

Capítulo 9

Los sentidos adjudicados del jugar desde la perspectiva de quienes juegan

Intercambio escrito entre Leonardo Gómez Smyth y Adolfo “Chato” Corbera

LEO

Invitándote...

Querido Chato, hace mucho tiempo que venimos conversando sobre el juego, el jugar y en particular sobre el sentido. La distancia, la imposibilidad del encuentro cotidiano ha hecho que no le podamos dar visibilidad a una preocupación, o bien, a un interés común: hablar más del jugar y un poco menos del juego.

Por eso, me tomé el atrevimiento de comenzar este escrito para que aquí podamos compartir preguntas, reflexiones, “verdades” y situaciones cotidianas sobre el jugar. Ojalá aceptes este convite y podamos compartir este escrito que, tal vez, se vaya modificando tantas veces que pueda convertirse en otra cosa.

Quiero empezar diciendo que quiero escribir con vos y no borrar nada de nada de lo que vayamos escribiendo, dejar todo, porque eso generará ver nuestras contradicciones, dudas y algunas cosas un poco más definidas que nos dan cierta seguridad momentánea y efímera.

Comenzando...

Cuando me puse a trabajar en la tesis de doctoral le dediqué muchísimo tiempo de mi vida a leer sobre el juego y en particular sobre el jugar. Luego de terminarla, y en continuidad ininterrumpida de unos dieciséis años de psicoanálisis, me di cuenta de que estudiaba el jugar porque era aquello que fue más propio de mi vida y durante más de treinta años se me escurrió. Olvidé ese salir de casa, luego de haber hecho la tarea, para salir a buscar a mis vecinos/as para ponernos a jugar. Lamentablemente, las cuestiones formales se me hicieron presentes muy rápidamente y el juego dejó de ser juego y se hizo serio, es decir, empecé a convertirme en un deportista acérrimo defensor de la competencia y de la competición en sí misma.

Desde este primer recuerdo, me doy cuenta de la existencia de dos sentidos por los cuales me ponía a jugar: por un lado, el solo hecho de encontrarme con otros/as a jugar, después veíamos a qué, dónde, cuándo y con quién más, pero lo central era encontrarse. A veces, sucedía que no los/as dejaban y el jugar quedaba en lo solitario o bien en la búsqueda de encuentros con mis hermanos/a. Claro que eso duró poco, lo viví poco, tampoco no tan poco para olvidarlo. Quedó ahí, casi en el inconsciente. Cuando me dijeron que jugar era competir, allí el sentido fue otro. Creo que dudé tanto de que eso era verdad, que muchos años después me puse a estudiarlo con detenimiento. Y acá estoy, tratando de escribirte para pulir secretos del jugar que vuelvo a transitar de otras maneras. Tal vez, más adelante, te cuente sobre las "peliaditas", porque ahí me conecté con el aparentar, con el cómo sí, el cual me suena apasionante y tal vez presente en la cotidianidad de mi vida, como microinterruptiones lúdicas.

CHATO

De lo que escribiste, sigamos con lo introspectivo. Yo tuve la suerte de salir a jugar, ir a la casa de mis amigos/as y preguntar: “¿Está Polito?”, “¿Está Marcelo?”... O que me vengán a buscar, y así empezar “la ceremonia”. Muchas veces era el salir a ver qué podíamos hacer, otras veces salíamos a jugar sabiendo que lo íbamos a hacer para jugar con los autitos, o al tenis en la calle, o a montar barriletes, o jugar a los pistoleros. Las invitaciones eran mágicas, aparecía alguno con una pistola nueva y eso era ya la invitación para vestirse (un sentido entre aparentar y a la vez desafío hecho invitación) para la ocasión y salir a “cagarse a tiros”. O aparecía con un autito recién “tuneado” con masilla y chinchas y entonces a construir la pista en el baldío de atrás de casa, donde el hecho de hacer la pista nos llevaba toda la jornada y nunca concretábamos la carrera.

LEO

Me hiciste llevar a tiempo atrás. Hace un tiempo, en terapia decía que el estar en la calle buscando con quién jugar fue una de las etapas que más se relacionan con quien soy. Es más, creo hoy estar retomando esa etapa, claro que de una manera un poco diferente. A veces no importaba a qué jugar, sino simplemente encontrarse con otros/as a jugar. Cómo olvidarme de Rodrigo, Diego, el Bebe, Lean... Aunque también esperaba una buena lluvia para salir a armar un barco de madera y hacerlo andar por esa asquerosa agua podrida. El fútbol, el arco a arco eran otros de los juegos, pero algo que perduró en el tiempo fueron las dos casas en los árboles. Bah, duraron hasta que la vecina nos pidió que las desarmemos porque empezaba a tener miedo que alguien pudiese vivir ahí.

