

EN JUEGO Letter

Año 2 / N° 2 – Agosto 2004

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones
y toda Persona interesada en el
Juego



EL ARTE DE JUGAR

por *María Regina Öfele**

L (5 años) está almorzando un plato con puré y con su tenedor comienza a hacer cuidadosas divisiones en el mismo, separando diferentes partes del puré. El tenedor se desliza con suavidad por los pasillitos imaginarios que han quedado formados, mientras que L. realiza diferentes ruidos y sonidos. Luego de un rato le pregunta a la hermana, sentada al lado, en cuál de las casas le gustaría vivir – señalando las diferentes montañitas que han quedado formadas-. La hermana observa detenidamente y señala una de ellas....”

“A. (6 años) juega con dos camiones que se chocan entre ellos, explotan, las personas que los manejan siempre se vuelven a salvar sin embargo, aún cuando A. aclara que no saben manejar bien y que tendrán que aprender. Los

camiones quedan chocados y A. los observa un largo rato...”
“D. (10 años) juega con su hermana G. (7 años) a los juegos de hilos (armando figuras con hilos que se van pasando entre los dedos). Antes de iniciar cada diseño pregunta: ¿versión rápida o lenta? Y la hermana decide. Los dedos de una y de otra hermana van y vienen hasta lograr el diseño final”.

“M. (5 años) juega con su abuela al memotest, apoyando las tarjetas sobre la mesa que es de vidrio. Previamente a cada jugada, M. Encuentra alguna excusa para acercarse al piso de manera que pueda girar la cabeza y ver el otro lado de las tarjetas colocadas sobre la mesa de vidrio.... el juego continúa...”.

Situaciones como las que acabamos de mencionar, podemos encontrar muchas en nuestras vidas cotidianas. No sólo por parte de niños, sino también de niños con adultos y entre adultos. En los niños encontramos esa habilidad tan especial y delicada de transformar cualquier espacio y tiempo en lúdico, creando una situación imaginaria y fantástica. Es la mirada que transforma un espacio llano y gris, en un campo multicolor con edificios, animales, monstruos y otros habitantes. Es la mirada encantadora, que

INDICE

El arte de jugar	1
Novedades de la Biblioteca especializada en Juego	3
Actividades del Instituto	3
El juego en la historia	3
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	3
Páginas web sobre juego	4
Visita de la Prof. Tânia Ramos Fortuna	5

transforma una penosa fila de adultos esperando pagar sus deudas en el banco, en un laberinto de piernas, carteras, abrigos, donde las quejas de las personas mayores que parecen haberse olvidado de su propia niñez se transforma casi en susurro o melodía de acompañamiento.

El juego es un arte, exige al jugador un esfuerzo metafórico, mirar la realidad agobiante, tediosa y quizá inalcanzable y transformarla a su medida, a sus posibilidades, creando un nuevo mundo fantástico, donde estas barreras no existen, sino solamente desafíos curiosos y apasionantes que existen con el solo efecto de continuar el juego. Porque la continuidad del juego es condición del mismo. Si el juego se corta, hay algo que se muere, y el tedio recommienza.

El juego es un arte porque habilita un lenguaje expresivo totalmente novedoso y diferente al cotidiano. El juego es encuentro, en el juego comunico y me comunico conmigo mismo y con los demás, a partir de códigos diversos y adversos, códigos que el otro aceptará y comprenderá y, por supuesto corresponderá, si el juego debe seguir vivo. Y en esos códigos, que se modifican además a una velocidad insospechada, la realidad se va transformando y va adquiriendo formas poco previsibles. Cuando uno tiene la posibilidad de observar el juego y sobre todo el jugar de muchos niños, se pregunta aún si los juguetes son tan necesarios, teniendo en cuenta la espectacular posibilidad de utilizar cualquier elemento o circunstancia en situación de juego sin requerimientos de tanta fascinación como nos presenta la industria juguetera. Con esto no quiero oponerme a la industria juguetera, sino más bien resaltar esa capacidad transformadora, ese arte que presenta un jugador mientras despliega su juego.

