



ENGC22_00038

“Estrategias lúdicas para el reconocimiento y valoración del patrimonio biocultural desde la Gestión cultural ambiental”

Mtra. Laura González Morales.

UNAM FES ACATLÁN

125928@pcpuma.acatan.unam.mx

Mtro. Guilebaldo Fermín López López.

UACM

guilebaldo.lopez@uacm.edu.mx

Hoy necesitamos imaginación para proyectar no solo otro mundo posible, sino otro mundo necesario, en el que todos tengamos cabida y cuidemos unos de otros, incluida toda la comunidad de vida, sin la cual nosotr@s mism@s no existiríamos.

Para nueva música, nuevos oídos...

Para actuar de diferente manera, debemos soñar de manera diferente.

Leonardo Boff.

Resumen

El territorio además de ser un espacio en disputa, por problemas limítrofes; de invasión; de lucha de poderes y de despojos, es Patrimonio Biocultural, en el espacio conviven diferentes grupos humanos con sus diversas prácticas sociales y culturales, en el que se puede disfrutar el sonido del río, el canto de las aves, la sombra de algún árbol, el camino, etc., alrededor de estos paisajes se tejen mitos y creencias, que le da sentido de vida y pertenencia a los grupos humanos en relación a las demás especies con las que cohabita.

Para la gestión cultural ambiental el juego es la posibilidad que tenemos para encontrarnos, socializar, conversar, entretenernos, divertirnos, reír, disfrutar, por ello es que consideramos que para promover el reconocimiento del patrimonio biocultural del territorio se pueden diseñar estrategias lúdicas, orientadas a trabajar procesos de reconocimiento y valoración del patrimonio biocultural del territorio en diálogo con una postura socioecosistémica que plantea que los sistemas sociales están integrados a los sistemas naturales a diferentes escalas temporales y espaciales.

En este trabajo se desarrolla una argumentación basada en algunas experiencias empíricas de talleres con niñ@s y profesor@s sobre la importancia de diseñar estrategias lúdicas orientadas a trabajar procesos de reconocimiento y valoración del patrimonio biocultural del territorio que toma en cuenta el cuidado, el respeto a los ritmos de la naturaleza y la responsabilidad colectiva para posibilitar una triple capacidad recuperar la memoria, para redefinir el presente y diseñar mejores escenarios y mundos posibles sobre la vida.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Patrimonio biocultural, Gestión cultural ambiental.

La reflexión sobre el tema del juego se ha realizado desde diferentes áreas y disciplinas, pasando por los estudios del deporte, la educación física, la cultura, el ocio, el tiempo libre y el campo del entretenimiento, la concepción del juego se ha generalizado y abarca todo aquello relacionado con las industrias culturales. En la sociedad contemporánea se habla de video juegos, de juegos de azar, de apuestas por el juego, se asocia siempre con competencia, desde el consumo “lo lúdico” o “lo

recreativo” es todo aquello con un valor monetario que satisface al consumidor, cuya adquisición es en el mercado de la industria del entretenimiento.

Es por eso que “el juego” en la sociedad moderna tiende a envejecer muy rápido, y el mundo se queda sin tiempo, sin embargo, existe otra mirada del juego desde la gestión cultural ambiental, en la que el tiempo y el espacio se significan de manera distinta porque existen experiencias de reconocimiento, se habla entonces de relaciones de *compartencia* de espacio-tiempo entre seres vivos que cohabitan el entorno. Se trata entonces de una experiencia de reconexión (Rozzi, 2007) no solo con la diversidad de seres vivos, sino también con la diversidad de los pueblos y sus saberes, en la que se expresa una íntima conexión de cohabitación entre las vidas e identidades humanas y la tierra a través del juego.

Huizinga (2007), dice que el juego es antes que la cultura, “El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales”. (p.11).

Sin embargo, el juego también es un elemento constructivo de lo cultural y lo social, cuyo principio es estimular los afectos a través de la práctica lúdica entre sujetos como posibilidad de tejer y fortalecer vínculos para construir comunidad, lo que puede representar una alternativa para enfrentar la crisis ambiental que hoy vivimos. No podemos pensar al ser humano como un individuo, el ser humano es un nudo de relaciones, es el conjunto de todas sus relaciones incluyendo a la naturaleza (Boff, 2016) y el juego como una *tecnología social* (Galindo, 2014), posibilita el encuentro, la socialización, la cohesión a través de estrategias y de diseños de instrumentos acuerde a contextos situaciones específicas.