Volviendo a las preocupaciones ligadas con la tarea en la formación docente, tengo la impresión de que en la formación inicial ligada con la educación física, el juego tiene una escueta presencia, bastante confusa en cuanto a su conceptualización y posicionamiento epistemológico.

Pero aquello que no estamos pudiendo profundizar son las vivencias y experiencias sobre el jugar, sus pareceres, sus infidencias, sus limitaciones, sus extensiones. Siempre volvemos a caer (hablo de una manera generalizada) en el eficientismo didáctico, del cual me gusta culpar a los españoles y sus escritos sobre didáctica. Tal vez algún amigo mío se enoje, pero así lo siento. Cuando empezamos a preguntarnos “¿qué contenido estás trabajando?”, “¿qué estás enseñando?”, “¿cuál es el objetivo de la clase?”, veo que eso atrasa, no logra conectarnos como seres humanos sensibles, enojados por las desigualdades de un sistema capitalista que nos oprime de innumerables maneras. Y ahí, justo ahí, vuelvo a entender que jugar es una de las acciones más resistentes a la eficiencia, excelencia, rendimiento y a la meritocracia. Jugar es justamente eso tan inútil que hace significativo vivir. Tal vez ahí me aparece otro sentido más contemporáneo del jugar: resistir a lo útil.

CHATO

Estoy totalmente de acuerdo. Lo interesante sería ver, oxímoron mediante, cuáles serían esas categorías que nos “sirvan” para analizar lo inútil. En definitiva, que nos permitan analizar y dar cuenta mejor del porqué de eso inútil tan necesario y tan propio del verdadero jugar.

Por otro lado, quisiera profundizar con vos en esa invitación que el juego hace con nosotros. Me explico: imaginemos que cada juego es “alguien” que nos está invitando a “hacer” y “ser” lo que el juego es y propone desde su forma, su lógica interna. ¿A qué nos invita? ¿Para qué? Ahí se nos empieza a dividir, para mí, el sentido o los sentidos del juego: 1) la invitación propia del juego y 2) el sentido que el jugador le da a lo que está haciendo.

Cuando jugaba a los pistoleros, el juego invitaba a realizar un juego de ocultamiento, búsqueda y acecho, pero, por otro lado, el representar y actuar era inherente al juego que “yo” jugaba.

Los dos, para mí, hacen al juego. Los dos, de alguna manera, “conviven” para que el juego se dé. Los dos deberían ser parte fundamental

en la formación docente, para saber cómo se juega, por un lado, y para saber ser jugador, por el otro.

Buscando entre escritos sueltos, había puesto: “Los sentidos pueden ser vistos desde dos perspectivas. El sentido del juego y el sentido que el jugador le adjudica. Sentido implícito y sentido adjudicado. El segundo está muy pegado a la fuente de emoción. El docente puede proponer desde el sentido implícito sabiendo que el alumno le adjudicará el sentido personal que en ese momento le produzca más placer y la incertidumbre-tensión que busque”.

Discutiendo y discurriendo con Víctor (Pavía), yo, muy atrevidamente, le decía que para mí sentido y fuente de emoción eran dos categorías muy difíciles de separar. Él me decía que, para evitar malos entendidos, le ponga otro nombre a lo que estaba pensando.

¿Qué opinas de lo que puse? ¿Es por donde tenés ganas de compartir? ¿Te habré entendido bien?

Ahora espero tus “interrupciones”.

LEO

Cómo seguir luego de encontrar tal respuesta. Te lo había escuchado, pero verlo escrito le da otra dimensión. Justamente es la emoción lo que le brinda sentido, por tanto, son indisolubles. Me gusta la categoría **“sentido adjudicado”** por quien o quienes juegan.

Pensando en relación a otras de tus ideas, se me entremezcla la idea de la forma de juego, y ese juego proponiendo sus sentidos. Creo que si existe permiso, confianza y saberse jugador/a, es decir, como persona que puede modificar el juego para sentir otra emoción, es allí donde aparece el proceso creativo de seguir inventando a qué jugar. Es ahí donde entiendo que el modo lúdico (a qué jugar y cómo al mismo tiempo) llega a su máxima expresión, es decir, por un lado, pudiendo tomar un juego, jugarlo como socialmente se conoce, pero aventurarle modificaciones para seguir sintiendo estar en abstracción del tiempo, del espacio, en libertad, y sobre todo, alejado de la competición por el resultado. Ojo, no hablo de la emoción que el

resultado le puede dar al juego, sino respecto a la opresión de quedarte pegado a él.

Ahora, también existe el modo lúdico cuando creo algo, aunque ya haya existido para otros/as, una situación que percibo como juego y además ya se dispone con sesgo autotélico y gratuidad de no estar buscando otra cosa que divertirme sin resultados a la vista. O bien, se me ocurre ahora, el resultado no es un número, sino estar divirtiéndome solo o con otros/as.

