

EN JUEGO Letter

Año 1 / N° 2 – Agosto 2003

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones
y toda Persona interesada en el
Juego



Las miradas al juego

por María Regina Öfele*

El juego ha sido (y viene siendo) estudiado desde las disciplinas más diversas, enriqueciendo así las diferentes miradas del mismo fenómeno. Las múltiples miradas al o sobre el juego, nos muestran y demuestran la amplitud del mismo y también su complejidad. Lo que para muchos, a simple vista, es solo una actividad infantil, una ilusión, una diversión perdida quizá en el tiempo, está tornándose cada vez más, para profesionales e investigadores de las más variadas disciplinas, en un fenómeno que pasa a ocupar un lugar más central. El juego no se limita a una actividad infantil, a una cantidad de juguetes o a actividades exclusivamente del tiempo libre. El juego forma parte del ser humano a lo largo de toda su vida, aún cuando pareciera perderse a medida que vamos avanzando.

Pero aquí hay que hacer notar las transformaciones que puede llegar a sufrir el juego en sus formas de expresión para poder comprender la modalidad que adopta a medida que el hombre avanza en edad sobre todo. Quizá en la psicología y sobre todo en la psicología evolutiva y cognitiva es donde más información encontramos sobre el juego y sus características en las diferentes etapas evolutivas. La estudios de Jean Piaget, sobre todo, han tenido amplia divulgación y consecuencias no solo en la educación y en la psicología, sino también por ejemplo, en la industria del juguete. También el psicoanálisis con autores como Sigmund Freud, Anna Freud, Melanie Klein, Donald Winnicott y otros, han aportado importantes influencias en la comprensión del juego en el niño y en parte también en el adulto.

Pero es quizá la lectura de los filósofos, aquella que amplía aún más la perspectiva, descubriendo el juego de otra manera, aunque siempre quede algo por develar. Fenómeno escurridizo, referenciaba Giró Miranda (1998) describiendo así uno de los aspectos que se deducen de las múltiples lecturas y estudios del tema. Al querer definir el juego, todos los autores se encuentran

INDICE

Las miradas al juego	1
Páginas web sobre juego	3
¿Por qué <i>En Juego</i> ?	3
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	4
Play & Development	4
Eventos	4
El juego y su impacto en la comunidad educativa	5
Actividades del Instituto	5

ante la misma dificultad: la imposibilidad de hacerlo de una única manera, debiendo recurrir a múltiples parafraseos y recursos, rodeándolo y llegando a la conclusión que algo queda inconcluso. Será parte del juego, que en realidad nunca se cierra, y nunca se termina. Nada más acertado que hablar entonces de movimiento de vaivén que se repite continuamente, un ir y venir, un movimiento que no está asociado a un fin (Gadamer, 1998). Desde esta visión del juego, la mirada entonces no se limita a una actividad específica, sino que puede incluir como juego, muchas posibilidades de acción, de movimiento, que son aspectos transversales del ser humano. Así también podremos entender lo lúdico como el “movimiento” que nos acompaña aún en la vida cotidiana, siempre y cuando, habilitemos estas posibilidades dentro de las rutinas laborales.

Como consecuencia es imprescindible comprender el juego desde un abordaje interdisciplinario para lograr una comprensión más abarcativa y no realizar una lectura parcializada, que puede ser válida, pero no suficiente. Las diferentes expresiones artísticas en la gran mayoría de los casos nacen del juego con los materiales, con las ideas, con las impresiones y sensaciones, etc. Se plasman luego en nuevas posibilidades de juego para quien las recibe. El arte es juego y el juego también se traduce muchas veces en arte, aunque no intencionalmente. Si entendemos el arte como la posibilidad de expresar y combinar lo externo y lo interno, las visiones del mundo y de la sociedad transformado en una nueva expresión material – independientemente del estilo y el lenguaje-, el juego no es ajeno a esta modalidad, aunque la diferencia esté principalmente en el producto final del arte, que no siempre se hace presente en el juego. El juego, como lo afirman numerosos autores, es improductivo e inútil, aunque quizá el producto del juego exista, pero no sea perceptible. Y esta inutilidad del juego es la que demasiadas veces entra en conflicto con determinadas disciplinas, con determinadas generaciones –los adultos-, y con otras instancias que,

consecuentemente lo rechazan, lo limitan o lo transforman para lograr algo útil, dejando consecuentemente de ser juego.

