

# EN JUEGO Letter

Año 2 / N° 3 – Diciembre 2004

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones  
y toda Persona interesada en el  
Juego



## SALTAR EN UN PIE

por Noelia Enriz\*

*“Ñevanga porãnguei”  
Los privilegiados que juegan, los  
niños en vocabulario religioso.  
Cadogan, León. Ayvu Rapyta*

Desde diferentes miradas a través del tiempo, el juego ha sido considerado como una herramienta de vinculación entre los sujetos, sea entendida esta como estrategia del proceso de socialización, o simplemente como encuentro.

Dado que las formas de la dinámica lúdica permiten un acercamiento que es de gran riqueza entre los niños, nos preguntaremos respecto del establecimiento de reglas y las posibilidades del juego en tanto estrategia de socialización entre pares, entre niños de la comunidad Mbyá guaraní de la provincia de Misiones. Tal como la

antropología lo ha indicado, la niñez es un momento privilegiado de la reproducción y reinención de muchos saberes culturales, por tanto intentaremos abordar este momento para acercarnos a su desarrollo.

En el presente trabajo nos aproximaremos al juego infantil tomando como excusa la práctica de una pequeña. Desde la actividad lúdica de ésta consideraremos la relación con el contexto socio cultural y ambiental teniendo como referencia la pregunta respecto de la individualidad o no de sus prácticas.

### Contexto general

La comunidad Mbyá guaraní constituye un grupo étnico del tronco Tupí, cuyo patrón de asentamiento está asociado a las orillas de grandes ríos, dedicándose a la caza, recolección y agricultura de roza, sencilla pero de cultivos varios. Según Bratislava Susnik, hace poco más de 500 años, los *Tupí-guaraníes* cubrían cerca de 3.000 kilómetros de tierras, abarcando el actual Paraguay, el curso del Amazonas, zonas de Uruguay y de las provincias de Corrientes y Misiones en Argentina. Esta expansión estuvo ligada no sólo a razones económicas – de uso

### INDICE

Saltar en un pie	1
Miradas Lúdicas	3
Actividades del Instituto	3
Eventos	5
Miradas Lúdicas - Indice	5

extensivo de la selva- o religiosas – la búsqueda de la tierra sin mal-, sino también al ataque de tribus enemigas que los llevó a dispersarse por el territorio.

El grupo se cohesionaba en torno a tres principios: avá-teko, avá-ne'e y tamoi. Es decir, la identidad de la costumbre, la identidad lingüística y el ancestro común como un concepto social (Susnik, 1988). Estas pautas sociales de cohesión se mantienen en gran medida.

En la actualidad viven en la Provincia de Misiones (1) seis mil habitantes que se autodefinen *Mbyá-guaraní* de los cuales un poco más de mitad son niños (menores de 12 años), todos ellos se alojan en aldeas (2) sobre las tierras que han habitado desde siempre. En su mayoría permanecen en un estado de ilegalidad respecto de la posesión de las tierras y sufren grandes presiones (3).

Se dedican a la caza y pesca, a la recolección de frutos del monte y al cultivo de ciertos productos en sus huertas (batatas, mandioca, maíz, etc.), tal como lo han hecho desde siempre, es decir respetando y manteniendo las maneras tradicionales. Además realizan artesanías para vender al turismo y confeccionan los utensilios necesarios para la propia vida. Los niños tienen una despareja escolarización, es decir, no todas las aldeas tienen escuela.

### Saltar en un pie

**P** salta sobre una sola de sus piernas. Salta en medio de los demás que no saltan, pero salta y mira a todos, se ríe y salta. En cierto momento apoya la otra pierna, la que mantenía recogida, entonces se detiene, mira a su alrededor y dice, “me cansé”, estoy cansada, se ríe y sigue jugando.

Salta sola, pero advierte permanentemente a los “otros” cuales son las reglas que persigue. “Otros”, que están lavando, preparando comidas, conversando. “Otros” que no son los chicos con quienes suele jugar. **P** respeta las reglas, para jugar con ella misma. Respeto las reglas que conoce para convertir en juego ese momento. Entonces ¿juega sola? Si toma una serie de reglas y las expresa ante los

otros y denuncia haberlas transgredido, ¿juega sola?

Si como lo predica Platón el juego es *mimesis*, en nuestro caso lo es en tanto anticipa y ejercita el vínculo de la comunidad como tal, prepara para la vida en grupo. Tal como lo adelanta Huizinga, entre otros factores el juego ordena aspectos de la vida social, *crea un orden* que es particularmente compartido por todos los integrantes del grupo de juego, pero que además trasciende a éste. Hay en el juego de **P**, una enunciación hacia los otros de cómo debe jugarse, en la que demuestran las habilidades al respecto, los saberes.

