

Capítulo 3

Los motivos del juego: una clasificación contingente del juego y el jugar

Por Adolfo Corbera

Introducción

Sabemos fehacientemente que los juegos que jugamos en los patios de las escuelas y en las clases de educación física son múltiples y diversos, sea por la cantidad de jugadores/as que demanda cada uno, o por el tipo de interacción que la regla impone, o por los lugares en donde se desarrollan, o por el material o no que requieren, o por... etcétera, etcétera. Así, podemos seguir señalando los distintos tipos de juegos según sea el criterio de diferenciación que adoptemos para agruparlos en familias más o menos afines que nos permita entender ese vasto universo que es el juego y el jugar.

Cuando decimos “he jugado una amplia cantidad de juegos diferentes”, “he enseñado a jugar distintos tipos de juegos”, ¿es realmente así?, ¿habré jugado realmente diferentes tipos de juego, o habré jugado muchos juegos pertenecientes a una misma familia? ¿Será posible, entonces, intentar una clasificación, aunque más no sea contingente/circunstancial, que pueda servir de alguna manera para organizar todo ese universo lúdico que nos interesa, y garantizar así el derecho a jugar?

El criterio que agrupa a los juegos en respectivas categorías da cuenta de la teoría que la sustenta. Como dice Parlebás (2007), la clasificación es “una representante simplificada pero significativa de la concepción adoptada”. La teoría que sostiene este intento de clasificación responde a lo que Pavía nombra como “formas” del juego y “modos” de jugar.

El juego y el jugar que nos interesa señalar tiene ciertos rasgos característicos que a continuación detallamos: es una actividad recreativa y de esparcimiento, posee reglas que proponen desafíos y problemas a resolver y/o invitan a los jugadores a ser y hacer de otra manera, las mismas pueden presentarse explícita o implícitamente, son construidas o recreadas por los mismos participantes cada vez que deciden aceptar el convite. Pueden tener un componente de actuación en el contexto de la regla, donde la imaginación impera. Es una actividad que demanda diferentes grados de compromiso corporal. Está anudada a un contexto sociocultural. Es limitado en el espacio y en el tiempo, comienza y termina. Confiere importancia el resultado solo mientras dure el juego

Los desafíos, problemas a resolver, el afán de ser y hacer de otra manera es un criterio pertinente para poder realizar un posible agrupamiento de los juegos. Navarro Adelantado (2002) expresa que “se juega para saber qué va a pasar, para exponerse a una situación en la que no dominamos ni sus consecuencias ni sus resultados”. En ese mismo sentido, Ivana Rivero (2018) nos amplía:

(...) El juego se sostiene en la incertidumbre (Caillois, 1994), en la intensidad, en la tensión (Huizinga, 2000), entre la regla y la libertad, entre las acciones que el grupo de juego espera, aprueba, acostumbra (que deja expuesto el arrastre cultural), y las acciones que el mismo grupo considera nuevas, transgresoras, sorprendentes (que transparenta la potencia cultural)

(...) (p. 208).

Esa prueba o dificultad artificial y arbitraria, esos problemas coherentes y comprensibles a los que el juego invita a resolver, describen de alguna manera la forma del juego.

Ese reto voluntariamente aceptado por los/as jugadores/as, que tiene la promesa de un resultado incierto. Esas vivencias de riesgo ilusorio, ese deseo de superar obstáculos innecesarios. El afán, la avidez, el anhelo, el deseo, el entusiasmo por ser/construir o emular, en una situación creada a sabiendas de su irrealidad, dan cuenta del modo en que cada uno y/o el grupo deciden jugar.

En definitiva, aceptar ese desafío que genera incertidumbre es una característica identitaria de cada juego, y pueden ser agrupados según diferentes “motivos”.

Por qué “motivo”

El jugar es un lenguaje, es una manera de comunicar.⁵ A partir de esta afirmación, vemos que las artes también lo son. Por tanto, se puede hacer un paralelismo y decir que en el juego también hay motivos, como los hay en la música, en la plástica, en la literatura...

En **artes visuales**, motivo es un elemento de un patrón, o un tema básico. Es un modelo según el cual se reproducen otros objetos.

El motivo como diseño estético **musical** es la unidad lógica y fundamental, o idea, que sirve de base para componer una obra musical. Es la unidad mínima con sentido musical que funciona como elemento generador de elaboraciones.

