

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN, ENTRE LA EFICIENCIA Y EL MERCADO

Ponente: Mendía, Martín; UNICEN e Instituto Superior Tandil

Resumen:

El juego aparece en el sistema educativo y en sus documentos, pero como herramienta o accesorio, no como algo para ser enseñado porque se lo entiende como algo natural, algo dado e improductivo.

A su vez, tiene mayor presencia en los niveles destinados a edades más pequeñas porque en el sistema educativo obligatorio subyace una concepción utilitarista y eficientista del tiempo y a medida que avanzamos en edad la presión de productividad social es mayor por lo que el juego queda relegado.

De manera inversamente proporcional el deporte gana lugar y valor porque responde a intereses capitalistas. Como consecuencia, se produce una deportivización del juego, se lo subordina a ser una antesala para desarrollar su estructura como si fuera una evolución cuando en realidad son prácticas distintas.

Palabras claves: Juego, Sistema Educativo, Educación Física, Diseño Curricular, Mercado.

Introducción: El Juego un ausente con aviso en el Sistema¹

Pareciera que actualmente el juego goza de un prestigio inédito en la historia. El juego se instala en la educación como la herramienta más eficaz. Si antes se decía "la letra con sangre entra", ahora se dice "la letra con juego entra". A los chicos se les enseña jugando, los ejecutivos se capacitan jugando, toda la cultura se juega. Se previenen situaciones de crisis financiera a través de juegos de posibilidades y combinatorias. La guerra se proyecta y se programa a partir de juegos de guerra. Quiero decir que el juego adquiere una jerarquía insólita: pareciera que donde no se juega no se puede vivir, que no se vive bien. Esto también es un abuso. (Scheines, Juegos inocentes, juegos terribles, 1999 , pág. 2)

Cuando nos sumergimos en el mundo del juego nos encontramos con una pluralidad increíble de discursos. Esto es debido a que, desde 1938 con la publicación de *Homo Ludens* por parte de Huizinga, ha sido estudiado por varias ciencias como la psicología, la antropología, la filosofía o la pedagogía, entre otras. Esto hace que existan distintos enfoques o maneras de entenderlo.

Desde este trabajo vamos a considerarlo como una práctica corporal (por ende cultural) que se debe enseñar dado que nos da la posibilidad de crear situaciones donde realmente se ponen sobre la mesa los valores democráticos al crear, modificar y acordar reglas con todos los participantes.

El GIJ (Grupo de Investigación en Juego de la UNLP) en *“Una teoría del juego en la educación: tras su dimensión ética, estética y política”* lo deja bien en claro:

Podemos acordar entonces que el juego es una construcción cultural e histórica, es decir, una construcción situada de múltiples formas. Está moldeado por el contexto social y cultural en el que se insertan los agentes y es interpretado de acuerdo a ese contexto; se construye en relación con un universo simbólico, o sea, con una cultura. De esta manera, no hay nada natural en el hombre y por ende el juego no es un dato natural, y no existe un juego de naturaleza humana sino un juego humano construido por una cultura. El jugar forma parte de una estructura lúdica colectiva, por lo que lejos de pensar al juego como un atributo

¹ El presente trabajo es producto de la indagación y reflexión en busca de la confección de un proyecto de tesis para la Maestría en Educación Corporal de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la UNLP.

individual, lo concebimos como un entramado cultural. Así, el juego precede al jugador como el lenguaje precede al sujeto. (Villa, Nella, Taladriz, & Aldao, 2020, pág. 47 y 48).

El sistema educativo no está exento a esta polisemia del concepto y el problema que puede traer aparejado es que si no existe una concepción clara y consensuada de lo que es el juego y el jugar, su riqueza como práctica educativa se puede perder porque básicamente puede ser que no estemos jugando o enseñando juego.

Cabe destacar que los Diseños Curriculares son recortes de la realidad. Toman los conocimientos, usos y costumbres de la sociedad considerados primordiales para transmitir a las generaciones futuras en pos de subsistir, perdurar y crecer.

En este sentido, los Diseños Curriculares incluyen al juego en sus líneas pero ¿qué concepción de juego consideran? ¿Cuál dejan afuera? ¿Por qué? ¿Qué sucede con el juego en la sociedad? ¿Coinciden con eso que sucede o proponen un cambio?

Para Agamben (2005) el juego permite a la humanidad profanar lo sagrado, es decir darle un nuevo uso (un “reuso”). Profanar significa abrir la posibilidad de una forma especial de negligencia, es decir desligada de las normas convencionales.