La práctica del juego como parte del proceso de civilización es mucho más abierta que los patrones que establece y reproduce la sociedad contemporánea sobre la cultura del juego, desde una perspectiva sistémica, este tiene su raíz en los procesos de socialización, se manifiesta a través de las experiencias que los sujetos comparten, en este sentido, el juego, es contemplación, ensoñación, imaginación,

recreación, un ejercicio y una práctica libre, porque no establece reglas rígidas, durante su desarrollo y ejecución todo es posible, el éxito o el fracaso no obedecen a la competencia desigual, más bien está enfocado al desarrollo de habilidades lúdicas y creativas como parte de la experiencia humana.

Lo lúdico está invadido en la vida de los organismos vivos en colectivo a través de diferentes valores y prácticas con las cuales construyen relaciones, como la convivencia, la fiesta y el encuentro con la palabra, manifiesta en la conversación, existe una idea preconcebida de que el juego solo es posible con objetos, pero también se lleva a cabo mediante la palabra y la narración oral, con expresiones cotidianas, como bromas, chascarrillos, albures, apodos, sobrenombres, etc., en este ejercicio del encuentro con la palabra los sujetos se reconocen en el espacio y en el tiempo a través de sus experiencias de vida.

Un espacio de relaciones que se gesta a través del reconocimiento de formas de hablar, de pensar, de habitar con las y los otros, de la vivencia de lo cotidiano, del encuentro que se significa a través de la memoria como una especie de patrimonio intangible que está constituido por esa parte invisible que se aloja en el espíritu de quienes habitan los territorios y que se expresa a través de prácticas sociales en la casa, en la milpa, en la faena, en la fiesta, en las ceremonias que les permiten hacer la vida y mantener viva la raíz de lo que son a partir de las relaciones que establecen con el espacio territorial: naturaleza-cultura-territorio.

En este hábitat conviven otros organismos vivos, la flora y la fauna, que también establecen interacción con el entorno y hacen posible la vida, acompañando la actividad lúdica, y es que bajo la sombra de un árbol es posible jugar, treparse o columpiarse; imitar el canto de las aves; escuchar atentos el coro de insectos, como los grillos o las cigarras; las aves también juegan, graznan cuando están en peligro, se organizan para defender su territorio, una de las maneras de nombrar los vínculos con la naturaleza es a través del relato, el cuento o una historia que la tradición oral ha heredado.

El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego «entra en juego» algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. Si designamos al principio activo que compone la

esencia del juego «espíritu», habremos dicho demasiado, pero si le llamamos «instinto», demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial. (Huzinga, 2007, p. 12).

¿Cuál es la relación del patrimonio biocultural y el juego? La relación es estrecha desde la perspectiva sistémica, los organismos que habitan la tierra cumplen una función, todo lo relacionado con la vida emerge de ella, el agua, las plantas, los ríos, por eso es importante cuidarlos, ya que tanto el suelo como el agua han sido maltratadas por los humanos, su valor está en la utilidad, en el uso, no se ve, no se escucha y tampoco se venera el agua como parte de la cosmovisión. Desde este contexto, el juego y sus prácticas ayudan a sensibilizar a los sujetos para que reconozcan y valoren el patrimonio biocultural gravemente amenazado por las acciones de los humanos.

Estas son algunas razones por las que diseña una estrategia de intervención desde el juego, como un proceso de reconocimiento a través de la interacción-colaboración colectiva que puede generar una cultura y una educación en el cuidado del entorno del patrimonio biocultural, ya que lo que está en juego no solo es la pérdida de ecosistemas, sino de prácticas lingüísticas, como lo señala Boege (2008) “Si se pierde una especie o un paisaje, la humanidad habrá perdido conocimiento de los pueblos en cuestión. Al perder un idioma desaparece el conocimiento cultural de las relaciones humanas, los saberes ambientales, las formas de vida y las concepciones del mundo de sus hablantes”. (p. 50).

