

Editorial

Prof. Víctor Pavia. Universidad del Comahue. Argentina.

LUDISMO Y EDUCACIÓN FÍSICA. QUÉ QUEREMOS DECIR CUANDO DECIMOS ¡ESTAMOS JUGANDO! EN NUESTRO CAMPO PROFESIONAL.

El tema del título guarda relación con otro que interesa a la línea editorial de esta revista, desde el primer número: la atención prioritaria que requiere el estudio de los contenidos incorporados a la formación de los docentes de Educación Física y la necesidad de discutir categorías cada vez más precisas y fundadas, dimensiones nuevas y perspectivas originales, que permitan sondear las profundidades epistemológicas de una actividad profesional específica. Si las palabras disponibles no alcanzan, han aseverado editorialistas precedentes, hay que salir a la búsqueda de otras. Justamente, ludismo y Educación Física son las coordenadas que señalan un territorio donde los términos se muestran incapaces de expresar la densidad de lo que allí ocurre y los postulados dejan a la intemperie su carga de imprecisiones.

Estudios sobre docentes que trabajan el tema del juego en carreras universitarias de Educación Física y en otros espacios de educación formal, revelan que no siempre que dicen "*estamos jugando*" hablan exactamente de lo mismo (Pavia 2006 y 2010; Rivero 2008; Diaz 2011; Nella 2011)¹. La expresión carga con, por lo menos, dos significados que el sentido común indica que deberían ser complementarios, pero que no siempre es así. En su acepción más primitiva, el "*estamos jugando*" se utiliza para indicar que se participa de una actividad que tiene forma (reconocible) de juego. Pero también (y esto es lo que interesa especialmente señalar) se utiliza para indicar un modo particular de involucrarse en una actividad cualquiera, tenga forma (reconocible) de juego o no. En este caso un "*¡estamos jugando!*" equivale a "*actuamos como si*"; "*no es nada serio*"; "*lo hacemos de mentiras*" (el sentido ontológico del juego, por otra parte). Una frase de -literalmente- doble sentido que interesa especialmente rescatar a los fines de la intervención educativa y de la investigación aplicada, en la medida que de la conjunción "*forma*" (de la actividad) y "*modo*" (de involucrarse en ella) depende que una propuesta similar genere experiencias pedagógicas diferentes. He aquí un nudo gordiano difícil de desatar en el campo de la formación y práctica docente en juego, sobre todo cuando prescripciones curriculares y sugerencias metodológicas lian -dicen las investigaciones mencionadas- enunciados transparentes, paradójicos y ambiguos. El análisis en profundidad de esos enunciados escapa a los objetivos de una nota editorial, no obstante digamos sumariamente que la expresión "*estamos jugando*" suena "*transparente*" cuando se la utiliza para indicar que se participa de una actividad identificada social y culturalmente como un juego y se la vive como juego; que la expresión "*estamos jugando*" suena "*paradójica*" cuando se la utiliza para indicar que se participa de una actividad identificada social y culturalmente como un juego pero que su primera regla es "esto va en serio" o, si se prefiere, y de allí lo paradójico: "aquí no se juega" (algo muy común en ciertos ambientes muy competitivos); finalmente el enunciado suena "*ambiguo*" cuando la expresión "*estamos jugando*" se usa para indicar que se participa de una actividad que no tiene toda la apariencia de un juego, pero que ha sido presentada como tal; vale decir: el término "juego" usado como carnada (algo habitual en ciertos ámbitos educativos en general y en el de la formación docente en particular).

Quedan planteadas así, a grandes rasgos, dos de las dimensiones más significativas de los estudios de lo lúdico: la que orienta los análisis de la *forma* (de los juegos) y la que orienta los análisis del *modo* (de jugar). La primera, justo es reconocerlo, ha generado una labor investigativa prodiga en resultados alentadores, principalmente en los últimos años, a partir de la expansión de los estudios de enfoque estructural-sistémico fundados en la Praxiología motriz. La segunda en cambio, ocupa el lugar de Cenicienta en las investigaciones sobre ludismo y Educación Física; aún cuando es lícito conjeturar que el *modo* constituye un componente importante de la conducta motriz, si se la entiende, siguiendo a Parlebas (2001), como la organización significativa del comportamiento motor. Modo, aclara el diccionario, remite a la manera especial de ser o hacer una cosa (no a la cosa en sí); también al accidente gramatical que expresa el punto de vista de la persona (el sujeto de la oración) con relación a la acción (del verbo). Por analogía, en los estudios del juego el "*modo*" es la dimensión que organiza los análisis sobre la manera elegida por el jugador para integrarse a una actividad lúdica cualquiera. Si se observa con detenimiento un grupo de clase donde, por ejemplo, se juega balonmano, alguien podrá decir que, efectivamente los niños y niñas juegan balonmano, pero si se pone la lupa en la semiótica corporal, alguien podrá decir también que alguno, quizá uno o dos, juegan a ser jugadores de balonmano (instalados en un espacio/tiempo tan ilusorio como se lo permita su propia capacidad de imaginar o, quizá, de fantasear) un *modo* elegido de jugar el juego propuesto que genera acciones motrices sorpresivas y, por qué no, sorprendentes (sobre todo para ojos pocos familiarizados con los avatares del universo lúdico)