El motivo **literario**: a diferencia del tema, el motivo es concreto. Esto quiere decir que el motivo organiza la acción concreta que se narra; la mueve, la motiva (de ahí su nombre).

En su uso más general y amplio, el **motivo** es aquella cuestión, razón,

⁵ “(...) el juego es un fenómeno en el cual las acciones del ‘juego’ están relacionadas con, o denotan, otras acciones de ‘no juego’. Por consiguiente, nos encontramos en el juego con un caso de señales (signos metacomunicativos) que están en lugar de otros sucesos, y parece, por ello, que la evolución del juego debió ser un paso importante en la evolución de la comunicación (...)” (Gregory Bateson, 1972, p. 208).

circunstancia, entre otras alternativas, que mueve a alguien a hacer algo, o que provoca tal o cual acción. Es lo que mueve, en el caso de los jugadores, a comportarse según las reglas acordadas y aceptadas.

Siguiendo con esta analogía, el **motivo en el juego y el jugar** es esa **estructura profunda** de la que habla Bruner (1986).⁶ Es el problema que desafía e invita a los/as jugadores/as a dar su respuesta y solución.

El motivo es una de las razones⁷ por la cual el jugador se somete a las exigencias y condiciones de la regla. Debe haber un equilibrio bien preciso entre el para qué (se juega) y el cómo (se hace) para que el juego se dé y el jugador guste de jugarlo.

Cuando le preguntamos a alguien “a qué está jugando”, “de qué se trata”, “qué es lo que tengo que hacer para jugar”, esa persona nos responde desde lo que nosotros/as llamamos motivo. Ese motivo que explica el fenómeno juego desde el modo y a la vez desde la forma. Nos explica brevemente la regla del juego, junto con el sentido y hasta poniendo énfasis en la fuente de emoción.⁸

La incertidumbre que genera el problema es el motor del juego, es por lo que el/la jugador/a lo hace. Sentir esa incertidumbre puede ser desde:

- Un “afuera”: que el juego proponga una incertidumbre y que el/ la jugador/a esté dispuesto/a a asumir ese reto.
- Un “adentro”: que el/la jugador/a encuentre en esa actividad una posibilidad de proponerse un desafío propio, que conviva con reglas acordadas del juego.

⁶ “(...) La estructura profunda del cu-cú es la desaparición y reaparición controlada de un objeto o de una persona. La estructura superficial (tal como veremos) puede ser construida con el uso de pantallas, vestidos o chucherías, variando el tiempo y la acción entre la desaparición y la aparición, variando los enunciados que se usan, variando quien o que se va a hacer desaparecer, etc. (...)” (Bruner, 1986, pp. 46-47).

⁷ Otra razón encontrada tiene que ver con lo relacionado a lo vincular. El estar con otros/as participando en una actividad común.

⁸ Sentido y Fuente de emoción: dos componentes de la estructura profunda de la Forma (ver en Pavía, 2011).

¿Qué distingue un motivo de otro en los juegos? La tensión, el problema que el juego plantea, qué tipo de resultado es el que el juego propone.

Adherimos a la idea de que el juego es también una “escuela de ciudadanía”. Los distintos motivos ponen a los/as jugadores/as en universos que implican inagotables formas de relación y desafíos.

Intentar definir el motivo como una conjunción entre el “sentido” y la “fuente de emoción” (dos de las cuatro categorías que enumera Pavía para referirse a los rasgos variables de la forma del juego) es pretender entender, desde una didáctica del jugar, lo dinámico y a su vez complejo que es concebir al juego como contenido escolar.

El motivo tiene la intención de ser puente entre la forma del juego y el modo de jugar. Intenta ser una herramienta conceptual que permita ir y venir por esas dos dimensiones: forma y modo.

Los motivos

En entrevistas, encuestas, indagaciones y búsquedas bibliográficas hemos censado juegos populares-tradicionales⁹ que nos sirvieron de insumo para el descubrimiento de los distintos motivos designados.