Pero el juego también puede ser entendido desde otras disciplinas como la sociología, relacionando los diferentes movimientos sociales, modos de vincularse y expresiones políticas incluso, que se reflejan luego en los modos lúdicos de cada sociedad. No es casual que cada grupo social privilegie determinados juegos, estilos de juegos específicos (o difusos), o bien restrinja el juego a determinados grupos dentro de su núcleo. Las resistencias o reacciones sociales también se expresan en el juego a través de pequeños núcleos que intentan promover estilos lúdicos diferentes con mayor o menor repercusión. No se descarte paralelamente el lugar del marketing de juegos que “impone” modas y estilos de juego en los niños pero también en los adultos, utilizando los juegos y/o juguetes como medio de aumentar las necesidades de consumo. Y estrechamente relacionado también está la utilización del juego o escenas de juego que se utilizan como medio para promocionar un producto que no es directamente una herramienta lúdica. A modo de ejemplo, algunos meses atrás, en la Argentina, veíamos propagandas a nivel gráfico de conocidas bebidas gaseosas que eran promovidas recurriendo a juegos tradicionales como el elástico, el gallito ciego y otros juegos de la infancia, donde la leyenda era “¿Jugamos?”. El juego “circula” en la sociedad en diferentes niveles y expresiones, no pudiendo ninguna persona permanecer ajena a ello.

El juego es utilizado para vender, y es utilizado para ganar sobre todo en épocas de crisis en las que el azar es convocado una y otra vez, frente a la ausencia de respuestas concretas para lograr los recursos necesarios para la subsistencia. Frente a la pregunta si determinadas expresiones como el juego por apuestas u otros tipos de juegos siguen siendo tales, la respuesta sólo puede ser afirmativa si partimos de un concepto amplio del fenómeno lúdico, pudiendo comprender estas actividades dentro de un sistema más

EN JUEGO Letter

Para Profesionales, Instituciones y toda Persona interesada en el tema.

María Regina Öfele
Propietaria/Directora

Publicada en la web tres veces al año en formato magnético PDF (requiere Acrobat Reader de libre circulación).

COMO CONTACTARNOS

Instituto de Investigación y Formación en Juego

O'Higgins 3819
1429 – Buenos Aires
Telefax: 54-11- 47020675
E-mail: info@instituto.ws
www.instituto.ws

A menos que se tenga un acuerdo por escrito, este newsletter está licenciado sólo para uso individual.

El material no puede ser fotocopiado, electrónicamente transmitido, o reproducido de alguna otra forma sin autorización expresa de la directora.

ISSN 1667-183X

Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.

amplio, que favorece o promueve diferentes modalidades de juego. No dejemos de lado la integración de la teología en el campo del juego. Es importante el aporte que diferentes teólogos y estudiosos de esta temática realizan del juego, ya sea, deduciendo la importancia del juego en diferentes santos o deduciendo características lúdicas de épocas diversas a partir de las escrituras de ellos (Lauand). Y también los filósofos plantean esta relación del juego con lo divino, con lo sagrado, sobre todo en los cultos arcaicos. El juego es santificado y lo sagrado es jugado. El juego en el pasado también estuvo estrechamente relacionado al culto, sacralizando el juego –con la consiguiente pregunta si era juego o culto-. Un claro ejemplo de esto es el juego de pelota en Mesoamérica, donde los símbolos del juego de pelota no sólo representan la pugna de los contrarios, sino también su resultado: el movimiento de los astros, que produce la temporalidad,

la fertilidad de la naturaleza y la vida del cosmos en general (de la Garza & Izquierdo, 1992). En la teoría de Fink (1966), el juego cultural es el origen del juego que posteriormente se fue degenerando hacia el juego de nuestros días que considera degeneraciones de aquéllos, y que surge cuando el hombre toma conciencia de que se ha distanciado peligrosamente del todo el mundo. A través de este juego se representa el juego divino. El juego es una forma también de acceso a realidades superiores al hombre. Jugando comenzamos a poseer lo jugado (Yepes, 1996). En una línea similar va el pensamiento de Rahner (1990) cuando relaciona juego y seriedad, y plantea que el hombre es un ser de una alegría seria, planteando además que en las bases de todo juego hay un profundo misterio. Todo juego, plantea Rahner, anhela a asimilarse al creador del mundo. A través del juego se accede a otras realidades, se domestica la realidad según la visión de Scheines (1999), y esto es válido, no sólo para los niños, sino para el hombre en general. En el juego se hace posible lo imposible, donde a través de la metáfora, transformamos un mundo real en pura imaginación que luego trasciende nuevamente a lo real.

