

EL TIEMPO DEL FILOSOFAR EN LA ESCUELA:
INFANCIA Y JUEGO DEL PENSAR

Arianne Hecker
Ma. Silvia Rebagliati
Instituto de Formación Docente Continua, El Bolsón, Argentina

Resumen:

En este escrito pretendemos compartir nuestras especulaciones en torno a experiencias sostenidas con el juego del pensar con los niños y las niñas -entre 4 y 8 años de edad-, de jardines y escuelas rurales de la Patagonia argentina. Tomando y retomando apreciaciones de Deleuze, Agamben, López, Skliar, Lispector y otros sobre el juego, sus reglas, la palabra propia, el pensamiento de la infancia, la infancia del pensamiento, el tiempo, las diferentes formas del tiempo, especialmente el tiempo aiónico de la experiencia del pensar, dialogamos y buscamos traducir la emoción que emana de sus intercambios en el juego del filosofar y los efectos visibles de su empoderamiento en torno a la emisión de la palabra propia, el pensamiento propio. Todo en tono de juego y, para mejor, de juego colectivo. Nos impresiona justamente cómo ese tiempo de juego adquiere características específicas y distintas al hábito de la medición cronológica, tan apreciada por la vida escolarizada. Y el juego es vivido por ellos y ellas como tal en la escuela, porque en estos encuentros las jerarquías y las evaluaciones desaparecen, la ronda nos enhebra en una igualdad singular pocas veces vivenciada. Así, podemos hablar y pensar sobre la amistad, sobre la libertad, sobre la identidad y el nombre propio, sobre lo que es aprender, sobre el pensar y asombrarnos con nuestras propias expresiones. Eso buscamos: el asombro, una interrupción, un acontecimiento, una experiencia, que algo nos pase...

Palabras clave: infancia; filosofar; jugar; tiempo

O tempo do filosofar na escola: infância e jogo do pensar

Resumo:

Neste artigo pretendemos dividir nossas reflexões acerca das experiências tidas com o jogo do pensar com meninos e meninas - entre 4 e 8 anos de idade -, de jardins e escolas rurais da Patagônia argentina. Apropriando-nos e reapropriando-nos das considerações de Deleuze, Agamben, López, Skliar, Lispector e outros sobre o jogo, suas regras, a palavra própria, o pensamento da infância, a infância do pensamento, o tempo, as diferentes formas de tempo, especialmente o tempo aiônico da experiência do pensar, dialogamos e tentamos traduzir a emoção que emerge de seus intercâmbios no jogo do filosofar e os efeitos visíveis de seu empoderamento em torno da emissão da palavra própria, o pensamento próprio. Tudo em torno de jogo e, melhor ainda, de jogo coletivo. Impressiona-nos exatamente como esse tempo do jogo adquire características específicas e distintas às do hábito da dimensão cronológica, tão apreciada pela vida escolarizada. E o jogo é vivido por eles e elas desta maneira na escola, porque nesses encontros a hierarquia e as avaliações desaparecem, a roda nos enfia numa igualdade singular poucas vezes vivenciada. Assim, podemos falar e pensar sobre a amizade, sobre a liberdade, sobre a identidade e o nome próprio, sobre o que é aprender, sobre o pensar e assustar-nos com nossas próprias expressões. Isto buscamos: o susto, uma interrupção, um acontecimento, uma experiência, que algo nos aconteça..

Palavras chave: infância; filosofar; jogar; tempo

The time of philosophizing in school: Infancy and thinking as play

Abstract:

In this paper we seek to share our speculations on the sustained experiences of children between the ages of four and eight years old enrolled in pre-schools and rural schools in Patagonia, Argentina that participated in the play of thinking. Considering and re-considering the perspectives of Deleuze, Agamben, Lopez, Skliar, Lispector and others on "play": its rules, the own word, thoughts on infancy, the infancy of thought, time, the different forms of time, especially the *aionic* time of the experience of thinking, we dialogue and seek to translate the emotion that emanates from participants in the game of philosophizing and the visible effects of its empowerment that proceeds from the emission of the thinker's own words and thoughts. Our practice is that of a game, a collective game. We were deeply impressed by how play time acquired specific and distinct characteristics from that of the chronological measurement of time so appreciated within school life. Play is lived by children in school because in these moments hierarchies and evaluations disappear; a thread is stitched around a singular equality very rarely experienced. As such, we can speak and think about friendship, liberty, identity and the own name itself, about what it means to learn, and about thinking and astonishment with our own expressions. This we seek: astonishment, an interruption, an event, an experience, something that we pass through....

Key words: infancy; philosophy; play; time

EL TIEMPO DEL FILOSOFAR EN LA ESCUELA:
INFANCIA Y JUEGO DEL PENSAR

Arianne Hecker
Ma. Silvia Rebagliati

A veces se empieza a jugar a pensar y he aquí que
inesperadamente es el juguete el que empieza a jugar con nosotros.
No es bueno. Es sólo fructífero.
(Clarice Lispector)*

Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está...
Lobo, ¿estás?
(Canción infantil popular).

Estamos “jugando a pensar juntos”. Pero, no se trata de un juego “ideal” al decir de Deleuze, sino de uno de los juegos “normales”, ya que “*solamente retienen el azar en ciertos puntos*”. Tiene reglas que son necesarias para poder jugar: reglas estructurales y reglas de discusión. La regla por excelencia establece el encuadre del **dispositivo**: nos sentamos formando una ronda, pedimos y tomamos la palabra por turno, no interrumpimos al otro con el brote incontenible de nuestro diálogo interno, sino que –por el contrario- debemos interrumpir este diálogo para crear el silencio necesario a la escucha; silencio también vital para que surja la palabra, el habla justa (de justeza y de justicia también, ¿por qué no?) que pueda prolongar el interrogante, que lo impulse más allá en la búsqueda del saber.

