

## Entre mitos, supuestos e interpretaciones acerca del juego

Guillermo Celentano

Área de Estudios e Investigaciones en Educación Física. Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales (AEIEF- Idihcs) Fahce-UNLP

celentanog@hotmail.com

Carolina Inchaurregui

Área de Estudios e Investigaciones en Educación Física. Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales (AEIEF- Idihcs) Fahce-UNLP

caro\_inchaurregi@hotmail.com

### Resumen

En este trabajo nos proponemos ofrecer una interpretación acerca del juego que contribuya a evitar la ambigüedad de los significados que comúnmente los profesores le otorgan al mismo. Separando lo que a nuestro criterio se puede objetivar y lo que no.

A partir del tratamiento de registros de observación de clases, entrevistas a profesores y alumnos y un rastreo bibliográfico de trabajos considerados como relevantes en relación al tema en cuestión, produciremos un primer insumo, que posteriormente será triangulado con un análisis propio de diferentes intervenciones que, distintos profesores realizan en sus clases, donde el contenido *Juego* está presente.

Palabras Claves: Juego- Jugar - Profesores – Alumnos – Interpretaciones

### Introducción

Somos observadores participantes privilegiados en torno al juego, en primer lugar porque hemos jugado y seguimos haciéndolo, en segundo lugar porque en nuestras clases intentamos que nuestros alumnos jueguen y además hemos

leímos – y seguimos leyendo lo que nuestra comunidad dice en relación al juego –; en la actualidad estamos cruzando nuestra biografía en relación al Juego, con observaciones, registros de entrevistas y grupos de discusión de diferentes profesores y alumnos.

Con este arsenal a cuestas y luego de un recorrido que ha sido por demás interesante, nos encontramos en el mismo punto de partida...

Ante tantas voces diferentes en torno al juego que resaltan por momentos su sentido, o bien sus posibles alcances, que remarcan su utilidad o intentan abordan sus “ilimitadas” dimensiones ¿cómo hacer para no caer en la ambigüedad que tantos significados posibles le otorgan a una misma palabra? Nos preguntamos si será posible llegar a un acuerdo preliminar que no sea esencialista y encierre en un concepto “algo” de todo lo que se dice...

Es por esto que nuestra propuesta es una indagación más entre tantas otras posibles, que no pretende una sola verdad, sino que dejar abierto este análisis para seguir explorando y construyendo nuevas maneras de pensar y hablar sobre Juego.

En este trabajo se procurará hacer una *interpretación* posible de diferentes *supuestos* que nuestra comunidad hace del contenido juego, intentando separar el *mito* que encierra los poderes diferentes<sup>1</sup> que le asigna la educación física al empleo del juego al momento de “convocarlo” en diferentes contextos y para diferentes fines...

A propósito del título, “*entre mitos, supuestos e interpretaciones del juego*”

La palabra Mito viene del griego *mythos*, que significa relato o historia; es una narración que presenta explicaciones fantásticas de hechos reales o fenómenos de la naturaleza. Suele hablar de dioses, héroes y personajes que hacen cosas imposibles de hacer en la realidad.

---

<sup>1</sup> Entendemos por “poderes diferentes” aquellos aspectos variados subjetivos que los Juegos, en los dichos de los Profesores puede lograr.

En otras palabras es un tipo de creación literaria primitivo-popular que trata de explicar por un camino pseudo-científico y pseudo-religioso ciertos fenómenos de la naturaleza mediante narraciones inverosímiles, desvelan el sentido del mundo y de la vida o explican el origen de ciertos fenómenos, instituciones y prácticas humanas.

Encontramos ciertos paralelismos en el concepto de mito y ciertos modos de construcciones que comúnmente operan a partir del contenido mencionado, al respecto nos permitimos preguntarnos: ¿Qué tipo de relato hace la comunidad académica en torno al juego? ¿Acaso será posible englobar bajo un mismo “título” cosas diferentes? ¿Qué sentido/s le otorgan los actores a esta actividad?

En el camino por la búsqueda de respuesta a estos interrogantes nos encontramos con muchos *supuestos* en torno al juego, ya sea en escritos académicos o en las voces de profesores y alumnos. Un supuesto es un concepto considerado como real o verdadero sin la seguridad que lo sea, algunos de los supuestos más recurrentes que hemos relevado son los siguientes:

- Que el juego es un elemento central para lograr el aprendizaje
- Que el juego tiene reglas y es estructurararte
- Que es el juego un medio “para” enseñar otras cosas.
- Que es exclusivo de los y las niñas (infancia)
- Que el juego que juega el adulto tiene otro sentido
- Que con el juego se aprenden las reglas, valores, funciones, etc. de la vida adulta
- Que la clase es un espacio para aprender a jugar
- Que el juego resulta una forma más entretenida de enseñar teoría
- Que permite enseñar de manera global tácticas y técnicas del deporte<sup>2</sup>

