

EN JUEGO Letter

Año 1 / N° 3 – Diciembre 2003

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones
y toda Persona interesada en el
Juego



ESTILOS DE JUEGO

por *María Regina Öfele* *

Es muy común escuchar en la actualidad “los chicos no pueden jugar”, “en los recreos solo hay violencia”, etc. Es muy común escuchar a los docentes, directivos y personal en general de las instituciones educativas “quejarse” del juego actual de los niños en los recreos, llegando a afirmar reiteradas veces que observan juegos agresivos y hasta violentos. Esta problemática del juego, el recreo y la agresión y/o violencia, es un tema recurrente en cursos, seminarios, congresos que nucleen a personal que trabaja en escuelas de los diferentes niveles. Pero no solo los docentes quienes denuncian este problema, también son los padres y los adultos y estudiantes universitarios que, con “demasiada” ligereza, afirman esta situación.

Frente a esto, caben algunas reflexiones. No quisiéramos aquí negar la problemática de los conflictos que surgen en los recreos que, aparentemente, se viene agravando año tras año. Lamentablemente ya han sido denunciados diversos casos de armas en las escuelas, agresiones con consecuencias gravísimas tanto entre alumnos como de alumnos a maestros y profesores, etc. Pero, ¿podemos incluir todo en el mismo conflicto? ¿Podemos asociar tan livianamente juego y violencia? ¿Podremos asegurar que el problema es “de los niños en el recreo”?

Recientemente, en un congreso sobre la temática lúdica, se expuso entre otros, un trabajo de investigación sobre el juego y el recreo. Al finalizar se le preguntó a la investigadora su opinión sobre la problemática de los juegos agresivos en los recreos. La misma respondió, que ella en realidad no sabía qué eran juegos agresivos y que no podría hablar de juegos agresivos en sus observaciones. Cabe aquí la siguiente pregunta: si estamos hablando de agresión o de violencia, ¿seguimos estando en juego? ¿Se sigue sosteniendo el jugar? ¿Podemos realmente hablar de juegos agresivos o juegos violentos?, ¿o la agresión y/o violencia se comienza a manifestar

INDICE

Estilos de juego	1
Eventos	3
Diplomado en Juego	4
Juego, imaginación y creatividad	6
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	6

cuando los jugadores se han corrido, se han salido de ese espacio casi mágico del juego?

Por otro lado, al escuchar las “quejas” de los adultos respecto de los juegos infantiles de la actualidad, sobre todo si nos referimos a los recreos, pareciera que es una temática que solo le compete a los niños y en algunos casos también a los medios, sobre todo a la televisión, origen aparente de tantas perturbaciones. Pero sería válido plantearse, sobre todo si hacemos una mirada ecológica al juego en el recreo, acerca de toda la institución educativa, en qué sistema social y educativo más amplio se inserta. ¿Cuál es la relación juego-niños-maestros-directivos-escuela-padres-barrio-comunidad... y podríamos ampliar más los sistemas que se interrelacionan. Esto nos permitiría comprender con mayor amplitud algunos juegos que hoy juegan los niños. De lo contrario, corremos el riesgo de pensar que en un contexto pacífico y armónico (supuestamente la escuela) surgen “inexplicadamente” juegos que los adultos califican como agresivos. Y decimos “califican como”, porque es importante cuestionar estas miradas del juego. Sin entrar en una lectura del juego, Duschatzky presenta interpretaciones similares de la mirada del adulto en la escuela, señalando que los agentes mismos de la violencia no la perciben como ta, siendo para ellos el modo de trato cotidiano. Ella parte de la hipótesis que la violencia aparece como “modo de relación en condiciones de impotencia instituyente de la escuela y la familia” (2002: 23). Ya hemos tratado en el número anterior de este Newsletter (Año 1, N° 2) la importancia de la mirada interdisciplinaria al juego. Y es importante recalcar la importancia de “aprender a mirar” el juego, como un espacio diferente a observar. Cuando nos detenemos a observar el juego con el objetivo de comprenderlo en profundidad, muchos de los juegos que desde cierta distancia parecieran ser altamente violentos, no lo son realmente. En muchas situaciones hemos corroborado que los juegos, cuando están bien planteados, se autorregulan por sí mismos y quedan

