



JUEGO E IDENTIDAD

Naturaleza y cultura

El juego es alegría, movimiento, contactos, imaginación, libertad,...Partamos de ciertos atributos para saber que tratamos cuando estamos dialogando sobre el juego; el juego es una manifestación de que el ser está con vida, como todo mamífero quiere moverse, explorar y crecer. **Es un derecho natural para asegurar su desarrollo.** El primer juego puede haber sido cuando el bebé intentó llevar sus manitas al incipiente espacio visual, o en la búsqueda por descubrir el origen de los sonidos que le llegan, o aún al tentar de comprender los sentimientos simbólicamente dibujados en los rostros de sus padres que se fueron acercando cada vez más a la cuna.

El juego es una vía para sobrepasar el determinismo del medio ambiente o de los impulsos instintivos. Ambas fuerzas tienden a modelar al ser humano, pero por el juego éste puede ser él mismo, el sujeto puede descubrirse otro que el reflejo de su medio de vida o que la consecuencia de sus instintos. En los juegos descubrimos a los otros, parecidos pero no iguales, con caracteres diferentes aunque todos necesarios al desenvolvimiento del juego, **el juego es un encuentro social de la complementariedad humana, es otra dimensión de la biodiversidad;** es también el juego de la democracia participativa, donde el protagonismo de cada uno se conjuga con las expectativas de los otros.

El juego es un permanente aprendizaje al descubrir el mundo físico que nos rodea, al tentar comprender el intrincado sistema tecnológico que encamina las comunicaciones, al ensayar ubicarnos en el complejo sistema social en que vivimos; por lo cual es una vía de crecimiento personal. Igualmente por el juego hacemos una ruptura de la situación de estrés que genera la sociedad mercantilista que marca nuevos grados de exigencias sin cesar. **El juego es alegría sin comerciales y sin consumismo, es afirmación de identidades.** Los comerciales están en los modernos Juegos Olímpicos y en los estadios plenos de fanáticos; el consumismo está en la amarga derrota que sufren día a día quienes pierden en múltiples y repetitivas competencias.

En los juegos se refleja el acervo cultural del grupo humano que nos introduce a la cultura, él nos identifica y nos confirma para no desintegrarnos en un universo cada día más difuso e inmenso. **El juego en nuestra época se ennoblece con la expresión creativa.** Si no aprendemos a ser creativos en nuestro tiempo propio, a veces llamado tiempo libre, se transforma en un tiempo de vandalismo o de vagar en las múltiples formas del no juego. Tiempo libre es una noción de la modernidad, forjada por el contraste con el

tiempo productivo y con la escolaridad, el impulso lúdico es un atributo del ser que extrapola las circunstancias de época adquiriendo nuevas formas de realización.

El juego nos reúne, y cuando el juego se interrumpe quedamos subdivididos por edades, o por clases socioeconómicas, o por nacionalidades; el juego nos integra en las dimensiones de la comunidad cultural. Por el juego estamos convidados para los festejos de la comunidad, allí donde se reencuentran las generaciones y se proyectan nuevos horizontes.

Existen los juegos tradicionales; la palabra tradicional puede confundirnos, pero a través de ellos se puede reconocer nuestra trayectoria y la de aquellos que crearon juegos, música, danzas. Merecen el reconocimiento de su pueblo, de su identidad. Por los juegos podemos vivenciar una síntesis entre la sociedad actual, las experiencias personales y lo transmitido. El amar y el juego nos hacen vivenciar la unidad del ser porque no puede tener otros beneficiarios que los actores mismos. Las actitudes que aprendemos cuando jugamos, son como los valores que se viven o se ignoran pero no se transmiten discursivamente.

La identidad es un conflicto entre raíces y modernismo, una constante lucha por lo que somos, por los proyectos que tenemos; un luchar entre lo que somos, lo que podemos ser y lo que nos quieren vender desde fuera. La identidad tiene que ver con la familia, con los antepasados, con las regiones de vida cultural, con lo que fuimos dejando y con lo que fuimos incorporando, con lo que anhelamos, con las aspiraciones que se expresan a través de los proyectos. Es una conflictiva que no se puede borrar ni acabar, porque no se pueden suprimir los aspectos esenciales presentes; la opción es elaborar una síntesis que pueda definirnos satisfactoriamente. El proceso de identidad engloba el posicionamiento del Sujeto ante las vicisitudes de la vida y sobretodo lo encamina en las definiciones de situaciones nuevas.