Con estos insumos nos encontramos ante la dificultad de articular tantos sentidos, tantos usos e intencionalidades que una sola voz reúne; es momento de *interpretar*. Este verbo hace alusión a un conjunto de acciones tendientes a buscar el sentido a algo que se desea conocer, esta “traducción” busca facilitar

---

<sup>2</sup>Tomado del registro de entrevistas a profesores 2015 - Encuestas a profesores y alumnos de nivel Primario y Secundario 2015.

la comprensión procurando tomar los elementos del contexto de producción de esos saberes para hacer que nuestro relato tenga mayor probabilidad de ofrecer una correcta versión.

El trabajo que sigue es nuestra interpretación acerca del juego, nuestra manera de dar palabra, a un concepto difícil de explicar.

### Una palabra mil significados

Solamente en los límites que el lenguaje le asigna a la palabra juego es posible reunir tantas acepciones, tantos significados dispares, este asombro, esta curiosidad semántica es llevada al papel por José Luis Borges en su genial clasificación de los animales en “El idioma analítico de John Wilkings” (Borges, 1953:62), que logra poner en el mismo nivel taxonómico a un grupo muy diverso de especies que no guardan relación racional entre sí. Nos permitimos comparar algunas reflexiones de un grupo de colegas en torno al empleo del Juego en la enseñanza del deporte con la mencionada clasificación de Borges, para, desde una mirada diferente a la habitual procurar comprender algunos sentidos en torno al concepto de juego.

<b>Grupo de discusión tema la enseñanza del deporte</b>	<b>Clasificación de animales de José Luis Borges</b>
<p>[..]“A: y otra es que jueguen, cuando jueguen, jueguen en serio. Jugar en serio no significa jugar (S.: a cara de perro) a cara de perro, jugar en serio sino preocuparse por, tratar de (M: (...) el máximo a sus posibilidades) Claro, no que te de lo mismo jugar bien o pegarle mal, pasarla mal, pasarla bien. (Se superponen). Me pasa mucho, yo siempre los chicos, yo trabajo en patios abiertos, que los</p>	<p>Los animales se dividen en:            “a] pertenecientes al Emperador, b] embalsamados, c] amaestrados, d] lechones, e] sirenas, f] fabulosos, g] perros sueltos, h] incluidos en esta clasificación, i] que se agitan como locos, j] innumerables, k] dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello, l] etcétera, m] que acaban de romper el jarrón, n] que de lejos</p>

<p>chicos han perdido el entusiasmo por el juego. Eso es lo que veo, aprender a jugar, que ellos mismos, lo que les gusta, no les interesa jugar. Yo creo que tienen que aprender, no perder ese entusiasmo, el jugar por jugar en sí mismo y eso te va a dar la pauta a sumar a otro nivel, llegar al nivel pre deportivo o deportivo. El entusiasmo por, las ganas de jugar”<sup>3</sup>.</p>	<p>parecen moscas”</p>
---	------------------------

Nos preguntamos de qué manera un contenido usado en nuestras clases puede posibilitar entre otras cosas:

“APRENDER – JUGAR POR JUGAR – JUGAR AL MÁXIMO DE MIS POSIBILIDADES - JUGAR BIEN – JUGAR EN SERIO – APRENDER A JUGAR – JUGAR A CARA DE PERRO”.

En la búsqueda del sentido de estos postulados nos encontramos con la dificultad que solamente en lo fonético, en la denominación de una palabra, arbitraria, antojadiza y comúnmente empleada es posible agrupar las tareas tendientes a que un sujeto aprenda, se divierta, desarrolle el máximo de sus posibilidades, juegue bien o juegue por jugar o a cara de perro, tantas opciones diferentes, solamente pueden convivir en los bordes de una palabra que los contiene pero no puede explicar.

Lo mismo ocurre en la genial taxonomía de Borges, con los animales embalsamados y las sirenas, los que se agitan como locos, los embalsamados y los pertenecientes al emperador entre otros, solo pueden existir juntos, en mismo plano en la descripción del autor.

---

<sup>3</sup>Grupo de discusión, (2012) Proyecto de investigación “Educación Física y Escuela. El Deporte como contenido y su enseñanza”.

Sin embargo, en las observaciones de clases de educación física escolar, notamos que los profesores escogen este contenido desde una intención educativa y logran por su intermedio que sus alumnos aprendan, que sus alumnos jueguen bien, en más de una clase logramos verificar que a través de un juego varios alumnos lograron desplegar sus posibilidades mucho más que en otras tareas, estableciendo claramente que estaban jugando en serio, podríamos coincidir con el colega “a cara de perro”.