CHATO

Totalmente de acuerdo, esto último me confirma lo que siempre digo a mis alumnos y alumnas cuando hago la diferencia entre el juego popular construido por los jugadores y el deporte. Hago el ejemplo de las carreras pedestres: en el deporte todos salen desde la misma línea de partida, en cambio en el “te juego una carrera” existe la ventaja, donde cada uno sabe sus posibilidades y a la vez las posibilidades del otro u otra. Entonces uno dice: “Dale, te corro, pero dame ventaja”, lo que se puede interpretar como juguemos, midámonos, pero que la tensión-incertidumbre del resultado se mantenga lo más que se pueda, que esa emoción dure hasta el final.

LEO

No quiero separar **forma** de **modo**. Entiendo que Víctor así lo haya pensado, y eso posibilitó volver a mirar en profundidad el jugar, pero entiendo que, cuando se organizan tiempos y encuentros para ir a jugar, las dos variables están al mismo tiempo (y los jugadores son los dueños de “eso”), porque si quiero jugar, parte del jugar es jugar a armar la forma. De hecho, a veces te quedas con eso: jugaste a armar algo y cuando lo armaste ya está. Creo que luego de los grandes avances que nos permitió Víctor es tiempo de volver a juntar las piezas. En investigación es como cuando vas viendo resultados por cada variable

o dimensión pero después necesitas una conclusión general para que se entiendan las partes y sus relaciones.

CHATO

De manera irreverente, siento que Víctor no puso todas las piezas (y tampoco creo que haya tenido la intención) y te invito a que veamos si podemos ver de poner algunas piezas más. Y a la vez, ver que son solo piezas artificiosas de ese juego que es inseparable, claro está.

LEO

Vuelvo a tu pensamiento. El juego te propone sentidos, sentidos que fueron imaginados y transitados por jugadores/as (que tampoco están ajenos a un contexto político e ideológico). Cuando no conocés el juego, tal vez la forma y su sentido poseen más transcendencia, pero cuando ya comprendés la forma, lo llamativo vuelve a estar en el modo y sus modificaciones. Es decir, cuando modificamos nuestros modos de jugar lúdicamente es que cambia la forma, aunque el juego se siga llamando igual, pero es distinto.

CHATO

¡Gracias! ¡Es eso! La pregunta es si hay alguna manera de ¿catalogar? ¿clasificar? eso que sabemos que cambia siempre que los jugadores y jugadoras son los verdaderos dueños y dueñas. Víctor habla de una clasificación "contingente",²⁴ y estoy de acuerdo. A la vez que sabemos que no es lo mismo jugar una escondida, que una mancha, que hacer

²⁴ Justamente es contingente por lo que vos escribís, si uno clasifica y cristaliza esa clasificación no toma en cuenta lo que vos bien decís.

una ronda, o jugar con muñecas o soldaditos. Y mi interés de ver algún tipo de clasificación es de alguna manera garantizar que los chicos y las chicas en las escuelas puedan jugar todo tipo de juego. ¿Cómo hago para garantizar que “la dieta sea equilibrada”?

LEO

El otro día jugábamos al Ringette y, mientras corría llevando el aro para hacer un gol, hice la mejor jugada de los últimos años. Había pasado a dos, estaba frente al arco sin arquero/a, y cuando estuve a punto de hacer el lanzamiento del aro para convertir, caí despedido por el impacto de un “francotirador” en mi nuca. Ya no pude moverme hasta que alguien me preguntó cómo estaba y le dije: “estoy muerto”, aunque, claro, más vivo que antes. Es acá donde el “**sentido adjudicado**” responde a la pregunta de los sentidos. Claro que, para adjudicar sentidos, debés transitarlos de manera aislada o todos juntos, pero experimentarlos para luego vivirlos cuando sientas la situación.

CHATO

Y ahí entra el jugador experto, el docente que potencia ese momento y es capaz de entender ese sentido adjudicado y proponer desde ahí, y no desde lo pensado o imaginado previamente.

Ahora, desde una búsqueda analítica, desde el mero artificio de estudiar y separar lo que sabemos que es inseparable, pero que, si no lo separamos, siento que es más imposible de entender. ¿Cómo hacer para analizar esa forma, que nos permita distinguir dos, tres o equis sentidos? Que nos permita ver que más allá de los juegos y jugadores/as, y sus infinitas maneras de jugar, podamos distinguir al menos ciertos aires de parentesco en cuanto a su sentido.

Víctor estaba indagando en sus laboratorios con tres preguntas para jugar de modo lúdico: 1) ¿quiénes somos?, 2) ¿dónde estamos? y 3)

¿qué hacemos? Yo le propuse que transformemos la última pregunta en varias que denoten los sentidos desde la forma: ¿de qué nos escondemos?, ¿qué escondemos?, ¿a quién perseguimos o quién nos persigue?, ¿a qué o quién le ganamos?, ¿qué podemos hacer entre todos y todas?, ¿qué armamos?, y sus combinaciones.

