



Editorial:

¿De Qué Hablamos cuando hablamos de un modo más lúdico de jugar?

Lic. MSc. Víctor Pavía.

Convengamos que hay una diferencia de objeto de estudio, sea que analicemos la forma de un juego, sea que analicemos el modo de jugar. ‘Forma’ (del juego) y ‘modo’ (de jugar) fueron y siguen siendo dimensiones analíticas de gran ayuda al momento de organizar observaciones de campo en escuelas e instituciones similares; por razones de espacio, no puedo extenderme ahora en la caracterización que ambas merecen. Por ahora alcanza con decir que esos primeros trabajos de campo me empujaron a sostener que, en términos de la relación forma/modo, en escuelas e instituciones similares, a veces se escuchan invitaciones a jugar que suenan ‘transparentes’ y a veces ‘paradójicas’¹.

Espero no herir oídos exigentes con denominaciones menos ingenuas que improvisadas; las sintetizo. En mi interpretación una invitación a jugar suena transparente cuando representa un convite a disfrutar de una actividad en la que, como observa Bateson (1985), las acciones “no denotan lo que denotarían aquellas acciones en cuyo lugar están”; un hecho real, en el sentido que tiene existencia concreta, pero figurado, lo que no significa que sea falso; en pocas palabras: una ilusión transitoria y gratuita. Mientras que una invitación a jugar (me) suena *paradójica* cuando representa un convite a participar de una actividad que tiene forma de juego, sin embargo, su regla primera es: “acá no se juega”, “esto va en serio” [textual tomado de los registros de campo]; en pocas palabras: nada de ilusión y mucho menos de acto gratuito. Aclaro, por si acaso hiciera falta, que gratuito no alude aquí a pagar o no pagar sino -siguiendo a Bourdieu (1997)- a la sensación de gratuidad tan cara al hecho lúdico. Desbrozar “serio”, en cambio, resulta más arduo. Una nota periodística de ocasión quizá nos ayude: “Gaham Greene declaró en alguna oportunidad que sabía que nunca le darían el Nobel porque ‘no me consideran un escritor serio’ (...) si tenemos en cuenta que la literatura también puede ser un juego y la palabra ‘serio’ deriva del latín arcaico ‘seria’, que es el antónimo de ‘oici’ (juegos) ¿la seriedad en la literatura no es una contradicción?”². ¿Y en el juego? Mientras usted pensamos una respuesta, volvamos a nuestro ejercicio crítico en torno a ciertas invitaciones a jugar: tengo la impresión que en

1 Retomo aquí pasajes de un viejo artículo de mi autoría: “*Qué queremos decir cuando decimos: ¡Vamos a Jugar!*”. Revista Educación Física y Deportes, Universidad de Antioquía. 2008. Revista Digital Acción Motriz, Las Palmas de Gran Canaria. 2011.

2 Entrevista a Jean Echenoz con motivo de su participación en la Feria del Libro de Buenos Aires. Suplemento de Cultura Radar. Diario Página/12. 15/05/11

situaciones de clase, las invitaciones paradójicas son más frecuentes que las transparentes; incluso más valoradas.

También en espacios informales suelen escucharse invitaciones espontáneas a jugar que exudan condimentos transparentes o paradojales. Es posible que usted haya escuchado (formulado incluso) un: *-¡Te juego a...!* [ponga usted la forma de juego que prefiera] seguido de un: *-Bueno ¿de verdad o de mentira?* Pregunta ritual más que frecuente, destinada a convenir el modo de interpretar la situación y las acciones consecuentes (retenga “modo de interpretar”, un asunto clave en el tema de este editorial). Quienes eligen jugar ‘*de verdad*’ interpretan, en sus dos acepciones: *conciben* y *ejecutan*, que la cosa va en serio, que con ese juego no se juega; quienes eligen jugar ‘*de mentira*’ dejan la puerta abierta a ciertas libertades, a disfrutar de ciertos permisos impensables cuando se juega ‘*de verdad*’ [*registros de campo*]. Ignoro la genealogía de tales denominaciones y es probable que varíen según la región y el contexto socio-histórico-cultural. Aclaro, por si hiciera falta, que decir ‘*de verdad*’ y ‘*de mentira*’ no tendría aquí connotaciones morales, sólo denotaría un modo de interpretar la situación y las acciones consecuentes, orientado por una ética transitoria de convivencia (perdone usted el titubeo del condicional, pero supongo que hay que seguir sumando observaciones para afirmarlo taxativamente). Además, acepto que usted me diga que nada en nuestro campo de estudio es tan esquemático, que posiblemente existen zonas grises, transiciones reversibles, entre juegos jugados ‘*de verdad*’ o ‘*de mentira*’ y convites ‘*transparentes*’ o ‘*paradójicos*’³