Aceptamos que, en comparación con la *forma* de los juegos, el *modo* de jugar de los jugadores es una dimensión más subjetiva, más circunstancial y lábil; accesible sólo a partir de esfuerzos interpretativos de signos y señales y, por lo tanto, supeditada a categorías analíticas menos sumisas a las verificaciones del ojo clasificador y a los estudios cuantitativos de matriz explicativa; aceptamos también que interpretar que hay *modos* de jugar que van de uno esencialmente lúdico (habilitado por enunciados *transparentes*) a uno esencialmente no lúdico (habilitado por enunciados paradójicos o ambiguos) puede parecer una osadía menos audaz que inconducente (justo a mitad de camino entre la tautología y la perogrullada). Sin embargo, es un tipo de conjetura que, cuanto menos, despierta la curiosidad y abre caminos a la indagación. Preguntarse, por ejemplo ¿qué puede haber

de distinto para quien elige (o propone) jugar un juego de un *modo* esencialmente lúdico? Quizá la respuesta esté en la tranquilizadora sensación de que nada malo puede suceder (o que algo bueno seguramente va a suceder) ya que se trata, precisamente, de un juego; tranquilizadora sensación de permiso y confianza que habilita a bucear en esa zona de riesgo ilusorio (en sentido directo: un juego) tanteando emociones, sabiéndose a salvo de consecuencias posteriores. Decir que lo distinto para quien decide jugar de un modo lúdico es saber que participa de un juego, parece una obviedad, no obstante, sobran ejemplos de juegos planteados como una actividad seria en los cuales el jugador suele sentirse impelido a vivir la propuesta como una experiencia no lúdica con bajos niveles de permiso, confianza, imaginación, control sobre la regla, etc.

La posibilidad de hacer visibles esos y otros indicios de un modo esencialmente lúdico de jugar, constituye un desafío, tanto de investigación (para interpretarlos) como de acción pedagógica (para propiciarlos) en el marco de proyectos interesados en facilitar el acceso a experiencias lúdicas que sean principalmente eso: lúdicas, en sintonía con el derecho al juego. Un objeto de estudio a construir para el campo específico de la Educación Física, donde no sólo se enseñan juegos, sino que además se enseña a ser jugador y lo que significa ser un jugador en determinados contextos sociales, culturales e históricos.

En resumen: pocos dudan que ludismo y Educación Física se encuentran unidos por gruesos trazos de desafío, incertidumbre, imaginación, creatividad; trazos que representan un atractivo para quien juega, para quien educa. Y también para quien desde la investigación busca las palabras que mejor expresan la densidad de lo que allí ocurre, para ponerlas al servicio de una cada vez más fundada formación docente y encontrar respuestas a preguntas que nos interpelan, por ejemplo: ¿Qué queremos decir cuando decimos "*estamos jugando*" en nuestro campo profesional?

¹ Pavia, V. (2006) *Jugar de un Modo Lúdico, el juego en la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: Noveduc; Rivero, I. (2008) *Juego y Jugar, en la educación física que viene siendo*. Tesis. Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de Río Cuarto; Díaz, L. (2011) *¡Corazón de Melón! Un estudio sobre la comunicación de un modo particular de jugar*. Tesis. Facultad de Turismo. Universidad Nacional del Comahue; Pavia, V. (2010) *Formas del Juego y Modos de Jugar, secuencias de actividades lúdicas*. Neuquén. Educo; Nella, J. (2011) *Que le agrega la educación física al juego, o la búsqueda del saber jugar*. Tesis. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de La Plata