De todo tiempo el ser humano comienza su vida haciendo ensayos, tiene curiosidad, experimenta e integra aprendizajes; en cada nueva experiencia descubre su entorno, su potencialidad juega con los objetos que están a su alcance aplicando posibilidades de interacción que le permiten crecer en el transcurrir de su tiempo de existencia. La comprensión de ello fue algo olvidada en una época que no se atendía al niño sino como un pequeño en vías al futuro adulto productivo. Sin embargo, en la actualidad reconociendo a cada período evolutivo su trascendencia, se redescubre el valor educativo del juego, es la vía natural de los aprendizajes. Y también, con menos tiempo de trabajo, quedando los individuos con mayor disponibilidad redescubren la lúdica.

De evidencia, otras variables han surgido que entorpecen esta comprensión básica del juego. Factores que perjudican el crecimiento de muchos niños: como lo es el avance del urbanismo sin espacios libres para los juegos; la frecuente coacción de propuestas político - económicas que conllevan un creciente número de niños en la calle abandonados socialmente o

afectivamente; el trabajo infantil que es aún tolerado en muchos países. Y ciertamente, la flagrante problemática de los adultos que transforman al entusiasmo lúdico en una fuente de lucrativos negocios.

Por tanto nuevas caracterizaciones del impulso lúdico son necesarias de poner en relieve para comprenderlo en sus actuales dimensiones: el juego es un encuentro social de la complementariedad humana, es otra dimensión de la biodiversidad; a través del juego podemos hacer una ruptura de la situación estresante generada en la complejidad de la sociedad actual. **En los juegos se refleja el acervo cultural del grupo humano que nos introduce a la cultura, él nos identifica y nos confirma para no desintegrarnos en un universo cada día más difuso, con frecuentes fragmentaciones comunitarias y frustraciones personales.**

En la dinámica de los juegos se aprende a convivir y compartir espacios, a cuidar de los objetos lúdicos, a organizarse en democracia, prever ciertos valores como la solidaridad del equipo o descubrir perspectivas de cooperación; valores indispensables para encauzar las fuerzas de que disponemos, de manera que sepamos construir más y no ser tan violentos o agresivos con nosotros mismos. **Se necesita partir del protagonismo del niño y del joven para asumir una variedad de actividades de expresión ennoblecidas por la tonalidad lúdica y la inspiración creativa.**

La concepción del juego en la modernidad se elaboró en contraste a la eficacia y el valor atribuido al trabajo de producción. En la postmodernidad, donde se viven situaciones de fragmentación simultánea, es posible considerar otras acepciones del juego. El juego como hecho de pasatiempo infantil; el juego como factor ontogénico del desarrollo de la persona, el juego como bienestar social entre quienes juegan. Pero también se sumó el fenómeno de su explotación para ubicarlo como materia rentable en la medida que la lúdica entraba a ocupar un espacio en los currículos escolares, en la medida que se hizo núcleo de proyectos recreativos frente a la problemática de una explosión demográfica no cubierta por la educación formal básica.

Proyectos para niños que representan el abandono social, sumidos en la pobreza e o el despojo económico organizado, creando infinidad de situaciones vergonzosas que luego se quieren compensar con proyectos socioculturales en los cuales necesariamente se incluyen juegos recreativos, casi como única vía de aceptación junto a una merienda que disculpa la falta de atención a los niños y la ausencia de perspectivas laborales para los padres.

Concomitantemente, el reconocimiento del juego en la modernidad se entendió por muchos como la oportunidad de utilizar y sobretodo de vender juguetes. En esta tendencia mercantilista, el jugar se transformó en consumir juguetes, aunque consecuente con la naturaleza humana, que tarde o temprano se rebela contra los sometimientos, y así se desechan rápidamente muchos juguetes. En realidad, se mantienen sobretodo los juguetes en

similitud con lo cotidiano de la vida domestica, con las máquinas y las armas, con lo cual se sale del mundo mágico de la lúdica y se retoma la copia de comportamientos de adultos que buscan una compensación rápida y fácil de lo que no han sabido aprender en su integración social y cultural.

