

TÍTULO: ¿De qué manera se vislumbra el juego dentro de la discapacidad?

Ponentes: Maiori, Marco, Palacios, María Belén, Porte, Florencia

Introducción

El presente trabajo se describe dentro del marco, llevado a cabo por el proyecto del voluntariado, aprobado por el Ministerio de Educación de la Nación denominado "Prácticas corporales: juegos en sujetos con discapacidad". Dicho proyecto se desarrolla por el lapso de un año, teniendo dicha finalización en el mes de julio del año 2009, dentro de tres instituciones (dos centros diurnos y una escuela para ciegos), las cuales requirieron, para poder ser elegidas, de permisos y horarios estrictos a cumplir para poder ingresar a ellas. Sin embargo dado los resultados parciales a los que hemos arribado, se realizará una nueva presentación para darle continuidad en el 2009 y 2010.

En esta oportunidad se describirán aspectos generales sobre el camino que se derivó para progresar en el programa y en la investigación del mismo. Por eso mismo será conveniente contar la experiencia siguiendo cuestiones cronológicas para poder analizar, posteriormente las situaciones vividas en los centros, a partir de la bibliografía estudiada en las cátedras Didáctica para la integración, Juego y Recreación 1 y 2 del profesorado en Educación Física.

Conceptos a priori

Dentro del proyecto de voluntariado, se dispusieron diferentes metas a alcanzar:

- ✓ Favorecer la autonomía y protagonismo de la persona con discapacidad.
- ✓ Rescatar el respeto por la Diversidad Cultural.
- ✓ Favorecer actitudes sociales positivas entre las personas en un espacio de convivencia lúdica.
- ✓ Promover espacios alternativos de encuentros recreativos, en forma sistemática
- ✓ Rescatar al Juego como medio socializante."¹

Estos objetivos se pretenden alcanzar dentro de las instituciones seleccionadas en el proyecto, de las cuales dos, son centros diurnos² mientras que, la tercera, es una escuela para ciegos.

La determinación de los espacios de trabajo para el desarrollo de los talleres de juego se llevaron a cabo luego de que de haber realizado observaciones y prácticas en el marco de la cátedra de Didáctica para la integración, dentro del plan de estudios del profesorado Educación Física. En esta experiencia se ha observado y registrado las demandas de las instituciones de los profesionales en relación a prácticas de juego, movimiento y recreación. De esta

¹ Proyecto de Voluntariado. "Prácticas corporales: juegos en sujetos con discapacidad". La Plata, 2008

² Centro diurno: Es una institución que pretende brindar un servicio al niño/joven o adulto con discapacidad severa y profunda, posibilitando un adecuado desempeño en su vida cotidiana, mediante la implementación de actividades tendientes a alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades.

experiencia surge la necesidad de abordar esta demanda institucional, dando respuestas concretas en un trabajo compartido a fin de propiciar prácticas corporales orientadas a lo lúdico y recreativo en lugares donde los jóvenes y los niños y niñas se encuentran aislados en una situación de encierro.

En cuanto a los sujetos con los que trabajan los profesionales, dentro de los espacios designados, se cree necesario aclarar algunos conceptos para una mayor comprensión acerca de la población con la que se trabaja. Según Bellacasa³:

- ✓ La deficiencia es toda pérdida o anomalía de una estructura o función psicológica, fisiológica o anatómica, que puede ser temporal o permanente.
- ✓ La discapacidad se caracteriza por excesos o insuficiencias en el desempeño y comportamiento en una normal actividad rutinaria, las cuales pueden ser temporales o permanentes, reversibles o irreversibles y progresivas y regresivas.
- ✓ La minusvalía es una situación desventajosa para un individuo determinado, consecuencia de una deficiencia o de una discapacidad, que limita o impide el desempeño de un rol que es normal en su caso (en función de la edad, el sexo y factores sociales y culturales).

La entrada al campo

Al comenzar con el proyecto, se requirió de algunas reuniones previas e importantes para la entrada al campo. Una de las decisiones primordiales para esa ocasión, fue la de armar los subgrupos que irían a participar del proyecto de investigación con la asignación de tareas y actividades correspondientes. Tres subgrupos serían los encargados de dictar los Talleres de Juego, un cuarto subgrupo se dedicaría al Registro de las instituciones, su Historia y normativa, mientras que un quinto se encargaría del Registro etnográfico.

Cada subgrupo de trabajo, de forma autónoma, llevó a cabo la tarea asignada y cada cierto tiempo se realizarían reuniones, cuya función sería la de intercambiar ideas, comentar experiencias, acompañarse en semejante labor. En cuanto a las tres instituciones en la que se abordan los diferentes talleres de juego, se le asignaría a cada subgrupo su respectivo espacio, mientras que los otros trabajarían acerca de las instituciones y su etnografía, encargándose de trabajar con las tres instituciones en simultáneo. En esta ponencia se mencionará exclusivamente la tarea realizada por uno de los subgrupos, que interviene en el dictado del taller de juego, en uno de los dos centros diurnos anteriormente mencionados.