Tal como el mismo Levi-Strauss lo desarrollara con amplitud, cualquier modo de ordenamiento del mundo, de la realidad circundante de los sujetos es superior a la admisión del caos. El juego tal como el mito constituye un orden particular propio. Toda forma de entender el mundo, o de pensarlo, para luego relacionarse con este y los sujetos que lo constituyen es un ordenamiento, por tanto superior al caos. El mundo, podríamos aventurar es entendido por **P** como inherente a los “otros” y reglado conjuntamente con estos.

El juego es una manera de los sujetos de ordenar el caos, que se les presenta. Tal como cualquier forma de taxonomía, definir al grupo de juego, las distintas formas de juego y las particularidades de éstas otorga a los sujetos un modo de ordenamiento; pensando fundamentalmente en lugares protegidos y liberados, movimientos permitidos, etc. El orden está dado por las reglas y el respeto de éstas es un mensaje hacia los otros.

Posiblemente, se genere así el vínculo del gesto, de la palabra y del silencio. En tanto hay un grupo que se constituye como grupo de juego, a pesar de la inestabilidad que tenga ese grupo existe un código. Hay un vínculo creado entre los sujetos que se alimenta, retroalimenta y crece en función de su permanencia.

Tal como queda expresado en el juego de **P**, que salta en un pie y advierte a los demás cuando dice estar cansada, los juegos son sociales incluso cuando son individuales. Los juegos se construyen en función de reglas

## 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](mailto:info@instituto.ws)  
[www.instituto.ws](http://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.**

consensuadas por el grupo. Ella saltaba sola, pero respondiendo a reglas y parámetros que le habían sido dados por el grupo de algún modo, no sé cuándo. Por tanto, cuando no cumple con éstas, aclara a los demás que quedó fuera de esa regla. El grupo de juego y las pautas de éste existen, más allá de las prácticas concretas de cada momento.

El ordenamiento del juego, permite además tal como lo expresara Huizinga, en razón de poseer reglas, establecer límites. Es decir, define lo permitido y no dentro del marco de la actividad lúdica misma.

Considerar el momento en que se pierde, o el inicio, o lo que no está permitido es necesariamente reconocer un límite consensuado por los sujetos.

El límite puede ser variable puede re-consensuarse, puede correrse. El juego permite que los límites se corran, se modifiquen, etc. Pero a pesar de las diferentes modificaciones el juego y sus reglas establecen un límite del exterior. Las

reglas al interior del juego, caracterizan las pautas del lugar de no-juego al mismo tiempo que define sus propios límites. Tal como en esta oportunidad la niña juega sola, es importante destacar que ningún juego es total, tal como ningún hecho social es totalizador. No hay juegos en que todos los chicos de la aldea estén incluidos, los grupos están asociados a las habilidades, a los deseos, etc. Hay juegos en que la participación es muy alta, ya sea prestando atención o desarrollando el juego en sí. Hay chicos que sólo miran y chicos que ni siquiera miran. Muchas veces suceden juegos de forma simultánea, lo que da lugar a que existan varias posibilidades de participación. Hay chicos que están cerca, pero por fuera de las prácticas de juegos. No participar no significa estar fuera, sino tener otra actitud. Algunos de los fines del juego, de todas formas se llevan a cabo. Los valores que se desarrollan están presentes para quienes no están en la dinámica. Por ejemplo, cuándo se bajan frutos, se reparte entre todos. Pero la comunicación propia de la experiencia lúdica es la del cuerpo, de quienes participan más activamente.

Esto es lo que estamos entendiendo por socialización, por adquisición o conocimiento de las pautas propias del grupo, de los valores que son reconocidos dentro de la comunidad de pertenencia y la implementación de éstos entre pares. Así, los sujetos son incorporados a la comunidad mediante la construcción de estos lazos que permiten su asimilación. En los mismos términos en que sorprendió a Jules Henry, la escasez de hostilidades, la no generación de límites violentos en el marco de estas prácticas distingue necesaria y significativamente el desarrollo de la niñez en ésta sociedad. Nada tiende, en el interior de las familias ni en la relación de unos con otros, a establecer relaciones de rivalidad u hostilidad. No hay un ejercicio autoritario del rol paterno, lo que no significa falta de autoridad. Así como sucede respecto de la relación de los padres con los hijos, no hay generalmente tensiones entre los sujetos de una misma aldea. Por tanto la relación que funciona como ejemplo entre los adultos es de gran

amabilidad y los niños repiten esta pauta en sus prácticas •

Susnik, B., Etnohistoria del Paraguay. Etnohistoria de los Chaqueños y de los Guaraníes. Bosquejo histórico. Suplemento antropológico, Vol. XXXIII – N°2), Asunción, 1988.

