

EN JUEGO Letter

Año 3 / N° 1 – Abril 2005

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones
y toda Persona interesada en el
Juego



Juego – Poder y la libertad condicionada. Las reglas del juego, ¿únicas soberanas?

por *María Regina Öfele**

El juego es visto en algunos contextos como una instancia idílica, donde todo pareciera ser maravilloso, como un espacio anhelado y que nostálgicamente se recuerda de la “bella infancia”. En otras ocasiones se habla “es solo un juego”, como si en ese encuadre no pasara nada más que “sólo eso”, algo que no tiene trascendencia, que no atraviesa más allá de ese tiempo y espacio y sin mayor importancia.

En el juego pareciera ser todo armonioso, salvo hasta el momento en que se rompe el mismo por alguna razón externa o algún conflicto interno que no permite la continuidad del mismo. Pero al observar con detenimiento algunos juegos, podremos descubrir muchas otros aspectos que se “juegan” dentro del juego.

La gran mayoría de los teóricos del juego plantean las reglas del juego como uno de los elementos fundamentales para el desarrollo del juego y dentro de ese marco o margen que dejan las reglas establecidas previamente de manera implícita o explícita, se crea un clima de libertad. Esta última se establece en relación a las posibilidades a desarrollar dentro del marco del juego, los temas a jugar, los compañeros de juego, cuándo entrar y salir del juego, etc. Una libertad que también es cuestionada por algunos autores que plantean que muchas veces los jugadores se sienten obligados a jugar por pertenecer a un grupo, por querer formar parte de un equipo determinado, por el deseo de cercanía a una persona específica, etc. La libertad entonces está condicionada por diversos aspectos que no siempre permiten una elección tan libre como aparentemente pareciera. Por otro lado, son diversos los autores que plantean las reglas del juego como únicas soberanas. La pregunta que surge es ¿qué sucede con los jugadores? ¿Quiénes y cómo establecen cambios en las reglas? ¿Quiénes están autorizados? Veamos algunas situaciones lúdicas observadas en diferentes ámbitos:

INDICE

Juego – Poder y la libertad condicionada. Las reglas del , ¿únicas soberanas?	1
Páginas web sobre juego	3
Novedades de la Biblioteca	3
Hemos perdido de vista la importancia que tiene jugar	4
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	4
Eventos y Cursos	5
Miradas Lúdicas - Indice	5

Escena 1: Dos niñas, compañeras del mismo grado escolar (2° Año E.G.B.), conversan mientras toman la merienda.

P: “Te conviene llevar tu elástico al recreo, porque así podés tener una vida más que los demás”.

M: “No sé, igual todos tienen que tener igual”.

P: “Si vos llevás tu elástico, vos tenés una vida más y además decís vos lo que se puede hacer”.

M: “Mhmm...”

P: “Como hoy, viste estuvo buenísimo. Porque yo llevé mi elástico y R. me preguntaba siempre si podía hacer algo”.

Escena 2: Varias niñas y niños de un 2° jugando en el recreo al elástico. Mientras uno saltaba, los demás formaban una larga fila, esperando su turno para saltar, cuando perdiera quien estaba saltando.

Una niña salta y pierde (según las reglas). Todos los niños de la fila le dicen que perdió pero ella sigue y exige que se suba el nivel del elástico. En el siguiente nivel se repite la escena y en el próximo nivel, nuevamente salta mal. Toca el timbre.

Escena 3: Los niños de 2° grado comienzan el recreo. Aún no han llegado los niños de los otros grados. Varios varones están jugando a la pelota y se integra una niña. Al rato, se acercan varias niñas más y preguntan:

N: ¿Podemos jugar?

V: No sé, le tienen que preguntar a Franco. Es de él la pelota.

Las nenas se acercan a Franco y lo atosigan a preguntas. Franco no les responde, toma la pelota con las dos manos y trata de huir del amontonamiento que va aumentando porque se acercan más niñas a preguntar si pueden jugar.

Se transforma prácticamente en otro juego donde todos corren detrás de Franco.

Finalmente interviene la maestra y pregunta qué pasa. Franco le contesta que todos quieren jugar pero no se puede (más que nada por el espacio). Y así se corta el juego.

Es muy frecuente registrar situaciones semejantes a las enunciadas en el juego de los niños.