En el juego se despliega una nueva creación que puede manifestarse en lenguajes expresivos muy variados, desde posturas corporales, expresiones plásticas, lingüísticas, nuevas organizaciones espaciales, o simplemente nuevos equilibrios internos que no siempre son visibles a los ojos de cualquier observador que no esté sensibilizado en el tema.

En el juego se conectan mundos diferentes, realidades opuestas que posibilitan una nueva creación fantástica, donde las reglas son otras, muchas veces más nobles, porque “todo” se puede, siempre y cuando en ese todo mi persona esté protegida y contenida, de lo contrario se modificarán nuevamente las reglas.

El juego también es un arte, no sólo por sus posibilidades expresivas y transformadoras sino también porque en realidad “no es para cualquiera”. Si bien esta última afirmación parece confusa o contradictoria considerando las conocidas afirmaciones del juego como fenómeno inherente al ser humano, es importante aquí quizá definir de alguna manera niveles de profundidad en el juego. Y, si bien el juego es inherente al ser humano, el juego auténtico, verdadero, profundo, implica un compromiso tal que exige del jugador sumergirse a pleno en un mundo diferente a la par de exponerse y desnudar su interior, lo cual implica además un alto nivel de coraje. En consecuencia, es un arte poder sumergirse y crear ese mundo lúdico, permitir y permitirse esa nueva creación, a partir de uno mismo y con inclusión o no de algún otro elemento. La creación a partir de la nada (aparente), no es simple de sostener, por lo que muchas veces nos encontramos con niños, jóvenes y adultos que requieren consignas, materiales, juguetes o algún otro elemento en que apoyarse porque el vacío desorganiza y desestructura... Por eso, jugar también es un arte, ya no el juego como tal, o lo producido, sino el introducirse y habilitarse para dicho espacio incierto, desafiante y, por qué no, en algunos casos hasta aterrador, implica también un arte. Un arte, que en definitiva, es el arte de ser persona, el arte de ser, de estar en el encuentro con su propia esencia, aquello que me identifica, que me atraviesa, que me conduce, poder disponer de mi mismo en primer lugar, buscando nuevos entretreídos y combinaciones que favorezcan un reequilibrio o no, pero seguramente algo diferente. Jugar, de alguna manera es jugarse, y por ello podemos hablar también de arte. Jugando puedo crear una nueva metáfora que me permite

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.

reestructurar, reelaborar pero también anticipar y anticiparme a futuros desafíos e interrogantes. Es un arte combinar los elementos que concuerden, las piezas que encajan, los elementos que se complementen de tal manera de que la metáfora quede configurada y estéticamente también se cierre de alguna manera una nueva estructura. Porque también el juego y el jugar ofrece una estética, ese orden al que se refieren diferentes autores, hace referencia de alguna manera a la estética implícita que se conforma en un auténtico jugar. Y otra vez, juego – arte – estética vuelven a unirse y a ser una nueva configuración que desde otro nivel organizan al ser humano, a la persona en definitiva. Jugar es un arte... de combinar, de hablar, de decodificar, de comunicarse con el otro, desestructurar para crear nuevas estructuras... en definitiva es el arte de disfrutar, de transitar placenteramente, de gozar la vida y gozar (se) a sí mismo. No es casual que después de una profunda

experiencia lúdica, sobre todo los adultos (porque para los niños es casi obvio) expresen una satisfacción que en general manifiestan haber reencontrado a través de jugar ●

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

Novedades de la Biblioteca especializada en Juego

La Biblioteca especializada en Juego tiene como objetivo ofrecer a los profesionales e investigadores en el área lúdica material bibliográfico variado y actualizado, por lo que se

Actividades del Instituto

DIPLOMADO EN JUEGO

Con especialización en el área educativa y terapéutica

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

2ª. Edición

Comienzo: Abril 2005

**_*_*_

Informes: (011) 4702-0675;
info@instituto.ws

vienen incluyendo libros, revistas, investigaciones y tesis de diferentes recorridos teóricos y perspectivas. Algunos de los últimos libros adquiridos por la Biblioteca que se pueden consultar:

“*Play and educational theory and practice.*” Editor: Donald Lytle, edición 2003”.