*(1) Según datos provistos por la Dirección de Asuntos Guaraníes, de censos propios. Datos que son muy cuestionados, pero que son los únicos datos oficiales al respecto con los que se cuenta.*

*(2) Utilizo el término Aldea, porque es el que los Mbyá-guaraní que conocen el castellano usan para definir su grupo de asentamiento. Término que reconocen como equivalente a Tekoa, que es la palabra indicada por ellos. Tekoa puede ser tanto la propia casa como el conjunto de todas las casas del grupo. Con esto no pretendo mantenerme al margen de las discusiones teóricas sobre el término ni desconocer los usos peyorativos que sufrió en otras épocas, sino respaldar su uso por razones ético-metodológicas de fidelidad con los Mbyá-guaraní y su código*

*(3) Existen casos emblemáticos de estas presiones como es el caso de la Aldea Iriapu, de la localidad de Puerto Iguazú, que fue incendiada y es permanentemente intimidada para acceder a la firma de un contrato de relocalización para dar lugar a la instalación en sus tierras milenarias de un campo internacional de Golf.*

\* Es Profesora y Licenciada en Ciencias Antropológicas (UBA)

## MIRADAS LUDICAS

El pasado 3 de noviembre fue presentado el libro “**Miradas Lúdicas**”, cuya autora es María Regina Ófele, directora del Instituto.

## 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**

**ABIERTA LA INSCRIPCION**

Comienzo: Abril 2005

\_\*\_\*\_\*\_\*\_\*\_

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

El libro fue presentado por la Dra. Tizuko M. Kishimoto, de la Universidad de Sao Paulo y por el Prof. Mag. Jason Beech de la Universidad de San Andrés. Extraemos a continuación algunos párrafos de la presentación de ambos profesores:

*Dra. Tizuko M. Kishimoto:*

“Hoy necesitamos de todo el campo de las ciencias de la educación para comprender los complejos fenómenos del campo de la educación y también del juego. Yo creo que esta es una cuestión que Regina anuncia en su libro cuando ella muestra que nosotros tenemos, no sólo teorías psicológicas. Ella utiliza a Brougère, Sutton-Smith, Bateson, sociólogos, antropólogos, para mostrar que hay otras miradas. Es fundamental el título del libro “Miradas”, acompaña la tendencia

actual de discutir la cuestión de educación dentro del campo de juego. Yo creo que esta es la gran contribución de este libro.

Otra cuestión que Regina pone en este libro es la necesidad de tener, no solamente la teoría, sino que se necesita de la práctica, la observación del juego.

Especialmente en los años 90, una serie de investigaciones fueron hechas dentro del campo de la formación de los maestros. La formación no puede estar solamente dentro de la universidad, es necesario que la formación focalice en la escuela, los niños y la familia. Hay que cambiar el foco de la formación. La formación común dentro del campo académico es lógico-matemática, una tradición expositiva. La formación que quiere ser más cualitativa tiene que invertir en esto, tiene que partir del maestro y del niño. [...]

Observando el juego, se crea un aporte para un trabajo más complejo. Y tenemos otros campos de conocimiento como las neurociencias que han traído innumerables informaciones sobre la importancia del bienestar para el desarrollo del niño. Y ¿qué es bienestar? Es una característica de tranquilidad nuestra y es una característica del juego. En el juego yo tengo un clima de flexibilidad, de movimiento, de tranquilidad. Por lo tanto, el juego es un punto importante para desarrollar en los niños. La ciencia, la educación, las neurociencias, la sociología, la antropología, la lingüística, todas ellas están colaborando para estudiar el juego. Están modificando y creando nuevos paradigmas para estudiar el juego. Nosotros estamos en un período de creación, de alteración de paradigmas para el estudio en el campo de la educación y del juego. [...]

Pero qué quiero decir de “Miradas Lúdicas”. El libro trae nuevas perspectivas, no solamente psicológicas, apunta a otra cuestión: no se puede hablar de juego sin pensar en la práctica. Se necesita formar al maestro para la práctica. Y ¿quién se encarga de la formación? Las instituciones. ¿Y qué hacen las instituciones? Solamente administrar cursos teóricos. Es necesario crear laboratorios para estudiar el juego.