a su vez en un contexto reglado y pautado que es el espacio de juego. El adulto recuerda sus juegos de la infancia ligados a la fantasía y la imaginación que los acompañaban. Consecuentemente se deberá ser cauteloso en comparar nuestros mundos de juegos desde la mirada adulta con los de nuestros niños, lo que muchas veces se traduce en quejas respecto de la actualidad o en expresiones de tiempos pasados mejores (Schäfer, 1989). Una de las preguntas a plantearse sería entonces cuáles son las fantasías que los juegos despiertan en los niños y cómo se ubican los niños en ellos. Paralelamente habría que preguntar cuáles son las fantasías que despiertan estos juegos en los adultos, que provocan intervenciones que en muchas situaciones cortan el juego, debiendo los jugadores recomenzar la historia. Frente a situaciones de recreos desorganizados, o de carácter agresivo, o recreos que en definitivamente no responden a las expectativas de los adultos por considerar que los niños “no juegan bien”, surgen diferentes propuestas como la prohibición de determinados juegos, la enseñanza de juegos cooperativos (aquellos juegos donde nadie gana ni pierde sino que todos ganan), la organización del patio en sectores de juego y su consecuente división por grados o equipos de juego, y otras diversas maneras cuyo objetivo siempre es organizar el recreo, bajar el nivel de agresión, “controlar” las actividades lúdicas de los niños. Aquí es válida la reflexión hasta qué punto todas estas diferentes actividades son efectiva, considerando la efectividad en términos de armonía, juegos “tranquilos” (para la mirada adulta), etc. ¿Cuál es, por otro lado, la lectura que se realiza del patio? ¿No será muchas veces demasiado unilateral o sectorial? La supuesta agresión que traen los niños al recreo, ¿será únicamente en ese momento del patio porque el recreo es un espacio sin control? ¿Cuál es el grado de influencia de la institución educativa como tal y de los padres? Desde una lectura ecológica no podemos dejar afuera todos los miembros de la comunidad educativa: docentes, directivos,

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
Teléfax: 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.

mantenimiento y padres. Todos ellos, junto a los niños, conforman una unidad, que en los diferentes sistemas se van interrelacionando e influenciando mutuamente. El recreo, no es más que un eslabón en todo ese sistema que no está desvinculado del resto. Oliveira Pereira, Neto y Smith (1997) plantean como algunas posibles causas de agresiones, específicamente del “bullying”, en el recreo las restricciones en los recreos y el consecuente aburrimiento de los niños en los mismos, superpoblación en los espacios de recreo, falta de diversificación de la oferta, ausencia de supervisión, imposición de reglas que no sirven a los alumnos y por lo tanto no son comprendidas por ellos, la arquitectura del espacio que no tiene en consideración las necesidades de los niños. Es por lo tanto oportuno repensar en mayor profundidad qué es lo que estos juegos supuestamente agresivos reflejan.

a) En primer lugar es importante dedicarse a observar más detenidamente los juegos que con tanta facilidad denominamos agresivos. La supuesta agresión, ¿es realmente tal? ¿o sigue dentro del plano lúdico? Vale citar aquí una frase de Scheines (1998:61) “A las remanidas y falsas oposiciones “violencia-pacifismo” y “competencia-cooperación” prefiero ésta: “agresividad-espíritu guerrero”. Censurar sistemáticamente la violencia y la competencia de los juegos y experiencias infantiles implica la represión del impulso natural y noble de la especie humana a luchar por los ideales, pelear por la justicia, defenderse de las agresiones, rebelarse contra las agresiones, rebelarse contra situaciones despreciables e inhumanas. (...) El noble espíritu guerrero le da a la vida una dimensión heroica, un sentido, una razón de ser.” Es importante diferenciar también si los términos agresivos ocurren dentro del juego o fuera del plano lúdico. El niño que diariamente recibe impactos de violencia, aunque “mediatizados” por la palabra o algún otro medio, procesa en muchas ocasiones (las mejores) esa violencia en sus juegos. Violencia que percibe en el trato entre adultos, violencia que le impacta desde los medios, violencia en reglas impuestas arbitrariamente sin sentido, etc. La lista podría continuar. Mucho de esto es parte de nuestra realidad cotidiana, que seguramente está recrudecido en los últimos años en nuestro país. Pero esto no implica gratuitamente el olvido de sus juegos ni la traducción inmediata al plano de la realidad. Tampoco significa esto que “todo se juega” y con ello tenemos la solución perfecta. Pero en la medida que los niños lo puedan jugar, -y los adultos permitamos mayor libertad de expresión en el juego-, el espacio lúdico abrirá nuevas perspectivas y estrategias de resolución a los conflictos. No queremos afirmar con esto que el juego resuelve mágicamente todo conflicto, ni tampoco, negar las situaciones conflictivas y hasta violentas que se vienen manifestando en los diferentes espacios y tiempos “destinados” al

juego. Sí consideramos que para las diferentes estrategias de intervención que se adopten, debería reflexionarse y profundizar previamente algunos aspectos como para distinguir claramente cuándo se está en juego y cuando no.