En este trabajo se exponen tres experiencias sobre la relación entre el patrimonio biocultural y el juego, como ya se ha dicho en párrafos anteriores, el juego es el proceso de interacción que se establece entre organismos vivos y el entorno de manera lúdica, se hace evidente a partir de la participación colectiva de sujetos, de la fauna y la flora, una condición necesaria de socialización y sobrevivencia.

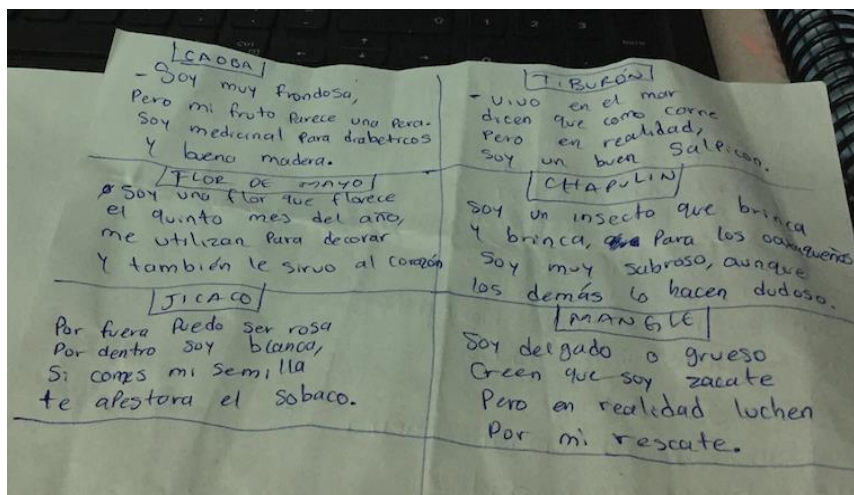
La práctica del juego puede dar cuenta de la cosmovisión, se nombra la relación con el mundo a través de las expresiones, de la historia oral, el cuento, la leyenda, la anécdota, etc., pero también mediante la representación icónica, es decir, un dibujo que representa a la flora y la fauna y su importancia en la construcción de la vida cotidiana.

El primer taller: “Construcción de herramientas lúdicas e informativas para la educación ambiental en los Bachilleratos Comunitarios Maristas del Estado de Oaxaca”, cuyo objetivo fue que l@s profesor@s diseñaran herramientas lúdicas e informativas como un mecanismo de estimulación para el cuidado y la conservación de la biodiversidad de sus territorios.



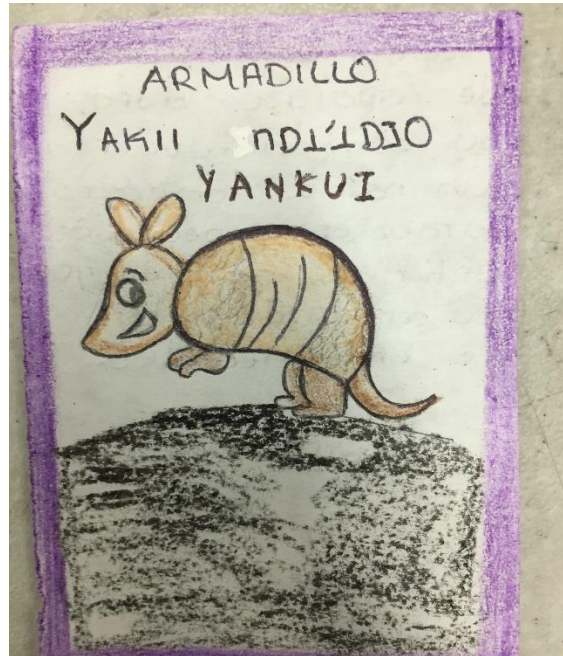
Los profesores diseñaron actividades lúdicas para socializar conocimientos medioambientales a partir del análisis de sus territorios desde una perspectiva cibercultur@l (González y López, 2020). El juego como *tecnología social* promueve a través del contacto, la interacción, la conexión, el vínculo y enactividad para el cuidado y conservación ambiental.

A continuación se presentan algunos de los productos que se generaron:



Nombrar el sentir.

Experiencia de patrimonio biocultural



El vínculo entre la lengua y la especie

La segunda experiencia es el taller: “Mi casa el planeta”, realizada con niños de la comunidad de San Isidro Paz y Progreso, Yucuhiti, Oaxaca. El objetivo consistió en “sensibilizar a l@s niñ@s de la comunidad a través de actividades lúdicas y diferentes tipos de juegos para que reconozcan la importancia del territorio que habitan y aprendan a cuidar y preservar la flora y fauna de su comunidad”.



