

EN JUEGO Letter

Año 1 / N° 1 – Marzo 2003

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones
y toda Persona interesada en el
Juego



CULTURA Y JUEGO

por María Regina Öfele *

Es indudable que el juego y la cultura están estrechamente ligados entre sí, estando de tal modo entrelazados que bien se puede afirmar que el juego es reflejo de la cultura, ésta se refleja en las diversas expresiones lúdicas, a la vez que el juego también crea cultura.

El juego, siendo un fenómeno universal, adoptará determinadas formas, dependiendo del medio cultural en el que se manifiesta. Si bien el juego puede ser incluso el mismo, el modo de jugarlo, la importancia que tenga dentro de determinada comunidad, el momento de jugarlo, los jugadores, etc., muestran características culturales específicas, reflejando

modos de convivencia, valores, etc. (Tudge, Lee & Putnam 1998, Nwokah y Ikekeonwu 1998). Las creencias acerca del juego y el valor que se le asigna por los miembros de una cultura influyen también en el grado de compromiso de los adultos en el juego. Por otro lado, el valor que una determinada cultura le atribuye al juego, se reflejará en los objetos que se consideran apropiados para el mismo, el modo de jugar según el género, el valor del juego individual o grupal, el tiempo que se le dedica, etc. (Frost, Wortham, Reifel, 2001). En consecuencia, al observar un comportamiento, mucho más en el caso de un comportamiento lúdico, se deberá tener en cuenta el contexto en el cual surge el mismo. Dos comportamientos pueden tener las mismas características, pero pueden tener diferente significado, dependiendo del contexto (Pellegriani, 1996). El contexto que se referirá al entorno cultural, social, físico, y que de alguna manera también da sentido a dicha manifestación lúdica. Brougère (1989) postula que el juego supone un contexto social y cultural, el juego es el resultado de relaciones interindividuales, por lo tanto de cultura. Si bien podemos referirnos a una cultura general de un pueblo, deberemos distinguir

INDICE

Juego y Cultura	1
Páginas web sobre juego	3
¿Por qué <i>En Juego</i> ?	3
La cultura lúdica en la institución escolar	4
Novedades de la Biblioteca especializada en Juego	4
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	4
Eventos	5
Actividades del Instituto	5

también la cultura infantil de la cultura adulta, encontrando diferencias significativas entre una y otra, lo que también es trasladable a la cultura *lúdica* infantil y adulta. La cultura lúdica infantil tiene códigos propios, que no siempre son reconocidos a simple vista por los adultos (Öfele, 2002). El juego expresa la cultura de una comunidad y a su vez crea cultura, o más bien, la recrea. En el caso de los juegos infantiles, estos muchas veces tienen cierto carácter subversivo, como sistema contrario al mundo adulto, que no siempre logra influenciarlo, logrando con la parodia y la burla, dejar el orden de la realidad por un momento sin efecto, rompiendo la lógica adulta y buscando lo desconocido, lo no dicho (Petillon, 1999). Aún así, la cultura adulta se ve claramente reflejada en los juegos infantiles, aunque en la gran mayoría de los casos transformada y recreada ajustándola a las posibilidades y necesidades del mundo infantil. Los niños reflejan, repiten, transforman y recrean diversos aspectos culturales del mundo adulto, ajustando aquellos aspectos que no se adecúan a su realidad infantil, de tal manera que puedan dominar ellos estos aspectos conflictivos que se les presentan día a día. San Martín Sala (1999) considera el juego como uno de los escenarios que aglutinan la producción cultural, basándose en el juego como un trato con lo posible, tomando cualquier realidad como representación de una posibilidad. También Fritz (1992) considera el juego como abierto, libre, abierto en su tendencia, presentándolo como el límite borroso de nuestra realidad, uniendo realidad y posibilidad y desde allí es donde se inscribe la cultura. Los niños –aunque también los adultos– toman esta posibilidad que les brinda el juego para abrirse de la realidad inmediata, transformándola en un mundo infinito de posibilidades y combinaciones, creando una nueva cultura propia, difícilmente penetrable por quien esté ajeno a ese mundo. El juego es como una ventana a realidades inaccesibles, que nos abren su interior, y al cual es legítimo asomarse, desde fuera, para verlas (Yepes, 1996). La forma lúdica, afirma, es un modo de abrir ventanas, no a realidades inmediatas,

sino lejanas, a las cuales jugando uno en cierto modo se traslada.