El juego permite el acceso al símbolo y con ello hace su entrada en el plano de lo humano (Tirado Gallego, 1998). Y es aquí, una vez más, donde se confirma la importancia del juego en el ser humano, habilitándolo como tal, pudiendo, a partir de allí, ser

“persona”. En el juego y desde el juego, el hombre “es”, es persona, forma su yo, y comienza a comunicarse con otro y construyendo desde allí también su ser social. Y en todo este desarrollo fundamental de todo ser humano, podemos ver el análisis que diferentes disciplinas pueden realizar, prestando nuevos y diferentes aportes para enriquecer este proceso y comprenderlo con mayor amplitud. Las lecturas diversas que encontramos sobre el juego señalan de una o de otra manera un lugar esencial del juego en el ser humano, y por ello también se recurre tantas veces al juego como herramienta para lograr ciertos objetivos que por proceso natural o por alguna dificultad determinada no esté alcanzado. ●

Bibliografía

- de la Garza, M. & Izquierdo, A. (1992). El juego de los dioses y el juego de los hombres. Simbolismos y carácter ritual del juego de pelota entre los mayas. En M.T.Uriarte (coord.), *El juego de pelota en Mesoamérica*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Fink, E. (1966). *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Les éditions de Minuit.
- Gadamer, H.G. (1998). *La actualidad de lo bello*. Buenos Aires: Paidós.

Páginas web sobre juego*

<http://www.ecojuegos.org/index.html>

<http://usuarios.arnet.com.ar/eo890/truco.htm>

<http://www.geocities.com/eur/eka/promenade/5577/>

<http://www.acertijos.net/>

<http://www.folkloredelnorte.com.ar/cosgau02.htm>

* Las páginas que se publican aquí no son siempre exclusivas de juego o juegos, sino que pueden tratar el tema en alguna sección.

¿Por qué *En Juego* ?

El objetivo de este Newsletter es la difusión, no sólo del Instituto y sus actividades, sino también el aporte y difusión de artículos específicos que promuevan el desarrollo del mismo.

A través de este Newsletter cuatrimestral queremos ofrecer un servicio adicional, a partir del cual se pueda acceder en forma gratuita a información actualizada sobre el tema Juego. Por eso, en el mismo publicaremos artículos breves, síntesis de investigaciones actuales sobre el tema, referencias bibliográficas, novedades de interés y eventos realizados y a realizarse. Los artículos del Newsletter se editarán principalmente en castellano y/o inglés, como también en portugués.

Esperamos a través de este medio ir conformando una red de profesionales, intercambiando información académica sobre el Juego y poder ahondar en las diferentes miradas que sobre este fenómeno se hicieron y se hacen desde cada disciplina.

- Giró Miranda, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtualización en la praxis pedagógica. En *Contextos Educativos, Revista de Educación, Vol. 1*. Logroño: Universidad de la Rioja, pp. 251-268.
- Lauand, J. (s/f) *Lo lúdico en los fundamentos de la cosmovisión de Santo Tomás de Aquino*.
- Rahner, H. (1990). *Der spielende Mensch*. Freiburg: Johannes Verlag Einsiedeln.
- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba.
- Tirado Gallego, M. (1998). *El juego y el arte de ser... humano*. Medellín: Facultad de Educación, Universidad de Antioquia.
- Yepes, R. (1996). *La región de lo lúdico. Reflexión sobre el fin y la forma del juego*. Pamplona: Cuadernos de Anuario Filosófico.

* Es Doctora en Psicología Educativa (Pacific Western University, USA)

¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?