Es fundamental. Yo creo que este es un área muy fuerte, fundamental para pensar y relacionar la teoría y la práctica. Esto es una tarea de la institución, de la política, de la universidad, de los cursos y es necesario que se trabaje junto a los maestros, los niños y la familia. Por lo tanto yo creo que el libro de Regina, por medio de un lenguaje claro y simple, ofrece la oportunidad para que se piense al respecto de estas cuestiones que yo hablé. Y creo que el libro será una gran contribución para el campo del juego.”

*Prof. Mag. Jason Beech:*

“El juego como una manera de desarrollar la fantasía y la creatividad, fue algo que me marcó mucho al leer el libro. Y no solo de desarrollarla sino también de no matarla. Porque creo que muchas veces lo que hacemos los educadores es, más que educar, domesticar y les quitamos la fantasía y la creatividad a los chicos y eso es algo que me hizo pensar ya en mi aspecto más profesional. [...]

La creatividad creo que es algo muy importante. Últimamente, como muchos de ustedes sabrán, en las reformas educativas que se han implementado, no solo en la Argentina y Brasil, sin en muchas partes del mundo, hay un énfasis muy fuerte en esto de la efectividad y queremos promover una escuela que sea efectiva. Y la eficacia y esto de medir los resultados, que obviamente no es exclusivo de la educación pero la ha invadido, tiene un efecto muy especial en ella porque justamente hay muchas contribuciones y fortalezas y también problemas de la educación que no son medibles o fácilmente medibles. Y me gustaría leerles una cita de un encuestador norteamericano que se llama Daniel Yankelovich quien decía que el primer paso es medir, -él hablaba de otras cosas pero lo podemos aplicar perfectamente a situaciones de evaluación que ponemos nosotros para medir la política educativa y medir si las escuelas son eficientes-. Y él decía: “el primer paso es medir lo que puede ser fácilmente medido. Esto está bien mientras funcione. El segundo paso, es desconsiderar lo

que no puede ser medido u otorgarle un valor cuantitativo arbitrario. Esto es artificial y engañoso. El tercer paso es presumir que lo que no puede medirse no es realmente importante. Esto es ceguera. El cuarto paso es decir que lo que no puede ser fácilmente medido, no existe. Esto es suicida.”

A mi me hizo pensar y enseguida fui a buscar esta cita, cuando leía lo que Regina escribe sobre todo la parte cuando habla sobre los recreos. A mi me tocó mucho, obviamente citando otros autores, sobre el tema del recreo y de la importancia de que los chicos puedan jugar y jugar libremente y digamos que ahí se junta con una cosa que dice Tizuko, que Regina la cita, este problema entre la educación, la escuela y juego que a hay un choque que tiene que ver con los fines, que justamente el juego por si mismo, por definición no tiene un fin especial más que jugar y la escuela, se supone tiene un fin. [...] Entonces se crea esta dicotomía entre el juego y la escuela como si fueran dos cosas diferentes. Esto me hizo reflexionar, porque me hizo pensar sobre la creatividad y la importancia de formar gente que sea creativa, flexible, vivimos en una sociedad del conocimiento. Ahora hay que preguntarse también si nosotros no le damos tanta importancia al recreo. Al menos tener en cuenta al recreo como una parte importante de la educación que le estamos dando a los chicos, el tema es hasta qué punto los adultos, los docentes, intervienen en el juego, hasta qué punto dejan que los chicos jueguen, me parece una parte fundamental y por supuesto es una parte que en el contexto de estas políticas donde todo tiene que ser medible esto no es tenido en cuenta, salvo como algo que no sirve, no es útil, ¿para qué sirve el recreo?. [...] El fin de la educación que nosotros otorgamos en la educación es mucho más grande y creo que en ese sentido el juego y el recreo, al menos esto me surgió en la lectura de este libro, tienen muchísimo potencial y muchísimas posibilidades para desarrollar un muchos aspectos fundamentales en los chicos. Y dentro de esas cosas que creo que se podrían desarrollar con los juegos y los recreos, se me ocurren un par de cuestiones que creo que son

fundamentales en el tipo de identidad que nosotros estamos promoviendo entre nuestros alumnos y creo que son fundamentales sobre todo en la Argentina de hoy. Y una por supuesto es el tema de la convivencia y otra es el tema del autogobierno. Me parece que por lo que leí en este libro me inspiró mucho a pensar, que si el juego tiene sus propias reglas, los chicos tal vez transgreden sus reglas, pero son los propios jugadores quienes no permiten que el otro transgreda las reglas o lo castigan de alguna manera, ya sea echándolo del juego o habrá distintas maneras en que los castigan. ¿Cómo esto puede funcionar? Y de hecho funciona, estoy seguro que funciona sin que los maestros, los educadores nos demos cuenta que funciona o algunos si, como una enseñanza de convivencia. [...] Y creo que en eso el juego, el recreo y el juego libre de los chicos es algo que tiene mucho