Juego, cultura y actualidad

Reiteradamente algunos adultos afirman que los niños en la actualidad no pueden jugar, que sus juegos son violentos, que... “juegos eran los de antes”. Caben aquí diversas preguntas: por un lado es importante revisar el ángulo de observación desde donde se miran los juegos infantiles por parte de los adultos, tema al que no nos abocaremos en este artículo. Por otro lado la “monstruosidad” de los juegos, pareciera ser algo que fascina a los niños (argentinos) y preocupa a los adultos, habiendo estado siempre presente en los juegos infantiles, nutriéndolos (Scheines, 1998). Es el adulto quien, muchas a veces a grandes distancias de su propia infancia y más aún de la infancia actual, no puede reconocer la cultura lúdica infantil ni tampoco descubrir en dichos juegos aspectos de su propia cultura transformados. La monstruosidad, los héroes, la muerte, forma parte de la cultura y formó parte también de los juegos. Si consideramos nuestra realidad lúdica actual, será necesario revisar nuestros propios juegos en relación a la cultura que estamos transmitiendo en los ámbitos más diversos. Quizá podemos por un lado hacernos algunas preguntas retrospectivas, acerca de nuestra identidad lúdica, que nos permitiría esclarecer –en parte– algo de nuestra situación actual y de nuestras posibilidades para descubrir nuevos recursos y defensas. Más importante aún, será lograr la convicción de crear y recrear espacios de juego donde poder encontrar nuevas perspectivas (Öfele, 2002 b), que nos brinden a los adultos y a los niños ámbitos lúdicos válidos a nuestros propios ojos. Aquí es necesario un importante compromiso y un alto grado de autenticidad para ir perfilando un rumbo dentro del juego que nos identifique y nos permita a su vez, ir recreando nuestra propia cultura en y hacia las futuras generaciones. La relación juego-cultura, no es simplemente una reflexión teórica del ámbito antropológico o inherente a alguna otra disciplina. Más bien

ENJUEGO 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.

por el contrario, deberá ser un eje que atraviese todo estudio, investigación o práctica lúdica. Son diversos los autores que resaltan la influencia cultural en la tarea lúdica desde diferentes ángulos: desde quien estudia un juego, o bien desde quien lo implementa, para que la lectura o la acción sea válida y confiable y en el segundo caso también sea recibida por los jugadores como tal. Vale la pena reflexionar brevemente aquí sobre experiencias que se han realizado en diferentes sectores de nuestro país con el juego. Es muy común observar grupos de profesionales que desarrollan tareas recreativas –lúdicas– tanto con niños como con adultos en ámbitos variados. En más de una ocasión los profesionales provienen de niveles educativos, sociales y culturales muy diferentes a aquellos donde acuden, proponiendo o llevando juegos aprendidos o bien inventados en otro entorno o contexto. La recepción de estos juegos por parte de la

población puede ser – a primera vista- muy exitosa, encontrando amplia repercusión y participación por parte de los mismos. Pero, ¿cuáles son las posibilidades *reales* de estas comunidades de continuar con estos juegos? ¿Cuánto responden estos juegos a las necesidades y posibilidades de estas comunidades? Esta misma reflexión cabe al ámbito terapéutico, al juego que se implementa en los sectores empresariales, a las instituciones educativas, donde en ocasiones se proponen (¿o imponen?) juegos que tienen poca vinculación con la cultura propia de dichos jugadores. Las lecturas de juego deberán contextualizarse siempre en el entorno cultural, ya que responden a patrones particulares de cada comunidad, de cada grupo, de cada generación. Lo mismo deberá tenerse en cuenta a la hora de implementar actividades lúdicas, independientemente que se trate de un ámbito educativo, recreativo, terapéutico, etc. Y aquí podríamos profundizar nuestra reflexión en lo que realmente es el juego para cada uno, -aunque esto nos llevaría probablemente a un laberinto sin fin-, respondiendo de alguna manera con la ambigüedad del juego a la que se refiere ampliamente Sutton-Smith (1997), desarrollando la diversidad de este fenómeno ●