“*Knowing children.*” Autor: Gary Fine y Kent Sandstrom, edición 1988.

“*Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.*” Org: Santa Marli Pires dos Santos, edición 1997.

“*Theaterspiele.*” Autor: Keith Johnstone, edición 2000.

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 ●

EL JUEGO EN LA HISTORIA*

El juego es tan antiguo como la humanidad, más antiguo que la escritura y la lectura. En el transcurso de la historia han surgido una cantidad casi innumerable de juegos, algunos de los cuales han llegado a nuestros días sufriendo una

¿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).

serie de modificaciones y/o alteraciones y otros se han perdido por diferentes razones. Me refiero aquí a los denominados “juegos de mesa”, que son aquellos que requieren de un tablero, de figuras. Al investigar sobre los diferentes orígenes de estos juegos surgen de juego y en ocasiones dados y/o algún otro material auxiliar. datos por demás interesantes y hasta curiosos, que al lector actual lo pueden sorprender. Casi todos los juegos más clásicos que se han mantenido por milenios, tienen su origen en países cuya cultura era muy desarrollada: Egipto, Persia, Grecia, Roma, India y China. El juego es evidentemente uno de los patrimonios culturales más antiguos y más preciados de la humanidad y el estudio del juego encierra una variedad muchas veces poco imaginable de elementos históricos, culturales, de valores y otras riquezas importantes para el desarrollo del hombre. Johan Huizinga en su conocido libro “Homo Ludens” afirma: “El juego es más viejo que la cultura”, y más adelante dice, “...el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura”. En otro capítulo de su libro concluye: “La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, ‘se juega’. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla *en* el juego y *como* juego”. Un dato curioso de los juegos de mesa es que evidentemente estaban estrechamente ligados al ámbito sacro cultural, habiéndose encontrado ejemplares de los juegos en tumbas de altas personalidades de la antigüedad. Se les daba a los muertos como entretenimiento en el último viaje hacia el más allá. Se han encontrado también una cantidad importante de escenas de juego en pinturas de paredes y en los libros de muertos del Antiguo Egipto (alrededor del 1700 a.C.). El juego más visto en esa época tenía el nombre “Senet” o “Sent”, que evidentemente es el antecesor del actual backgammon, al que siempre se lo ha vinculado con los círculos de la nobleza, los ricos y poderosos. También se lo ha encontrado por ejemplo en la tumba de Tutancamón (1347 a.C.). Este mismo juego se

fue expandiendo por Grecia en el Imperio Romano, apreciado allí entre poderosos y reyes. También parece haber llegado a Europa a través de los árabes en España. Se le dieron muchos nombres distintos: *Tric Trac* en Francia. *Tavola Reale* en Italia, *Wurfzabel* o *Puff* en Alemania, *Backgammon* en los países anglosajones. Este juego llegó a nuestros días, a pesar de que, en agosto de 1452, el predicador Capistrano en Erfurt (Alemania) y zonas aledañas decidió juntar y quemar todo tipo de material de juego considerado como “elementos lujosos y pecaminosos”, dentro de los cuales había numerosos tableros de backgammon.