b) En segundo lugar, también es importante revisar cuáles son los aportes que, como adultos, les damos a los niños en la actualidad. Si padres, docentes, directivos, etc., no enriquecen las posibilidades lúdicas de los niños, va a ser más difícil aún recrear ciertos espacios. Con esto tampoco queremos afirmar que los niños no madurarán ni crearán espacios de juego. Más bien sucede todo lo contrario: los niños, a pesar de tantas prohibiciones por parte del mundo adulto, frente a tantas restricciones espaciales y temporales incluso en el plano lúdico, siguen desarrollando esa capacidad lúdica “transgrediendo” muchas veces las limitaciones que se les presentan.

c) En otro orden, es importante poder ampliar la mirada y hacer una lectura de los diferentes sistemas y qué tipo de juego se promueven desde los diferentes sistemas: desde la familia, las posibilidades barriales, la institución, los compañeros de grupo, etc. Es necesario revisar también los espacios disponibles para jugar que los niños tienen, en los diferentes contextos sociales, en las instituciones educativas y de recreación, etc.

d) Independientemente de todo lo desarrollado hasta aquí, es importante profundizar sobre los estilos de juego de la infancia actual. En muchas ocasiones, se observa que los adultos cuestionan las formas lúdicas de los niños de hoy, olvidando (o negando) por un lado sus propios estilos de juego en la infancia y encontrando dificultades para reconocer en los estilos actuales un modo lúdico. Por otro lado, es válido también reflexionar sobre los estilos de juego de los adultos actuales, quienes también han modificado aspectos en relación a tiempos pasados, y en los que las temáticas (o problemáticas) de la realidad social no escapan.

¿Qué será lo que asusta tanto a los adultos al ver los niños jugar?
¿Serán los temas, los contenidos, los

personajes que aparecen o verse reflejados en un plano simbólico, al que ellos no siempre acceden? No es simple de responder. Lo cierto es que, si hablamos de estilos de juego, estos varían de generación en generación, se ajustan al contexto sociocultural y también a las situaciones particulares que cada grupo social está viviendo en un período determinado. Jugar al saqueo, luego de haberlo visto en los medios, no es lo mismo que saquear. Los niños que acompañaron a sus padres en el saqueo, tendrán quizá más dificultades para simbolizar dichas escenas. Para ellos el saqueo “es” la realidad, mientras que para otros es el “como si fuera”. Jugar a los piquetes, a los asaltos, a los secuestros, no es sinónimo de transformarlo al plano real, sino que en muchos chicos es la única posibilidad de “domesticar” y de alguna manera conjurar tantos conflictos que reciben diariamente desde los más diversos ángulos de la sociedad. ●

Bibliografía

- Duschatzky, S. Y. Corea, C. (2002). Chicos en banda. Buenos Aires: Paidós.
- Oliveira Pereira, B; Neto, C.; Smith, P. (1997). Os espaços de recreio e a prevenção de bullying na escola. En C. Neto (editor): *Jogo & desenvolvimento da criança*. Lisboa: Edições Faculdade de Motricidade Humana.
- Schäfer, G. (1989). *Spielphantasie und Spielumwelt*. Weinheim / München: Juventa.
- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba.

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

Eventos

29th Annual Meeting

The Association for the Study of Play

Febrero 18-22, Atlanta, USA

Más información:

<http://www.csuchico.edu/phed/ta-sp/2004.htm>

Diplomado en Juego*

- Año 2004 -

Especialización en el área educativa y terapéutica

A partir del año 2004 el Instituto de Investigación y Formación en Juego comenzará a dictar el **Diplomado en Juego**.

Este Diplomado ha sido creado como respuesta a la ausencia en nuestro país de una especialización a nivel académico en este campo. Considerando la importancia del juego y su inserción –posible- en las diferentes tareas profesionales, se hace necesario profundizar el tema con un nivel académico adecuado y acorde a las necesidades de cada contexto.

- Profundización teórico-práctica de temas relativas al juego y sus expresiones en diferentes contextos
- Especialización con nivel académico de posgrado
- Actualización bibliográfica en materia lúdica

La modalidad de trabajo durante el Diplomado será teórico-práctica, con el objetivo de lograr una adecuada integración de los contenidos a trabajar. En relación a la teoría se trabajará con bibliografía actualizada, integrando investigaciones y trabajos realizados tanto a nivel nacional como internacional. La práctica en este caso se concibe, no solo en base a experiencias lúdicas directas en el marco del programa, sino con trabajos prácticos que promuevan la integración de conceptos y la conexión con diferentes contextos socioculturales.