Es esta colusión de falta de instrucción y de abundante copia de instrumentos de violencia que provocan o facilitan tantas agresiones que se manifiestan por doquier, pero sobretodo donde tenemos adolescentes o jóvenes muy frustrados de todo lo que ven pero no disponen. El juego es una invitación a la alegría compartida, el juguete puede ser una invitación a jugar o puede ser un someterse al objeto, el proyecto pedagógico podría definirlo, la visión de sociedad inspira los fines educativos. **En las fiestas es ocasión de hacer muchos regalos, pero lo que todo niño está esperando es una sonrisa y jugar juntos.**

ACTITUD LUDICA

El juego, la actitud lúdica, siendo esencialmente un carácter de regocijo personal, se transforma en carátula de proyectos políticos frente a los problemas infantiles. Si bien el niño recibe fructuosamente la ocasión de jugar, ello no impide que reflexionemos sobre las colaterales dimensiones de las actividades lúdicas. El impulso lúdico que surge en el conjunto de fuerzas instintivas de vida, es un elemento clave para que cada individuo pueda reencontrarse consigo mismo, en el goce vital y con la alegría de compartir intensos intercambios con otros individuos de la especie humana o animal. Por el contrario, quién no juega coloca sus energías en otras estrategias por alcanzar objetivos de sus planteamientos o propósitos sociales. **Debemos considerar el universo de la lúdica como opuesto al mundo de los objetivos.**

Quién no juega está en permanente actitud de ganar jerarquía o comprar objetos y no tiene espacios para reencontrarse consigo mismo. Las estrategias de permanente lucha por el poder, declarando enemigos a quienes no lo inciensan, es la negación de su humanidad. El juego es una expresión del ser, el no asumirse jugando es una limitación de su existencia, sobretodo en la medida que permanentemente está detrás de sus objetivos, creando rigidez en sus pensamientos y violencia en sus actos.

Consideremos al juego como una representación social, es también el modo de ser propio de un espacio lúdico, y consideremos al juego como referencia de un estado subjetivo de quienes juegan. Distinguir entre el hecho juego y el comportamiento de quienes juegan puede contribuir a no confundir el juego con una mistificación de la lúdica. El juego tiene una esencia propia independiente de los estados de conciencia o sentimientos de quienes juegan. El va y viene del movimiento lúdico es factor intrínseco del juego mismo. La trama del juego es lo que mantiene hechizado a quien juega, entusiasmándolo con el va y viene del juego, que finalmente mucho lo

motiva.

Las reglas y principios que regulan el desenvolvimiento del espacio lúdico constituyen la esencia del juego; así debemos distinguir el universo del juego del mundo de los objetivos. El individuo que juega es un ser que se reencuentra en si mismo, en un impulso de vida propio de su especie y experiencia de vida opuesto al mundo de los objetivos donde el hombre se enajena al producto o se pierde en consecuencia a su estrategia de lucha por el poder. El juego no apunta a otros nexos objetivados, el juego es permanente representación. La expresión lúdica busca la felicidad del ser viviente y toma en serio el avasallar a otros. La expresión lúdica es portadora de un compartir la vida, intencionalidad que no se encuentra en quienes están detrás de una exclusividad.

El juego es un impulso de vida y también una representación social; es una posibilidad de comprender la convivencia, es una alternativa opuesta al pensamiento único y a la búsqueda del poder absolutista. La dimensión multifacético del juego lo hace opuesto a la rigidez del pensamiento competitivo. La lúdica es un referencial para la socialización, para los aprendizajes de valores de convivencia, genera aprendizajes del lenguaje, estimula para madurar estructuras que aseguran la relación a la realidad, apela el uso del imaginario y al desenvolvimiento conceptual. Por cuanto es vía de afirmación y aprendizajes.

El juego representa un factor de integración social, es un modelo de permanente interactuar y gozar pero también hay meta-juegos donde se aprende a perseguir al otro, donde quien juega puede quedar atrapado en la fantasía de aniquilar al otro. El impulso lúdico, intrínsecamente ligado a las pulsiones de vida y de muerte, puede fácilmente confundirse con un frenético desborde que va del placer a la muerte combinados. Cuando los juegos son una rampa de salto al vacío, cuando los juegos de los espejos que te rodean te hacen creer que eres el único, el elegido; porque hay aparentes juegos en los cuales se olvidan la alegría y solo cuenta la victoria final sobre los otros, sin percibir que muchos otros surgirán manteniendo el desafío. ¿Que armas se necesitan para afirmar el liderazgo? ¿O perderá su razón ante la imagen reflejada en el profundo lago?

¿Cuántos maquinitas resuenan su repiquetear en las simuladas descargas de salón, cuanta energía lúdica desviada de la alegría humana, cuanta esperanza contenida en los múltiples ensayos lúdicos? Jugar es reencontrarse en la expresión lúdica de la hominización, de lo contrario es el horror que se prepara. Como en toda representación social hay que incluir en la alegría del juego a todos los participantes. El impulso lúdico necesita de la convivencia para que pueda expresar su profundo sentido social, se conjuga con la presencia de los otros y por tanto la exclusión apaga las luces del juego. El impulso lúdico tiende a la integración, creativamente incluye a cada uno sin ignorar las diferencias, sin homogeneizar la performance, afirmando identidades.