potencial para promover este tipo de actitudes y valores entre nuestros chicos y también esto que les mencionaba antes del autogobierno. [...] Me parece que estos valores y de identidad son los que tenemos que promover entre nuestros alumnos y me parece que el juego sin duda es una forma fundamental de transmitir estas ideas de autogobierno. En el recreo, los chicos ¿qué es lo que hacen? Dependerá del colegio y de cómo los adultos intervengan en el juego de los chicos, pero en general los chicos se autogobiernan, son ellos mismos y el adulto solo interviene en casos de emergencia, al menos después de haber leído este libro, se me ocurre que es lo que debería ocurrir. Y eso creo que podría fomentar el autogobierno entre nuestros alumnos, y ahí es donde vemos que esta noción del juego como algo que no es útil puede ser de alguna manera negada, o sea, ¿cómo no va a ser útil si ya de por sí crea, promueve la fantasía, la creatividad de los niños, si puede promover conductas o valores de convivencia, valores de autogobierno, ¿cómo no va a ser útil? Más útil que eso, no sé lo que estamos buscando. Y por último, otra reflexión que me surge y tiene más que ver con un tema cultural y con un tema de cultura que también está mencionado en el libro y tiene que ver con nuestra propia cultura ... el tema del juego me hizo pensar en nuestra sociedad argentina de hoy en día y qué es lo que está pasando con esta brecha que existe entre aquellos que estamos dentro del sistema y aquellos que quedamos afuera, o sea, esta gran brecha que se está armando y sobre todo uno lo ve con los chicos y es dolorosísimo. Los chicos que uno ve jugando en la calle o estando en la calle y otros chicos que tienen la posibilidad de estar en su casa. [...] Y si uno piensa en ese sentido y mira la infancia de hoy en día, inmediatamente uno puede pensar que hay dos tipos de infancia, un poco como dice Narodowski que habla de la infancia desrealizada y la hiperrealizada [---] Y son dos universos paralelos que empiezan a tocarse cada vez menos. Y ahí obviamente hay un riesgo enorme. Y con esto del juego, me preguntaba dos cosas: por un lado con esta

cuestión que también tiene que ver con los espacios públicos, cómo se están conformando los espacios públicos en nuestras ciudades y en nuestros pueblos... ¿qué pasa que estos chicos ya no juegan más juntos y no hay ninguna oportunidad para que estos chicos jueguen juntos? ¿Qué oportunidades podemos crear para que estos chicos jueguen juntos? Porque si no juegan juntos cuando tienen 10 años, imagínense lo que va a pasar cuando tengan 20. Creo que tenemos que empezar a pensar y creo que el juego como a mi me inspiró para esto, sin duda puede inspirar a soluciones y puede inspirar incluso a políticas para que estos chicos, nuestros hijos que viven separados empiecen a vivir un poco más juntos y promover el juego. Y se me ocurrió y creo que hay algo sobre el final del libro que habla sobre este tipo de cuestiones y creo que ahí hay mucho para hacer con el juego y sin duda el juego es una oportunidad excelente para estas tres cosas que mencioné. Por un lado para desarrollar la fantasía y la creatividad de los chicos, por otro lado para promover valores de convivencia y autogobierno y por supuesto también para promover valores de aceptación a los demás, de inclusión y de convivencia ya no dentro de la escuela, -sería ideal que fuera dentro de la escuela-, pero ya no entre los chicos de una misma clase social, sino intentar que esta convivencia se pueda dar entre todos. Ya no son poquitos, son muchos los que están quedando afuera.” ●

## Eventos

### 30th Annual Meeting

#### The Association for the Study of Play

Febrero 23-27, Santa Fe, USA

Más información en:

<http://www.csuchico.edu/phe/d/tasp/>

\* \_ \* \_ \* \_ \* \_ \*

#### International Toy Research Association

#### IVth ITRA WORLD CONGRESS

6,7 y 8 de Julio 2005, Alicante, España

Más información en:

<http://www.aiju.info/ivthitracongress/>

## MIRADAS LÚDICAS (Índice)

Editorial Dunken, Año 2004

- El juego, los juegos y el jugar
- Mirando el juego
- ¿Aprender y jugar o jugar aprendiendo?
- El juego y las instituciones educativas
- Promoviendo el juego. ¿Recrear o jugar?
- Juego y cultura
- El juego y sus señales. Aspectos del trabajo institucional y clínico
- Juego y resiliencia