

El poder en las prácticas lúdicas de los jóvenes

Documento de avance para la tesis de maestría en educación corporal

Juan Agustín MADUEÑO

juanmadueno@hotmail.com

Tutores: Alejo LEVORATTI y Co-tutor: Carlos CARBALLO

PALABRAS CLAVES:

El Poder; las prácticas lúdicas; los Jóvenes pobres.

Introducción:

La investigación está llevada a cabo durante 5 años, del 2000 al 2005. Esos años sirvieron como trabajo de campo investigativo en los espacios de las prácticas en recreación con adolescentes y jóvenes, en diferentes lugares, donde fuimos poniendo foco sobre la presencia de las “prácticas lúdicas” y del juego y las relaciones vinculares entre los sujetos, estudiantes-practicantes y los concurrentes, descubriendo los intersticios en los espacios de poder que dan y tienen.

Los sectores de ZAP, quedan en la región Sur de la ciudad de Buenos Aires, sectores más desprotegidos en anteriores gestiones. Los programas y actividades en recreación, todas fueron en instituciones públicas.

Las prácticas lúdicas y actividades en recreación, se dieron en los momentos que los estudiantes cumplían su rol de practicantes, dando sus talleres, contenidos, actividades planificadas para dichos espacios.

PROBLEMAS:

Cuáles han sido los supuestos problemas que se presentaron antes de iniciar la investigación.

- Es posible:

- o Que las prácticas lúdicas estén descuidadas dentro de la franja etaria que iré a investigar.
- o Que entiendan y se asocien por “prácticas lúdicas”, directamente al juego.
- o Que éste último se lo identifique para sujetos más pequeños, no para adolescentes y jóvenes.
- o Que prevalezcan los juegos reglados , “*ludus*” (Caillois, R. 1958:56) por sobre los juegos más creativos, “*paidia*”(Caillois, R.1958:57)
- o Que las “prácticas lúdicas” aceptadas para los adolescentes y jóvenes sean los deportes tradicionales y hegemónicos.
- o Que los sujetos de las zonas que vamos a investigar tengan características de mayor agresividad corporal y de violencia física a los niveles estándares.
- o Que existan diferencias de género, dificultades con la mixidad, y de respeto.

OBJETO DE ESTUDIO

¿Qué investigué?:

A lo largo de 5 años (2000-2005) que demandó el registro de campo, se logra investigar cómo han dicho (Wainerman y Sautu R.comp. 1998:37)

“Cada investigación tiene, sin embargo, tiene una historia detrás. En general el producto condensado en el informe final está lejos de ser lo que se intentó en el principio... ... al redactar el informe final, el autor enfrenta las siguientes alternativas: o bien presentarlo como el resultado de un plan de investigación concebido con toda nitidez desde el principio mismo, en cuyo caso los objetivos de la investigación se escriben a posteriori para ajustarlos al producto real; o bien compartir con los lectores la verdadera historia de sus ideas de investigación...”

En esta investigación cuál es la relación en las “prácticas lúdicas”, el juego, y las relaciones de poder que se establecen en su interior, entre los sujetos

adolescentes y jóvenes, de la zona ZAP¹, que concurrieron a las prácticas en recreación, con los estudiantes-practicantes del 4to. ciclo del ISTLYR², perteneciente a la Dirección de Educación Superior, de la Secretaría de Educación del Ministerio de Educación del GCBA.

El concepto de juego fue elegido para esta investigación:

“[...] el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como sí” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual...”(Huizinga, J. 1984:19-26)

“El hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel: juegos de belleza y juegos sacros...” (Huizinga, J. 1984:33)

OBJETIVOS:

Registro con observaciones y detección de prácticas lúdicas y juegos en los sujetos adolescentes y jóvenes de la zona ZAP, dentro del ámbito de la educación no formal, en las prácticas en recreación, con los estudiantes-practicantes del ISTLYR, a través de las siguientes modalidades: en talleres, en jornadas, en campamentos, y/o eventos en recreación, durante el período 2000-2005. Indagué como se establece la relación del practicante y los concurrentes: ¿Dónde está el poder del juego?:

- en la negociación,
- en la tensión, al decir de Huizinga:

¹ ZAP: Zona de Atención Prioritaria. Involucra al cordón sur de la Capital Federal.