TRANSTEMPORALIDAD

Los griegos, a través de las ruinas del santuario consagrado a **Apolo**, en **Delfos**, nos enseñan que ellos habían reunido en un todo a los juegos atléticos, la expresión artística y sus manifestaciones de vida religiosa incluyendo interrogaciones sobre el futuro a la Pitonisa. **El imperio Egipcio**, en los frescos de las pirámides nos ha pintado la danza y la expresión cultural de la época. En el palacio de **Knosos**, en **Creta**, encontramos aún los trazos de su arte, reuniendo juegos de destreza, vida cotidiana y mitología taurina. Los pocos documentos de **los aztecas en Centroamérica** nos muestran a los indios jugando al patolli, se trata de un juego similar al ludo actual en cartón, con 52 casillas para recorrer sumando los puntos al tirar los dados, equivalente a los 52 años de un ciclo de tiempo acorde a su cosmogonía. El cuadro de **Pierre Bruegel - Brugge 1560** - nos pinta en detalle 84 juegos representados en la Edad Media. La modernidad tiene sus Juegos Olímpicos para la mayor publicidad de los Estados modernos; en América Latina tenemos las ludotecas para que todos puedan jugar en medio de la comunidad educativa. Ciertamente que durante **el XX siglo** estuvimos insertos en el torbellino de producción del homo-faber, y a pesar de la sobre dimensión dada al homo-sapiens, no hemos borrado los profundos sentimientos del homo-ludens que nos armonizan. Se terminó la época de los Tiempos Modernos, ahora tenemos que orientarnos por una nueva visión Holística y Ecológica.

El avance tecnológico sobre todo de las telecomunicaciones satelitales nos han confirmado una antigua intuición, que los grupos humanos estamos ínter ligados en una dinámica del universo planetario; no solo como factores de re-equilibrio de una globalización económica, sino que mucho más como integrantes de un sistema de tensiones y aspiraciones que procesan nuevas formas de vida. En la actualidad, en cualquier lugar donde se establezca habitación, cada uno puede percibir al “planeta como una aldea”, puede también vivenciar las infernales implicaciones de un “pueblo chico” y puede aún desorientarse en la indiferencia del anonimato vecinal por la inmensidad numérica, simultáneamente. Hay más de lo mismo y menos posibilidad de integrar tantas nuevas “olas” generalmente lanzadas al mercado por el inmenso alcance de la Televisión.

Nuestra relación al medio ambiente fue y es predominantemente de un conocimiento dominante para extraerle su energía vital, con su contrapartida dependencia, dado que con su agotamiento se esfuma la calidad de vida. A través de una cierta educación de época, e insistiendo en la eficiencia mecánica, durante estos siglos de la modernidad se transfirió al educando la voracidad de la explotación de bienes energéticos; ahora los resquebrajamiento geofísicos y sociales de los tiempos fractales que vivimos, nos llevan a redimensionar valores de convivencia en la habitación planetaria; es decir necesitamos bosquejar una nueva poesía que nos permita trascender la domesticación humana. La biodiversidad es condición sine qua non de vida.

En los juegos se encuentra el crecimiento biológico y los ensayos de coordinación psicomotora, en los juegos se puede olvidar y encontrar la profundidad del ser, comprender y sentir, ser y no ser el mismo sujeto, en los juegos se puede inventar y sonreír, vivir y convivir... visto que el ser humano además de ser mamífero erecto y de criatura inteligente es homoludens.

Dr. Prof. Raimundo A. Dinello

E-mail: mundodin@adinet.com.uy

Web: <http://www.geocities.com/flaluforum>

Web: <http://www.expressionludocreative.org/>

BIBLIOGRAFÍA Específica de Raimundo Dinello

“The Right to Play” 1ª Ed. - Stockholm 1980

“Artexpresión y Creatividad” 5ª Ed.- Montevideo 2005

“Expresión LudoCreativa” 7ª Ed. - Montevideo 2003

“Pedagogía de la Expresión” 4ª Ed. - Montevideo 2003

“El Juego - Ludotecas” 4ª Ed. - Montevideo 2003

“Os Jogos - as Ludotecas” Santa Maria (Brasil) 2004

“Tratado de Educación” Montevideo 2007