

*Mauricio Verdugo Ponce\**

**EL JUEGO COMO OP-  
CION PEDAGOGICA  
PARA ESTIMULAR EL  
DESARROLLO  
CREATIVO**

\* Facultad de Artes Universidad de Nariño.

“El juego es principio:  
principio del ser, del pen-  
samiento y del lenguaje”

Eugenio Trías

Hablar sobre creatividad nos coloca, a menudo, frente a una suerte de puerco espín conceptual, me refiero a la espinosa cuestión de si tal facultad humana –demasiado humana– puede ser adiestrada, si puede “enseñarse” como se enseña a leer, escribir o conducir un auto. Y aquí ingresamos, no sin cierto temor, a los terrenos de la Pedagogía o, más exactamente, a los métodos pedagógicos mediante los cuales dar cumpli-

miento a la meritoria y nunca bien ponderada tarea de educar el sentido creativo. Por mi parte, me limitaré a afirmar que, pese a una cierta reticencia a ser incorporada al universo de lo “enseñable” (hablo desde los zapatos del pedagogo), la creatividad requiere de un suelo abonado para que pueda echar raíces y, por supuesto, ofrecernos sus jugosos frutos. Y aquí es donde la escuela se ve acorralada por la disyuntiva de formar individuos auténticamente creativos, capaces de pasearse con entera libertad por los predios de lo desusado y novedoso o, por el contrario, continuar obsesivamente empeñada por alimentar el ya demasiado obeso Intelecto, cómodamente sentado sobre los mullidos cojines de una exasperante racionalidad y una lógica impertinente. ¿Hasta cuándo seguirá la enseñanza escolar tradicional sometida servilmente a la todopoderosa Racionalidad cartesiana? Sin dar a entender con esto que la Razón (me la figuro lanzando amenazadoras miradas) pueda ser un estorbo para la libre emergencia del potencial creativo, pues no lo creo así. Sin

embargo, el énfasis rotundo y excluyente en la nutrición del Intelecto, ha menoscabado la importancia de desempolvar y lucir de nuevo el suntuoso traje de la Creatividad.

Por fortuna, el panorama no es tan desolador como parece. Algunas concepciones pedagógicas actuales reivindican el pensamiento creativo como una de las columnas sobre las cuales hacer descansar su edificio epistemológico. Parece ser que hoy, más que nunca, la conciencia del hombre como ser creativo ha alcanzado legitimidad en los cenáculos intelectuales y, en general, en la comunidad científica, siendo la Psicología quien le ha tendido la mano para presentarla en sociedad e incorporarla al ámbito de preocupaciones de pedagogos y estudiosos de toda laya, por igual. No quiero detenerme en la consideración del merecido reconocimiento que la creatividad ha alcanzado, pues pretendo, con premura e impaciencia, introducir el concepto en torno al cual gravita mi intervención en este evento: el Juego.

De alguna manera, una actitud creativa es algo así como una posibilidad de redención, una especie de antídoto contra el veneno de una racionalidad desmesurada y, en tal sentido, representa una opción liberadora, un escondite para escapar de las garras de una concepción descomunally positivista y pragmática de la realidad, la llave que nos permite abrir de par en par las puertas de ingreso al mundo del ensueño y de la fantasía, de lo que está más allá de lo objetivamente verificable y reductible a la aridez de unas teorías. No quiero decir con esto que el pensar creativamente implique un alejamiento de la realidad, un boleto sin regreso al lado oscuro de la luna. Como un boomerang, la incursión por los dominios de la maravilla y el asombro, nos devuelve siempre a la realidad, pero transfigurada, exhibiendo sin pudor sus incontables matices.

Y de la Creatividad como posibilidad de liberación hay un puente que conduce al Juego, igualmente emancipador, expresión genuina del humano

afán de reconocerse íntegro, de dejar de verse reflejado en los fragmentos de un espejo roto. Bien lo decía Luis Fernando Ospina en el I Congreso Internacional de Creatividad, convocado por la Universidad Javeriana de Bogotá, en 1992: “...el juego restaura la alegría de vivir. El juego alienta el vivir creativo. El rescate de nuestra actitud lúdica frente a las diferentes facetas de la existencia humana, nos libera de nuestras propias ataduras y de las prisiones contemporáneas del Espíritu. El juego preserva la ternura, la inocencia y la pureza del corazón de niño. Y sabemos de la demencia a donde puede llegar un corazón endurecido...”

