

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA



Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Secretaría de Posgrado

Maestría en Educación Corporal

Asignatura: JUEGO Y EDUCACIÓN CORPORAL

Estudiantes: Albornoz, Martín

Viale Ferreyra, Sol

Suárez, Analía

EL JUEGO

Los temas que se abordarán en el siguiente trabajo son indispensables para poder entender y abordar al juego desde una mirada propia a través de los conceptos que fueron desarrollados por los autores. Al hablar de la relación entre juego como práctica y como asignatura dentro del campo de la educación.

Podemos afirmar que tanto el juego como la educación están sujetos a las variantes históricas de significación de los imaginarios de época, en tanto a lo largo de la historia se han promovido en discursos y prácticas que dan cuenta de discontinuidades y continuidades en los modos de considerar al juego en diferentes momentos históricos, en distintas culturas y en diversos discursos disciplinarios.

Hablar de juego hoy nos lleva a una multiplicidad de términos produciendo así diferentes discursos ingresando a una cadena de significantes.

Tomando las palabras de Villa et al. (2020, p. 34) “Es decir que lo que “significa” no está determinado por su significado, sino por los límites, por sus relaciones, por las fronteras diferenciales que se puedan establecer con otros significantes.”

El juego es un mero instrumento “para” y persigue fines ajenos a él.

“Estas ideas filosóficas se reciclarán posteriormente bajo una justificación científica –desde el campo de la biología primero y el de la psicología después, verá en el juego el autodesarrollo del niño en etapas preestablecidas. De esta manera, el juego se vuelve biológicamente necesario para estimular el desarrollo, y revela así su fin oculto para el jugador: la persona que juega no tiene conciencia de la meta final de su desarrollo, sino solo de la meta relativa, la motivación particular del mismo.”
(Villa et al., 2020, p. 38)

Se pueden encontrar elementos del romanticismo en las teorías desarrolladas en la educación, en la medida que se supone que todo está presente y cubierto desde el nacimiento, la educación permite la emergencia de lo que existe. Según Rousseau

des-cubre a la infancia nombrandola y normativizado su existencia, con la intención de cuidarla, protegerla y preservando, pero a su vez condenandola a su estado de naturaleza.

Pareciera ser, por lo tanto, que jugar no es lo que se suele decir en nuestros días: “hacer lo que se me viene en ganas”, sino cumplir el rol de jugador que la cultura (local e histórica) espera. Un jugador es en tanto cumple la lógica del juego – asumiendo y respetando las reglas del mismo– y la lógica de jugar, que otorga la categoría y estatuto de jugador a quien juega; no es más que una doble sujeción a un orden que hacen a un jugador “jugante”. (Villa, et al., 2020, p. 41)

De esta manera suponemos que el niño por naturaleza juega. Es decir que a través de la naturalización de lo sociohistórico se percibe como eterno lo que es un producto de prácticas históricas.”

“Por lo tanto pensar al juego como cultura rompe con cualquier determinación natural y habilita la construcción del mismo, ya que responde a operaciones de lenguaje con repercusiones particulares, biográficas, anclándose en los ideales, en las creencias y valoraciones colectivas hegemónicas.” (Villa et al., 2020, p. 47)

Decimos entonces que el juego es una construcción cultural situada en múltiples formas, moldeado por su contexto social y cultural en el que viven los sujetos y es interpretado de acuerdo a su contexto. De esta manera no hay nada natural en el hombre y por ende el juego no es algo natural, no existe un juego de naturaleza humana sino un juego humano construido por una cultura formando el juego parte de una estructura lúdica colectiva alejando el juego de un pensamiento individual y llevándolo a un entramado cultural. “Así, el juego precede al jugador como el lenguaje precede al sujeto. Es un jugador porque hay una estructura de juego que lo sostiene como tal.” (Villa et al., 2020, p. 47-48)

Planteando entonces una nueva relación entre juego y educación entendida como la transmisión de las prácticas, ya que estas no son lo que los sujetos hacen, sino en la medida que esas prácticas provienen del campo significativo, son productoras

del sujeto, en donde el lenguaje lo precede. Siendo primordial la primacía de la cultura como constitutiva y constituyente del sujeto siendo la función de la educación actualizar y generar más recorridos como materia prima en la construcción de nuevos sentidos.

Si bien se entiende al juego como una práctica que organiza lo que los sujetos hacen y la manera como lo hacen desde los usos y sentidos que la cultura designa como juego. El concepto de prácticas que asumimos, indica un sujeto “jugado”, precedido por las prácticas y realizado en ellas.