A continuación compartimos algunos fragmentos de los encuentros sostenidos con el grupo de chicas y chicos de primer grado (y luego, segundo) de la Escuela N° 103 Costa del Río Quemquemtreu, en el paraje Mallín Ahogado, paraje rural de El Bolsón, provincia de Río Negro, Argentina.

(Sobre las reglas del juego de pensar)

A: M., hoy vas a tener que hacer algo especial... Vamos a empezar... ¿Quién recuerda las reglas del juego?

* LISPECTOR, C. (2008). “Revelación de un mundo”, 4ª edición, Adriana Hidalgo, Buenos Aires, p.11.

el tiempo del filosofar en la escuela: infancia y juego del pensar

-Varios: ¡YO!

-Mg: Vamos a pensar juntos.

-A: M., vos te vas a encargar de dar el micrófono... Bueno, dáselo a Mg.

-Mg: Que cuando uno habla todos escuchan y nadie interrumpe.

-A: ¿Cuál es la otra?

-L.: Pensar...

-A: Ese es el juego...

Hasta ahora, entonces, se trata de "juegos mixtos", que remiten

... a otro tipo de actividad, el trabajo o la moral de la que son la caricatura o la contrapartida, pero como elementos integran también en un nuevo orden [...] el juego sólo es tomado explícitamente como modelo en la medida en que el mismo tiene modelos implícitos que no son juegos: modelo moral del Bien o de lo Mejor, modelo económico de las causas y de los efectos, de los medios y de los fines (Deleuze, 1994, pp. 78-79).

¿Qué hacer, entonces? Cuando percibimos que al tomar la palabra, el niño se detiene y se sumerge en el pensar, buscando colocar una palabra, su habla, que contribuye a saber más de lo que no sabe, de lo que no se sabe, notamos un cambio en la dimensión del tiempo. Un tiempo que no se corresponde ni con el que disponemos en la sesión, ni con el que se trabaja en la escuela. Es el tiempo necesario para expresar el pensamiento propio, con la palabra propia, la cual, como dice M. López (2008):

Una palabra propia es precisamente lo contrario del cliché. La palabra propia expresa una fuerza que la atraviesa y le imprime una marca de autenticidad. Ella es propia porque está llena de sentido no porque seamos sus dueños. En realidad, es ella la que nos toma. Somos nosotros los que obtenemos nuestra verdad de ella y no al contrario. La verdad es una pasión, un padecimiento, no una propiedad de quien habla. La palabra propia no es la propiedad de un sujeto, ella es más bien subjetivante. Es ella la que nos convierte en lo que somos, la que nos modifica y nos permite ser otros

(¿Por qué digo que alguien es mi amigo?)

A: Bueno, Il...

Il.: Yo tengo dos amigos... porque los conozco desde el jardín...

A: Esa es una forma de decir qué es un amigo, porque es alguien que conozco desde hace mucho tiempo, pero si yo conozco a alguien mañana y digo que es mi amigo, ¿por qué lo digo, por qué lo llamo amigo...?

Em.: Porque jugamos juntos...

A: Está bien, eso ya lo sabemos, pero vos cuando ves a tu amigo, ¿qué te pasa... qué te pasa adentro?

Otro: Estás contento...

Em.: Mi mejor amigo es Mt., porque hace algo que me hace reír no me peleo nunca...

A: Muy bien, eso está bien, un amigo me hace reír, lo paso bien con él... ¿Con un amigo se puede llorar?

Un chico: No...

A: ¿Por qué no?

Cm.: No, porque es un amigo... Porque estoy contento con mi amigo, tengo con quien comentar, con quien jugar...

Deleuze propone:

[...] hay que imaginar otros principios, incluso inaplicables en apariencia, donde el juego se vuelva puro. 1º) No hay reglas preexistentes; cada tirada inventa sus reglas, lleva en sí su propia regla. 2º) En lugar de dividir el azar en un número de tiradas realmente distintas, el conjunto de tiradas afirma todo el azar y no deja de ramificarlo en cada tirada. 3º) Las tiradas no son pues, en realidad, numéricamente distintas. Son cualitativamente distintas, pero todas son las formas cualitativas de un solo y mismo tirar, ontológicamente uno. Cada tirada es en sí misma una serie, pero en un tiempo más pequeño que el mínimo de tiempo continuo pensable; a este mínimo serial le corresponde una distribución de singularidades. [...] Pero el conjunto de tiradas está comprendido en el punto aleatorio, único tirar que no cesa de desplazarse a través de todas las series, en un tiempo más grande que el máximo de tiempo continuo pensable. [...] Cada tirada opera una distribución de singularidades, constelación [...]: distribución nómada y no sedentaria, en el que cada sistema de singularidades comunica y resuena con los otros, a la vez implicado por los otros e implicándolos en el tirar mayor. Es el juego de los problemas y de la pregunta, y no de lo categórico y lo hipotético. 4º) [...] El juego ideal del que hablamos no puede ser realizado por un hombre o por un dios. Sólo puede ser pensado, y además pensado como sin sentido. Pero precisamente es la realidad del pensamiento mismo. Es el inconsciente del pensamiento puro. Es cada pensamiento que forma una serie en un tiempo más pequeño que el mínimo de tiempo continuo conscientemente pensable. [...] Es, pues, el juego reservado al pensamiento y al arte, donde ya no hay sino

victorias para los que han sabido jugar, es decir, afirmar y ramificar el azar, en lugar de dividirlo para dominarlo, para apostar, para ganar (Deleuze, 1994, pp.-79-80, subrayados del autor).