El juego entonces habilita un camino alternativo al uso convencional de las cosas. Esto nos lleva a pensar en la contradicción de darle al juego un uso utilitario, ya que es autosuficiente. Al respecto el autor italiano ya analizaba esta transformación de la función del juego:

“El juego como órgano de la profanación está en decadencia en todas partes. Que el hombre moderno ya no sabe jugar más lo prueba precisamente la multiplicación vertiginosa de juegos nuevos y viejos. [...] En este sentido, los juegos televisivos de masas forman parte de una nueva liturgia, secularizan una intención inconscientemente religiosa. Restituir el juego a su vocación puramente profana es una tarea política”. (Profanaciones, 2005, pág. 94)

El juego ha perdido su vocación profana para Agamben y eso se traduce en que la industria ha tomado el juego (o un tipo de juego) como producto y lo ha empaquetado dentro una estructura de normas convencionales para poder venderlo.

La industria del entretenimiento atenta contra el juego cultural porque le quita su característica más importante: la metáfora y la posibilidad de crear y recrear con otros a partir de la aparición de un problema y la búsqueda de un acuerdo.

El juego y el juguete como producto del mercado buscan dar diversión para volverse objeto de adicción, necesitan del estímulo constante y mientras más individual sea mejor.

El sistema educativo obligatorio de la provincia de Buenos Aires abarca muchos años de escolaridad (14 años para ser exactos). Son muchas las áreas, estructuras curriculares, profesores, etc. que pasan durante este periodo. No es una tarea simple aunar una misma idea sobre algo tan cotidiano como lo es el juego, por esto es clave el marco curricular.

En este sentido ¿Qué sucede con los Diseños Curriculares de Educación Física de la provincia de Buenos Aires? ¿Qué rol y protagonismo le dan al juego? ¿Coinciden los distintos niveles? ¿Y con las otras áreas o con el marco general? ¿Cuál es la idea o propuesta general de juego que resulta de todo esto?

En este trabajo nos vamos a abocar especialmente al área de Educación Física en cada nivel y vamos a reflexionar sobre tres postulados:

1. El juego en el sistema educativo está, pero no se enseña.
2. Conforme vamos avanzando de sala, año, grado y/o nivel, el juego va perdiendo presencia e importancia.
3. En Educación Física, el juego solo está planteado como antesala o estadio previo del deporte.

1- El juego en el sistema educativo está, pero no se enseña.

El juego ha sido muy considerado desde la pedagogía en las últimas décadas, sobre todo a partir del interés de la psicología del desarrollo y el psicoanálisis en él. No obstante, este interés no ha estado puesto tanto en el juego en sí mismo sino en las posibilidades que este podía dar como herramienta para el desarrollo humano.

En la actualidad se produce esta paradoja: por un lado, nunca antes el juego fue tomado tan en serio ni jamás fue valorado tanto. Los derechos del niño a jugar y numerosas instituciones que bregan por ese derecho es una realidad bastante

reciente. Al mismo tiempo, nunca antes el juego infantil estuvo más amenazado. Porque, hasta bien entrado el siglo XX, los mayores dominaban a los niños solamente del lado de afuera de los juegos. Es la primera vez en la historia que ese poder se ejerce también dentro del juego mismo. Los juguetes educativos y las ludotecas escolares se usan a menudo como tantas maneras de ejercer ese poder. (Scheines, Juegos inocentes, Juegos terribles, 1998, pág. 59).

El juego esta en las instituciones escolares, aparece en los Diseños Curriculares, se permite y esta abalada su realización en los distintos espacios, en definitiva es valorado. Sin embargo, se lo entiende como algo natural del ser humano y por ende no se lo enseña sino que se lo liga siempre a otra práctica o dimensión.

¿Qué consecuencias trae aparejado esto? ¿Tiene el jugar un valor pedagógico en sí mismo? ¿Se puede enseñar el jugar o solo se puede practicar? ¿Qué se ve en los Diseños Curriculares? ¿En qué nivel tiene más presencia y por qué? ¿Qué justificación se le da? ¿Qué lógica subyace?

2- Conforme vamos avanzamos de sala, año, grado y/o nivel, el juego va perdiendo presencia e importancia.

Si hacemos un recorrido rápido por los Diseños Curriculares de Educación Física del nivel inicial, el nivel primario y el secundario de la Provincia de Buenos Aires podemos advertir que la palabra juego va desapareciendo conforme avanzamos en el sistema educativo. Desaparece en cantidad de líneas destinadas o conceptos relacionados.

Históricamente el juego fue más utilizado y valorado en el nivel inicial, dado que nació como contenido curricular prácticamente con él a partir de los planteos de Froebel en Alemania y en un marco propicio como fue el auge de los postulados de la escuela nueva. Esta última entendía, desde una perspectiva pedagógica romántica, que la educación debía respetar la naturaleza del niño y el juego formaba parte de ese instinto natural.

La psicología avaló desde sus estudios el desarrollo de las etapas tempranas del ser humano a partir del juego y así se fue justificando su utilización, siempre como una herramienta para lograr algo.