- investigación*. Conferencia inaugural. San Luis: 1er. Congreso Latinoamericano de Juego, Deporte y Cultura Popular.
- Öfele, M.R. (2002 b). Argentina 2002... ¿Jugar en tiempos de crisis? En *Lecturas: Educación Física y Deportes/Revista Digital*, Año 8, N° 45, Buenos Aires.
 - Pellegrini, A. (1996). *Observing children in their natural worlds*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
 - Petillon, H. (1999). Spielen in der Grundschule – Versuch einer Gegenstands- und Ortsbestimmung, En: H. Petillon & R. Valtin (eds.): *Spielen in der Grundschule. Grundlagen-Anregungen-Beispiele*. Frankfurt am Main: Grundschulverband, pp. 14-42.
 - San Martín Sala, J. (1999). *Teoría de la cultura*. Madrid: Síntesis.
 - Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba.
 - Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.
 - Tudge J.; Lee, S. & Putnam, S. (1998). Young Children's Play in Socio-Cultural Context: South Korea and the United States. En: *Play & Culture Studies*, Vol.1, 77-90, Connecticut: Ablex Publishing.

- 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 Educacional (Pacific Western University, USA)

Páginas web sobre juego*

<http://digilander.libero.it/cfgames2000/>

<http://www.uchile.cl/cultura/plath/>

<http://www.xtec.es/~rbadia/ap/index.htm>

<http://www.isfa.org/>

www.efdeportes.com

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

Bibliografía

- Brougère, G. (1998). *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Fritz, J. (1992). *Spiele als Spiegel ihrer Zeit*. Mainz: Matthias-Grünwald Verlag.
- Frost, J., Wortham S. & Reifel, S. (2001). *Play and child development*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Nwokah, E. & Ikekeonwu, C. (1998). A Sociocultural Comparison of Nigerian and American Children's Games. En: *Play & Culture Studies*, Vol 1, 59-76. Connecticut: Ablex Publishing.
- Öfele, M.R. (2002 a). *Juego y cultura popular: desafíos para la*

¿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.

La cultura lúdica en la institución escolar.

Primer Congreso Latinoamericano de Juego, Deporte y Cultura Popular

Del 30 de octubre al 2 de noviembre del 2002 se realizó en Merlo, San Luis (Argentina) el 1er. Congreso Latinoamericano de Juego, Deporte y Cultura Popular. El mismo fue organizado por el Centro de Estudios Olímpicos y Ciencias del Deporte “José Benjamín Zubiatur” y el Centro Educativo Padre Pablo Ticera - Instituto de Formación Docente Continua-. Las áreas temáticas del mismo fueron: el deporte popular, cultura, democracia y ciudadanía / la escuela, la educación física y el deporte popular / el tiempo libre, el juego y el deporte popular / el deporte popular y los medios de comunicación / tecnologías, información deportiva y deporte popular.

Paralelamente a los trabajos que se presentaron en mesas redondas y como ponencias libres, se ofrecieron tres cursos: La cultura lúdica en la institución escolar, Modos tiempos y escenarios para los juegos infantiles de hoy y Recreación Educativa.

El curso “La cultura lúdica en la institución escolar” estuvo a cargo de María Regina Öfele. Los objetivos del mismo fueron profundizar la relación juego – escuela en relación a la cultura, reflexionar sobre las diferentes expresiones lúdicas en el ámbito educativo, pensar nuevas prácticas educativas a partir del juego considerando la cultura lúdica de las instituciones, descubrir nuevas metas de investigación en el campo lúdico. A lo largo del curso se ha trabajado en forma teórica y práctica sobre este tema complejo de la cultura lúdica en la escuela. Los participantes intercambiaron experiencias de sus propias escuelas, lo que enriqueció muchísimo toda la