Al preguntarles a los alumnos ellos nos referían que con el juego se divertían, que cuando juegan sienten alegría, que se ríen y al jugar se disfruta (Celentano, 2017:43).

Entonces llegado a este punto nos preguntamos ¿qué cosas explicita el lenguaje en cada descripción y cuales deja afuera en torno al juego? ¿Qué adaptaciones producto de lo “artesanal” de la intervención de los profesores, no puede ser explicada por la teoría? ¿Por qué motivo éstas prácticas cargadas de intencionalidad y de teoría desbordan todo intento de sistematización? ¿Cuál es la utilidad de “juntar” en una sola palabra acciones, sentimientos, actitudes, formas y sentidos tan distintos? ¿Qué ven y qué se escapa en cada descripción, en cada indagación, tesis o ensayo acerca del Juego?

### **El Juego entre lo dicho y lo hecho**

“veo en partes lo que tú ves... quieras o no estás adentro

Veo en partes no sé si ves... entre lo dicho y lo hecho<sup>4</sup>”

La letra de esta conocida canción nos dice: veo en partes lo que tú ves [...] Veo en partes no sé si ves.

Entendemos que cada expresión vertida hasta la actualidad en torno al juego en realidad es “una parte” del fenómeno que se procura encerrar en un concepto unívoco que pretende universalizar un concepto, una descripción que amalgame en una síntesis para la comunidad académica y de practicantes (Gómez, 2005:75).

---

4 Catupecu Machu (2004) *Magia veneno*, en El número imperfecto EMI. Buenos Aires.

Cada vez que intentamos “atrapar” en palabras las cosas que el juego suscita se escurren en el intento sentimientos, sentidos, formas de jugar y de jugarse, dimensiones diferentes de habitar este “espacio”, cada jugador encuentra una forma personal e intransferible de participar e involucrarse en el juego, todo esto transcurre “*solo en parte*” por el carril de la orientación que el observador esta “mirando”.

¿Cómo es posible atrapar en *palabras* la diversidad de *acciones* del orden de lo subjetivo que se ponen en marcha en cada espacio de juego?

No logramos con las descripciones (*subjetivas*) que realizamos de diferentes sesiones de juego “ver” TODO lo que ocurre, pero a pesar de ello la evidencia sigue estando allí... la letra dice *no sé si ves*, y efectivamente vemos que el juego está, que ocurre, ni qué dudar, pero para cartografiarlo a través de la palabra, a través de la teoría es necesario separar ese verdadero “magma lúdico<sup>5</sup>” de construcciones, que despojadas del orden y de los sentidos que los propios jugadores le imprimen; termina guardando una peligrosa distancia entre lo dicho y lo que se hace cuando se juega...

Hay aportes muy importantes desde diferentes planteos epistemológicos en torno al juego, hay quienes opinan (con claros fundamentos) que el juego es una actividad preparatoria para la vida adulta, otros autores sostienen que el juego forma parte de la inteligencia del niño que construirá conceptos a partir de estructuras que esta actividad posibilita, otras teorías sostienen que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, un desarrollo complementa este sentido sosteniendo que jugar es construir un orden, que es distinto al orden habitual cotidiano del “no juego”. Se remarca el carácter autotélico del juego, la diversión y el placer que producen. El clásico “Homo Ludens” (Huizinga, 2005:217) nos plantea, entre otras cosas, que el juego es la condición de posibilidad de la cultura tal como la conocemos; hay quienes han intentado encontrar una definición y clasificación universal acerca del juego y quienes han procurado separar en el análisis del juego dos variables: Forma y

---

5 Entendemos por Magma lúdico a la “fusión” personal que cada jugador hace a lo largo de su historia de todo lo vivido, en una disposición personal idiosincrática e intransferible, que se pone en circulación de modos variables en cada situación de juego.

Modo, asumiendo que la "forma" es algo que pertenece al orden estricto de la actividad y el "modo" como algo que pertenece al orden estricto del sujeto (Varea, 2012:33).

Como podemos apreciar cada enfoque resalta cuestiones presentes en el juego, pero ningún planteo logra cerrar un concepto que reúna productos tan disímiles.

Desde el inicio se ha procurado unir en una palabra, en un concepto cosas imposibles de abrazar por un significado común. El problema consiste en pretender que el Sintagma<sup>6</sup> Juego conjunte cuestiones que el Sintagma Jugar contiene, cada uno, como lo explica la lingüística tiene una diferente misión, una diferente composición; como ya lo han desarrollado algunos colegas tales como Víctor Pavía, Ivana Rivero, Valeria Varea, el Juego es un sustantivo que está limitado a cuestiones de apariencias externas, a formas, en cambio el jugar es un verbo, y por lo tanto, implica una acción potencial que será llevada a cabo por los sujetos.