Como primer abordaje al campo, los participantes del grupo de investigación, en su totalidad, sin depender de las actividades particulares de cada uno, fueron a observar cada institución

³ Puig de la Bellacasa, Ramón. "Concepciones, paradigmas y evolución de las mentalidades sobre la discapacidad".

para desestimar cualquier tipo de pensamiento a priori y para empezar a ser concientes de la realidad a enfrentar a posteriori.

La institución esta integrada por una comisión directiva formada por los mismos padres de la población, una psicóloga, quien a su vez, es la coordinadora del establecimiento. Además hay un grupo de profesionales (kinesiólogo, fonoaudiólogo, medico, etc.) encargados de mejorar la calidad de vida y de atender a sus diversas problemáticas. Mientras que las asistentes trabajan para poder satisfacer con las necesidades básicas de las personas.

En cuanto a la descripción física de lugar, se pudo observar una recepción y una oficina, en la cual, parece importante destacar, la presencia latente de la religión mediante santos y vírgenes, como queriendo estar protegidos en todo momento. Introduciéndose en el interior de la casa, se pudo captar rápidamente como esta ambientado y adaptado para la población que acude al lugar. Hay una cocina, donde se elabora y se licua la comida ya que ninguno de los sujetos, puede masticar ni comer por sus propios medios. Frente a la cocina, dos salitas, en una se guardan las mochilas y pertenencias, y en otra los materiales (colchonetas, puf, pelotas terapéuticas, pelotitas de plástico, etc.). Al lado de la cocina un baño, lógicamente adaptado para satisfacer las necesidades de la población. El salón de usos múltiples se encuentra decorado con fotos de las personas del lugar, rodeadas de dibujos abstractos y flores de muchos colores. Por último y en el fondo de la institución se encuentra el parque.

Descripción de la población

En este centro se encuentran 19 personas de ambos sexos (8 hombres y 11 mujeres) con una edad cronológica, entre 4 y 40 años. Para poder ser parte de la institución, sus diagnósticos deben hablar de una parálisis cerebral⁴ y deficiencia mental profunda⁵. Estas patologías se pueden observar de manera general dentro del grupo, mientras que de forma individual, aparecen otras enfermedades y síndromes asociados.

En cuanto al desenvolvimiento en la institución, es de total dependencia para estas personas, desde lo que sería el alimentarse, el recurrir al baño, etc. La mayoría se encuentra permanentemente en su silla de ruedas (sólo tres pueden caminar con andador) como insinuando ser parte de su cuerpo (la silla es personal y está preparada para la para el sostén de cada cuerpo. En cuanto a la comunicación, lógicamente pueden expresarse, sin la

⁴ Parálisis cerebral: se refiere a un grupo de trastornos que afectan a la capacidad de una persona para circular y mantener el equilibrio y la postura. Los trastornos aparecen en los primeros años de vida. Por lo general, no empeoran con el tiempo

⁵ Deficiencia mental profunda: las personas que la padecen tienen un nivel intelectual que no supera los 2 o 3 años de edad, y un coeficiente intelectual que no supera los 25. Con ella se dan retraso en todas las funciones desde una edad muy temprana, el lenguaje es prácticamente inexistente (tan sólo se dan algunas palabras y fonemas); anomalías a nivel morfológico, neurológico y crisis epilépticas. La interacción social es casi nula.

utilización del lenguaje (salvo algunas palabras o monosílabos como SI, NO, BIEN, etc.), mediante gestos como la risa, movimientos de cabeza o de alguna extremidad, etc.

Dictado de taller de juego

Una vez conocidos los aspectos generales del contexto en el que se iría a trabajar, se propusieron una serie de objetivos que conjuntamente en este subgrupo se formularon.

A través de la intervención, desde la educación física, se pretende brindar un espacio de juego en el que por medio de material didáctico puedan ser estimulados, trabajando sobre los sentidos táctil, visual y auditivo, ayudándolos a que logren realizar de la mejor manera, lo que se propone y ver como responden. También se busca que vivan situaciones a las que no suelen estar acostumbrados, como por ejemplo: gritar, bailar, cantar, que vivencien el juego.

Además se pretende que puedan jugar y establecer una comunicación entre los compañeros y profesores del grupo de trabajo, que se logre un reconocimiento entre ellos, y en lo posible que tengan algún tipo de contacto, ya que es muy difícil en esta población lograr una socialización, por la disposición de sus cuerpos, por su escasa movilidad y por la poca comunicación verbal que existe.