El o la dueño/a del juego/ juguete es quien tiene poder sobre los demás y decide. El dueño define cambios de reglas, ventajas según su conveniencia. Por más que el elástico se juegue de una determinada manera y tenga reglas específicas, el dueño del elástico “puede” modificarlas e incluso hacerlas desaparecer para los diferentes jugadores. “El dueño tiene más vidas” y en algunos casos se extiende incluso más allá del dueño, haciendo participar de estas ventajas a algunos amigos más cercanos. Muchas de estas situaciones desaparejas son aceptadas por los demás jugadores, ya sea porque sino quedan fuera del juego, ya sea porque eligen por sobre otras cosas a esos compañeros de juego, ya sea por mera sumisión. Las razones pueden ser muchas, pero no son las que más nos ocupan en este momento.

Este “poder” que se da en el juego no viene señalado por el juego o por las reglas. Aquí las reglas no son las únicas soberanas. El dueño del juego o en otras situaciones el líder de un grupo o el más hábil en un determinado juego, forma parte de alguna manera del reglamento o puede llegar a ser juez y parte como en muchos casos. Las reglas son solo modificadas por él o ella y esto es asumido y aceptado por el resto del grupo.

Aquí podemos empezar a perfilar ciertos rasgos de liderazgo, que en algunos casos es “natural” si se quiere, y en otros casos es adoptado por la posesión de un objeto o también de una destreza mayor o habilidad. Un liderazgo en el juego que se asume y que es asumido y aceptado por los demás, siempre y cuando no surjan otros conflictos que en ocasiones pueden modificar sustancialmente estos roles.

Estas relaciones de poder que se dan en el juego, no solo entre niños sino también en adolescentes y adultos aunque quizá más disfrazados, pueden ser estudiadas desde una mirada social más amplia. Por un lado el nivel de sumisión al que se someten los niños aceptando reglas que no siempre permiten un ejercicio de libertad tal que favorezcan un desarrollo lúdico diseñado por todos. Por otro lado, es válido pensar estos esquemas que se presentan en estos

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.

escenarios lúdicos como reflejo de aspectos que se le transmiten por canales directos e indirectos desde el núcleo social en el que viven. En una investigación analizando el desarrollo y la implementación de las reglas de juego en niños, se llegó, entre otras, a la siguiente conclusión: Las reglas, no son simplemente “algo a seguir o respetar”. Son parte importante de la forma de relacionarse de los niños con otros niños. No solo son lineamientos de juegos específicos sino que también reflejan cómo los niños estructuran sus relaciones sociales. Los niños no parecen basar sus ideas de lo que es aceptable en las reglas, sino que basan las reglas en sus ideas de lo que es aceptable (Freie, 1999). El juego, o mejor dicho el modo de jugar y la puesta en marcha de las reglas del juego sobre todo, reflejan por lo tanto los valores que los niños van asumiendo y adaptando según sus aprendizajes y creencias. En este sentido es importante señalar que los niños tampoco repiten idénticamente los esquemas que vivencian desde la

sociedad, sino que las van adaptando según sus propios criterios que además van cotejando con sus pares. Las relaciones de poder que se dan en el jugar de los niños, no siempre son tan “democráticas” como desde algunas teorías podrían pensarse, sobre todo aquellas que dejan

Páginas web sobre juego*

www.payamedicos.org.ar

www.ludusypaidia.com.ar

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

<http://www.ugr.es/~ctriguer/Danzas/inicio/danzas.htm>

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

entrever cierta nostalgia por un pasado que siempre fue mejor. Sin embargo, son aceptadas por los jugadores y en muchos casos tampoco cuestionadas. Es aquí donde habrá que ser especialmente cuidadosos en la intervención en el juego. Desde afuera, es factible que los adultos no coincidan con los criterios de los niños en el establecimiento de ciertas reglas y pautas para el juego, queriendo “imponer” en consecuencia su propia mirada y lineamiento. Pero cabría preguntarse aquí, por qué los niños llegan a establecer estas pautas y reglas y no aquellas que el adulto o su entorno quisiera. ¿Cuáles son las necesidades y realidades que los llevan a establecer estas relaciones de poder, estas estrategias en ocasiones expulsivas para algunos niños e inclusivas para otros? Podemos hacer lecturas individuales y personales de cada niño, pero también es necesario hacer una

mirada más ecológica (teniendo en cuenta la teoría de Bronfenbrenner) que nos permite entender estas actitudes en relación a los diferentes sistemas y subsistemas en los que están inmersos los niños y por supuesto también sus juegos. Las relaciones de poder en el juego planteadas desde los mismos niños y trasladadas en algunos casos a las reglas del juego, nos permiten descubrir sus propias lecturas de la sociedad, sus propios códigos y criterios de convivencia. Por tal motivo, son una posibilidad también de entender aquellos mensajes que los adultos vamos transmitiendo y que los niños van absorbiendo silenciosamente.