En los niveles posteriores (primaria y secundaria), la utilización del juego en los espacios educativos fue ganando legitimidad, pero en menor medida y siempre con un halo de desconfianza. Lo muestra precisamente las resistencias a los juegos de persecución en los recreos, la mutación de los juegos en estos espacios, pero sobre todo la necesidad de ligar al juego con otros conceptos que lo legitimen (“Juego reducido”, “Juego adaptado”, “Juego sociomotor”, etc.).

¿Qué es lo que motiva a pensar en el juego en los niveles iniciales y no en los superiores con el mismo énfasis? ¿Es consecuencia de una cuestión normativa que prioriza más otro tipo de prácticas corporales a enseñar? ¿Es producto de la reputación que tiene el juego en la sociedad como práctica improductiva?

3. En educación física, el juego solo está planteado como antesala o estadio previo del deporte.

Así como dijimos que conforme avanzamos en los marcos normativos del sistema educativo el juego va perdiendo fuerza, la práctica corporal que gana terreno es el deporte (que si bien comparte características con el juego, hay diferencias muy marcadas como su reglamento fijo y la necesidad de un fixture de competencia o la ausencia de metáfora²).

En el mundo actual todo es deporte, el deporte es salud, es la posibilidad de ser famoso o famosa, popular, es prestigio, es ascenso social, etc. Entonces no sería sorpresa decir que el deporte se ha convertido en un gran negocio y en un animador social. El simple hecho de que en cada mundial de fútbol masculino se “pare” el país para ver a su selección es una muestra de la importancia social que esto ha adquirido así como también constatar que la FIFA tiene al día de hoy más países asociados (211) que la ONU (193). Esto solo por posicionarnos en el fútbol, pero podemos encontrar muchos ejemplo más en otros deportes.

Los Diseños Curriculares de Educación Física del nivel primario y secundario ligan directamente el juego al desarrollo del deporte. Se puede comprobar al ver los contenidos propuestos y al observar como de manera progresiva el concepto de juego va desapareciendo o mutando y empiezan a proliferar los términos relacionados al deporte.

² Para los/as investigadoras del GIJ el juego tiene tres elementos característicos que lo distinguen de otras prácticas: metáfora, problema y acuerdo. **Fuente especificada no válida.**

¿Qué es lo que sucede aquí? ¿Qué consecuencias trae aparejadas? ¿Por qué el juego solo puede ser entendido en los niveles superiores como una práctica ligada al deporte? ¿Hay una conexión con las edades que contiene cada nivel y la presunción de que el juego no es una actividad productiva para el sistema?

Reflexiones finales

Solemos escuchar muy a menudo que la Escuela debe “educar para salir al mundo”. ¿Qué significa? ¿La escuela debe seguir el ritmo del mundo? ¿O debe ser un lugar donde ese ritmo se corte? ¿Es la escuela la que propone como debe ser la sociedad o es el mundo y su vorágine el que impone las condiciones? ¿Educar para salir al mundo es educar para salir al mercado?

En un presente inocuo donde lo importante es el futuro es primordial que la escuela sea un aquí y ahora, sea tiempo y espacio.

En una conferencia en Tandil este mismo año Carlos Skliar dijo que “educar es crear comunidad”. Para educar es necesario crear comunidad porque la comunidad es la que te invita a... Si queremos que las personas lean debemos introducirlas en una comunidad lectora, si queremos que las personas aprendan de ciencia debemos introducirlas en una comunidad que haga ciencia, etc.

La comunidad invita a hacer porque hace y eso es lo que debemos buscar en las instituciones educativas. Crear comunidad en la escuela es distinto a crear comunidad en la televisión, en las redes, etc. donde prevalece lo individual y lo instrumental.

Luego de este recorrido pienso que jugar es crear comunidad. Para que los y las estudiantes jueguen deben introducirse en una comunidad que juegue y la escuela nos permite eso. En la sociedad cada vez hay menos espacios de juego (no hay comunidades que jueguen) sino que lo hay son lugares para jugar a. No se puede crear en conjunto.

Esperamos que todo este recorrido nos lleve a reflexionar y problematizar el juego y el jugar para empezar a entenderlo como un saber en sí mismo que debe ser estudiado y enseñado. En este contexto, jugar y sobre todo enseñar a jugar es hoy una decisión política, es un acto de resistencia cultural en pos de una sociedad con valores democráticos.

Bibliografía

Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Bs As: A.hache.

Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial/Emecé editores.

Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, Juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba.

Scheines, G. (1999). Juegos inocentes, juegos terribles. *Educación Física y Deportes*
Vol. 4 N°14.

Villa, M., Nella, J., & Aldao, J. (2020). *Una teoría del juego en la educación: tras su dimensión ética, estética y política*. La Plata: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

Villa, M., Nella, J., Taladriz, C., & Aldao, J. (2020). *Una teoría del juego en la educación: tras su dimensión ética, estética y política*. La Plata: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.