Más arriba puse “una dieta equilibrada”. Quiero compartir algo que una vez escribimos con unos compañeros y compañeras y que nos servía para hablar de cómo garantizar el derecho a jugar:

*“(…) Garantizar el derecho de los chicos y chicas a jugar, es difícil de poner en acto. ¿Qué implica garantizar ese derecho? ¿Cómo hacemos para concretar esa declamación? ¿Qué pasos seguir?
El dejar que jueguen, ¿es suficiente?
Se nos ocurrió empezar por algún lado, e hicimos una comparación atrevida. Pensemos en otro derecho básico: la alimentación. Sabemos que comer siempre pan, por ejemplo, no garantiza ese derecho. ¿Cuáles serían las características de una buena alimentación? ¿Se podría hacer una comparación con el derecho “al buen jugar”?”*

6 CARACTERÍSTICAS DE UNA DIETA CORRECTA	6 CARACTERÍSTICAS PARA GARANTIZAR EL JUEGO
<u>Completa.</u> Que contenga todos los nutrimentos.	<u>Completa.</u> Jugar de todas las formas posibles. Si no conoce tiene derecho a que alguien le enseñe.
<u>Equilibrada.</u> Que los nutrimentos guarden las proporciones apropiadas entre sí.	<u>Equilibrada.</u> En las interacciones posibles. Que jueguen solos. Que jueguen con otro/s. Que jueguen contra otro/s.
<u>Inocua.</u> Que su consumo habitual no implique riesgos para la salud.	<u>Inocua.</u> Que se pueda jugar en un ambiente sin discriminación, sin burla. En un clima de permiso y confianza. Sin eliminación permanente. Festejando y celebrando la diferencia.

6 CARACTERÍSTICAS DE UNA DIETA CORRECTA	6 CARACTERÍSTICAS PARA GARANTIZAR EL JUEGO
<p><u>Suficiente.</u> Que cubra las necesidades de todos los nutrientes.</p>	<p><u>Suficiente.</u> En tiempo, espacio, materiales y compañeros de juego. Con la presencia de un jugador experto que enseñe sin coartar.</p>
<p><u>Variada.</u> Que incluya diferentes alimentos de cada grupo en las comidas.</p>	<p><u>Variada.</u> En forma y modo.</p>
<p><u>Adecuada.</u> Que esté acorde con los gustos y la cultura de quien la consume.</p>	<p><u>Adecuada.</u> En función de sus propios intereses, gustos y deseos en el contexto en el que se desarrolla.</p>

LEO

Creo que vamos ingresando en un posible cierre de esta primera conversación sobre el jugar. Retomemos la idea de intentar sistematizar los sentidos del jugar y buscar esa clasificación que nos brinde información para realizar convites a jugar con varias emociones.

La idea de que el juego en sí mismo ya invita en su forma y sentido es cierta. También es cierto que son construcciones culturales, y como tales históricas, y van reflejando parte de la sociedad. Es ahí que percibo, diría Pavía, “una sospecha, solo una sospecha” de que los juegos de persecución, huida y encuentro marcan una época y se sostienen, también, los juegos sociomotrices de colaboración-oposición, porque esos evidencian confusamente la competición, son duelos por algo y en ese algo aparece esa cuota que a veces no deja disfrutar de otras emociones. También son reconocibles los juegos que de por sí invitan a disfrazarse y convertirse en otros/as, es decir, en aparentar y simbolizar. En ocasiones, son personajes que los vivimos como tales, pero también se aparecen en el hecho de relatar una historia o contar un cuento. Todo este rodeo simplemente muestra la necesidad de armar un tránsito para que me vengán algunas ideas y que, tal vez, no las encuentre con precisión. Por tanto, me dejaré llevar.

Entiendo que solo hay jugar cuando quienes juegan perciben que pueden inventar, crear, modificar el juego tantas veces como quieran dado que es su derecho poder hacerlo. Estando en ese encuentro de sentir, por derecho, que puedo jugar es que a su vez tendría que poder experimentar el sentido lúdico. Es decir, a veces el juego ya me imprime un sentido histórico constituido en el tiempo. Si juego de un modo lúdico puedo jugar con ese sentido y reconvertirlo.

Devita (2014)²⁵ explica, en función de los escritos de Huizinga²⁶ y Callois,²⁷ que lo lúdico radica en un “conjunto de sensaciones”, léase: a) sensación de situación ficticia; b) sensación de abstracción del espacio-tiempo; c) sensación de libertad; d) sensación de voluntariedad; e) sensación de autotelismo; f) sensación de gratuidad.