1. Ocultamiento y búsqueda: Los juegos de ocultamiento generan ansiedades y sorpresas que se deben tener en cuenta para que el juego pueda llevarse a cabo con éxito. Calmels (2010) sostiene que “el cuerpo, el movimiento, los sonidos, la visión, el espacio y el tiempo, son variables que se redimensionan”. Sobre todo, el espacio junto con los elementos del entorno cobra otro valor, se vuelven cómplices de los jugadores: cualquier rincón, tela o mueble que les permita ocultarse u ocultar objetos de la visión de los demás, colabora con el desarrollo del juego.

⁹ Popular: por su origen. Tradicional: por su forma de transmisión.

2. Construcción-armado-destrucción: “Por su etimología proviene de la voz latina *construere* (*cum*: con y *struere*: amontonar). Su definición aparece asociada a la arquitectura (fabricar, edificar, levantar una casa), a las bellas artes (dibujar, pintar o modelar un objeto cualquiera con arreglo a las proporciones que le otorgan a la obra solidez y armonía) y a la gramática (ordenar palabras o unir las entre sí de acuerdo con ciertas reglas). “El juego de construcción, a lo largo de la etapa infantil, atraviesa un proceso que va desde el simple amontonamiento de objetos hasta la fabricación armoniosa y ordenada conforme a una meta anticipada en la mente del jugador” (Sarlé, 2005).

La incertidumbre viene dada por los efectos imprevistos en la comprobación de los resultados de las obras según el “modelo” que se está siguiendo sea real, imaginado o guiado acorde a instrucciones. Además del resultado de la exploración en la combinación de los elementos usados, el disfrute puede darse también en desarmar y desbaratar lo hecho.

3. Actuación-creación-representación: Pueden ser juegos de representación mediada o tercerizada por objetos y muñecos y/o ser juegos de representación directa (los/as jugadores/as asumen los roles), donde la trama que se va elaborando también va diseñando los escenarios de juego, los elementos y el vestuario (si así fuera necesario).

(...) Todas estas acciones se basan en la experiencia social y cultural del niño y las posibilidades que tiene de crear o construir una situación imaginaria a partir de la cual ubicar la secuencia de acciones propias de los roles que asume. En tanto que el niño tenga posibilidades de conocer nuevos contextos sociales y la manera en que se comportan las personas, podrá crear nuevos escenarios y jugar en ellos (...) (*El juego en el nivel inicial*, 2014, p. 24).

La tensión está en la comprobación o no del resultado de la asunción de papeles y roles.

4. Persecución y huida con o sin refugio: La ansiedad y el riesgo

se mezclan y combinan de tal manera que la incertidumbre generada por estos juegos posee un alto contenido emocional. “La esencia del juego es arriesgar, ponerse a prueba, desafiar los peligros que hay en el exterior de la ‘casa’”.

5. Prueba o superación grupal: Juegos de hazañas compartidas, a través de la comunicación entre los jugadores. También llamados juegos cooperativos. La incertidumbre está en que los resultados de las acciones son imprevisibles. Ensayando, probando, fracasando y logrando con otros y otras.

6. Prueba o superación individual: Son juegos de hazañas individuales. Se realizan para mejorar los propios resultados. La incertidumbre se basa en los efectos imprevisibles. ¿Seré capaz?/¿Soy capaz! Es intentar, ensayar, probar, fracasar y lograr tantas veces sea necesario. Son juegos que se pueden jugar en solitario.

7. Sensación de vértigo: Mareo, miedo, aturdimiento, confusión de los sentidos, “pánico voluptuoso”. Desconcierto orgánico que tiene que ver con pérdida del equilibrio y marearse o sentir la “adrenalina” que producen esos movimientos incontrolables y el desconcierto corporal. La fuente de placer son las sensaciones de vértigo y extravío, sabiendo que nada malo va a suceder, que la mano segura del adulto está dispuesta o que la seguridad de los elementos e instalaciones está garantizada. Este “tipo de juegos reúne a los 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” (Caillois, 1967).

8. Azar: “Juegos basados en una decisión que no depende del jugador”; “(...) se trata mucho menos de vencer al adversario que de imponerse al destino (...)” (Caillois, 1967). Los jugadores se entregan a la suerte, no depende el resultado de la habilidad de los participantes, sean contendientes o no. La incertidumbre es total, ya que el resultado del juego no depende en nada de la habilidad que el/la jugador/a disponga.