Del mismo modo, la idea de pensamiento no implica un sujeto que lo piensa, preexistente, sino más bien un sujeto “pensado”, constituido en y por el pensamiento.

Si reconocemos al juego es porque ya fue nombrado por otro y por el Otro. Es decir, no hay sujeto que construya su definición de sí en el juego sino a través de la relación con los otros y bajo el régimen de la relación con el Otro.” (Villa et al., 2020, p 49-50)

Es el juego, entonces determina a los jugadores, no al contrario. Crea sus actores, les confiere lugar, rango, figura; reglamenta su sustento, su apariencia física; los hace incluso, según el caso, muertos o vivos. Todo está condicionado por el desarrollo del juego, dentro de su legalidad. Arbitraria será entonces, también y necesariamente, la condición propia de los participantes, que se despojan de su personalidad ordinaria para asumir solo aquella que la exigencia del juego como práctica les asigna (Benveniste, 1947, p. 50)

En el mundo del juego podemos diferenciar al sujeto de lo lúdico de los personajes actores que aparecerán en el despliegue de escenas.

No es la acción en sí misma la que define el juego, sino que la constituye la mirada y posición del adulto, o mejor, la posibilidad en la que el adulto mira al niño constituyéndolo o no en posición de jugador (Filidoro, 2018, p. 14-15).

Es por todo lo dicho que entendemos al juego como una práctica, que como tal es “constituyente” (Lacan, 2010, p. 149) de formas de hacer, pensar y decir.

el juego se produce en un ámbito donde convergen la creación y la convención, el jugador crea, recrea, construye, reconstruye, ordena, combina de diferentes formas la realidad.

El lenguaje vehiculiza en el discurso al juego, lo crea al instituirlo, al designar la marca simbólica de la diferencia entre lo que es y no es juego.

La educación física como asignatura escolar no sólo enseñaría el significado y el sentido del juego, sino que además enseñaría a ser jugador y lo que significa ser un “buen” jugador.

Existen cuatro dimensiones, la primera dimensión óptica, aquella según la cual se determina y se constituye lo que es visible del sujeto para sí mismo, una dimensión discursiva en la que se establece y se constituye qué es lo que el sujeto puede y debe decir acerca de sí mismo, en tercer lugar, una dimensión jurídica, básicamente moral, en la que se dan las formas en que el sujeto debe juzgarse a sí mismo según una tabla de normas y valores, y por último una dimensión práctica que establece lo que el sujeto puede y debe hacer consigo mismo.

Ricardo Crisorio da cuenta de que el contenido educativo viene a ocupar el lugar del sujeto en cuanto tema, materia; ya que la relación entre educador y educando está mediada por las reglas de un discurso que precede a ambos, y que por lo tanto no se trata de una situación intersubjetiva, de dos personas que interactúan, entre las cuales está el objeto a ser aprendido (Crisorio, 2015, p. 11).

El sujeto de la educación es quien “hace” la educación; no es ni el maestro poseedor del conocimiento, ni el alumno autónomo, ni el saber cómo lugar de verdad, sino la relación educador-educando mediada por el saber.

Catherine Garvey nos indica que... “Todo juego exige a los jugadores que comprendan que aquello que se manifiesta no es lo que aparenta ser. Es esta actitud no literal la que permite que el juego presente unas consecuencias amortiguadas: en efecto, permite al juego ser juego” (1981, p. 19).

Si la educación es conservación de la cultura y las prácticas son prácticas culturales que vale la pena conservar porque tienen en su estructura un valor educativo, entonces la asignatura es cierta para saber de la cultura que merece ser conservada. Así, el juego como asunto se va a desplegar en una asignatura, entendida ésta como la materia de un plan de estudios, que es asignada y no elegida. Es decir que se constituye en un “texto de saber” que se encuentra albergado en los programas de estudio.

Pensar en los usos y sentidos del Juego en las prácticas de la Educación, es decir, aquellos contextos donde maestros, estudiantes y saberes se configuran como prácticas educativas.