² ISTLYR Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación.

“[...] Entre las calificaciones que suelen aplicarse al juego mencionamos la tensión. Este elemento desempeña un papel especialmente importante. Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien.”(Huizinga, J. 1984:19)

“[...] El gozo, inseparablemente vinculado al juego, no sólo se transmite en tensión sino, también en elevación. Los dos polos del estado de ánimo propio del juego son el abandono y el éxtasis...” (Huizinga, J. 1984:20)

Yen Elías-Dunning

“[...]Si esta tensión, si el “tono” del juego baja demasiado, su valor como acontecimiento recreativo disminuye. Será un juego monótono y aburrido. Si la tensión crece demasiado, proporcionará mucha emoción a los espectadores pero también entrañará graves riesgos tanto para éstos como para los jugadores, al pasar de la esfera mimética a la esfera no mimética de las crisis graves...” (Elías, N. &Dunning, E. 1992:112)

- el orden, según Huizinga:

“[...] Estas cualidades de orden y tensión nos llevan a la consideración de las reglas de juego...” (Huizinga, J. 1984:20)

- en los “modos lúdicos”,
- en el “permiso”, según Wallon:

“[...] La característica principal del juego en el adulto parece residir en el “permiso”. (Cañeque, H. 1991:4)

- en la “confianza”, y
- en la “emoción” que tiene el juego, según Elías y Dunning:

“[...] La emoción es, por decirlo de alguna manera, lo que da sabor a todos los placeres relacionados con el juego...” (Elías, N. &Dunning, E. 1992:96)

ESTADO DEL ARTE:

Realizando una revisión sobre el estado del arte de la temática elegida, nos encontramos que no hay documentación que testimonie al respecto, la triangulación sobre los ejes seleccionados. Sólo hay documentación sobre temáticas por separado: sobre las “prácticas lúdicas”; sobre el juego; sobre pobreza; sobre los adolescentes y jóvenes; sobre el poder, pero no en la intersección de todas. Como consecuencia de la carencia, es que nace la necesidad de la especificidad elegida. Al respecto Gutton menciona:

“La carencia lúdica: cuando el niño no juega, se entrega a manipulaciones de orden corporal, desprovistas de sentido, inscritas en el registro de la repetición. Es lo que se observaba en la instauración genética de la actividad de juego, en el seno de ciertas estructuras patológicas: la psicosis infantil, las enfermedades psicosomáticas, la psicopatía... Los juegos expresan e intentan resolver los conflictos. La función lúdica puede encontrarse bloqueada de forma total o parcial, impidiendo al niño utilizar sus instrumentos de juego: es la inhibición lúdica... La no-inhibición de los juegos: el niño juega constantemente pero habla poco. El vector que va del símbolo lúdico al lenguaje verbal no permite al niño negar y remontar lo concreto...” (Gutton, P. 1982:238)

DISEÑO O ESTRATEGIA

¿Cómo lo investigué?

Lo realicé en forma presencial en el campo, con un sentido de criterio “etnográfico”, concurriendo semanalmente en los horarios de las prácticas en recreación, que estuvieron realizando los estudiantes-practicantes del ISTLyR.

Al decir de María Rosa Neufeld dice:

“La investigación antropológica en el campo educativo (etnografía educativa) no tiene, en Argentina, un “dueño único”. En muchos casos, se enmarca dentro de lo que Menéndez sintetiza como la utilización creciente de las técnicas antropológicas en actividades aplicadas desarrolladas en diferentes campos, siendo generalmente implementadas por técnicos y profesionales que no proceden de la antropología, lo cual habla simultáneamente de su interés como enfoque pero también de las interpretaciones libres”. (Neufeld, M. 2000:20)

Las modalidades donde se realizaron las prácticas fueron: Talleres, jornadas, campamentos, fiestas y eventos, teniendo entre 1 hora y media a un máximo de 5 horas. En el caso de los campamentos fueron unos de 48 hs. y otros de 72 hs. Se dieron semanalmente en las instituciones que a continuación se detallan:

- A- Centro Educativo Recreativo en el Barrio Ramón Carrillo;
- B- Centro Fundación Conviven en el Barrio Mataderos, de la ciudad oculta;
- C- Escuela Hogar Stella Maris del Barrio Floresta;
- D- Escuela 3 Distrito Escolar 19 en Villa Soldatti: Barrio Rivadavia, Barrio Ilía, Villa 1, 11, y 14;
- E- “Colonia Piedra Libre” en la Escuela 3 Distrito Escolar 19 en la Villa Soldatti: Barrio Rivadavia, Barrio Ilía, Villa 1, 11, y 14.

