego como el desarrollo humano deben considerarse desde perspectivas complejas que posibiliten un análisis desde la oposición y complementariedad.

En consecuencia, se desarrollo un análisis desde las siguientes categorías: Creatividad-Reproducción, Colectividad: Solidaridad-Competencia y, Libertad-Subordinación. Ciertamente, la profundización y el análisis de dichos aspectos, permitieron evidenciar la manera en que el juego favorece el desarrollo humano desde perspectivas individuales y sociales.

Así pues, desde la perspectiva de *Creatividad y Reproducción*, se estableció el juego como posibilitador del desarrollo del pensamiento abstracto y divergente, lo cual configura al individuo, en un ámbito exclusivo de la especie humana. Así mismo, se considera la configuración del pensamiento divergente como aspecto indispensable para la construcción de sociedades alternas.

En relación a la *Solidaridad y Competitividad*, se establece inicialmente el juego como posibilitador de la acción socializante del ser humano, que favorece interacciones solidarias y/o competitivas.

Desde la competitividad se logran expresar habilidades valiosas en el ser humano como: “trabajo de la inteligencia”, “entrenamiento”, “esfuerzo”, “voluntad”, “disciplina”, “perseverancia”, “estrategia” constituyéndose, de esta manera, en uno de los promotores del desarrollo humano en pro del perfeccionamiento y excelencia de los individuos. Desde la solidaridad se reconocen aspectos como: interacción, escucha, organización, integración, cohesión, dialogo, convivencia, resolución de conflictos, ayuda, fin común, entre otros. Aspectos que, resultan consecuentes con el desarrollo individual y social.

En consideración con la *Libertad y la Subordinación*, el juego, se constituye como promotor del autocontrol y la autonomía, configurándose, de esta manera, en posibilitador del ejercicio de pleno de la libertad. Por lo tanto, a través del juego el ser humano, se diversifica, configurando la posibilidad de convivir en la diferencia, de acuerdo a su voluntad, deseo e interés; aspectos claramente relacionados con la configuración de la especie humana, así como, con perspectivas actuales de desarrollo humano.

Entendiendo la manera en que el juego es consecuente con el desarrollo individual y social del ser humano, se establece la posibilidad de considerar el juego como fundamento pedagógico de propuestas para el desarrollo humano.

El juego como fundamento pedagógico, ubica el juego en el centro de la reflexión y práctica de la enseñanza, tomando en consideración los siguientes aspectos: el juego se considera elemento clave en la reflexión permanente, consciente e intencionada del maestro, estableciendo el saber cómo acción libre, deseada y placentera que cobra sentido en la vida misma; se establece el juego como componente promotor de la relación teoría-práctica, en pro del saber cómo acontecimiento; finalmente se reconoce el juego como aspecto pertinente y contestatario en los procesos de enseñanza que se dan en el marco del mundo contemporáneo. Dichos aspectos deben ser consecuentes con el sentido real de la enseñanza: promover el desarrollo del ser humano, así como, de la humanidad.

Por consiguiente, resulta indispensable replantear las prácticas pedagógicas en el contexto actual, entendiendo que el sistema educativo contemporáneo, parece no ser el espacio propicio para una pedagogía que se fundamenta en el juego que opta por promover el desarrollo humano. Por tanto, exige la transformación de sus lógicas y/o destrucción de las mismas, estableciendo como su principal sentido, el saber y el conocimiento en el marco de la cotidianidad, es decir del presente; cuya materialización se da en la *complejidad* –complementariedad y contrariedad–; en la *voluntad* y el *placer* sin desconocer las condiciones humanas subordinantes (necesidades básicas); en la *reflexión* y la *práctica* creativa que se cimenta en la reproducción pero se ramifica en la duda y el conflicto; por último, en la comprensión de la vida como juego en tanto exige experimentar permanentemente la novedad de acuerdo a lo que su voluntad e interés le dicten.

Se concluye de esta manera, que el juego debe transitar a lo largo de la existencia humana, pero que es deber de la sociedad, por ende, de la pedagogía, entender la verdadera naturaleza del juego y del ser humano, para así lograr transformar lo establecido. En este sentido, es necesario identificar y recuperar el juego en la existencia de los sujetos puesto que, en el transcurso de la vida este se transforma: adquiere, renueva, desecha, crea y retoma, diversos elementos que, claramente dependen de la experiencia de vida de cada individuo. Así pues, el juego en la primera infancia, en la adolescencia o en la vejez, en relación a la pedagogía –en el marco del desarrollo humano-, será construido con diferentes elementos, sin embargo, -indiscutiblemente- giraran en torno a características claves como: complejidad, novedad, voluntad, creatividad-reproducción, solidaridad-competencia, libertad-subordinación.

El juego como fundamento pedagógico de propuestas para el desarrollo humano, apunta a configurar otro tipo de sujetos y sociedades, que poco a poco resignifiquen la existencia a la que hoy nos vemos abocados, en donde la sociedad programada, deslegitima todo aquello que no es productivo, reprimiendo practicas que promuevan libertad, diversión, placer, transformación, solidaridad, es decir, aquello que debería constituir la cotidianidad de los seres humanos pero que se invalida por considerarse cercano al juego, es decir a lo humano.