9. Desafío-reto-envite: Son juegos de rivalidad, pero que no tienen el rigor reglamentario de los juegos de confrontación. No hay

un ganador definitivo, ya que el juego se reedita una y otra vez. En esa reedición, la regla puede modificarse. Son invitaciones espontáneas que convidan a medirse y comparar acciones y capacidades. La tensión también está en lo incierto del resultado. Muchos de esos juegos son de prueba o superación individual que se convierten en desafío cuando se está con otro/a.

10. Confrontación-duelos amistosos (Caillois): Donde la disputa se produce al querer lograr el objetivo planteado por el juego en oposición a los/as ocasional/es adversarios/as. La tensión generada por la competencia está dada por lo imprevisible del resultado. Casi siempre esos juegos tienen reglas establecidas de antemano que los jugadores y jugadoras van incorporando progresivamente, pero la capacidad instituyente de la regla sigue perteneciendo a los/as jugadores/as.

11. Ataque y defensa: Con victoria final: juegos en donde las reglas ya están establecidas de antemano, los/las jugadores/as poco pueden hacer para modificarlas. Se proclaman ganadores al final de la contienda. Juegos de suma igual a cero: la incertidumbre va aumentando a medida que se está llegando al final del tiempo o se está acercando a la meta pactada previo al juego.

Hay juegos que responden a uno solo de estos motivos, como así también hay otros en los que vemos la combinación de más de uno según la voluntad y acuerdo entre los/as jugadores/as. Las reglas en estos juegos pueden presentarse de manera implícita o explícita, validada totalmente si es la expresión de consensos y acuerdos construidos por los y las participantes antes y durante el juego.

El jugar puede transformar, combinar y enriquecer cada uno de los motivos, convirtiendo cualquier clasificación en contingente.

Al reconocer que las situaciones de juego son propiedad de los/as jugadores/as, las tensiones buscadas y generadas pertenecen tanto al juego como a quien juega. Esta manera de entender esta clasificación no solo explicita el derecho a jugar, sino que, a través del mismo, se garantiza el derecho al ejercicio de ciudadanía, a la participación en una cultura valorativa del juego y el jugar; jugando y construyendo la

regla, negociando, pactando, consensuando, ejercen un poder insti-
tuyente: "(...) mediante el juego el niño se familiariza con las reglas y
códigos; vive en su propio cuerpo las normas colectivas y la obligación
legitimada. Se da cuenta de la necesidad de conciliar los distintos pun-
tos de vista, de aceptar compromisos y adoptar reglas comunes (...)”

MOTIVO	¿De qué se trata? ¿Cuál es el objetivo?	¿Qué busco conseguir cuando juego?	¿Qué hago?	El problema está en...	Incertidumbre ¹⁰ / afán ¿qué genera?	¿Qué habilidades / saberes requiere el juego?
Ocultamiento y búsqueda	De esconderme y que no me encuentren. De buscar	Que no me encuentren / encontrar	Me escondo de... Busco a...	Buscar / encontrar	No saber si me voy a librar. No saber si me van a encontrar	Saber esconderse / saber buscar con estrategias
Construcción / armado / destrucción	De armar o construir	Construir bien	Una estructura nueva	Poder armar con solidez	Afán de buscar esa sensación de poder hacer y que salga parecido a lo proyectado	Saber combinar y proyectar habilidades, manuales e imaginación
Actuación / creación / representación	Dale que soy o somos...	Parecer	Hago de cuenta que soy...	Representar bien	Afán de buscar sensación de poder ser de otra manera. Hacer como si	Saber tomar el rol que el juego exige. Utilizar la imaginación y el cuerpo
Persecución y huida con o sin refugio	De que no me atrapen. De atrapar	Atrapar / huir	Persigo a... Escapar de...	Perseguir / huir	No saber si me van a atrapar. No saber si voy a atrapar	Saber atrapar / saber huir y esquivar de varias formas

¹⁰ Desvivirse/dedicación/ansia.