tarea dada la diversidad de escuelas de las que provenían, poniendo en evidencia las diferentes culturas lúdicas que en cada una de ellas se manifestaba. Se analizaron diferentes estilos de juego reales y posibles tanto en el aula como en el patio, delineando claramente la diferencia entre uno y otro ámbito. La posibilidad de repensar la propia práctica, crear un espacio para observar a la distancia el juego en la institución escolar actual, permitió a los participantes realizar y realizarse preguntas sobre este tema, afianzar posturas ya adoptadas y perfeccionar otras. Los juegos tradicionales formaron parte de este curso también, tanto desde la práctica como desde la reflexión teórica, encontrando en ellos una vía más para promover el juego entre los niños, hacerlos partícipes de la cultura propia y de otras generaciones integrando también a los padres de la comunidad escolar. El evento en general, más allá de los cursos paralelos, estuvo muy concurrido, con ponencias tanto de experiencias concretas en diferentes provincias de nuestro país como de investigaciones realizadas o en curso. Los organizadores tienen pensado realizar un 2do. Congreso sobre la misma temática del 1° al 4 de octubre de este año. Esperamos entonces, que pueda repetirse y superarse la experiencia del año anterior ●

Novedades de la Biblioteca especializada en Juego

La Biblioteca cuenta con más de 530 libros sobre el Juego, además de revistas y artículos especializados, investigaciones y tesis de grado y postgrado. El material clasificado según diversos criterios, está en castellano, inglés, alemán, portugués y francés especialmente. Siguiendo los lineamientos del Instituto y su visión del juego como fenómeno que debe ser abordado desde diferentes

¿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).

Eventos

33rd. Annual Meeting of The Jean Piaget Society.

General Theme:

PLAY & DEVELOPMENT

5-7 de Junio 2003 - Chicago,
USA.

Más información:
www.piaget.org

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

disciplinas, uno de los objetivos de la Biblioteca es la incorporación de bibliografía que estudie y analice el tema desde ópticas y marcos teóricos diversos. La variedad del material incorporado hasta aquí permite considerar a la misma como única en nuestro país por su especificidad temática, por lo que es consultada por un importante y variado público. La asociación que se cobra para acceder a la Biblioteca tiene como objetivo poder mantener la misma, incorporando material actualizado y ofrecer así un mejor servicio a los interesados.

Para utilizar la Biblioteca, rogamos concertar previamente una entrevista al teléfono del Instituto.

Continúa a la venta la denominada "Biblioteca electrónica de Juego", sistema en CD-Rom para instalar en

PC. El mismo es una herramienta valiosa tanto para profesionales como para instituciones para acceder a información bibliográfica sobre Juego, compilada electrónicamente. Este sistema es actualizado todos los años, ingresando el material adquirido.

Agradecemos especialmente la donación de Jaume Bantula Janot y Josep Maria Mora Verdeny, autores de "*Juegos Multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*". El libro fue editado por Paidotribo, año 2002. Agradecemos también el envío periódico de la revista "*Ludotheka*", editado por Förderkreis Erste Thüringer Ludothek, e.V., desde Alemania.

Algunos de los últimos libros adquiridos por la Biblioteca que se pueden consultar:

"*El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia*". Autor: María Teresa Uriarte, edición 1992.

"*Juego, sociedad y estado en Buenos Aires, 1730-1830*". Autor: Carlos Mayo, edición 1998.

"*La taba y otros asuntos criollos*". Autor: Alberto Buena, edición 2000.

"*Play and child development*". Autores: Joe Frost, Sue Wortham y Stuart Reifel, edición 2001.

"*Komm mit auf meine Ruhe-Insel*". Autor: Brigitte Wilmes-Mielenhausen, edición 2001.

"*El juego en la escuela*". Autor: Luz María Chapela, edición 2002.

"*Play therapy. The art of the relationship*". Autor: Garry Landreth, edición 2002.

"*Conceptual, social-cognitive, and contextual issues in the fields of play*". Editor: Jaipaul Roopnarine, edición 2002●

Actividades del Instituto

▪ *Taller de Supervisión orientado al Juego en el Tratamiento Psicopedagógico.*

Objetivos: supervisión clínico-pedagógica de casos individuales y/o grupales, poniendo especial énfasis en las posibilidades de juego de los pacientes, ampliando las técnicas lúdicas.

Modalidad de trabajo: encuentros grupales de supervisión de casos.

Inicio: 18 de marzo 2003

▪ *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