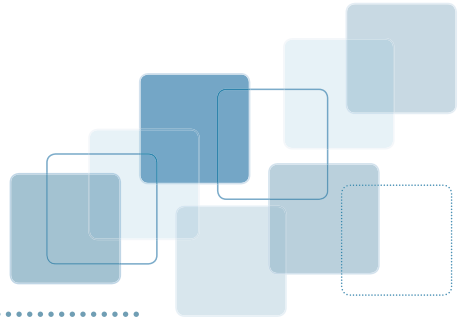




Ilustración 13. Luis Eduardo observó en la página principal de *El Espectador* una fotografía del partido de fútbol jugado la noche anterior en el Estadio El Campín entre Santafé y Millonarios. Era un primer plano, la figura del árbitro central se erguía como un suntuoso obelisco opacando la imagen de algunos jugadores de ambas escuadras. A penas si se lograba atisbar las siluetas de los jugadores y solo los colores azul y rojo daban cuenta a qué equipo correspondía cada una de ellas.



XIII

EL CLÁSICO ENTRE SANTAFÉ Y MILLONARIOS

Al día siguiente, en *Café con Directivas*, Luis Eduardo observó en la página principal de *El Espectador* una fotografía del partido de fútbol jugado la noche anterior en el Estadio El Campín entre Santafé y Millonarios. Era un primer plano, la figura del árbitro central se erguía como un suntuoso obelisco opacando la imagen de algunos jugadores de ambas escuadras. A penas si se lograba atisbar las siluetas de los jugadores y solo los colores azul y rojo daban cuenta a qué equipo correspondía cada una de ellas.

—El clásico fue muy malo —dijo mientras señalaba la imagen.

—Padre, ¿de qué habla? —agregó Dilia. Solo segundos atrás se había sentado al lado del fraile, por lo que le fue difícil comprender la aseveración de Luis Eduardo.

—El partido de fútbol entre Santafé y Millonarios...

—¿No sabía que le gustaba el fútbol?

—¿Gustarme? ¡Noo!

—Entonces, ¿cómo sabe que el partido estuvo malo?

—Mire la fotografía —señaló la imagen con su dedo.

—No veo nada. ¿Qué quiere que vea?

—En un partido de fútbol, tan esperado por los capitalinos, la primera plana del periódico local del día siguiente muestra la imagen del árbitro, el juego tuvo que ser muy malo. En el fútbol, son los jugadores de los equipos los que se enfrentan a las verdaderas figuras, no el central de la contienda.

—¡Veo!

—Así sucede en la escuela. Cuando el profesor sobresale en detrimento de sus estudiantes, este no es tan bueno como aquellos. El buen maestro —creían Sócrates y Confucio— es aquel que logra reconocer la superioridad de sus discípulos. El maestro tiene que hacerse innecesario para sus estudiantes, solo así reconocerá que su labor está cumplida. Pero cuando los estudiantes aún le piden consentimiento para actuar o se equivocan y hay que reprenderlos, el maestro no se ha vuelto trascendental.

—¿Para hacernos trascendentales tenemos que volvernos invisibles?

—¡Así es! Nuestros estudiantes están destinados a ver lo que nosotros nunca podremos ver. Esa es la razón de la educación. Hacerlos libres, que descubran océanos, que nos superen. Pero si siempre necesitan de nuestra presencia para decirles lo que deben o no deben hacer, nunca serán libres.

Un llamado a la oración acabó con la conversación entre Dilia y Luis Eduardo. Tiempo después se encontraron con los investigadores, Rubén Darío y Carlos Ariel.

—Traigo los relatos de algunos estudiantes de noveno grado —dijo Armando. Felipe, nos dice:

A la hora de la salida cojo todas mis cosas, me aseguro que no quede nada en la parrilla del asiento y me salgo del salón, rumbo a la salida

donde mi papá me recoge (sí, también me recoge todos los días) y me quedo dormido hasta llegar a la casa, donde saludo a mi mamá que llega unos minutos antes del trabajo y empiezo a joder a mi gato de nuevo, hasta que sucede lo mismo de la mañana. Descanso una hora, me pongo a jugar *Assassins Creed 3* (juego de aventura, sangre y ambientado durante la guerra de los patriotas y los casaca rojas en EE. UU. en 1770 más o menos, no me acuerdo bien), hasta que me acuerdo que tengo tareas, si son de importancia las hago, sino las dejo para el día siguiente. Luego, me pego al computador a ver *Anime* hasta la comida, bajo música de ares y la paso a mi celular y me voy a dormir. Los fines de semana normalmente voy donde algún pariente o me voy a San Andresito a comprar películas. Esa es mi rutina.