A la hora de plantearnos las actividades fue necesario recurrir a la teoría, y preguntarse: ¿Qué es el juego dentro de la discapacidad y como se lleva a cabo? ¿Cómo se comprende a esta población cuando juega o no? ¿Cómo se llevaría a cabo dicho taller, cuando las definiciones que nos presentan de juego, no nos hablan de cómo juegan aquellas personas, que no pueden caminar, o que solo pueden mover una parte de sus cuerpos?

Para responder a estas preguntas y tener un sustento teórico, se recurrió a tres autores estudiados dentro del eje Juego y Recreación de la cátedra educación física 1.

En base a esto citamos a Huizinga, quien definió al juego con los siguientes rasgos:

1. Actividad Libre. El sujeto la elige y se siente libre de hacerla en el tiempo y forma que más le plazca.
2. Es una situación ficticia que puede repetirse. Se diferencia de la vida común, es imaginaria, tiene ciertos límites, espacios temporales "irreales".
3. Está regulada por reglas específicas. Existen convenciones respecto a las normas o reglas que delimitan los límites, espacios temporales en que se realiza la actividad.
4. Tiene una motivación intrínseca y fin en sí misma. Es el sujeto el que decide jugar por jugar y no para lograr un objetivo ajeno al juego en sí.
5. Genera cierto orden y tensión en el jugador. El juego exige cierto orden para su desarrollo y si ese orden se rompe se deshace el mundo que se ha creado para el juego."⁶

⁶ Huizinga, Johan "Esencia del juego como fenómeno cultural", *Homo ludens*. Editorial Alianza

En cuanto a la definición anterior, y en base a la experiencia que se ha adquirido en este tiempo que va del taller de juego, se pudo analizar puntos en común en cuanto a la manera de jugar, en esta población.

Su juego también es una actividad libre y ellos deciden cuando jugar, de hecho, hay algunos que a veces desean hacer lo que se les propone y otras veces no. La mayoría no comprende reglas complejas pero si algunos entienden consignas claras y concretas.

En su vida diaria no hay un espacio para el juego, por lo tanto, con este taller se pretende también que puedan abstraerse de la estructura en la que se encuentran "atados", por medio del jugar.

Las posibilidades que ellos tienen de jugar solos, son muy pocas, pero no significa que no lo hagan a veces, sino que necesitarían de otros que los estimule, que le ofrezca materiales, que los acompañen en su juego, aunque la veces ocurre que empiezan a jugar solos sin necesitar de ese alguien que los estimuló.

Por otro parte Roger Caillois realiza una clasificación del juego en:

Agon: son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.)

Alea: juegos basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino. (Juegos de azar)

Mimicry: Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.

Ilinx: juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto."⁷

En base a esta clasificación podemos realizar una serie de relaciones o diferencias:

En cuanto a la primera nómina, Agon, en algunos casos existe la competencia ya que en algunos juegos intentan superarse a sí mismos y hasta pueden vivenciar rivalidades con el profesor. Se puede apreciar que ante un intento negativo, (por ejemplo al no embocar pelotas dentro de una caja) buscan una segunda oportunidad para lograrlo. En los juego de Alea

⁷ Roger Caillois, Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación", Editorial Miñon S.A. Valladolid, 1976.

parece complicado que ellos sientan la adrenalina y las ansias que producen los juegos de azar, pero eso no quita que este presente cuando se propone un juego de esta índole.

Con respecto a los juegos de imitación, Mimicry, parece muy difícil llevarlo a cabo ya que la mayoría no puede hablar (solo balbucean o repiten monosílabos), son limitadas las posibilidades de desplazarse o mover su cuerpo o partes del mismo. Mas allá de que ellos no pueden abstraerse completamente de la realidad, se dan situaciones que se asemejan al juego de imitación, como por ejemplo el tomar un objeto que simula ser un micrófono, y posicionarse en el lugar de un cantante.

Para terminar a cerca del último punto, podemos apreciar que sería el más fácil de llevar a cabo, pero espacios públicos como privados, carecen de la estructura arquitectónica necesaria para que las personas con discapacidades puedan hacer usos de ellos, siendo un aspecto más donde la sociedad los discriminados; aquí la barrera no son sus limitaciones sino la "diferencia", y la falta de un pensamiento que recuerde que ellos también merecen y pueden jugar. Sin embargo sin contar con aparatos vertiginosos, ni con una variabilidad debido a la capacidad de los sujetos, surgen situaciones donde se pueden vivenciar, el vértigo, la adrenalina.