El Instituto de Investigación y Formación en Juego, está dedicado a la investigación y enseñanza en el área del JUEGO, considerándolo como un fenómeno que debe ser abarcado desde diferentes disciplinas. Nace como respuesta a las necesidades regionales, luego de 11 años de trabajo en común con el Instituto de Investigación y Pedagogía del Juego de Salzburgo, Austria.

Algunos de los objetivos del Instituto son:

- Investigación en el área lúdica.
- Formación académica a profesionales relacionados con el tema.
- Asesoramiento a instituciones, profesionales y otros emprendimientos en el área.
- Asistencia terapéutica con orientación lúdica.

A los efectos de lograr sus objetivos, el Instituto convocó un Consejo Académico Internacional que está integrado por los siguientes profesionales:

- Alice Meckley, Ph.D. (USA)
- Prof. Dra. Tizuko Kishimoto (Brasil)
- Prof. Margarida P. do Amaral (Austria)
- Anthony Pellegrini, Ph.D. (USA)
- Peter Smith, Ph.D. (UK)

La dirección del Instituto está a cargo de María Regina Öfele, Ph.D. (Argentina).

Play & Development

Del 5 al 7 de junio se realizó en Chicago, USA, el 33 encuentro de “The Jean Piaget Society”, siendo el tema general “Play & Development” (Juego y Desarrollo). El Instituto de Investigación y Formación en Juego ha participado del mismo, a través de su directora, presentando el trabajo de investigación “El juego y su impacto en la comunidad educativa”, sobre el que se informa aparte (ver página 5). Las temáticas desarrolladas fueron presentadas a través de conferencias centrales, papers y posters.

A lo largo del encuentro se presentaron diversas investigaciones en relación al juego de diferentes países como ser Estados Unidos, Canadá, Reino Unido, España, Portugal, Italia, Brasil, México, Argentina. El juego ha sido analizado sobre todo en la niñez y en la juventud, en contextos diversos como el educativo, recreativo, institucional de integración, hospitalario y en medios naturales. Independientemente de estudios realizados en marcos más limitados, se presentaron numerosas investigaciones que estudiaron la relación del juego y la cultura en el ámbito natural y espontáneo donde el juego surgía, enmarcado en cada comunidad.

Una de las conferencias centrales, “Interpreting children’s play as cultural activity”, (Interpretando el juego como actividad cultural) cuyo autor es Artin Göncü de la Universidad de Illinois en Chicago, presentaba la importancia de considerar el juego como una actividad cultural que debía ser estudiada interdisciplinariamente. La investigación se basó en dos aspectos centrales: considerar el juego como actividad cultural ya que presenta variaciones en dicho aspecto como resultado del contexto ecológico y los valores de los adultos que integran dicha comunidad. Como segundo aspecto, se consideró que el juego infantil es una actividad de interpretación a partir de la cual los niños intentan comprender la cultura.

El estudio de Göncü se realizó en tres comunidades: niños de contexto urbano afroamericanos carenciados y de origen europeo-americano también de bajos recursos y niños turcos carenciados, de contexto rural.

Göncü resaltó en su conferencia la relación del juego como extensión cultural, dependiendo además del valor que los adultos le dan al juego en cada comunidad y relacionado a esto la disponibilidad de juguetes de los niños. Resaltó la importancia de conceptualizar el juego desde diversas disciplinas para comprender el fenómeno lúdico en su más amplia magnitud.

A la conferencia mencionada, se sumaron otras numerosas presentaciones que resaltaron la particularidad cultural en las expresiones lúdicas, habiendo estudiado las mismas en comunidades mexicanas principalmente, aunque no exclusivamente.

La utilización del juego en el ámbito educativo y en el contexto terapéutico fueron dos aspectos desarrollados ampliamente, resaltando diversas miradas. Fabiana Santos Souza de la Universidad Federal de Río de Janeiro, presentó un estudio en un jardín de infantes sobre la valoración de los espacios

Eventos

Segundo Congreso Latinoamericano

JUEGO Y DEPORTE POPULAR

1, 2, 3 y 4 de Octubre 2003 - Merlo, San Luis, Argentina.

Organizan Centro de Estudios Olímpicos y Ciencias del Deporte “José Benjamín Zubiaur”; Centro Educativo Padre Pablo Ticera – Instituto de Formación Docente Continua “Monseñor Orzalli” y Cátedra Latinoamericana de Deporte y Cultura Popular.