Es este el juego que deseáramos poder jugar con los niños, más allá de las dificultades que le oponen nuestras estructuras de pensamiento “normales” y el acontecer cotidiano de la actividad escolarizada.

El tiempo en el juego del pensar, del filosofar, no es infinito, sino infinitamente subdividido en los instantes que lo integran. Es el tiempo del Aión. El tiempo del instante, del acontecimiento. El tiempo ilimitado en que se divide el presente (“*cada presente se divide en pasado y en futuro hasta el infinito*”). Es el tiempo ilimitado que se extiende desde un punto inicial en pura línea recta de forma vacía. Una línea recta que intersecta de manera infinita a la línea de tiempo cronológica.

(Se trata de discutir sobre el cuento de G. Rodari, “El perro que no sabía ladrar” que tiene tres finales posibles. Empezamos a debatir sobre lo que es aprender).

A: ¿Por qué el perro no sabía ladrar, Cm.?

Cm.: Porque venía de otro lado y en ese otro lado, los perros no sabían ladrar...

A: ¿Por qué no sabían ladrar los perros en ese lado?

Cm.: Y... porque... era un lugar diferente... ¿entendés?

A: Sí, todos los lugares son diferentes, pero... si hay un niño en Catamarca, ¿no habla?

Ag.: Sí, pero en otro idioma...

A: Puede ser, pero habla igual... A ver, ¿el perro podía aprender cualquier cosa...?

Mg.:

A: ¿Ustedes pueden aprender cualquier cosa? (Nooo) ¿No? ¿Alguien pensó si nosotros podemos aprender cualquier cosa y qué necesitamos para eso?

L: Tan rápido no... Pero sí... Alguien que nos enseñe...

Un chico: Alguien que sepa

Otro: Que nos enseñe...

A: Muy bien, y cómo se yo que vos aprendiste, ¿cómo hace M. para saber si ustedes aprendieron?

L: ... porque yo lo aprendo...

A: Sí, ¿pero cómo sé yo...

L: Porque te lo digo.

Clarice Lispector (2008: 10) nos habla del juego de pensar:

El arte de pensar sin riesgos. Si no fuese por los caminos de emoción adonde el pensamiento conduce, el pensar ya se habría catalogado como uno de los modos de divertirse. [...] Bueno, pero, en cuanto al pensar como diversión, la ausencia de riesgos lo pone al alcance de todos. Algún riesgo existe, es claro. Se juega y se puede salir con el corazón ensombrecido. Pero, por lo general, si se toman los recaudos intuitivos, no hay peligro.

(Las razones para enojarse con los hermanos, con los padres, con los amigos)

A: Bueno, les voy a leer el primer cuento que se llama "Hermanita", y esto lo cuenta Nicolás... de su hermanita Malena. Después vamos a comentar qué nos pareció. (Se lee el cuento). ¿Les gustó? ¿Qué decís, Cm.?, vos que vas a tener... ¿qué: hermanito o hermanita...?

Cm.: Hermanita...por ahora no me va a molestar... porque duerme, come y caga...

Ct.: Y llora, llora, llora...

Cm.: A mí me hacen enojar muchas cosas... pero no me las acuerdo... Ah, sí, cuando viste, un amigo te invita a su casa a jugar y hay otro, porque cuando uno está con un amigo y viene otro, entonces él juega con el otro... Bueno, no me enojó tanto, pero me pongo algo triste, algo parecido... Entonces, agarro y me voy a mi casa, no me voy a quedar ahí...

A: ¿A alguien le ha pasado algo parecido?

Mt.: Mn. me hace lo mismo... Me molesta que haya otro nene...

A: ¿Por qué?

Mt.: Porque me empiezan a pelear...

A: ¿Por qué pasará eso...? ¿Se puede estar solamente con uno, no con 2 ni 3 ni 4... Y en el cumpleaños...?

Mg.: A mí tampoco me gusta que me inviten y no juegan conmigo...

A: Y uno se siente como triste, dice Cm...

Cm.: Como que tenés toda la culpa...

Mg.: Sí, porque te empiezan a pelear, porque no juegan contigo...

A: ¿Y cómo se llamará ese sentimiento...? Una mezcla de estar enojado con tristeza... A ver si saben...

Varios: Celoso....

A: ¿Con quién más nos puede pasar...?

Una: Con el papá

Otro: Con la mamá...

Cm.: Puede ser con los hermanitos, porque parece que los quieren más, pero no es así... a mí me da lo mismo...

A: ¿Qué te da lo mismo?

Cm.: Que dentro de dos meses o cuatro recién me va a empezar a agarrar las cosas... Todavía no...

L: (inaudible)... y me enojo y me paro de la mesa y me iría a mi casa y haría todo lo que quiero...

Ct.: A mí también me pasa lo mismo, cuando mis amigas me dejan afuera del juego.

Em.: Mi hermano, cuando me molesta, le pego y me sigue molestando...

A: Ah, pero el otro día dijiste que cuando te enojas, te ponés como loco y gritás y pegás y...

Ct.: Y se pone colorado...

A: Como un bicho colorado...

Otro: Y muerde...

Em.: Y me tiro al piso...