Es recién desde un contexto donde se pueda jugar bajo ese manto que me parece pueden aparecer las diferentes emociones; sino, volvemos a la única emoción propia e impuesta del capitalismo: la competición, el ganar, el no perder o empatar.

El juego como fenómeno histórico te abre posibilidades de emociones, como bien decís, te invita, pero luego aparece eso hermoso que dijiste, el **sentido adjudicado**, entendiendo a las situaciones lúdicas como instancias de juego voluntariamente iniciadas que permiten a los/as jugadores/as la construcción de las variables que configuran la forma de juego y asumen jugarla de un modo lúdico. El despliegue de los modos de jugar protagonizados conlleva a que, a partir de sus relaciones, se configure el guión de juego. Es decir, los/as jugadores/as van construyendo el sentido del juego que está estrictamente vinculado con las reglas preferentemente implícitas y/o explícitas de primer orden y, posteriormente, de segundo orden (dependiendo de las etapas evolutivas cognitivas). En tanto, el sentido y direccionalidades que toman las situaciones lúdicas

²⁵ Devita, D. (2014). *Buscando "lo lúdico" en el juego: otra lectura de Huizinga y Callois* (Tesis inédita de Maestría). Universidad Nacional del Comahue, Río Negro.

²⁶ Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens* (1ª edición, 1938). Madrid: Alianza.

²⁷ Callois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

pueden ser coincidentes para los/as jugadores/as, pero también, en determinadas instancias de juego, aun compartiendo el lugar y tiempo de juego, cada jugador/a le otorga distinta orientación al jugar, aquello que definimos como sentido subjetivo del juego. En la tesis concluía diciendo que existe un **sentido subjetivo**, el cual se encuentra en sintonía con el sentido objetivo dado por la lógica interna y las reglas, pero contempla las intenciones, deseos y emociones de quien/es juega/n.

¿Qué emociones o sentidos se le pueden adjudicar al jugar?

- ✓ Actuar - Aparentar - Simular.
- ✓ Huir - Perseguir - Atrapar.
- ✓ Ocultar - Buscar - Descubrir.
- ✓ Crear - Construir - Destruir (desarmar).
- ✓ Probar - Desafiarse - Explorar posibilidades (sensación de poder hacerlo).
- ✓ Oponerse por emoción del resultado, sin competir.
- ✓ Cooperar.
- ✓ Sentir vértigo.
- ✓ Tentar suerte - Azar.
- ✓ Conocer el juego.
- ✓ Conocer modos de jugar de otros/as jugadores/as.²⁸
- ✓ Conocer propiedades de materiales, del aire, el agua, el fuego, la tierra.

²⁸ Kac, M. (2017). "El juego como frontera de lucha cultural y la cooperación como estrategia de resistencia." En *Novedades educativas*, 322, pp. 50-56.

CHATO

Cada vez que nos comunicamos, releo todo lo que vamos conversando y veo cómo apasionadamente nos metemos en algo que, a la vez, se nos escapa. Es un desafío muy estimulante.

A continuación, te pongo dos títulos de lo que trataré de desarrollar, ya que necesito compartir dos pedazos de este rompecabezas: 1) Indagar ese motivo en los y las jugadoras y 2) Cambiar el nombre “sentido” por “motivo”.

1. Indagar el sentido de los juegos en los y las jugadoras:

Hace unos años, en mi búsqueda por entender el sentido del juego, empecé a hacer un listado de juegos populares tradicionales que jugaba y juego. Fui alimentando mi lista preguntando a amigos y amigas y a toda persona que se me cruzara en mis conversaciones acerca del juego y el jugar. Busqué también en libros, sobre todo en el *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*, de Félix y María Isabel Coluccio. Con ese listado en la mano, me quedé con unos cincuenta juegos²⁹ e hice encuestas a alumnos y alumnas de cátedra y de cursos que dicté. Les explicaba (o leía) lo que era el sentido del juego y les pedía que expresaran al lado de cada juego el para qué, qué tensión les producía y qué nervios les generaba. Me contestaban de tres maneras, dando cuenta de:

²⁹ A la casita, a la lucha, a personajes de TV, andar a caballito de otro/pelea de caballitos, arroz con leche, bolitas, caballito de palo, caliente manos, canciones con coreografías, carreras, carreras con ruedas de autos, cerbatana, cinchadas, con hilos, coreografías imitando personajes de TV, el distraído, el elástico, el gallito ciego, el juego de la oca, el juego de la silla, el veinticinco, enlazar, escondida, fideo fino, figuritas, fútbol mixto/partidito, hacer avioncitos, huevo podrido, ¿Lobo está?, la sillita de oro, cuatro esquinas, manchas, Martín Pescador, mata sapo, milico ladrón/poliladron, muñecas, nudo humano, payana, pelo pelito, piedra, papel o tijera, pulseada, pulseada china, puntería con piedras, rayuela, rondas, saltar la sogá/culebrita, sube y baja, tarrito de pintura, trepar árboles, trompo.