Para finalizar con el marco teórico recurrimos a Mantilla quien hace una interesante diferenciación entre juego y jugar:

"El juego es un esquema socio-cultural propicio para la representación, que constituye una propuesta de acción para ser realizada por grupos pequeños (aunque los espectadores pueden ser muchos) Dicho esquema determina, prevé y regula de manera explícita y/o implícita el comportamiento del individuo y su relación con los otros. El juego en tanto esquema socio-cultural tiene su significación y es objeto de control social."⁸

"Jugar es realizar y sobre todo experimentar la representación que propone el juego. Ambos implican necesariamente una emoción individual, aun cuando este socialmente orquestada y confirmada. Esta experiencia difícilmente puede ser explicada y expuesta verbalmente. Sin embargo, es observable el movimiento corporal, expresión gestual y mímica, y en la tensión, la concentración y la alegría, a si como ocasionalmente, en el dolor que absorbe al jugador"⁹

"jugar es pues recrear, es volver a crear pero haciéndolo a partir de si mismo, a partir de lo que se quiere comunicar, exponer, escenificar y objetivar-consiente e inconcientemente-en el juego.

⁸ Mantilla, Lucia: "De juegos a juegos: los juegos y la experiencia del jugar" editorial Tierra firme, México D.F.;2000

⁹ Mantilla, Lucia: "De juegos a juegos: los juegos y la experiencia del jugar" editorial Tierra firme, México D.F.;2000

“La distinción entre juego y jugar también es útil para comprender que si bien la estructura del juego permanece idéntica, el juego es jugado de maneras muy diversas.”¹⁰

En cuanto a lo anterior y en relación con nuestra practica se puede ver, que existe la estructura del juego cuando se presentan a los chicos las diferentes propuestas, y que a veces juegan, es difícil de ver, pero puede percibirse cuando se ríen, gritan, se expresan con alguna parte de su cuerpo mediante gestos.

El juego se desarrolla de maneras muy diversas debido a sus limitaciones, muchas veces el juego tiene que ver con el estado de animo, y este también depende de la medicación que hayan a recibido ese día, es muy casual, que estén dormidos, sedados, cansados.

En este caso, participan de la estructura pero no juegan, sin embargo hay algunos chicos que no pueden participar con su cuerpo, pero si pueden jugar, si bien no participan de manera directa están jugando, están involucrados en el juego.

Conclusión

Para finalizar con este acercamiento que se hace partiendo desde la práctica para poder o no relacionarlo con la teoría y, a su vez, poder mejorarla, se pretende recordar que estas conclusiones son sólo provisorias debido a que el proyecto se encuentra en curso.

El interés propiamente dicho de sumarse a esta experiencia de trabajo fue el desafío que representa trabajar con personas que no están inmersas en la sociedad y, poder desde nuestro lugar, como educadores del cuerpo y el movimiento, (teniendo en cuenta que se habla de una población que se encuentra la mayor parte del tiempo en una silla sin progreso alguno) brindar una espacio donde ellos se puedan liberar y expresar a su manera, las cuales son diversas, como en todo ser humano.

A partir del de juego, se pudo crear una distinción con el resto de las actividades que lleva a diario la población, de esta manera se proporciona un espacio diferente, un espacio para la risa, para la imaginación, la creación, la significación, etc.

Lógicamente llevó un tiempo conocer a cada uno de los sujetos, para poder entender sus maneras de jugar, sus gustos, sus deseos.

La tarea no ah sido sencilla por la diversidad de cuerpos y movimientos, por las limitaciones de los sujetos, pero al mismo tiempo hace que día a día podamos percibir que aquellas personas a pesar de sus limitaciones y sus dificultades motrices, también juegan, si bien no es fácil de captar, pero se encuentra presente allí donde hay una manifestación del deseo, del deseo de otro, que se ríe, que grita, que se expresa, cuando esto sucede aparece el sujeto, un sujeto que nos muestra que juega.

¹⁰ Mantilla, Lucia: “De juegos a juegos: los juegos y la experiencia del jugar” editorial Tierra firme, México D.F.;2000

Bibliografía

- Caillois, Roger. "Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación". Editorial Miñón S.A. Valladolid, 1976.
- Huizinga, Johan. "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural". *Homo Ludens*. Editorial Alianza.
- Mantilla, Lucía. "De juegos a juegos: los juegos y la experiencia del jugar". *Diversas miradas sobre el cuerpo*. Editorial Tierra Firme, Mexico D.F., 2000.
- Muñoz, Eufemia Beatriz y otros. *Abriendo Surcos*. Editorial Dunken. Buenos Aires, 1998.
- Proyecto de Voluntariado. "Prácticas corporales: juegos en sujetos con discapacidad". La Plata, 2008.
- Puig de la Bellacasa, Ramón. "Concepciones, paradigmas y evolución de las mentalidades sobre la discapacidad". Madrid.