A: ¿Vos crees que así resolvemos el problema? A lo mejor tenés derecho a estar enojado, pero ¿así lo resolvés...?

Cm.: Porque si hablás, es como que te olvidás, se te va la locura, la bronca...

M.: Muchas veces veo al otro agarrando al compañero por los cachetes y apretándolo fuerte y no se anima a decirle basta, se enoja, pero no dice nada, no dice lo que le pasa... Esas cosas enojan, pero no se animan a decirlas... Porque hay que saber parar, porque el otro para que no lo saquen del juego, se aguanta y no dice nada...

A: ¿Puedo darles una tarea chiquita? Piensen en las cosas que me enojan, las escriben y piensen qué podría hacer yo para que esas cosas no me enojen... Lo piensan y lo escriben...

Cm.: Vos antes que pegarle, lo tenés que pensar. Ponele que yo ahora tengo ganas de pegarle a alguien, a Mg. y primero tengo que pensar si me gusta que me peguen y si no me gusta que me peguen, al compañero tampoco le va a gustar... A veces pasan cosas que uno no espera, una vez uno me quiso pegar y yo me empecé a reír y entonces...

A.: Nada más. Y qué hacés cuando te enojás, qué podés hacer cuando te enojas... ¿Por qué te enojás cuando tu papá te reta? Te enojás con ellos o te enojás con vos?

Ct.: Con ellos...

Mu: Yo pienso que cuando nos enojamos, nos peleamos, nos pegamos...

Cm.: Me enojo con mi papá... Que me pongan apodos que no me gustan...

Ll.: Cuando alguien me tira del pelo y también cuando mis papás me retan...

Mr.: Cuando gritan, cuando corren y me empujan, cuando me pelean, cuando... dicen malas palabras...

¿Cómo, entonces, convertir al juego “normal” en un juego más cercano al ideal? Quizás sería necesario crear, por el momento, un intervalo, un entre-tiempo en la cronología implacable de la escuela, capaz de propiciar el acontecimiento:

[...] alborotos, torbellinos, neblinas, en fin, confusiones y desorientaciones temporales, determinadas por todo aquello que no puede ser ordenado y sujetado a la idea del tiempo original, el tiempo original de lo nuestro que,

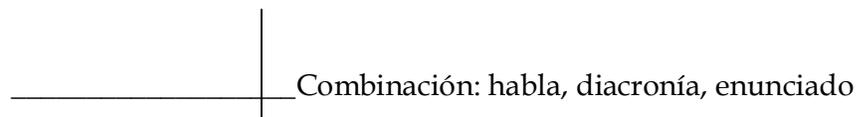
en su superficie parece ignorar y desconocer todo aquello que excede ese tiempo (Skliar, 2007, p. 90).

Dice Agamben que infancia y lenguaje se vinculan estrechamente, siendo la infancia el origen del lenguaje y el lenguaje el origen de la infancia. Y que esa experiencia “muda”, es la experiencia de un nuevo nacimiento: un punto de fractura en la oposición entre “lo diacrónico y lo sincrónico, lo histórico y lo estructural, donde sea posible captar [...] la unidad-diferencia entre invención y don, humano y no humano, habla e infancia” (Agamben, 2003, p. 68). El origen del lenguaje es algo, entonces, que no deja de acaecer, “no cesa de escribirse”, diría Lacan. Tampoco la infancia deja de ocurrir:

Como infancia del hombre, la experiencia es la mera diferencia entre lo humano y lo lingüístico. Que el hombre no sea desde siempre hablante, que haya sido y sea todavía in-fante, eso es la experiencia (Ibid, p. 70).

Pero cuando el sujeto niño aprende a decir “yo”, se instaura la escisión entre lengua y habla o discurso, lo que va a caracterizar y diferenciar al lenguaje humano. Tal como lo señala Jakobson, en los ejes del lenguaje se van ubicando las polaridades:

Selección: lengua, sincronía, enunciación



Lo que distingue al hombre de los demás seres vivos no es la lengua en general [...] sino la escisión entre lengua y habla, entre lo semiótico y lo semántico (en el sentido de Benveniste), entre sistema de signos y discurso [...] la naturaleza del hombre está escindida de manera original, porque la infancia introduce en ella la discontinuidad y la diferencia entre lengua y discurso (Ibid, p.71).

Entonces, la infancia también se coloca en el eje de la selección, de la interrupción, del nacimiento de un pensamiento que atraviesa al flujo diacrónico de lo instituido. La infancia como hiato de la experiencia, como

momento intenso e inefable de algo que nace. “La infancia, la experiencia trascendental de la diferencia entre lengua y habla, le abre por primera vez a la historia su espacio” (p. 73).

No perdemos el hilo, el tiempo sigue siendo lo nodal; mejor dicho, los tiempos. Y por eso, nos adentramos en el análisis del juego-juguete y su vinculación con el tiempo calendario, con los ritos y los mitos, con lo sagrado y lo humano, de acuerdo a la lectura que de Lévi-Strauss, hace Agamben. Es así como considera que los ritos fijan y estructuran el calendario cronológico y su repetición sucesiva de acciones y resultados, mientras que el juego –la interrupción de ese Chronos-, lo altera y hasta lo destruye. Aún cuando el juego pueda tener su origen en lo sagrado, se trata de una relación invertida con esa esfera, de un “sagrado invertido”. Según Benveniste, el mito enuncia la historia y el rito la reproduce. En el juego, se anula, se olvida el mito en las acciones y se conserva solamente el rito, donde los elementos aparecen invertidos. Contrariamente, en el juego de palabras (*jocus*) se conserva el mito, sin que le corresponda ningún rito, por lo tanto se trata de un juego puro, “ideal”. “Al jugar, el hombre se desprende del tiempo sagrado y “lo olvida” en el tiempo humano” (Ibid, p.101).