Posee un sentido y una interpretación, el sentido se ve como, que no tiene una expresión original, “no es esencia”. Y su interpretación puede ser incontrolable, pero no es ingenua, es responsable de sus efectos y es producto de los sentidos. Las investigaciones se pueden centrar en las experiencias del juego o en las prácticas sociales del juego. En la primera son los individuos quienes tienen una experiencia, es el origen de la explicación y del conocimiento en tanto se describa son representación de lo que hay. En cambio, en la segunda son las prácticas quienes constituyen tales experiencias. La experiencia es lo que se busca explicar. El conocimiento se dará a partir de interrogar cómo se establece dicha práctica y cómo opera se intenta un examen crítico de lo que hay. Entonces en las experiencias del juego reproducen el sistema ideológico dado y en las prácticas sociales se problematiza el sistema ideológico. La pregunta no pasa tanto por lo que “es” el juego, sino cómo llegamos a comprender lo que “es”.

EL SABER

Lo importante, es que quien oficia de término clave para hacer entrar en expansión la polisemia semántica. Trabajar con el término juego en tanto importante implica necesariamente pensar en su multiplicidad de sentido. Las prácticas de juego se

conforman en sus procesos "formas de vida" (Wittgenstein, Investigaciones Filosóficas), donde se transmiten reglas y hábitos que se relacionan con los contextos de uso.

Al hablar de Formas del juego y Modos de jugar, se debe aclarar la diferencia que existe entre estas dos, la primera es la configuración de un juego, su estructura y la segunda es la manera particular de sumergirse en el juego.

Por ningún motivo en particular, no quiero incluir el tema a menos que se sepa que la limitación no es proteica o requerimiento, sino un beneficio de "imitación" que no pierde de vista su naturaleza "contradictoria".

Quién tiene su propia opinión. Por tanto, al darse cuenta de que este no es el origen del juego, constituye su existencia y, a diferencia de otras culturas (antropología, antropología), se convierte en sujeto de conocimiento.

Otro problema es nuestro juego. Como sujeto, ella lo señala, lo señala y tiene una firma personal sobre el asunto en el sentido de que llama la atención o el interés en lo que trata el evento. Así, el trabajo en escena comienza con una serie de imágenes y palabras ordenadas y se hace evidente. Presentar, presentar, ubicar u organizar en clase, dar discursos a través del teatro, pero también se puede hacer a través de texto, videos, acciones, conversaciones, preguntas y más. Es decir, el material en el que piensas está construido en el campo del conocimiento.

Esto significa que el juego (significado del juego) es posible sólo desde una distancia antes de que comience el juego, es decir, si el objeto o juego significa tener el significado y el valor del juego. Si son objetos remotos que el jugador presenta y apoya en su personaje. Aprendió de otros que mencionaron el juego.

El juego constituye un obstáculo voluntario para desafiar al jugador. En otras palabras, las reglas limitan los medios disponibles para los participantes, lo que dificulta la consecución de los objetivos del juego. Esto a diferencia de la vida normal, en los juegos aceptamos medios menos efectivos para lograr metas, porque esto hace posible las actividades.

Aquellos que juegan al Tetris definitivamente perderán. Dicho esto, no suena interesante. Pero tiene muchos seguidores. Aunque es imposible ganar, los jugadores seguirán encontrando desafíos a medida que avanza el juego. El único propósito de jugar al Tetris es seguir jugando un buen juego con obstáculos cada vez mayores.

No es común pensar en los juegos en términos de esfuerzo o esfuerzo. Después de todo, jugar es una tendencia común, es decir, desde la perspectiva del esfuerzo, la gente piensa que las actividades de entretenimiento son opuestas al trabajo. Sin embargo, nada está más distante que los hechos.

McIntyre cree que los bienes internos están relacionados con medios y fines, y no pueden caracterizar completamente los bienes internos independientemente del propósito que se persigue en la práctica. Por lo tanto, estos "bienes internos" (entender) son bienes excelentes y los bienes externos son activos efectivos.

Entonces, estas reglas brindan continuidad, previsibilidad y continuidad; pero la forma en que lo hacen permite un gran margen de maniobra para detenerse, rastrear, subdividir, cambiar, ignorar, exigir e inventar nuevos cuando sea necesario. Jugar entre juegos significa que puedes establecer las reglas del juego y el juego se determina a sí mismo, en el que encontramos una posición política. Los conflictos no necesariamente destruyen el trabajo de los individuos u organizaciones, pero sí permiten la enseñanza y adaptación de nuevas estrategias. Argumentamos que los educadores deberían centrarse en dos cuestiones. Uno es si el jugador o el grupo experimenta un conflicto. En segundo lugar, ¿tienen los recursos para resolver este conflicto? En este sentido, representamos la disputa, la alentamos y la publicamos. Porque muestra odio por algo en sus enseñanzas. Para evitar esto como un problema, debemos tratarlo como una oportunidad para fortalecer nuestra verdadera visión y como una forma de conectarnos con otros deportistas para lograr los mismos objetivos y prepararnos para el éxito de nuestro equipo.