Finalmente, se establece que es labor del pedagogo, profundizar sobre la riqueza que presenta las diversas reflexiones sobre juego, considerando que, en el panorama actual, resulta totalmente pertinente; no obstante, es indispensable revisar cada planteamiento a la luz de su contexto, siendo necesario aclarar que, la propuesta de considerar el juego como fundamento pedagógico de propuestas para el desarrollo humano, se configura como una de las posibilidades

y alternativas contestarías del sistema actual, cuya puesta en marcha depende del entendimiento y apropiación que el pedagogo realice de este u otros planteamientos. Este tipo de propuestas esperan que la vida y la pedagogía se transformen continuamente; que se jueguen de manera permanente.

8. Referentes Bibliográficos

Amar, J. (2003). *Ensayos En Desarrollo Humano. La Importancia de Los Primeros Años de Vida en el Desarrollo Humano*. Universidad del Norte. Barranquilla, Ediciones Uninorte.

Ballen, M; Pulido, R Y Zuñiga, S. (2007). *Abordaje Hermenéutico de la Investigación Cualitativa: teorías, proceso, técnicas*. Universidad Cooperativa de Colombia.

Cabrejo, E. (2007). Capítulo: *Lenguaje y Construcción de la Representación del Otro en los Niños y las Niñas*. En Barreto, M. y Santamanria, F. (Ed.) *Lenguajes y Saberes Infantiles*. Bogotá, Cátedra UNESCO de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Caillois, R. (1986). *Los Juegos y Los Hombres*. México, Fondo de Cultura Económica.

Castro, Y. (octubre, 2007). *La Educación para el Desarrollo Humano en un Mundo Globalizado*. Revista Tendencia y Retos, (vol. 12), p. 157.

CONPES 107 (2009). *Política Pública Nacional De Primera Infancia “Colombia Por La Primera Infancia”*.

Chapouille, M. (febrero, 2007). *La Importancia del Juego en el Proceso Educativo*. Revista Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación, (vol. 7), p. 62. .

Debord, G y otros. (2013). *Filosofía para Indignados. Textos situacionista*. Barcelona, RBA Libros S.A.

Debord, G. (2000). *In Girum Imus Nocte et Consumimur Igni*. Barcelona, Editorial Anagrama.

Delval, J. (2004). *El Desarrollo Humano*. (6° ed.). Madrid, España, Siglo XXI.

Echeverría, J. (1980). *Sobre el Juego*. Madrid, Taurus Ediciones.

Estrategia de Atención Integral a La Primera Infancia. De Cero a Siempre. (2013).

Ferro, Amar y Abello. (1998). *Desarrollo Humano. Perspectivas del siglo XXI*. Barranquilla, Ediciones Uninorte.

Gaona, M. (1998) *El Juego por el Juego. Un Compromiso con la Felicidad Infantil*. (Tesis de Pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

Gamboa, R. (mayo, 2011). *El Papel de la Teoría Crítica en la Investigación Educativa y Cualitativa*. Revista Electrónica Diálogos Educativos. Recuperado de http://www.umce.cl/~dialogos/n21_2011/gamboa.swf.

Garaigordobil, M. (mayo, 2005). *Importancia Del Juego Infantil En El Desarrollo Humano*. Revista Aula De Infantil, (vol. 25), p. 37. Barcelona.

Hurtado, M; Montaña, M; Munoz, L. y Vargas, F. (1999). *El Rescate del Juego Libre en Preescolar*. (Tesis de Pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial.

Ladino, O. (2011). *El Juego una Oportunidad para Interactuar, Aprender y Enamorarse de la Vida*. (Tesis de Pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

Leif, J y Brunelle, L. (1978). *La Verdadera Naturaleza del Juego*. Buenos Aires, Argentina, Capelusz.

Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2014). *El Juego en La Educación Inicial*. Serie de Orientaciones Pedagógicas Para la Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral.

Molerio, O; Otero, I. y Achon, Z. (octubre, 2007). *Aprendizaje y desarrollo humano*. Revista Iberoamericana de Educación.

Montoya, F. (2001). *Investigar para innovar y crear. Investigación social cualitativa*. Volumen 2. Armenia, Quindío, Ediciones: Gestionar.

Morin, E. (1999). *Los Siete Saberes Necesarios para la Educación del Futuro*. UNESCO.

Mujica, J. (2013). Discurso del Presidente José Mujica en la 68° Asamblea General de Naciones Unidas.

Pino, S. (Enero - Junio, 2005). *El Desarrollo Humano como Eje Transversal de las Estructuras Curriculares*. Revista ieRed: Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa. Recuperado de <http://revista.iered.org>.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2010). *Informe sobre Desarrollo Humano. La Verdadera Riqueza de las Naciones: Camino al Desarrollo Humano*. Madrid, Ediciones Mundi-prensa.

Ramirez, A. (Sin fecha). *Para Que Un Bebe Llegue A Ser Un Ser Humano*. Revista Colombiana de Psicología. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/19955/1/15977-49301-1-PB.pdf>

Sabogal, J. (2009). *Desarrollo Humano Multidimensional*. Universidad de Nariño, Editorial Universitaria.

Sen, A. (2000). *El desarrollo como libertad*. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53905501>.

Trueba, C. (febrero, 2012). *La dimensión educativa del desarrollo humano*. Revista Cátedra de Cooperación Internacional y con Iberoamérica. Universidad de Cantabria. p. 3.

Vigotsky, L. (1989). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores del niño*. Barcelona, Editorial Crítica.

Zuleta, E. (2001). *Educación y Democracia. Un campo de combate*. (5° Ed.). Medellín, Colombia, Hombre Nuevo Editores.

Zuluaga, O; Echeverri, A; Martinez, A; Quiceno, H; Saenz, J; Alvarez, A (2011). *Pedagogía y Epistemología*. Bogotá. Magisterio Editorial.