Así y todo, realizar un ejercicio crítico en torno al tono predominante de nuestras invitaciones a jugar, amplía el horizonte conceptual y abre caminos a prácticas renovadas en favor de la construcción mutua de un modo más lúdico de jugar al que tenemos derecho; como telón de fondo: el viejo oficio artesanal de inventar juegos e invitar a jugar y los saberes y los valores y las representaciones, que allí importan.

Ante posibles críticas de quienes defienden una idea de un profesionalismo docente a ultranza, me apresuro a decir que lo de oficio artesanal viene a cuento para destacar un sinnúmero de intervenciones pedagógicas cotidianas, tan económicas en palabras, como pródigas en gestos significativos, en las que destella, voy a Sennett (2008), “ese impulso humano duradero y básico de realizar bien una tarea, sin más”. En el desarrollo de su oficio artesanal el artesano, voy a Larrosa (2020), “muestra su maestría, es decir, el saber encarnado en su propio cuerpo.”

Un anhelo modesto, la construcción mutua del modo más lúdico de jugar al que tenemos derecho.

3 Podríamos agregar una tercera, equívoca; la llamo de ‘*ambigüedad potenciada*’, en tanto invita a una actividad que no tiene la “forma” reconocible de un juego pero que, aprovechando la ambigüedad inherente a fenómeno lúdico, se la presenta sobre-actuando el “modo”; esos “vamos a jugar” usados como anzuelo o como coartada para fines que la persona invitada no siempre percibe con claridad. P. ej.: juguemos a dejar acomodada la sala, o, no sé de qué me acusan si era sólo un juego, cuyo análisis, crucial por cierto, nos apartaría del tema.

Recapitulando, forma y modo son las dimensiones analíticas que orientaron mis estudios sobre el juego y el jugar en escuelas e instituciones similares. Quizá le interese saber que frente a la fascinación que ejerce la primera en tanto estructura y su facilidad para convertirla en contenido de enseñanza, al momento de exponer resultados durante muchos años la segunda sonó irrelevante en auditorios conformados por docentes y científicos de la educación aferrados a estudios más clásicos. Aunque, saber no sólo sobre las distintas formas de juegos, sino sobre los modos de jugar en determinado contexto, es crucial en el oficio artesanal de inventar juegos e invitar a jugar. Sobre todo si hacemos nuestra esta conjetura: es menos en la ‘forma’ de la actividad, que en el ‘modo’ de interpretar las acciones donde late lo lúdico. Demorémonos en esto; comencemos por ‘modo’.

En su primera acepción, “modo” es la manera especial de ser o hacer una cosa (no a la cosa en sí); en gramática, es variable del verbo que expresa el punto de vista de la persona que habla en relación a la acción referida. A partir de esas definiciones elementales, llamo ‘modo de jugar’ a la manera de interpretar (interpretar en sus dos acepciones: concebir y ejecutar) las acciones propias una actividad propuesta como juego, en un contexto determinado. Si coincidimos en esa representación, avancemos con la pregunta que nos convoca: ¿de qué hablamos cuando hablamos de un modo más lúdico de jugar? Antes, un breve rodeo.