(El nombre propio y la identidad)

Il.: Mi nombre significa Sol en griego... Me lo puso mi mamá que estuvo en un país que no me acuerdo, y no le dejaban ponerme Ilios sino Helio, pero ella no quiso así quedó Ilios...

A: Ilios significa Sol en griego y Antú, ¿qué significa...? Sol... en mapuche...

Ll.: Luciana viene de luz...

A: M. va a leer una historia sobre una nena y después vamos a responder algunas preguntas... Escuchen... (Lee la historia de Lis sobre el cambio de nombre). A ver, si yo me cambio el nombre o cada quien se lo cambia... ¿sería otra persona o sería la misma...?

Un chico: Sería la misma persona... Me gusta mi nombre...

P: No, sería el mismo, porque si te cambian el nombre, no te hacen otro...

G: No, no sería diferente.

R: No, nada te cambia... Me gustaría llamarme Antonella, como mi mamá quería, pero no la dejaron...

Mx.: Cambiaría, porque mi mamá me quería poner Camilo, pero me gusta Maxi...

Il.: No, sería la misma persona pero con otro nombre... Me gusta mi nombre...

A: La persona, ¿por qué sigue siendo la misma, aunque se llame diferente?

Un chico: por la cara, por la ropa, por el pelo, por los ojos, por la boca... De cómo está el cuerpo.

M: Si alguien les hubiera cambiado el nombre de bebés, cuando eran bebés, ¿serían diferentes?

Varios: Nooo

Un chico: Porque vos no sabés que te cambiaron el nombre...

Pero el tiempo del juego adquiere condiciones aún más específicas:

[...] no parecerá irrelevante que un fragmento de Heráclito –o sea en los orígenes del pensamiento europeo- Aión, el tiempo en su carácter originario, figure como ‘un niño que juega a los dados’ y se defina la dimensión abierta por ese juego como ‘reino de un niño’. (Este es el juego puro, ideal del que habla Deleuze, el juego del pensar).

[...] Junto con aión, la lengua griega posee también para designar al tiempo el término chrónos, que indica una duración objetiva, una cantidad mensurable y continua de tiempo. En un célebre pasaje del Timeo, Platón presenta la relación entre chrónos y aión como una relación entre copia y modelo, entre tiempo cíclico medido por el movimiento de los astros y temporalidad inmóvil y sincrónica (Ibid, pp. 105-106).

Por eso, en el ritual del juego, el tiempo es otro, aquel propio del Aión, de la intensidad, que tiende a transformar las estructuras finitas en acontecimientos infinitos.

Y si el juego es uno de “pensar todos juntos”, la intensidad es mayor y contrasta de manera evidente, con la superficialidad de un tiempo cronológico donde se yuxtaponen normalmente las acciones escolares. Por eso también, las efemérides, los actos escolares, todavía hoy, aún cuando ya no queda casi nada del contenido de los mitos fundacionales, convertidos en simples ritos que escalonan y escinden el calendario escolar, suscitan jolgorio y diversión en nuestras escuelas. Por lo menos, introducen la interrupción, pero no trascienden en acontecimientos. En nuestro juego, a veces, pocas, sí podemos ser sorprendidas por lo que –de repente- pasa...

(Después de leer el cuento “El Emperador Porquesí”)

A: ¿Cómo daba la orden? ¿Cómo se llamaba el emperador?

Cm.: Porquesí...

A: El daba las órdenes porque sí... A ver L.

L: Porquesí era malo, a toda la gente le hacía cortar sus raíces... para sacarle la fruta, las risas, él la quería toda para hacer dulces...

Ml: El emperador lo quería todo, hasta que en un momento se cansaron de sus órdenes y trataron de reírse, pero el dulce le salió salado...

G: El emperador quería la fruta para hacer dulce... lo quería porque sí...

M: Me quedé pensando en eso de arrancar de raíz... ¿por qué querría arrancar los árboles de raíz?

Ml: Para tenerlos en su casa...

Cm.: Porque si los árboles tienen las raíces cortadas están muertos... Él quería los árboles no porque son lindos, sino por los frutos... Es como si yo dijera que soy amigo de vos porque me das caramelo, no porque seas bueno...

M: También, pero ¿qué pasa si al árbol lo sacan de raíz de un lugar?... Sigue viviendo, pero ¿dónde...?

Uno: En el aire...

Otro: En otro lugar...

L: Él quería los árboles solamente para sacarle las frutas...

A: Después no los cuidó más y se secaron, se murieron.

Cm.: Y al tipo que se los cortaron, se los sacaron, se quedó con la casa y sin árboles...

A: ¿Qué tiene que ver este emperador Porquesí, con el juego de pensar juntos, qué se imaginan, por qué traje yo este cuento para leerles?

Uno: Porque te gustó...

A: Sí, pero no solo por eso. A ver, acuérdense que cuando comenzamos a jugar el año pasado, decíamos que teníamos que buscar razones... que había respuestas que no nos gustan... ¿Se acuerdan cuáles son?

Cm: Las respuestas que no nos gustan son las que empiezan con NO...

A: Y si yo te pregunto, por qué...

Cm.: Él contesta porque sí, porque yo quiero...

A: O por que no, porque no quiero... ¿Y eso es una buena razón?