Estos fueron los modos de testimoniar la investigación cualitativa y de campo: realizando observaciones con guías preestablecidas, observaciones de prácticas, observaciones participantes; cuaderno diario de campo, registros de campo en el lugar “in situ” y “fuera” en diferido; encuestas a los participantes, entrevistas de estilo etnográfica y testimonios de los participantes, docentes, y equipos directivos, entrevistas a informantes claves; cuestionarios evaluativos a los asistentes; carpetas de prácticas; fotografías; videos; etc.

Características de una investigación cualitativa: observaciones con guías preestablecidas; encuestas a los participantes, entrevistas a los participantes, docentes, y equipos directivos; entrevistas a informantes claves; etc.

Características de una investigación de campo: observaciones de prácticas; observaciones participantes; diario de campo; registros de campo en el lugar “in situ” y “fuera” en diferido; encuestas a los participantes, entrevistas a los participantes, docentes, y equipos directivos; cuestionarios evaluativos a los asistentes; carpetas de prácticas; fotografías; videos; etc.

PROTOCOLO:

- **Entrevistas:**

- o **Al equipo directivo:** En cada uno de los lugares de prácticas en recreación hemos realizado entrevistas focalizadas, con cada uno de los equipos directivos, donde nos permitieron realizar las prácticas.
- o **Al equipo docente:** En cada uno de los lugares de prácticas en recreación hemos realizado entrevistas focalizadas, con cada uno

de los profesionales que nos abrieron el espacio para realizar las prácticas.

- **Observaciones:**

o **Prácticas en recreación con presencia de juegos:** Hemos realizado diferentes modos, y niveles de análisis de observaciones, donde en particular centramos el foco en la presencia de juegos con adolescentes y jóvenes, que concurrían a las prácticas en recreación.

- **Registros de campo:**

o **Actividades recreativas con presencia de juegos:** A lo largo de cada una de las experiencias realizadas, conceptualizadas como actividades recreativas, en los espacios de talleres de juegos, jornadas, campamentos, y eventos, visualizábamos la particularidad de la presencia de juegos con adolescentes y jóvenes, y sobre las consecuencias en las relaciones de poder que se dieron en el mismo.

o **Cuadernos de bitácoras:** Fue la guía escrita y testimonial presencial de lo acontecido sobre el juego en las prácticas de recreación con adolescentes y jóvenes.

I. ÉTICA DEL DISEÑO

Sobre la ética del diseño, los seleccionados como indicadores teóricos nos han servido para la investigación, la profundización sobre los conceptos de pobreza, poder, y juego.

Teniendo en cuenta cada uno de éstos los conceptualizamos y definimos, estableciendo sus contextos interrelacionarlos entre sí, y a modo de triangulación para poder situarlos dentro de la pertinencia del presente documento.

En cuanto a la pobreza, tomamos indicadores del INDEC durante esos años (debemos recordar que hubo por esos tiempos una imagen que fue cambiando sobre la confiabilidad de ciertos datos); lo que se expresa oficialmente sobre ZAP, y parte de la investigación de María Teresa Sirvent sobre pobrezas múltiples que categoriza y que ha trabajado con la misma población en el barrio de Mataderos.

En cuanto al poder tomamos lo que Michel Foucault enuncia sobre el poder y el juego; sobre la norma y la ley; sobre el ejercicio del practicante y las relaciones con los asistentes; y hemos triangulado estos conceptos y definiciones para darle sentido a la documentación presente.

En lo que respecta del juego, partimos de autores generalistas como lo fue Johan Huizinga y Roger Caillois, para ir sobre especialistas actuales, como lo es Víctor Pavía, abordando temáticas sobre la negociación, la tensión, los modos lúdicos, el permiso y la confianza que se establecen toda vez que hay juego. Arribando sobre el final de estos puntos la interrelación que se puede construir con los sujetos adolescentes en situaciones de pobrezas múltiples, en cuanto a cómo se construyen las consignas, las propuestas, y los proyectos alrededor de las prácticas lúdicas y del juego.