Siendo el juego un ámbito de libertad. –mirado ahora desde la posibilidad de diseñar ellos mismos el propio juego y su desarrollo, aún en el caso que haya uno o varios más activos y los demás pasivos-, nos ofrece un contexto de conocimiento, no sólo de lo individual sino también de lo grupal y, más allá, del contexto social. En este sentido, las relaciones de poder, las restricciones, las estrategias, bien pueden ser reflejo de aquellos aspectos que los mismos niños vivencian en su vida cotidiana. De allí que se traslada luego, aunque modificándolo, al campo lúdico ●

* es Doctora en Psicología Educativa

Freie, C. Rules in children's games and play. En S. Reifel: *Play & Culture Studies*, Vol. 2. Stamford: Ablex, 1999. (pp. 83-100).

Novedades de la Biblioteca

Continuamos actualizando la Biblioteca especializada en Juego, incluyendo libros, revistas,

investigaciones y tesis de diferentes recorridos teóricos y perspectivas. Agradecemos especialmente la donación de Tizuko M. Kishimoto quien nos ha acercado a la biblioteca los siguientes libros: “*O brincar e suas teorias*”. Org: T. Kishimoto. Año 2002.

“*Formação em contexto: uma estratégia de integração*.” Org: J. Oliveira-Formosinho y T. M.Kishimoto. Año 2002.

“*Educação e pesquisa*”, que contiene el artículo: Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis (de T. Kishimoto). Año 2001.

Agradecemos la donación de la Dra. Carmen Trigueros Cervantes: “*Las danzas y los juegos populares en el curriculum de Educación Física*”, Autor: C. Trigueros Cervantes, Año 2000.

Agradecemos la donación de la tesis de Noelia Ferratto, titulada “*El juego entre ancianos: crecimiento social y aprendizaje*”, presentada y defendida en la Universidad Católica de Paraná, Entre Ríos.

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

“*Mantantirulirulá. Juegos y canciones del ayer*”. Autores: H. Barreiro y M. Mainé. Año 2003.

“*Die Welt im Kleinen*”. Bayerisches Nationalmuseum. (Catálogo de la exposición relativa a la historia cultural del juguete presentada en München 2003).

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 ●

“Hemos perdido de vista la importancia que tiene jugar”*

es el título de una nota realizada por el periodista Fabián Bosoer a María Regina Öfele para el diario Clarín en febrero de este año.

A continuación copiamos algunos párrafos más relevantes:

Se suele decir que los argentinos somos jugadores por naturaleza. Pero, ¿no somos también demasiado solemnes?

—No creo que haya unas sociedades que jueguen más que otras. Lo que hay son distintas maneras de manifestarse a través de los juegos. Cada cultura, cada comunidad, tiene su propia forma de jugar. En el juego de los chicos tanto como en el de los adolescentes y el de los adultos uno puede mirar a la sociedad; es una expresión de cultura y, a su vez, a través del juego se recrea una cultura. En la Argentina, esto es cierto, tenemos juegos y modos de jugar que nos identifican: empezando por el fútbol y los naipes, el "truco" en particular, y los juegos de azar más populares.

Parece un tanto paradójico. ¿La transgresión sería algo lícito siempre y cuando se reconozcan las reglas de juego?

—Es así. En general entendemos mal lo que significa la transgresión en el juego y en la realidad. Debe haber reglas claras, y debe haber también espacios para poder jugar con esas reglas, y eventualmente cambiarlas. Es así cuando jugamos, pero en la vida real solemos confundir también la transgresión a las reglas con la anomia, que es la

ausencia de reglas. Y donde no hay reglas, tampoco hay transgresión.

¿Las vicisitudes de la vida adulta, las responsabilidades o dificultades que nos rodean no conspiran también contra ese momento del juego?

—Si hacemos un análisis de los pedidos de trabajo en los diarios, comprobamos que lo que se busca es gente flexible, creativa, que pueda trabajar en equipo. Esto es algo que no se obtiene a través de libros: se logra jugando. Se van incorporando en forma placentera. El que no puede jugar más que solo, quien no puede desarmar algo y armarlo de otra manera, quien no puede salirse de la rutina establecida, va a tener muchas más dificultades. Esto que los chicos llevan como algo natural, los adultos lo matamos cada vez más. Les damos juegos didácticos para que aprendan, y entonces se aburren soberanamente. Nos dejamos invadir por las formas más opresivas de la realidad y eso nos hace perder de vista la importancia vital de tener nuestros "recreos".