En muchos de los tableros de los juegos de mesa encontramos una variedad interesante de elementos simbólicos y míticos, alrededor de los cuales se desarrollan diferentes juegos o bien un mismo juego va adoptando modificaciones con el transcurso del tiempo y según los lugares donde se jugaba. Uno de estos elementos es la espiral, imagen del tiempo y de su infinitud, por lo que en muchas civilizaciones fue valorada también como símbolo de inmortalidad. Uno de los juegos más antiguos que utiliza la espiral como recorrido del juego, tiene su origen en Egipto, donde surgió aproximadamente alrededor del 2800 a.C. Es un tablero de piedra caliza con apariencia de una víbora espiralada, con pequeños hoyos en donde se colocaban pequeñas bolitas. En numerosas tumbas de Egipto se encontraron más tableros y representaciones con víboras enroscadas. La víbora en forma de espiral aparece en numerosos tableros, dado que la misma simbolizaba antiguamente la fuerza cósmica vital. Se encontró en diseños de Europa Central como también en cuadros y sagas de la India. En América precolombina la víbora representa también la vida después de la muerte, por la razón que la víbora deja su piel todos los años y de alguna manera vuelve a nacer.

Uno de los juegos de víbora más antiguos data del 1690 y fue editado por John Garrett en Inglaterra. Este juego ya evidencia la forma de espiral con los típicos 63 campos de juego (casilleros en que se divide el

recorrido del juego). En un museo de Leiden, se puede ver una víbora en forma de espiral proveniente de Egipto, probablemente del Antiguo Imperio (2575-2134 a.C.). En el interior muestra una cabeza de víbora y en el exterior una cabeza de ganso, lo que podría ser un indicio de la transformación paulatina del juego de la víbora al juego de la oca. El juego de la oca, uno de los más conocidos a través de los tiempos, estuvo muy difundido en Italia, Francia, Inglaterra y Alemania. La referencia más antigua que se conoce del juego de la oca es del gran duque florentino Francesco di Medici (quien gobernó entre 1574 y 1587), quien aparentemente envió un juego de la oca a Felipe II en España. También hay referencias del 1597 en Inglaterra y de 1612 en Francia. En lugar del ganso, especialmente en los siglos 18 y 19 en Europa, aparecía un mono como figura central del juego.

Aparecieron por entonces muchos “juegos de mono”, que adoptaban los 63 campos de la conocida espiral.

A partir de la segunda mitad del siglo 19, el saber y conocimiento por la simbología de los juegos de recorrido espiral se fue perdiendo. Se fueron olvidando tanto el significado original como su sentido. Al mismo tiempo comenzaron a surgir numerosos juegos según el mismo modelo, pero con un carácter

Páginas web sobre juego*

www.revistateina.com

www.ufrgs.br/faced/extensao/brincar

www.cpgp.ufpa.br/gibi/apresent

<http://usuarios.arnet.com.ar/leo890/truco.htm>

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

moral o educativo. Se representaban en el tablero escenas de la vida humana, acontecimientos históricos, lugares geográficos, nuevos descubrimientos técnicos y científicos.

Es interesante observar que la mayoría de los juegos de la oca provenientes de la época del florecimiento, tienen 63 campos. Esto esconde evidentemente una simbología numérica muy antigua. En la antigüedad cada 7° y 9° año de la vida humana era considerado riesgoso, porque en esos años se esperaban los grandes cambios. 63 es el producto de 7 y 9, pero también el “año de vida más peligroso”.

Cada año más es un regalo de los dioses. Cuanto más uno investiga la simbología numérica del juego de la oca, más se sorprenderá de la profundidad de la misma.

En el juego de la oca, al igual que en muchos otros juegos de espiral, tienen importancia elementos místicos, astrológicos y religiosos y también de la cábala. La espiral era vista como una imagen de la vida humana, en la cual nuestro camino también se caracterizaba por peligros, casualidades, acontecimientos felices, progresos, recaídas y finalmente por la muerte. Del punto de llegada no hay regreso, se llegó felizmente al paraíso. Aparentemente este juego también se ha jugado por plata, que en algunas oportunidades podían ser sumas altas, pero estaba excluido la lucha y/o competencia entre jugadores -a diferencia de otros juegos por dinero- cada jugador se subordinaba libremente al destino. Con el tiempo se perdió esta característica de ser un juego por dinero.