Camilo: No. Porque hay respuestas que son negativas, pero no se puede decir así, porque no, porque no quiero, se puede decir de otra manera...

L: A veces me pasa que yo quiero comprarme un libro y mi mamá me dice que no, y yo pregunto por qué no, y ella me contesta porque no tiene plata... Pero yo veo que ella compra otras cosas o sea que tiene plata y entonces le pregunto por qué no me lo quiere comprar, y me dice porque sale muy caro...

Pasa que las chicas y los chicos están más grandes, pero también que sus pensamientos se complican, se ramifican, se encuentran unos con otros. Pasa que se comienza a pensar, no solamente en nosotros, sino en la conducta y las características de los otros, de los pares, de la familia. Pasa que... ¿habrán comenzado a “domesticarse”? ¿No podremos evitarlo? Pareciera que no. Dice

Clarice Lispector (2008: 185):

¿Cómo conocer alguna vez a un niño? Para conocerlo tengo que esperar a que se deteriore, y recién entonces estará a mi alcance. Allá está él, un punto en el infinito. Nadie conocerá su hoy. Ni él mismo. [...] No sé cómo dibujar al niño. Sé que es imposible dibujarlo con carbonilla, pues hasta la pluma mancha el papel más allá de la finísima línea de extrema actualidad en la que él vive. Un día lo domesticaremos como humano y podremos dibujarlo. Pues así hicimos con nosotros y con Dios. El propio niño ayudará a su domesticación: es esforzado y coopera. Cooperar sin saber que esa ayuda que le pedimos es para su autosacrificio

Entonces: ¿tienen razón nuestros niños cuando declaran que ser libre es que nadie les diga lo que tienen que hacer, ni siquiera cuando se trata de una recomendación adulta tendiente a protegerlos? Confesamos que estamos tan deterioradas, al decir de Lispector, que nos cuesta mucho aceptarlo.

(Cuándo y cómo somos libres)

Ll.: (Lee) "Somos libres si nadie nos dice cómo vivir" ... Yo elegí este ejemplo porque es el que me pareció mejor.

A: ¿Por qué te pareció mejor?

Ll.: ...Me pareció mejor...

A: ¿Mejor para qué?

Ll.: Ay, no sé, no me sale

A: Pensalo un poquito... Te pareció mejor por qué...

Ll.: ... Y que... no sé... (ríe nerviosa)...

A: ¿Vos pensás que para ser libre nadie nos tiene que decir cómo vivir? ¿Nadie te tiene que decir cómo venir a la escuela, cómo vestirse si hace frío?

Ll.: Sí... sí...

A: Si alguien te dice, tené cuidado Ll., fijate por donde vas porque te podés caer... ¿vos no te sentís libre?

Ll.: No.

A: ¿Por qué?

Ll.: Porque me están diciendo que no haga algo.

A: ¿Qué dicen los demás? Antes de pasar al otro turno... ¿Están de acuerdo con lo que dice Ll.?

Varios: Síiii...

A: ¿Todos están de acuerdo con eso?

Más: Síiii...

Li.: Si uno nace libre... es mucho mejor ser libre que con otra persona que te está diciendo no, que tenés que ir a la escuela vestido con zapatillas nuevas y las viejas que están cómodas y a vos te gustan las viejas... ¿Puede ser así?

A: Puede ser así. ¿Siempre nos dicen algo que atenta contra, que va contra mi libertad?

Il.: ... No sé...

Cm.: Yo pienso que lo que decía Il., sería al revés, porque si cada uno hace lo que quiere en la familia... bueno... yo te tiro al suelo porque quiero...

A: No solamente en la familia... Acá, si cada quien hace lo que quiere, qué pasa...

Cm.: Se arma un alboroto...

A: ¿Y cuál es la frase con la que te identificaste, Cm...?

Cm.: A mi me gusta la que dice que somos libres cuando nada obstaculiza lo que queremos hacer, me pareció buena porque es eso lo que yo pensaba. Porque por ejemplo, alguien viene y te dice vos mañana tenés que ir a la escuela y mañana no hay escuela... y no, tenés que ir igual... Pero también sos libre cuando te dicen no vayas muy rápido por la escalera porque es peligroso. Ahí seguís siendo libre, nada más que el que te dijo eso te está cuidando... Porque si vas muy rápido por la escalera te podés pegar un tortazo tremendo...

Ag.: Yo sé un obstáculo: tu mamá, por ejemplo...

R: (lee con dificultad) Porque quiero ser libre... que nadiieeee...lo mande...

Ag. dos: Que nadie me dice cómo vivir...

Em: Estoy pensando...

(Silencio)

Mt.: (lee con dificultad) Que nadie me rete... si nadie me manda... si puedo jugar...

L: Me identifico con la dos (somos libres si hacemos y vivimos de acuerdo con nuestras reglas), porque yo (lee con dificultad)... vivo tranquilo sin que nadie me mande y puedo elegir qué hacer...

Ag. uno: Hacer pis afuera...

A: ¿Por qué podés hacer pis afuera?

Ag.: Porque nadie me ve... Yo me escondo detrás de un arbolito que hay en el patio de mi casa... También soy libre si puedo andar en bolitas...

Em.: ¡Tengo una, tengo una! También ser libre es andar en bici por la calle en bolas...

A: ¿Y si hace mucho frío?

Un chico: se le congelan las bolas...

L: se le congela el pis...

(Causas del miedo y de la angustia)

Cm.: A mí es muy raro lo que me pasa, porque me da miedo mi propia imaginación.