- Los objetivos; Problema a resolver; Desafío de la actividad; Logros.
- Manifestación de emociones.
- Relaciones sociales; Vínculos; Lugares significativos.

Ahí me di cuenta que había más de un sentido a la hora de jugar. Me gustaría poder seguir indagando con vos sobre esto.

2. Cambiar el nombre “sentido” por “motivo”: Con los “profes” y las “profes” de la cátedra “Prácticas lúdicas” tenemos semanalmente varios encuentros que nos permiten planificar, proyectar y armar los teóricos. Obvio que comparto los escritos que mantengo con vos.

Aceptando el reto que nos había propuesto Víctor de cambiarle el nombre al sentido, ya que mezclábamos “su” sentido con lo que es la fuente de emoción, se nos ocurrió la palabra “motivo”. En principio, porque es una palabra que habla tanto desde el juego, como desde el jugar.

Indagando, nos encontramos que este término está muy presente también en el arte pictórico.³⁰ Se me ocurre que podíamos indagar más. Pero el motivo que tiene el juego motiva al jugador y jugadora a jugarlo, pudiendo coincidir/armonizar/combinar el motivo del juego como lo que motiva a el/la jugador/a.

Se me ocurren preguntas al momento de preguntarle a los y las jugadoras: ¿qué motivo tiene el juego que estás jugando?, ¿cuál

³⁰ Del *wikipedia* (perdón): “En arte, un motivo (del latín *motivus*, relativo al movimiento) es un elemento de un patrón, una imagen o parte de ella, o un tema básico. Es un modelo según el cual se reproducen otros objetos. Un motivo puede ser repetido en un diseño o composición, a menudo muchas veces, o simplemente, puede ocurrir una vez en una obra. Un motivo puede ser un elemento en la iconografía de un tema en particular o el tipo de objeto que se ve en otras obras. El arte ornamental o decorativo, puede ser analizado sobre la base de una serie de elementos diferentes, que pueden ser llamados motivos”

es la idea del juego? Preguntas que, de alguna manera, den cuenta de la razón de ser de ese juego que están jugando.

Volví a copiar tu listado a partir de la pregunta “¿qué emociones o sentidos se le pueden adjudicar al jugar?”. Y lo comparo con lo que yo venía pensando.

1	Actuar - Aparentar - Simular.	Juegos de actuar - Crear - Representar.
2	Huir - Perseguir - Atrapar.	Persecución con o sin refugio.
3	Ocultar - Buscar - Descubrir.	Ocultamiento y búsqueda.
4	Crear - Construir - Destruir (desarmar).	De construcción - Armado - Destrucción - Desarmar.
5	Probar - Desafiarse - Explorar posibilidades (sensación de poder hacerlo).	Prueba o superación individual (puede ser en solitario o en paralelo).
6	Oponerse por emoción del resultado, sin competir.	De desafío - Reto. No es necesaria una victoria final. Son victorias momentáneas. El juego no tiene un final claro, solo la voluntad de dejar de jugar o de volver a desafiarse.
7	Cooperar.	Prueba o superación grupal.
8	Sentir vértigo.	
9	Tentar suerte - Azar.	
10	Competir.	Juegos de competencia. Con victoria final. Proclaman ganadores. Suma igual a cero.
11	Conocer el juego.	
12	Conocer modos de jugar de otros/as jugadores/as.	
13	Conocer propiedades de materiales, del aire, el agua, el fuego, la tierra.	

LEO

Luego de varias lecturas, me doy cuenta de que ya no tengo qué aportar. Lo intenté, y justamente al darme cuenta de que empezaba a ser un esfuerzo, pensé que tal vez no disponga de reflexiones o saberes que permitan realizar alguna ampliación o revisión. Siento que el juego va terminando para mí. Pero se me ocurre jugar a otra cosa. ¿Cómo se invita a jugar? ¿Qué hay que hacer además de conocer los sentidos y los juegos? ¿Qué otros ingredientes se le pueden sumar a la receta?

Tal vez amerita otro escrito. Entiendo que tendríamos que armar otro documento de manera que les permita a los/as otros/as sumar sus pareceres sin que se pierda el relato construido en nuestra charla. Sí, me parece interesante que lo socialicemos.

CHATO

¿Seríamos capaces de armar lo que hasta aquí escribimos para compartir con los demás del “no grupo”, para que aporten? No me dijiste nada acerca del “motivo”, ¿te cierra?