Para los alumnos del Diplomado se pone a disposición la Biblioteca especializada en Juego del Instituto, con el objetivo de ofrecer el material teórico-bibliográfico permitiendo así un mayor enriquecimiento de los participantes.

Algunos temas a desarrollar son: Actualizaciones sobre teorías generales del juego // Expresiones lúdicas en nuestra sociedad // Valor cultural y social del juego en nuestra sociedad // Juego – edad – género y cultura // La observación del juego // Juego y juguetes // Juego-educación y aprendizaje // Juego-salud y capacidad simbólica // Recursos lúdicos e intervención en el juego.

El Diplomado en Juego se dictará de abril a noviembre en un encuentro mensual de siete horas cada uno y un intercambio de discusión grupal vía chat, de una hora por mes.

Dirigido a: profesionales de estudios afines

Dirección: María Regina Öfele, Ph.D.

Informes e inscripción: O'Higgins 3819, Buenos Aires. Tel: (011) 4702-0675, info@instituto.ws

* Marca Registrada y Registro de la Propiedad Intelectual: Expediente N°240251

Juego, Imaginación y Creatividad

por María Regina Öfele

Nadie podría negar que el juego está estrechamente ligado a la imaginación y a la creatividad. Independientemente del tipo de juego que hagamos referencia, la imaginación siempre es una variable dentro del mismo, aunque con diferentes matices y exigencias, dependiendo en parte del material pero principalmente del jugador y su nivel de libertad –interior- que le permita y habilite nuevas miradas. Muchos autores coinciden que a menor cantidad de reglas, mayor nivel de imaginación y creatividad será posible desarrollar dentro del juego. La imaginación lúdica es el generador y motor de la revolución cultural. La imaginación es generador de caos que rompe esquemas creando libertad, espontaneidad y nuevas posibilidades (Gunter, 1995). Partiendo de esta premisa, el autor plantea la importancia de fomentar y promover la imaginación de nuestros niños con miras a soluciones futuras en nuestra sociedad. Las personalidades creativas, se permiten “jugar” con sus ideas, con su imaginación, sin tomar ni apresurar decisiones ni definiciones. El tiempo es un factor importante que es respetado y no atropellado cerrando imágenes, sino manteniendo la apertura de aquello con lo que se está jugando. En este sentido sería importante reflexionar sobre el tiempo que como adultos habilitamos a los niños en diferentes contextos para desarrollar un verdadero juego creativo, lo que inmediatamente también promovería nuevas posibilidades y estrategias lúdicas. Asimismo, esto no se limita a los niños, sino que es directamente ampliable a los jóvenes y adultos, quienes también requieren de contextos y tiempos distendidos que permitan el desarrollo de nuevas formas de jugar. La vorágine que se vive en las grandes urbes, no habilita un tiempo distendido de juego, transformándose demasiadas veces

el juego en un “fast-play” (paralelamente al fast food). Disponer libremente de la imaginación, dejando fluir las ideas, imágenes y representaciones, nos abre nuevas posibilidades de juego, transformando la realidad, permitiendo adecuar nuestras respuestas más creativamente frente a tantas adversidades y limitaciones con las que tanto niños como adultos se encuentran diariamente. Crear, es jugar con los límites, con los bordes, es jugar con las reglas, transformando los límites y dándoles un nuevo sentido, más subjetivo, más propio. Se podría afirmar que el juego es válido, es auténtico, cuando hubo creación, a diferencia de algunas miradas que consideran que el juego es verdadero cuando se juega de una determinada manera, lo que más bien pareciera ser una repetición o sumisión poco personal. Jugar, es también imaginar que puedo... otra cosa, algo más, más allá, y desde ahí, romper con los límites “impuestos” desde afuera que los diferentes sistemas van imponiendo a través de rótulos y otras discriminaciones. Crear, será entonces, *jugar* con esos rótulos, esos personajes que los demás le imponen a uno, y permitirse ser ese y ser otro, sin anclarse en un molde determinado, sino *moverse* en ese nuevo espacio lúdico que se va creando, descubriendo otras posibilidades. El permitir(se) imaginar, jugar con los pensamientos y crear nuevas perspectivas, promueve personalidades más abiertas, más flexibles, más dispuestas, lo que facilitaría enormemente el desarrollo de tantas actividades y un trabajo en equipo con otros, fomentando una red e intercambio entre los diferentes sistemas. ●

Bibliografía

- Gunter, G. (1995). *Imagination und Kreativität*. Zürich: Scalp.

Este número de “*En Juego*” ha sido posible gracias al aporte de

GIRO DIDÁCTICO
Juguetes inteligentes, para
aprender jugando
www.girodidactico.com
info@girodidactico.com

¿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).