Tres aspectos por resaltar del relato anterior: los videojuegos, las tareas y la música que se descarga de Internet para luego pasarla al celular. La categoría “videojuego” ya se ha comentado aquí, luego de aparecer en los relatos obtenidos de estudiantes de otros grados. Basta con afirmar, que Felipe, es un *gamer*, apasionado por los video-juegos violentos y sangrientos. No tiene la noción del tiempo, pues cuando dice “no me acuerdo bien”, se refiere a la pérdida de la noción del tiempo. En él como en muchos otros *gamers*, el tiempo no importa. Es irrelevante. Además, cuando afirma que “me pego al computador a ver *Anime*” quiere decir, que la fijación por los dibujos animados de procedencia japonesa aunada a los video-juegos violentos copa mucho tiempo en la vida de Felipe. Creo que una excelente estrategia metodológica para enseñar hoy, la constituyen los video-juegos. Las tareas se han vuelto irrealizables, los video-juegos ocupan la atención de los jóvenes y el abandono por ellas constituye una característica de las nuevas generaciones.

Felipe, afirma: “hasta que me acuerdo que tengo tareas, si son de importancia las hago, sino las dejo para el día siguiente”, dejando entrever que hay tareas que no son importantes para nadie y, si lo son, pueden aguardar hasta mañana. Este relato debe llevarnos a repensar la función de las tareas. Si bien los estudiantes de Primero a Sexto grado –de acuerdo con los relatos aquí expuestos– aún realizan tareas, los

adolescentes cada vez menos lo hacen. La vida de Felipe se mueve entre los video-juegos, los *anime* y descargar música de portales web, para luego grabarla en su dispositivo móvil. Supongo que este joven vive conectado en clases, descansos y en otros momentos. No suficiente con ello, “me voy a San Andresito a comprar películas”. San Andresito, es el otro lugar, el lugar deseado de la ciudad, allí Felipe encuentra lo que necesita para divertirse.

Otro estudiante, afirma:

Luego cada día después de colegio llego a mi casa y almuerzo, miro qué tareas hay para el siguiente día y las hago, luego me conecto mediante el Xbox Live y juego demasiado *Halo 4* ya que acabo de salir y también hablo con mis amigos y hablamos de lo que hayamos hecho ese mismo día y nos ponemos al tanto de todo. El fin de semana empieza cuando hay una reunión o una fiesta de cualquier amigo o amiga, las cuales nunca me las he perdido, ya que con mis amigos tenemos una amistad como hermanos y siempre nos colaboramos en todo lo que siempre necesitamos, cuando estoy con mi hermano me dicen que yo soy el “Pato junior” ya que a mi hermano le dicen Pato, entonces, como él es el mayor yo soy el “Pato junior” y siempre la paso muy bien cuando estoy con él y con el Richar, Chivo, son muy graciosos, usualmente nos reunimos en un bar o en el parque de Toberín, pero si estamos en el parque de Toberín no podemos estar más tarde de las 7:00 ya que siempre están haciendo “limpieza” entonces eso es todo lo que hago, es corto por el motivo de que no me gusta especificar mucho lo que hago (Santiago, Noveno grado).

De nuevo los videojuegos en la vida diaria juvenil se hacen notar. La vida colectiva, la compañía con el otro, crea una relación horizontal entre los jóvenes, rompiendo con la verticalidad descendente que rige la vida de los adultos. El parque, como centro urbano que convoca a la reunión y al “estar juntos”, nuevamente se hace presente como en los relatos anteriores. Sin embargo, en el relato de Santiago, encontramos un

hecho que hasta ahora había pasado inadvertido como es la “limpieza”. La “limpieza” es inseguridad, es violencia y es conflicto. No está tan al margen de la vida de los jóvenes como creemos sus profesores. Es una realidad, que está latente y de la cual hay que protegerse.

Por su parte, Nicolás, también de Noveno grado, cuenta que:

Son las 3 de la tarde, me subo a la ruta, me la paso buscando y mirando niñas, si estoy muy aburrido me pongo a saludar a gente que ni conozco, ya que a veces la ruta se vuelve muy aburrida, llego a mi casa, saludo y me pongo a ver tv, juego Xbox o chateo, más tarde alisto mis libros y el uniforme, pero como cuando hago eso ya es tan tarde no puedo hacer tareas porque tengo que dormir y la dejo para el otro día. Los viernes, normalmente, salgo con el Paisa o con Piña a hacer alguna cosa que programamos en toda la semana y salimos con un plan totalmente diferente, pero se torna bacano porque siempre habrán chicas con quienes podamos salir y así es como hasta las 10:00, pero como vivo tan lejos de ellos me da pereza en algunas ocasiones ir hasta mi casa y me quedo a dormir donde Piña. Los sábados me levanto, le grito a mi mamá que el desayuno y, pues me lo hace, luego me baño voy a donde una ‘amigovia’, la cual no me da sexo ni me lo dará pronto, paso la tarde allí y por la noche me la paso donde amigos, el domingo voy y juego partidos de fútbol en la ESAP.

Las tareas no son prioridad. La vida juvenil tiene otros afanes en los cuales no hay espacio ni tiempo para las tareas que no tienen sentido. El tiempo es para compartir con los amigos, chatear con ellos o jugar Xbox. Pero aparece en lo narrado por Nicolás, un aspecto nuevo, el amor efímero manifestado en la afirmación “voy a donde una ‘amigovia’ la cual no me da sexo ni me lo dará pronto”. El amor ya no es duradero ni siquiera es amor, es la metáfora de las nuevas relaciones entre adolescentes. El amor eterno o el sexo seguro no tienen cabida en la vida actual de los jóvenes.