Lúdico es un término que se resiste a capturas conceptuales fáciles. Le bastará a usted un breve recorrido por la bibliografía disponible para constatar la cantidad de veces que se lo incluye en párrafos variopintos y lo poco que se lo caracteriza. Así lo destacan Varea, V. (2010), Rivero (2012), Gómez Smyth (2015), Dupuy (2020), entre tantos colegas que tuvieron que atravesar ese desierto de imprecisiones camino a su tesis de posgrado. Quizá estemos frente a un significante que responde mejor a las múltiples representaciones subjetivas de la interpretación que al razonamiento puro y duro. Y es posible que ése sea el motivo por el que un anhelo modesto como es la construcción mutua en escuelas e instituciones similares del modo más lúdico de jugar al que tenemos derecho suene, sino in-significante, inconsistente, para ser incluido en propuestas curriculares pensadas para saberes más densos. Claro que si usted ha llegado hasta aquí, alguna consistencia le adjudica y, por lo tanto, algunas precisiones demanda.

En nuestro caso, cuando hablamos de ‘lúdico’ hablamos menos de un sustantivo (sinónimo de juego) y más de un adjetivo (una cualidad que caracteriza el modo de jugar que nos interesa). Devita (2014), que comparte ese interés y dedicó su tesis a encontrar indicios de esa cualidad, recuerda que clásicos como Huizinga la asocian con “gratuidad”, “voluntariedad”, “abstracción témporo-espacial”. Si a tales sensaciones -así las llama Devita- le agregáramos participar en una situación claramente identificada como aparente, que habilita actuaciones auténticas, siguiendo un guion imaginativo, con reglas que se negocian, adaptan, improvisan, escenografías y efectos especiales imaginarios, cierto sabor a ruptura provisoria, morosidad oficiosa, sesgo autotélico, espíritu de travesura, en un clima de permiso, confianza, empatía,

complicidad, estaríamos muy cerca del modo más lúdico de jugar, modo que nos interesar patrocinar como derecho... y no me refiero sólo a las infancias.

Ponernos de acuerdo como colectivo acerca de qué hablamos cuando hablamos de un modo más lúdico de jugar (o de jugar más lúdicamente, si para darle descanso al adjetivo usted prefiere el adverbio, de modo obviamente), oficia de punto de partida para profundizar un ejercicio crítico constante en torno al tono predominante de nuestras invitaciones a jugar y abre caminos de exploración en favor de dicho modo y las expectativas que despierta en jugadores y jugadoras. Punto de partida también para el estudio de un *'ethos'* de la convivencia en juego, sea que la actividad propuesta signifique una invitación a zambullirse en las profundidades de lo lúdico en los términos que hemos señalado, sea que permita aproximarse sólo hasta el borde de esa cualidad para mojar apenas la punta de los dedos.

Sepa que hablamos de una cualidad subjetiva, por lo tanto, no me pida precisiones sobre cuándo de cada qué (gratuidad, abstracción témporo-espacial, actuaciones auténticas, guion imaginativo, reglas que se negocian, etc. etc.) configura el modo que nos interesa. Se trata de interpretar cómo interpretan jugadores y jugadoras la situación y las acciones; su manera particularísima de hacer, sentir, pensar, decir (la realidad se construye con palabras) ¡estamos jugando! De nuevo, como telón de fondo esa construcción compartida, nuestro oficio artesanal de inventar juegos e invitar a jugar y los saberes, valores, representaciones, deseos compartidos que allí importan, sin soslayar las responsabilidades que como docentes tenemos sobre las implicancias éticas, estéticas y políticas de cada una de nuestras propuestas.

Siendo el *'modo'* la manera especial de hacer una cosa y no a la cosa en sí, es lícito suponer que, el modo más lúdico de jugar tal como lo hemos caracterizado aquí no alcanza "per se" su máximo esplendor en toda invitación a jugar; responde a una búsqueda intencional, en el marco de un proyecto colectivo. Es posible que al oído de docentes y científicos de la educación que suscriben otros paradigmas referidos a nuestro campo de estudio, propiciar un modo más lúdico de jugar como derecho, suene trivial, un pleonasma improcedente para ser incluido en propuestas curriculares donde el juego (el formato juego) tiene un lugar tradicionalmente definido. De todas maneras, vale intentar el desafío de intentar diálogos colaborativos alrededor del *'modo'* (de jugar), sobre entre quienes tenemos la impresión que en escuelas e instituciones similares las invitaciones a jugar que aquí hemos denominado *'paradójicas'* son las más frecuentes y el jugar *'de verdad'*, deviene en un modo naturalizado que poco tiene de lúdico; por lo menos en los términos comentados acá. Si esa situación se hubiera modificado, o si en su institución algo así nunca hubiera sucedido, este pedido modesto de jugar de un modo más lúdico desde la perspectiva del derecho, perdería toda razón de ser.