A: Eso es muy interesante, a ver contanos un poquito.

Cm.: Bueno, por ejemplo, estoy en mi pieza me estoy durmiendo y veo una sombra, que puede ser el gato, pero yo pienso que es un hombre con un machete que me quiere asesinar.

A: ¿Por qué alguien puede querer asesinarte?

Camilo: Porque veo películas feas...

A: Porque ves películas feas, pero, ¿a qué más le tenés miedo, Cm.?

Cm.: (lee con dificultad) a la muerte...(inaudible)

M: Él contestó las dos cosas, el miedo a la muerte y le da angustia cuando no lo dejan hacer algo y se lo dicen con “mala onda”.

A: A ver chicos, esto es interesante. Cm. plantea que le da miedo la muerte. ¿Están de acuerdo con eso?

Varios: Síii

A: ¿A todos? A ver Mr.

Mr.: Me gusta despertarme y ver que no es verdad... Soñar que estaba muerto y que no es verdad...

A: ¿A alguien más le ha pasado eso? A Ml., a Ag., a L...

L: A mí todo el tiempo... A mí no me da miedo la muerte porque es como que te dormís y no tenés que levantarte para ir a la escuela, podés descansar... ¡¡mil días!!

A: ¡Ah!, mirá vos, están de acuerdo con la teoría de L...

Il.: Está bueno descansar...

A: ¿Pero para siempre?

Varios: Síii.

Ag.: La muerte es la peor... Porque de repente, es como si alguien te engañara, como si alguien te pusiera un cuchillo, pero no es sangre...

Nos dice Lispector en el mismo texto: “Madre es: no morir. Y su seguridad (la del niño) es saber que tiene un mundo para traicionar y vender, y que lo venderá” (p.187).

¿Aprenderá a venderlo a través del juego?

Si nos preguntamos como Nietzsche:

¿qué es capaz de hacer el niño que ni siquiera el león ha podido hacerlo? [...] capaz de crear [...] el niño es inocencia y olvido, un nuevo comienzo, un juego, una rueda que se mueve por sí misma, un primer movimiento, un santo decir ¡sí!... (Nietzsche,1951, p. 20).

En ese *juego del crear*, en esa voluntad en el niño, el espíritu se transforma y retirándose del mundo, conquista *su* mundo. El niño que jugando crea y ríe en ese destruir y construir, transmuta lo pesado en ligero, el sufrimiento en alegría. Así lo expresan las chicas y los chicos en el jardín de la ciudad de San Carlos de Bariloche, provincia de Río Negro, Argentina, sala de 4 años:

(...) L: Cuando ustedes habían visto esta imagen de la escultura de *El pensador* habían dicho - *está aburrido* y cuando les pregunté por qué está aburrido Z. dijo - *por que cuando te ponen a pensar en un rincón te aburrís*. Ahora yo les hago una pregunta

J: Porque los grandes no se portan nunca mal.

L: No sé, eso hay que discutirlo. Dice J. que cuando está aburrido en su casa se pone a pensar y se le ocurre una idea. Ahora digo yo ¿ustedes siempre piensan cuando están aburridos o piensan en otros momentos del día?

Vl: En otros momentos del día y cuando estás aburrido.

L: Por ejemplo ¿pueden estar jugando y al mismo tiempo pensar?

Todos: ¡No!

L: ¿Por qué? ¿Qué es pensar?

Ct H: Es pensar en otra cosa, pero otra cosa que no sea la misma que estás haciendo.

Lc: ¿Sabés lo que pienso en mi casa? Mi mamá estaba barriendo y pensé en algo que le dije a la J, que podemos hacer pinturas con los juguetes, los podemos pintar...

L: A Lc. se le ocurrió una idea, pensó una idea ¿cuando te pusiste a pensar esa idea pensaste porque estabas aburrido o porque se te ocurrió?

Lc: Porque se me ocurrió.

L: Porque se le ocurrió ¿será entonces, siempre pensar es aburrido?

Todos: ¡No!

L. Si yo me pongo a pensar: qué hambre que tengo, que ganas de comer un heladito, me lo imagino de chocolate y frutilla Uhhh... Cuando salga de acá voy a compararme un helado, estoy pensando y ¿estoy aburrída?

Todos: ¡No!

L: Estas contenta

L: Entonces, ¿se podrá pensar y estar contento al mismo tiempo?

Todos: ¡Si!

Jugar/crear/pensar.

Es esa irrupción de lo imprevisto, de lo creado, de lo acontecido, lo que *da a pensar*. En aquello que exige pensar como un pensamiento nuevo, con nuevo lenguaje, en aquello que nos pasa, que no nos deja igual que antes.

Jugar/crear/pensar/vivir.

La vida sería la fuerza activa del pensamiento, pero el pensamiento el poder afirmativo de la vida. Ambos irían en el mismo sentido arrastrándose uno a otro y barriendo los límites, paso a paso en el esfuerzo de una creación inaudita. Pensar significaría: descubrir, inventar nuevas posibilidades de vida. (Deleuze, 2002:142-143).

Y en ese juego del crear también la risa afirma la vida, da el "sí".

Infancia/jugar/crear/pensar/vivir.

Infancia: condición de rupturas, experiencia y sentido de transformaciones. Infancia del continuo nacer, en la novedad de cada

nacimiento, en el carácter único y a la vez múltiple, de cada acontecimiento. Ruptura con la repetición de lo mismo, introducción de algo que altera el mundo, como lo señala Lyotard (1997). Lejana de imágenes de debilidad, fragilidad, imposibilidad, de etapa a superar: la infancia es potencia y fuerza. Infancia, discontinuidad del pensamiento por venir. Sentido y territorio de la experiencia, es condición de posibilidad de la existencia humana según afirma Agamben (2003). La ausencia de voz (sin habla) de los que nacen, ya no carencia, sino su propia condición.