LEO

Chato, aquello que me pasa con la categoría “Motivo” es algo muy simple. La visualizo como una dimensión tan subjetiva, por consiguiente, abordable desde la psicología, que no me siento capacitado para solo adentrarme a hablar desde el sentido común. Es por ello que una y otra vez, de manera sistemática, he evadido la pregunta y propuesta.

CHATO

Me encanta que siga el desafío, por otro lado.

Te cuento que es lo que me está atravesando ahora. En la provincia se

está realizando un proceso de actualización curricular del nivel inicial y primario, con una participación bastante democrática de todos los docentes que están en el territorio. Nos invitaron a nosotros como único instituto de formación superior.

Más o menos estamos yendo en sintonía con los NAP. Pero al momento de hablar de los contenidos (vamos a entrar en esa etapa), poder poner como un contenido fuerte al juego. Y es aquí donde debemos fundamentar con fuerza el modo de jugar y el garantizar el derecho de niños y niñas a jugar. ¿Cómo volcarlo en un diseño curricular? ¿Cómo expresarlo, de tal manera que el docente que lea un diseño curricular sepa lo que debería hacer? ¿Debería haber una clasificación de juegos que garanticen lo que se busca? ¿Se enunciarían características de un modo lúdico de jugar?

LEO

Bueno, te metiste en el tema que más me está apasionando ahora mismo. En primer lugar, ya me he peleado y distanciado del término **contenido**. Anclado en una perspectiva culturalista o sociocultural de la educación física, es que vengo tomando la categoría **saberes** de la cultura corporal.

Aquello que sucede con los contenidos es que terminan legitimando otros enfoques y visiones de la educación física, como son las perspectivas psicomotricistas, desarrollistas, recreacionistas, higienistas o deportivista. Es decir, empiezan a hacer anclaje en contenidos como la lateralidad, esquema corporal, coordinación, cualidades físicas, técnicas deportivas, tácticas, reglamentos, habilidades motrices, perdiendo el eje sobre el sentido cultural que denotan cada uno de esos elementos sobre la construcción de las corporeidades humanas.

Desde los aportes de Bracht Valter, Fernando González y Rodolfo Rozengardt, entiendo y defino a la educación física como una práctica pedagógica que tematiza sobre las prácticas corporales, como objetos culturales históricos, para su apropiación y/o resignificación por parte de las personas. Se encarga de desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje

que permitan a los sujetos explorar, descubrir su propia motricidad con autonomía, singularidad y creativa siempre en interacción con otros.

Por consiguiente, tendría los siguientes propósitos:

- ✔ Confrontar los valores hegemónicos del capitalismo
- ✔ Establecer la concepción de ser humano desde el binomio corporeidad-motricidad.
- ✔ Recuperación y sostenimiento de lo lúdico en el desarrollo de las diversas prácticas corporales.
- ✔ Creación de cultura corporal (física) y no la mera reproducción de objetos culturales corporales devenidos del capitalismo.
- ✔ Diversificación de experiencias corporales.
- ✔ Búsqueda de autonomía y disponibilidad corporal con construcción de la estética, gusto y sensibilidad singular (Gómez Smyth, 2017, p. 37).

CHATO

Sigo prendido al “motivo” como una posible propuesta.

¿Qué pensás?

¿Cómo se invita a jugar?

Me gusta esa invitación a pensar. Te cuento lo poco que pensé. Ivana Rivero encontró que a jugar se invita por la sorpresa o por el desafío. Yo le conté que una vez me encontré invitando a jugar por la imitación. Estaba en un patio y me puse a hacer algo (tirar unas piedritas a un lugar), vino un nene y se puso a hacer lo mismo. No era un desafío, era solamente una manera de “dialogar”.

Considero que la invitación es fundamental a la hora de jugar y que es todo un desafío creativo por parte de los y las docentes.

LEO

Hoy llego hasta acá, pero venimos tratando de sistematizar experiencias

de **enunciados transparentes**. En la próxima trataré de escribirlas, porque las venimos puliendo con Manuel Dupuy, quien terminó su tesis de maestría sobre este aspecto, entre otros detalles (de hecho seguro te llamará para entrevistarte).

Finalizando...

CHATO

Querido Leo, tal lo adelantado en la charla que tuvimos el viernes quiero compartir con vos mis pensamientos, especulaciones y demás yerbas acerca de lo que tanto nos gusta divagar.

Lo que siempre admiré de Víctor es su capacidad de distinguir lo que quiere decir sin oponerse a otras maneras que intentan explicar el mismo fenómeno. No busca los binarismos. En todo caso, se aboca a focalizar lo que es de su interés e intenta nombrarlo. Fijate que cuando habla de “jugar de un modo lúdico” lo distingue del “modo no lúdico” explicitando bien que lo que le interesa es lo lúdico en el modo de jugar, dejando abierta la posibilidad de encontrar “modos no lúdicos” distintos y diversos.