Referencias

Revista Actividad Física y Ciencias Año 2023, Edición Especial "Educación Física Recreación"
ISSN (digital) 2244-7318

- Bateson, G. (1985). *Pasos Hacia una Ecología de la Mente*. Buenos Aires: Lohle.
- Bourdieu, P. (1997). *Razones Prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Anagrama.
- Devita, D. (2014). Buscando “lo lúdico”: otra lectura de Huizinga y Caillois. Tesis de Maestría. Universidad Nacional del Comahue.
- Dupuy, M. (2020). Didáctica para enseñar a jugar... Tesis de Maestría. Buenos Aires Universidad de Flores.
- Furlán, A. (1996). *Currículum e Institución*. Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación.
- Furlán, A. (2016). La convivencia como condición de viabilidad de las escuelas. Ponencia en: Jornadas académicas. Escuela Normal Superior Garzón Agulla. Córdoba. Sep/16.
- Gómez Smyth, L. (2015). Las intervenciones docentes y la construcción de situaciones lúdicas... Tesis de doctorado. Universidad de Barcelona.
- Larrosa, J. (2020). *El profesor artesano. Materiales para conversar sobre el oficio*. Buenos Aires: Noveduc. P. 20)
- Pavía, V. (2008). Qué queremos decir cuando decimos ¡vamos a jugar! En *Revista Educación Física y Deportes*. V. 27. N° 1. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Pavía, V. (2011). “*Qué queremos decir cuando decimos: ¡Vamos a Jugar!*”. Revista Digital Acción Motriz, Las Palmas de Gran Canaria. 2011.
- Pavía, V. (2000). Investigación y juego, reflexiones desde una práctica. En *Revista Brasileira de Ciencias del Deporte*. Sep/00. También en: *Lecturas: Educación Física Y Deportes*. Revista Digital. Feb/00. <http://www.efdeportes.com>. *EF&C*. Revista de Educación Física y Ciencias. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de la Plata. Año 1. N° 0. Sep/95. *CD&Books*. Periódico de difusión sobre temas de Educación Física y Deportes. Ago/95.
- Pavía, V. (2011). *Formas del Juego y Modos de Jugar*. Santa Fe: AMSAFE. 1° Ed. Neuquén: Educo/Fundación Arcor. 2010.
- Pavía, V. (2012). *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: Noveduc. 1° ed. 2006.
- Pavía, V. (2018). *Relatos en Juego*. Neuquén. Educo.
- Pavía, V. (2021). *Con-vivir en Modo Lúdico*. Buenos Aires: Espíritu Guerrero.
- Pavía, V., Russo, F., Santanera, J., Trpin, M. (2007). *Juegos que vienen de antes, incorporando el patio a la pedagogía*. Buenos Aires: Lumen. 1° edición, Buenos Aires: Humánitas. 1994.

Rivero, I. (2012). El juego desde la perspectiva de los jugadores... Tesis de doctorado. Universidad Nacional de la Plata.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Sennett, R. (2003). *El respeto. Sobre la dignidad del hombre en un mundo de desigualdad*. Barcelona. Anagrama.

- Simons, M. y J. Masschelein. (2017). *Defensa de la escuela. Una cuestión pública*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Varea, V. (2010). Explorando el juego y el jugar. Implicancias de los jugadores....Tesis de Maestría. Universidad Nacional de la Plata.
- Villa, Nella, Taladriz y Aldao (2019). *Una teoría del juego en la educación*. La Plata: UNLP.