MOTIVO	¿De qué se trata? ¿Cuál es el objetivo?	¿Qué busco conseguir cuando juego?	¿Qué hago?	El problema está en...	Incertidumbre ¹⁰ / afán ¿qué genera?	¿Qué habilidades / saberes requiere el juego?
Prueba o superación grupal	A ver si podemos juntos	Actuar con otros y superarse grupalmente	Intentamos resolver entre todos y todas.	Probar, explorar, experimentar coordinadamente	Poder mantener el interés común	Saber colaborar. Coordinar las habilidades de todos y todas
Prueba o superación individual	A ver si puedo...	Realizar tratando de...	Intento hacer	No saber si me va a salir. Probar. Explorar. Experimentar	Superar la situación	Descubrir la habilidad necesaria
Sensación de vértigo	De marearme, de sentir “adrenalina”, sensaciones intensas	Entregarme al vértigo, perder el control	Tirándome, hamacándome (va el verbo que implica esa acción)	Animarse a la turbación del equilibrio y el control interno	Sentir “adrenalina”. No poder controlar un momento esa acción	Saber controlar el descontrol y las sensaciones intensas
Azar	De ver si tengo suerte	Someterme a la suerte	Tratar de ganar probando al azar	Arriesgar	No saber qué va a pasar	Saber asumir los resultados
De desafío / reto / invite	De probarnos mutuamente con otro/a... y hay revancha	Ganar o que me gane y seguir jugando	Probar a ganar y que no me gane, sin dejar jugar	No importe ganar o perder	No saber quién va a ganar en ese momento y cómo me va a ir a mí en ese “round”	Probar habilidades y estrategias y mejorarlas con cada “round”
De confrontación / duelos amistosos (Caillouis)	De ganarle al otro/a sin que el/ella pueda hacerlo en retos o desafíos	Ganar / perder sin solución de continuidad y sin memoria de resultados	Confronto con otro/otra	Vencer a los/las oponentes	Alta emocionalidad y atención para superar y no dejarse superar	Saber confrontar las habilidades propias con las del/la contrincante para superarlo/a

MOTIVO	¿De qué se trata? ¿Cuál es el objetivo?	¿Qué busco conseguir cuando juego?	¿Qué hago?	El problema está en...	Incertidumbre ¹⁰ / afán ¿qué genera?	¿Qué habilidades / saberes requiere el juego?
Ataque y defensa. Con victoria final. Proclaman ganadores. Suma igual a cero	De ganarle al otro impidiéndoselo a los/las oponentes	Ganar / perder un partido de...	Trato de vencer a los/las oponentes	El equilibrio entre ataque y defensa para sumar y no restar	La alternancia incierta de atacar y defender para obtener el triunfo	Oposición de habilidades para atacar y defender para superar el contrincente

Referencias bibliográficas

Bateson, G. (1972). *Pasos hacia una ecología de la mente*. Buenos Aires: Ediciones Lohlé-Lumen.

Bruner J. (1986). *El habla del niño*. Buenos Aires: Paidós.

Caillois R. (1967). *Los juegos y los hombres*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Camels, D. (2010). "El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza". En *Primer Seminario Internacional: la Infancia, el Juego y los Juguetes*, Flacso, Buenos Aires, Argentina, 2010.

El juego en el nivel inicial (2014). Documento de desarrollo curricular para las Instituciones Educativas de la Provincia del Neuquén. Ministerio de Gobierno, Educación y Justicia.

Navarro Adelantado, V. (2002). *El Afán de Jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde Publicaciones.

Parlebas, P. (2001). *Léxico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Parlebas, P. (2007). "La acción motriz: punta de lanza de la Educación Física". Conferencia pública realizada en el marco del programa de Formación Permanente 2007 en el Instituto Superior de Educación Física "Prof. Alberto Langlade". Montevideo, 26 de abril del 2007. Revista *ISEF Digital. Revista del Instituto de Educación Física de Uruguay*. Décima Edición, junio. Disponible en: <http://www.isef.edu.uy/> (consulta 8 de marzo de 2008).

Pavía, V. (coord.) (2011). *Formas del juego y modos de jugar: secuencias de actividades lúdicas* (2º ed.). Santa Fe: AMSAFE (Asociación del Magisterio de Santa Fe).

Rivero I. (2018). "Dimensiones para pensar el juego como práctica de vida saludable y derecho de la infancia". En *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*. Vol. 4, Nº 1, pp. 203-229. <http://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/index>.

Sarlé, P. y Rojas, R. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Villa, M. E., Nella, J., Taladriz, C. y Aldao, J. (2020). *Una teoría del juego en la Educación: Tras su dimensión estética, ética y política*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. (Estudios / Investigaciones; 72).