II. ÍNDICE DEL MARCO PRÁCTICO: LAS PRÁCTICAS EN RECREACIÓN:

En cuanto a las prácticas lúdicas y las prácticas en recreación, hemos recurrido a los saberes previos, sus experiencias, a su capital lúdico, con la particularidad de la autobiografía lúdica, recordando y trayendo cuáles habían sido los juegos de su infancia, niñez y adolescencia con cada uno de los practicantes. Allí se recurrieron a fichas personalizadas, a entrevistas focalizadas, a fotos, videos, a objetos con los cuales jugaban, a ejercicios de memoria emotiva y visualizaciones.

Con dicha base los practicantes, recurrían a diagnosticar sobre los saberes de dominio que tenían los concurrentes y asistentes de las prácticas, en cada una de las instituciones y organizaciones que se concurrieron.

Los estudiantes-practicantes, eran todos del ISTLYR, Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación, institución terciaria superior, que pertenece a la Secretaría de Educación Superior del Ministerio de Educación del Gobierno de la ciudad Autónoma de Buenos Aires.

En cuanto a la originalidad de la investigación, es que no hemos encontrado libros, ni publicaciones, ni documentación en la Argentina teniendo el entrecruzamiento de éstos tres grandes ejes: la pobreza, el poder, y el juego.

III. ANEXOS:

En lo que respecta a los anexos, hemos podido documentar a través de entrevistas, de encuestas, de observaciones, de informes, de planillas, de fotografías, de grabaciones: a los equipos conductivos, a los equipos docentes, a los concurrentes y a los asistentes de las prácticas en recreación, de cada una de las instituciones y organizaciones que estuvimos.

IV. DOCUMENTOS OFICIALES:

De los documentos oficiales y publicados en diferentes modos tanto en papel como por internet: como de folletería, acuerdos marcos institucionales, en los espacios de la WEB, en las publicaciones en internet, en los seguros de los estudiantes y ART de los profesores, en reglamentaciones institucionales y de estudios, planes de estudios, normativas, reglamentos, propuestas, programas, apuntes de cátedras, proyectos, planillas, listados de estudiantes, carpetas de prácticas en recreación, planes, observaciones, devoluciones, y evaluaciones.

PRINCIPAL

1- INTRODUCCIÓN:

Los 5 años (2000-2005) sirvieron como trabajo de campo investigativo en los espacios de las prácticas en recreación con adolescentes y jóvenes, en diferentes

lugares de prácticas, donde fuimos poniendo foco sobre la presencia de las “prácticas lúdicas” y del juego y las relaciones vinculares entre los sujetos, estudiantes-practicantes y los concurrentes, descubriendo los intersticios en los espacios de poder que dan y tienen.

En línea con Wainerman y Sautu:

“1- Se aprende a investigar investigando...; 2- Se aprende a investigar al lado de un “maestro”, a la manera del aprendiz de oficio. La investigación tiene mucho de lógica, algo de técnica y mucho de creatividad. Las dos primeras son transmisibles: a la creación, en cambio, sólo se la puede mostrar en el hacer; 3- No se puede enseñar a investigar separadamente de la teoría. No debe aspirarse a formar metodólogos sino científicos sociales...; 4- La formación de investigadores es lenta...” (Wainerman, C. y Sautu, R. 1998:33)

SEGUNDA PARTE:

CATEGORÍAS DE LAS OBSERVACIONES EN LAS PRÁCTICAS EN RECREACIÓN

En coincidencia con Hammersley y Atkinson la elaboración de las categorías fueron pensadas:

“[...] Cuando una categoría forma parte de una teoría existente, por muy vagamente construida que sea, la teoría proporcionará otras categorías y relaciones hipotéticas entre éstas que pueden intentarse aplicar a la información. Cuando éstas encajan y la teoría está bien desarrollada se hace posible comenzar a comprobar rigurosamente la teoría...” (Hammersley, M. y Atkinson, P. 1994:198)

Segunda parte: 1. Una primera categoría de juegos y las relaciones de poder: verbales, corporales, volitivas, y diferentes.