Más información:
olyargentina@yahoo.com.ar

según la perspectiva de los niños. La autora, arquitecta, resaltó la importancia de la mirada y comprensión de los niños de los diferentes espacios de juego, quienes demostraron predilección por aquellos lugares amplios y donde las posibilidades lúdicas eran más variadas y de mayor movimiento. ●

El juego y su impacto en la comunidad educativa

Investigación presentada en el 33 Encuentro de “The Jean Piaget Society”, Junio 2003.

La relación juego, aprendizaje y escuela, son aspectos discutidos a lo largo de varios años, encontrando sus mayores dificultades en la práctica, a pesar de que desde el discurso se pregonaba su relación e importancia.

Reconocer el juego y habilitar un espacio dentro de la institución escolar, implica un importante desafío especialmente por parte de directivos y docentes. Implica una comprensión profunda del juego y del jugar con sus diferentes posibilidades. Al incluirlo en la escuela, a modo de proyecto institucional, se deberán mantener sus características esenciales como es el tiempo, el espacio, las reglas, la libertad, el fin incierto, etc. Deberá ser sostenido además en todas sus dimensiones: en el aula y en el patio-recreo-, reconociendo las culturas diferentes que subyacen a ambos espacios.

El trabajo se basa en una investigación realizada en una escuela bilingüe (castellano-inglés), E.G.B., de la Ciudad de Buenos Aires, que ha elegido el juego como tema de su proyecto institucional a lo largo de todo el año escolar. Para ello se han realizado encuestas al comienzo y al finalizar el ciclo lectivo, a toda la comunidad educativa (directivos, docentes,

padres y niños), además de realizar observaciones en diferentes momentos y espacios (aula, recreos, eventos especiales).

Partiendo de la hipótesis que este proyecto institucional implicaría un impacto en toda la comunidad educativa, se abrieron diferentes niveles de lectura. Por un lado se tuvo en cuenta el impacto en el ámbito pedagógico, incluyendo docentes y alumnos y las posibilidades del juego como herramienta educativa. Por otro lado se analizó el posible impacto que pueda haber tenido el proyecto en espacios de mayor libertad de expresión de la actividad lúdica, principalmente el recreo, e indirectamente también en espacios extraescolares. Se partió también de la hipótesis que el impacto se daría en los diferentes sistemas y subsistemas, incluyendo las diferentes partes de la comunidad educativa: directivos, docentes, alumnos y padres.

Los resultados de la información recolectada arrojan datos significativos en lo que respecta al

impacto del proyecto juego en la comunidad educativa. Los cambios más significativos se registran en el área docente y en el alumnado, descubriendo posibilidades enriquecedoras para ambos en lo que respecta al juego como herramienta educativa y pedagógica, la posibilidad de aprender jugando placenteramente, la coherencia juego-escuela. También en los padres de los alumnos se puede evaluar como positivo el impacto del proyecto juego, como toma de conciencia, como valorización del juego no sólo para los niños sino también para los adultos.

A partir de este trabajo se pueden rescatar importantes aspectos en relación a la importancia del juego, su relevancia en el ámbito educativo, la necesidad de habilitar espacios para ampliar las posibilidades de expresión, la importancia de profundizar y comprender el juego para actuar en consecuencia. ●

Actividades del Instituto

- ***La observación del juego y del jugar (estrategias).***

Objetivos: profundizar la especificidad de la observación del juego y jugar, conocer estrategias de observación lúdica.

Modalidad de trabajo: curso a distancia

Duración: 3 meses

- ***Espacios lúdicos en el trabajo psicopedagógico.***

Objetivos: profundizar la relación juego-psicopedagogía y conocer nuevas estrategias lúdicas en la tarea psicopedagógica.

Modalidad de trabajo: curso a distancia.

Duración: 3 meses

- ***El juego en la institución educativa.***

Objetivos: analizar el encuadre lúdico dentro de la institución escolar y desarrollar nuevas prácticas educativas a partir del juego.

Modalidad de trabajo: curso a distancia.

Duración: 3 meses

Informes: info@instituto.ws