Sabemos, por la Psicología, que el juego en los niños constituye una parte importante de su desarrollo biológico, psicomotriz y emocional, además de ser un valioso factor de socialización. Pero, aparte de esto, el juego se nos revela como un impulso natural y espontáneo, se diría que instintivo. Los animales también juegan y su alegre y despreocupado retozar es,

de acuerdo a lo afirmado por Johan Huizinga en su lúcido ensayo titulado "Homo ludens", esencialmente similar al juego de los seres humanos, ostentando las mismas características formales. Pero, desde luego, la actividad lúdica no se reduce al juego primario y elemental de los niños y los animales. El adulto, evidentemente, juega, pero el impulso lúdico adopta otro carácter. En su aparente oposición con lo "serio" —citando nuevamente al historiador holandés ya mencionado— el juego, en sus formas más elaboradas, ha constituido, históricamente, "un fundamento y un factor de cultura" de especial significación. Todavía más, el juego es anterior a la cultura y, al menos en sus fases primarias, ésta última tiene algo de lúdica, es decir, "se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego".

Destacada la importancia cultural del juego, en tanto va más allá de una función meramente fisiológica para adoptar el carácter de un fenómeno supraindividual, pleno de sentido,

es hora ya de tender otro puente entre la actividad lúdica y la creación artística, entendida ésta como impulso natural, no como inspiración de las musas. Entre estos dos sectores parece existir cierto natural parentesco, un alto grado de consanguinidad, pues ambos presentan, de manera más o menos ostensible, rasgos formales comunes: tanto el arte como el juego constituyen actividades enteramente libres y placenteras, más cercanas al Ocio que al Trabajo, que transgreden, sin reparos, las fronteras de la "vida ordinaria", moviéndose continuamente desde lo ordinario a lo extraordinario. Además, ambos se nos presentan como actos gratuitos, desinteresados y superfluos, que no buscan la satisfacción de necesidades primarias inmediatas pero que no por ello son inútiles, por el contrario, están cargados de sentido, significan siempre "algo" que no pertenece al mundo material, sino a la esfera de lo intangible y espiritual. Aparte de esto, conviene señalar que tanto el que juega como el que crea obedecen a ciertas reglas, más o menos fi-

jas, las "reglas de juego" convenidas de manera que determinen lo que ha de valer al interior de ese mundo provisional, de esa realidad transitoria que por obra y gracia de la voluntad, se instaura.

Si, como se ha expuesto, existe una afinidad tan acusada entre impulso lúdico y creación artística, nos es dado suponer que no es impropio ni descabellado hablar del arte como juego y del juego como arte. Y es precisamente aquí, donde se inserta la propuesta pedagógica objeto de mis desvelos. Interesa, entonces, determinar qué consecuencias pueden derivarse del maridaje arte-juego, en el ámbito pedagógico y, más concretamente, en la educación de la sensibilidad y del sentido creativo. Se trata, nada menos, que de restituir a la educación la que, a mi juicio, debiera ser su misión primordial: el cultivo integral de las facultades y potencialidades individuales. La Razón y el Intelecto, soberbios y pomposos, de brazo con la menos osentosa, pero cálida y humana Emoción, unidos por la gracia,

la alegría y la vitalidad del espíritu lúdico-creativo. Y qué mejor herramienta para lo que propongo que el Arte, ese arte-juego al que me he referido, esa deliciosa simbiosis capaz de devolverle a la vida el sentido que el tráfago de cada día le ha ido arrebatando sin piedad. De esta manera, la escuela adquirirá una fisonomía fresca y renovada. Dejará de ser ese lugar de reclusión forzosa al que se va para deglutir información insípida e indigesta y pasará a ser un lugar de encuentro donde la experiencia se muestra rebosante de sentido y donde, en vez de aburridas operaciones matemáticas, se aprenda la sabia lección de la vida.

De la amalgama arte-juego se desprende, estoy convencido, un amplio repertorio de posibilidades insospechadas y fecundas, para que los dominios del Saber y los del Goce se reúnan de nuevo y para que el arte (sin mayúsculas) se instale otra vez en el lugar que en sus orígenes le fue reservado. Desde esta perspectiva, creo que la educación cumpliría cabalmente con

su cometido en aras de una formación verdaderamente integral y humanizante.

Para terminar, quiero citar a Abraham H. Maslow, quien escribe: "Otra conclusión a la que creo que me estoy acercan-

do es la de que la educación artística creativa o, mejor dicho, la educación a través del arte, puede ser especialmente importante no tanto porque produzca artistas o productos artísticos, sino porque puede producir mejores personas".