Segunda parte: 2. Una segunda categoría de juegos y las relaciones de poder: reglas claras conservan la equidad; yo juego cuando sé; los juegos nuevos; los juegos que no me gustan.

Segunda parte: 3. Una tercera categoría de juegos y las relaciones de poder: el diagnóstico inicial; los límites y el encuadre; el rol del coordinador como practicante en recreación; vamos la tarea.

Segunda parte: 4. Una cuarta categoría de juegos y las relaciones de poder: el jugar; los modos lúdicos; la tensión; la confianza; la negociación; la microfísica en los espacios de juego: el “micropoder” del juego: el “capital lúdico” y el “ludopoder”.

Segunda parte: 5. Observaciones.

Segunda parte: 6. Bibliografía de las observaciones de las prácticas en recreación.

3 – CONCLUSIONES:

- El “Capital Lúdico” y el “Ludopoder”:

A partir de lo investigado se detecta que cada uno de los sujetos que concurrieron como practicantes, como concurrentes a los programas en recreación poseen un “capital cultural”, un “capital social”, y en particular un “capital lúdico” Esto se visualiza en cada una de las prácticas lúdicas, quedando reflejado los saberes de diferente orden y potencialidades sobre el juego. Tanto desde las coordinaciones sobre el mismo, como así también sobre aquellos que recibían sus consignas para jugar.

Es Johan Huizinga que lo expone:

“[...] He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden... el juego exige un orden absoluto.” (Huizinga, J. 1984:19-20)

“[...] el juego es concebido como fenómeno cultural y no, o por lo menos no en un primer lugar, como función biológica... [...] El juego es más viejo que la cultura...” (Huizinga, J. 1984:8-11)

Pero cuando hay una supremacía de uno sobre otro, no hay juego:

“[...]Los juegos insatisfactorios son, por ejemplo, aquellos en los que un equipo es tan superior al otro que no se produce tensión; de antemano se sabe más o menos quién va a ganar. Casi no hay sorpresa en el ambiente y

sin sorpresa no hay emoción. La gente no obtiene mucho placer de un juego así...” (Elías, N. & Dunning, E. 1992:112)

Es desde este lugar que sale a luz los espacios vinculantes con el poder que tiene y posee el juego en los diferentes niveles, en las prácticas lúdicas, y en las actividades en recreación. Es desde ahí que se menciona el término “ludopoder”. El mismo se visualiza en la relación entre los practicantes y los concurrentes, y que se genera durante los momentos propios de dichos espacios.

El autor mencionado Johan Huizinga dice:

“Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo de un juego... Se juega en tiempo de ocio...” (Huizinga, J. 1984:19-20)

Ese poder puede generar una relación de dependencia vinculante de dominio entre el practicante y los concurrentes a las actividades, visiblemente y premeditadamente planificada.

Llegando en otros casos opuestos, originar una vivencia de autonomía e independencia lúdica auténtica y genuinamente propia. Esta última es autónoma, creativa, libre, participativa, inclusiva, solidaria, y socialmente comprometida.

BIBLIOGRAFÍA:

Caillois, R. (1958) *Teoría de los juegos. Ensayo*. Editorial Seix Barral, S. A. Barcelona. España.

Cañeque, H. (1991) *Juego y vida*. Editorial El Ateneo. Buenos Aires. Argentina.

Elías, N. & Dunning, E. (1992) *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de cultura económica. D. F. México.

Gutton, P. (1982) *El juego de los niños*. Ediciones Hogar del Libro. Barcelona. España.

Huizinga, J.N (1984) *Homo ludens*. Emecé Editores. Buenos Aires. Argentina.

Hammersley, M. & Atkinson P. (1994) *Etnografía. Métodos de investigación*. Editorial Paidós. Barcelona. España.

Neufeld, M. (2000) Etnografía y educación en la Argentina – escuelas y contexto político: un balance mirando hacia el futuro. *IX Simposio Interamericano de Investigación Etnográfica en Educación México*.

Wainerman, C. y Sautu, R. (1998) *La trastienda de la investigación*. Editorial Belgrano. Buenos Aires. Argentina.