(Analizando las expresiones de los rostros en imágenes)

L: - Yo les pregunto, ¿este abuelo que está contento tiene los ojos así, como un poco abiertos, un poco cerrados, éste nene cómo pone los ojos? *(pide comparar con otra foto de otro rostro con otra expresión)*

Lc: - Bien *abridos*.

J: - Bien abiertos.

Ct H.: - Como una lechuga.

L: - ¿Por qué será?

Lc: - ¿Por qué está feliz?

Z: - Con cara de dulce.

L: ¿Cómo se sentirá este nene?

Lc: - Bien.

Z: - Bien.

Ct H.: - Yo creo que la cara es cara de dulce.

Lc: - ¿Qué tal si inventamos?

L: - ¿Cómo si inventamos? Lc. propone inventar, ¿qué podemos inventar?

Lc: - Que el bebé está con cara de dulce, que le gusta poner cara de dulce.

J: - Capaz que es muy mimoso.

Lc: - Inventé.

L: - Inventaste, sí. Vamos a ponerle que se siente bien. (escribe BIEN) Vamos a ver una más.

J: - Vino la que está sonriendo como mala.

Ct H.: - Es risa de mala.

Vl: - Y yo creo lo mismo que Ct.

L: - Se ríe como malvada habían dicho, ¿no?

Los nenes dicen "Ja, ja, ja".

L: - Esta mujer ustedes habían dicho que se está riendo de mala, de malvada, ¿cómo se estará sintiendo? Piensen bien antes de contestarme.

J: - ¿Cuál es la razón?

Lc: - Debe ser que la señora está así...Ja, ja.

Vl: - Está enojada y mirando como mala.

L: - Tal vez se siente enojada, ¿a alguien se le ocurre otra cosa?

Z: - Que tal vez es mala.

Lc: - O tal vez los va a matar a todos.

el tiempo del filosofar en la escuela: infancia y juego del pensar

J: - O tal vez es una bruja porque yo tengo un cuento de brujas que dice que las brujas hacen un hechizo para matar a los nenes y los ponen en una parrilla.

L: - Pensemos qué estará sintiendo esta mujer, ¿qué había dicho VI, que estaba...?

VI: - Que estaba enojada y riendo como mala.

En el juego habilitamos "lo otro", lo ilógico, lo loco, lo distinto como forma propia del pensar y del vivir. En el habitar la infancia, dice M.A. González, apostamos a la creatividad, la invención, la ficcionalización de lo terrible y la simbolización de lo insoportable. (2007).

Y en el pensar nos vamos con Juarroz (1986):

Pensar es una incomprensible insistencia, algo así como alargar el perfume de la rosa o perforar agujeros de luz en un costado de tinieblas.

Y es también trasbordar algo en insensata maniobra desde un barco inmoviblemente hundido a una navegación sin barco...

Queremos creer que todo esto que nos pasó entre los años 2007 y 2009, no es fruto del azar, ni de contingencias particulares. Provocamos el espacio y las experiencias, más allá de la imposibilidad de producir el acontecimiento. Por ello, nos hemos propuesto ampliar nuestra "intervención" y extender las posibilidades de crear los espacios y tiempos del filosofar en las escuelas de la Patagonia argentina. En eso estamos.

Bibliografía:

AGAMBEN, Giorgio (2003). "Infancia e historia. Ensayo sobre la destrucción de la experiencia" y "El país de los juguetes, Reflexiones sobre la historia y el juego", en *Infancia e historia*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.

DELEUZE, Gilles (1994). "Décima serie. Del juego ideal", en *Lógica del Sentido*, Paidós, reimpresión, Barcelona.

DELEUZE, G; y GUATTARI, F; (1995) *¿Qué es la filosofía?*, Anagrama, Barcelona.

- DELEUZE, G. (2002) *Nietzsche y la filosofía*, Anagrama, Barcelona.
- GONZÁLEZ, M. A. (2007) *Los niños: soñadores de palabras* (Un trabajo sobre la actuación verbal) - Curso: Infancias y adolescencias: interrogaciones entre saberes y prácticas. CEM/ Punto Seguido. Bs As.
- JUARROZ, R (1986); *Novena Poesía Vertical. Décima Poesía Vertical*, Ediciones Carlos Lohlé. Poema 8. Buenos Aires.
- LISPECTOR, Clarice (2008) "Jugar a pensar" y "Niño dibujado con pluma", en *Revelación de un mundo*, Adriana Hidalgo, 4ª edición, Buenos Aires.
- LÓPEZ, M. (2008). *Acontecimiento y experiencia en el trabajo filosófico con niños*.
Novedades Educativas, Buenos Aires.
- LYOTARD, J. F. (1997) *Lecturas de infancia*. Eudeba, Buenos Aires
- NIETZSCHE, F. (1951) *Así hablaba Zarathustra*. Tomo VII, Obras completas, Aguilar, 3ª edición, Buenos Aires.
- SKLIAR, Carlos. (2007) "La educación (que es) del otro", Novedades Educativas, Buenos Aires.
- _____. (2006) Seminario de San Carlos de Bariloche, noviembre, inédito.

Recibido em: 23/11/2009

Aceito em: 27/12/2009