L@s participantes realizaron una caminata al lugar denominado: “El Retumbo”, una zona de reserva biocultural y paisajístico de la comunidad para reconocer la biodiversidad. Una vez realizado el ejercicio de caminata, los participantes conversaron sobre la importancia de cuidar el entorno y sus cohabitantes como la flora y la fauna, dicha experiencia se plasmó en dibujos e historias.





La última experiencia es el diseño de un juego de mesa, una lotería sobre los procesos que realizan los cafecultores, la huerta como el espacio en que se cultiva, se canta, se convive para hacer posible la producción de café del municipio de Santa Ma. Yucuhiti, Oaxaca, en cuya descripción se reconoce la relación de la naturaleza.

El espíritu del juego y del café

Sa ji'í dayo kafe je kus++ ini dayo

¡Cuando tomamos café, somos felices!

Presentación del juego de lotería de Café Tradición

En este juego encontrarán aromas, sabores, texturas, colores, también explorarán paisajes, todos aquellos elementos que el café configura como forma de vida en el espacio en el que se produce. Esta relación se establece y convive con todo lo que rodea a la naturaleza, como la comida, las tortillas de maíz hechas a mano en el fogón, la cocina tradicional; las herramientas de trabajo, como los tenates y el machete, pero sobre todo el valor humano... En este juego de lotería, no solo hay imágenes, sino una filosofía de vida del café, cuyo principio se basa en la convivencia con el patrimonio biocultural, el cuidado del medio ambiente y la de garantizar un proyecto sustentable,

creemos que una manera de lograrlo es a través del juego, lo lúdico, y la recreación, que permita sensibilizarnos, valorar y reconocer el trabajo de muchas familias campesinas que participan en diferentes actividades en el campo oaxaqueño.

Invitación al juego

Vaa a vaji danu sava kajie x++ki dayo

¡Bienvenidos, vamos a jugar!



En un país como México que ocupa a nivel mundial el 4º lugar en biodiversidad y 7º en diversidad cultural, la gestión cultural ambiental encuentra un escenario importante de desarrollo por la fortaleza que representan el patrimonio biocultural conformado por las sabidurías y las prácticas históricas de los pueblos indígenas que habitan los diferentes territorios que constituyen al país. Para autores como Víctor Toledo en esta población se encuentra las claves de la remodelación de las relaciones sociales y de las relaciones ecológicas por ello es que consideramos que las estrategias lúdicas

abren un escenario de posibilidad, de encuentro, de reconocimiento de construcción colectiva para contribuir en un tiempo mejor para la comunidad de vida.

Septiembre 05, 2022

Fuentes de consulta

Boege, Eckart (2008). **El patrimonio biocultural de los pueblos indígenas de México. Hacia la conservación in situ de la biodiversidad y agrobiodiversidad en los territorios indígenas.** INAH-CNDPI. México.

Boff, Leonardo (2016). **Una nueva humanidad para una nueva Tierra.** Reflexiones Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=O6VgrlSGyZc>

Duvignaud, Jean (1997). **El juego del juego.** Fonda de Cultura Económica. Colombia.

Galindo, Cáceres Jesús (2014). **Ingeniería y Reingeniería Social del Deporte. Apuntes hacia un programa constructivo.** Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. México.

Huizinga, Johan (2007). **Homo ludens.** Alianza editorial. España.

Maass, J. Manuel (2021). **De la teoría a la práctica transdisciplinaria: lecciones aprendidas desde el quehacer académico universitario** en Transdisciplina y Docencia Universitaria. DIDAC 78 México. Universidad Iberoamericana. Disponible en <https://didac.ibero.mx/index.php/didac/issue/view/35/39>

Rozzi, Ricardo (2007). **De las ciencias ecológicas a la ética ambiental.** Revista chilena de Historia Natural 80: 521-534 Disponible en https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-078X2007000400012

Toledo, V. M. (2003). **Ecología, Espiritualidad y Conocimiento -de la sociedad del riesgo a la sociedad sustentable-**. Universidad Iberoamericana - Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente. México.