También hay que dejarle su lugar al aburrimiento...

—Sí. El aburrimiento es como el desierto antes de la creación. Cuando un chico está aburrido y se le hace una propuesta, por lo general no la acepta. Cuando se tolera ese aburrimiento, de repente el chico hace click, encuentra algo inesperado, la cosa más insólita, y se motiva. Eso también nos pasa a los adultos. Hay días en que no sabemos qué hacer y de pronto se nos ocurre algo, nos enganchamos y nos concentramos por completo. Es algo positivo, que hay que sostener y no tapar.

Como sociedad, ¿podríamos también decir que soportamos poco el aburrimiento, y por eso somos tan fácil presa de exitismos y frustraciones?

—Bueno, el exitismo y la super exigencia terminan por aburrirnos. Es un ciclo difícil de cortar. El juego está muy asociado a los chicos y cuesta aceptar que jugar y divertirse es importante y valioso para los

¿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).

adultos. Divertirse bien, sin echar mano a escapismos maníacos o desenfrenados.

* La nota completa puede leerse en <http://old.clarin.com/suplementos/zona/2005/02/13/z-03615.htm>

Eventos

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/>

*_*_*_*_*_*_*_*_*_*_*_*_*_*_*_*

Cursos

“Los juegos tradicionales en el aula y en el patio”

Dirigido a docentes de Nivel Inicial, EGB I, II y III y Directivos

Fecha: Junio 2005

Lugar: Universidad de San Andrés

Inscripción previa llamando al 4725-7089 de 9:00 a 17:00 hs. o por e-mail a msoloaga@udesa.edu.ar

“Los títeres, una ventana al infinito” (para niños en riesgo)

Taller coordinado por la Prof. Elena Santa Cruz

Dirección General de Cultura
Av. Del Libertador 16.208 –
San Isidro
Tel: 4512-3210/3213

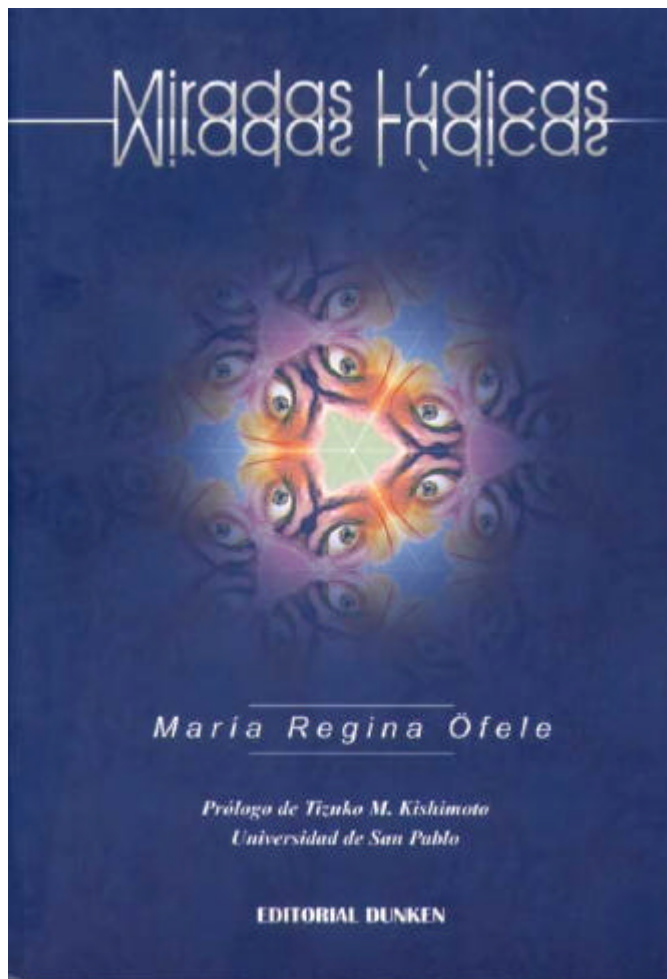
dcultura2001@yahoo.com.ar

Publicaciones:

MIRADAS LÚDICAS

de María Regina Öfele

Prólogo de Prof. Dra. Tizuko Morchida Kishimoto (USP-Brasil)
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