Ampliando esta cuestión nos permitimos sostener que si el juego es la estructura, el soporte, el contexto, la forma. Entonces, es perfectamente definible, objetivable. No cabe duda que el "matasapos", "la mancha cadena", "la escondida" "el truco y el poker" son juegos, recursos con límites precisos, reglas compartidas, orden en común, límites consensuados, previsibilidad cuestiones que el "jugar" no puede proporcionar dado pertenece al ámbito de la acción, de lo inesperado, de lo subjetivo, de lo irrepetible.

Por tanto sería conveniente procurar explorar las conjugaciones personales del verbo jugar sin la pretensión de "cerrar" en un concepto, no sustantivizar en una palabra que busque aglutinar todos los significados posibles como si se tratara de una voz que actué como una verdadera piedra filosofal...

Observamos que los Profesores posibilitan en sus clases que sus alumnos logren a través de juegos cosas dispares, cosas que, el lenguaje no logra

---

<sup>6</sup> Palabra o grupo de palabras que constituyen una unidad sintáctica y que cumplen una función determinada con respecto a otras palabras de la oración.

terminar de poner en conceptos. Sin embargo en las clases de educación física, se transforman en un espacio del hacer concreto, a través del cual el jugar se escapa de los bordes del lenguaje para cobrar una dimensión real en la experiencia de los sujetos.

Cada vez que el profe da clases emplea una serie de mecanismos *-que no fueron enseñados por nadie en particular* – pero que él los ha aprendido, combinando y recombinando todos los elementos disponibles en su entorno, en los contextos institucionales y con los diferentes grupos con los que da clases. Con esta verdadera “*caja de herramientas*” el Profesor a través de su intervención logra suscitar que sus alumnos concreten a partir de las tareas que él propone, que el aprendizaje ocurra, que sus alumnos se diviertan, que exista un espacio donde se pueda jugar en serio, o cara de perro. Y esto no lo logra con palabras, lo logra con acciones, lo logra con hechos.

Este hacer del profesor es completamente personal, la forma de mirar e inspirar confianza, la manera de habilitar permisos, de administrar los tiempos, la credibilidad que despierta el profesor en sus alumnos, las expresiones corporales como forma de comunicación, las invitaciones a jugar y a jugarse en cada clase que el Juego es convocado ...

Es imposible esencializar un modo universal de intervenir, que sea aplicable a una situación tal, como una especie de receta para resolver ante cada caso, no obstante hemos podido constatar que cotidianamente los y las profesoras se las ingenian para que en sus clases el jugar este presente. Nos preguntamos, ¿Qué elementos presentes en su experiencia, le permiten a los profesores elegir entre un menú de opciones enorme la apropiada para este momento? ¿Qué “lectura” del momento de la clase le posibilita encontrar el tono de voz ideal, las palabras adecuadas? ¿Por qué razón un mismo juego puede cobrar otras dimensiones en diferentes patios, en diferentes grupos? Por qué motivos el “juego de los heladeros” es el momento más esperado de los chicos del 1º A de la escuela 7 en Florencio Varela, pero también del Jardín de Infantes de la Anunciación en La Plata o la escuela 38 de Berazategui.

Hemos intentado dejar en claro que el jugar es una acción, tan subjetiva, personal e intransferible como la intervención cotidiana de los profesores, que también son acciones, que por supuesto resultan de una construcción subjetiva, personal e intransferible, entendemos que hay mucho de juego en ese proceso búsqueda de herramientas, que finalmente terminara funcionando como verdaderas bisagras que abren y cierran puertas para poder jugar.

### **Bibliografía**

Borges, J. (1952). *El idioma analítico de John Wilkings*. Otras Inquisiciones Emece. Argentina.

Catupecu Machu (2004). *Magia veneno*. El número imperfecto. EMI. Buenos Aires.

Celentano, G. (2017). *La Educación Física en la escuela y su enseñanza. Homogeneidades, diversidades y particularidades*. En prensa

Definista, Concepto definición. De (2011).

Diccionarios de la Real Academia Española (2017-2018).

Gómez, R. (2001) Una nueva aproximación al conocimiento científico, en *Revista de Educación Física & Ciencia*. Año 5. La Plata

Huizinga. J., (2005) *HOMO LUDENSEI juego y la cultura*. Fondo de cultura económica. México.

Pavia, V., (2006) *Jugar de un modo Lúdico*. Noveduc Libros. Buenos Aires.

Scheines, G., (1981). *Juguetes y Jugadores*. Editorial de Belgrano. Argentina

Varea, V. (2012). Explorando el juego y el jugar: *Implicancias de los jugadores en dos situaciones de juego*. Trabajo final de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica. Recuperado de: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.454/te.454.pdf>

Grupo de discusión (2012). Proyecto de investigación "Educación Física y Escuela. El Deporte como contenido y su enseñanza".