Y es acá donde siento que podemos aportar: indagando en el modo (o los modos) no lúdico de jugar. Caracterizando ese o esos modos no lúdicos entenderemos mejor el modo lúdico de jugar y distinguiremos los modos pertinentes que se puedan enseñar en una escuela.

Extraje dos pasajes del futuro libro que Víctor (Pavía)³¹ muy generosamente nos convidó a ser partícipes:

“(...) De lo que si hablo es de un modo particular de interpretar las acciones propias de un juego (...)”

³¹ Pavía, V. (2021). *Con-vivir de modo lúdico. Cuando la escuela entra en juego*. Buenos Aires: Espiritu Guerrero.

“(…) En su acepción más elemental, ‘modo’ es la manera especial de ser o hacer una cosa (no a la cosa en sí), mientras que en gramática, y esto fue lo que me entusiasmó, ‘modo’ es una categoría relacionada con el verbo que expresa el punto de vista de la persona que habla (el sujeto de la oración) en relación a la acción referida. Por analogía con la gramática, un universo que me es ajeno obviamente, comencé a usar ‘modo’ para referirme a la manera de interpretar, esto es, de concebir y ejecutar un juego, desde el supuesto que es menos en la ‘forma de la actividad’ y más en el ‘modo de jugar’ donde late lo lúdico. Espero forzar demasiado la analogía si agrego que el modo propio del jugar sería el indicativo, pero más el subjuntivo (el modo de la subjetividad) que expresa posibilidad, deseo, necesidad, un ‘dale que’, con la significativa carga emocional del hablante frente a lo que expresa; mientras que el imperativo, que expresa una orden o mandato, llevaría en los hechos hacia un modo de jugar impracticable (…)”.

Acá hago una observación: noto en esos escritos un cierto sesgo individualista, aunque sabemos que no está en el pensamiento del autor, ya que para jugar se necesita del “fingimiento cómplice” y acuerdos entre los/as jugadores/as (algo que el mismo Víctor refuerza constantemente).

Habiendo hecho esta introducción encontré entonces que, siguiendo esta línea de pensamiento, podemos discriminar los modos no lúdicos que hay. Si vemos a un grupo de personas que por la forma de moverse e interactuar decimos que están jugando, y que al acercarnos podemos distinguir que los modos pueden variar, encontré tres modos no lúdicos de jugar y los comparé a partir de lo que Daniel Devita (2014) describió como “lo lúdico”.

LO LÚDICO	MODO PEDAGÓGICO	MODO COMPETITIVO / PROFESIONAL	MODO RITUAL - LOS JUEGOS SAGRADOS
Sensación de Realidad Aparente.	Está dentro de la realidad de la enseñanza.	Dentro de la realidad que imponen las instituciones.	Dentro de la realidad de la ceremonia.

LO LÚDICO	MODO PEDAGÓGICO	MODO COMPETITIVO / PROFESIONAL	MODO RITUAL - LOS JUEGOS SAGRADOS
Sensación de Abstracción del espacio-tiempo.	Depende del espacio tiempo educativo. Empieza y termina en función de la apropiación del contenido.	Dentro de los tiempos establecidos por la institución deporte espectáculo.	Dentro de los tiempos establecidos por el culto ceremonial. El tiempo, en todo caso, pasa a una esfera sagrada.
Sensación de Libertad.	No existe. Se está sometido a los mandatos de quien enseña.	Se está sometido al reglamento y sus instancias sancionadoras.	Se está sometido al rito que lo contiene. No se acepta profanar ese momento.
Sensación de Autotelismo.	Se juega para aprender.	Se juega para ganar. El resultado importa e interesa. Hay una existencia de jerarquías y clasificación. Hay premios y castigos.	El juego está en función de algo más que el mero acto. Está dentro de los actos rituales. Muchas veces se juega hasta empatar.
Sensación de Voluntariedad.	La elección está circunscripta a las respuestas a dar de la tarea.	Está sometida al logro de los objetivos.	Se es un instrumento del rito.
Sensación de Gratuidad.	Tiene razón de ser en el marco del aprendizaje.	Tiene razón de ser por los logros alcanzados. Además, es económicamente evaluable.	Tiene una justificación trascendental dentro de la cosmovisión que lo contiene.
Por puro divertimento.	Tiene razón de ser en el marco del aprendizaje.	Tiene razón de ser por los logros alcanzados. Además, es económicamente evaluable.	Lo lúdico como diversión debe ser dejado de lado. Lo lúdico acá es ceremonial, ritual.

LEO

Me dejaste sin más palabras. Has resumido e identificado la infinidad de categorías que durante años nos atrevimos a pensar, tratar de investigar y escribir algo que les sirva a otros para ver al juego no solo como un derecho, sino con un patrimonio para sentirnos personas. ¡Gracias por tanto!