CONCLUSIÓN

La Educación Física ha tomado al juego como aquel contenido capaz de ser utilizado como medio de otro contenido, como puente para..., en este trabajo nos proponemos resignificarlo y pensarlo como un contenido educativo con un fin en sí mismo, el cual aporta su sentido propio. Entonces decimos que el juego se propone a sí mismo como un contenido con un fin propio, siendo el fin último jugar.

Cómo hemos visto durante el transcurso de este trabajo, el juego, como toda práctica, se constituye y significa en el seno de cada sociedad, como representación cultural de la misma. En tal sentido, el juego ha sido considerado, dentro de esta sociedad (sociedad de consumo y producción) como un elemento que colabora con dicha tarea, el juego como elemento de descanso entre las actividades de la vida laboral o productiva o el juego que enseña a realizar aquellas tareas. Creemos que la propuesta superadora de la Educación Corporal sería constituir al juego como un saber que tiene características propias (de sumo valor educativo) y con un sentido alejado del mundo de la producción, en el que el tiempo y el espacio se constituyen en elementos que van a favor de sus discursos, para pasar a comprender al juego como aquella práctica que se practica porque sí, que nos permite pensarnos desde un lugar más amigable con el tiempo (realmente) libre (o libre de tiempos y espacios, de objetivos y metas).

Como dicen Nella et al. "...apuntamos a provocar una subversión simbólica del orden establecido, que el saber (útil-lúdico) resulte el acto educativo y no solo su utilidad productiva." (2020, P. 153)

Si reconocemos al juego es porque ya fue nombrado por otro. Es decir, no hay sujeto que construya su definición de sí en el juego sino a través de la relación con los otros y bajo el régimen de la relación con la cultura. Dicha relación es la que se definirá y se delimitará como saber a ser enseñado. Delimitación que se organiza a partir del qué se comunicará a los estudiantes (su estructura, rasgos) pero que no

constituye un sistema cerrado, sino que dicho saber va a ser ubicado en su dimensión provisoria, precaria y relativa como tema o “asunto” de la intervención.

Realizando un resumen de lo desarrollado a lo largo del ensayo, podemos afirmar que tanto el juego como la educación están sujetos a las variantes históricas de significación de los imaginarios de época, promoviendo el desarrollo de los sujetos en las diferentes culturas.

BIBLIOGRAFIA

- **María, E. Villa.- Jorge Nella- Cecilia Taladriz- Jorge Aldo. - UNA TEORÍA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN-** *Tras su dimensión estética, ética y política.*-FaHCE-UNLP- 2020
- **Maria Eugenia Villa- Jorge Nella-** PowerPoint- *N°1 El juego Humano Construido por la cultura-* Seminario 4 juego y educación corporal- Maestría en Educación Corporal. UNLP- 2021
- **Maria Eugenia Villa- Jorge Nella-** PowerPoint- *N°2 Las prácticas culturales y las prácticas de juego. -* Seminario 4 juego y educación corporal- Maestría en Educación Corporal. UNLP- 2021
- **Maria Eugenia Villa- Jorge Nella-** Powerpoint- *N°3- El sentido del juego y su interpretación-* Seminario 4 juego y educación corporal- Maestría en Educación Corporal. UNLP- 2021
- **Maria Eugenia Villa- Jorge Nella.-** PowerPoint- *N°4 El juego Humano Construido por la cultura-* Seminario 4 juego y educación corporal- Maestría en Educación Corporal. UNLP- 2021.
- **Maria Eugenia Villa- Jorge Nella.-** PowerPoint- *N°5 Rasgos y saberes del juego -* Seminario 4 juego y educación corporal- Maestría en Educación Corporal. UNLP- 2021.
- **Maria Eugenia Villa- Jorge Nella.-** PowerPoint- *N°6 Relación Juego Escuela.-* Seminario 4 juego y educación corpora/- Maestría en Educación Corporal. UNLP- 2021
- **Errejón, I. -** (9, diciembre, 2020). Batalla cultural: Ser de derecha es más fácil.<http://www.revistaanfibia.com/podcast/inigo-errejon-ser-de-derecha-es-mas-facil/>