Un juego igualmente popular como el juego de la oca era el juego de la lechuza, muy apreciado en el siglo 17 y que luego fue desapareciendo con el comienzo del tiempo de los emperadores. El juego de la lechuza es un juego de azar, de apuestas. Era un juego que se jugaba con tres dados, y donde la figura central es, como el nombre lo indica, una lechuza. El juego de lechuza más antiguo del que se tiene conocimiento es de 1614, editado por unos editores romanos. La lechuza aparece en diferentes campos del tablero siendo una de

ellas la figura dominante.

Relacionando este juego con el de la oca, Jean-Marie Lhôte, afirma que ambos pájaros -la lechuza y la oca- se corresponden, la primera un pájaro de la noche, en contraposición a la oca, y al día. La lechuza que ve en contraposición a la oca que habla y escucha. Considera además que no es casual que ambos pájaros estén dominando juegos del siglo 17, que se caracterizaba por un equilibrio entre el ver y el oír.

El juego de la lechuza fue sufriendo una serie de modificaciones también, apareciendo tableros donde la misma estaba frente a un espejo y en otros sin el mismo, mirando directamente al jugador.

Durante los siglos XVI y XVII, muchos de los juegos de tablero estaban destinados a la nobleza y a las capas sociales más altas. Ya a partir del siglo XIX fueron siendo difundidos en mayores círculos de la población, siendo hoy día ampliamente populares.

Junto a la aparición numerosa de juegos y reglas de juego, se comenzó a jugar por dinero u otro tipo de ganancias ya en tiempos antiguos, hace 7000 a 10000 años, como por ejemplo en Asia. Ya en aquella época existían apuestas mayores y menores, y en algunos juegos hasta se “jugaba” por vida y muerte. Consecuentemente, sacerdotes y reyes reinantes dieron origen a reglas y leyes contra el maluso de determinados juegos, contra jugadores falsos y estafadores y en contra del juego prohibido que se jugaba secretamente en círculos privados. Así como se conocen juegos y reglamentaciones de juego muy antiguas, también hay una variedad importante de referencias de prohibiciones de juego, como por ejemplo de la Edad Media, donde se oponían a las altas apuestas en los juegos de dados característicos de aquella época. Con la aparición cada vez mayor de juegos de azar, las reglamentaciones y con ello las prohibiciones fueron aumentando también.

Podría seguir enunciando juegos y sus orígenes, lo cual no es evidentemente la función de este artículo. Solamente quisiera rescatar una vez más la importancia que tiene el juego para el ser humano. La

historia de los mismos lo pone en evidencia, así como además lo demuestran todos los demás estudios pedagógicos, psicológicos, filosóficos, etc., del juego y de los juegos. Cuán importante será el juego, que en diferentes épocas han sido prohibidos, quemados y extinguidos y aún así, sigue manteniendo vigencia -aunque a veces no tanta como debería-.

** Artículo basado en “Los clásicos juegos de mesa. Origen, desarrollo, historia.”. Autor: E. Glonnegger. En “Homo Ludens, el hombre que juega I”, editado por el Instituto para la Investigación y la Pedagogía del Juego. Año 1996.*

Visita de la Prof. Tânia Ramos Fortuna

Durante el pasado mes de julio nos visitó en el Instituto la Prof. Tânia Ramos Fortuna, coordinadora general del Programa de Extensión Universitaria “Quem quer brincar?”, dependiente de la Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul en Brasil. En el marco de dicho Programa de Extensión dirige numerosas actividades de formación e investigación en relación a la temática lúdica.

En la entrevista mantenida con la Prof. Ramos Fortuna, la especialista en juego comentó acerca de la importancia de la inclusión de lo lúdico en el ámbito del aprendizaje en los diferentes niveles escolares, ya no como una actividad específica o relegada a un espacio único como puede ser una ludoteca, sino como actividad transversal en los diferentes niveles y espacios de las instituciones educativas. ●

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