

# JUGAR tiene SENTIDO

Fundamentos para el uso del juego  
en el ámbito educativo

Por Ricardo Lema Álvarez





La incorporación del juego en el ámbito educativo permite intervenir en los procesos de elaboración de sentido y construcción de la realidad social.

### 1. La recreación como enfoque de intervención socioeducativa.

En las últimas décadas, la recreación se ha consolidado en los ámbitos educativos de Uruguay como una estrategia pedagógica que potencia algunos aspectos de la intervención socioeducativa. Numerosas propuestas educativas en centros escolares, pero también en proyectos sociales y comunitarios, incorporan al juego y la recreación como componentes fundamentales de su intervención.

Si bien existen diversos enfoques de la recreación, planteamos una concepción de la recreación como *modelo de intervención socioeducativa*, que tiene como motores al tiempo libre y al juego: *tiempo libre* como un ámbito de intervención apropiado para lograr objetivos sociales y educativos, y *juego* como

RICARDO LEMA  
ÁLVAREZ ::  
Licenciado en  
Comunicación Social,  
Universidad Católica del  
Uruguay.

1::  
No utilizamos en este trabajo el concepto de "comunicación" como transmisión de mensajes aproximación que proviene del conocimiento común, sino comunicación entendida como construcción de sentido.

herramienta apropiada para la resignificación de la cultura y la transformación social. Creemos que este enfoque es novedoso dentro de los numerosos abordajes del fenómeno de lo educativo que hacen las ciencias de la comunicación. Superando las limitaciones de los enfoques informacionales, proponemos un modelo socioeducativo desde una perspectiva comunicacional y significacional.<sup>1</sup> Esta es una perspectiva pertinente para explicar cómo, desde la educación, podemos intervenir en los procesos culturales de elaboración de sentido y de construcción de la realidad social. La comprensión de los procesos por los cuales un discurso social cobra sentido, una construcción cultural se legitima, una producción social se vuelve realidad objetiva, será fundamental para aspirar a recrear la cultura.

Las ciencias sociales y los modelos sociales de educación muchas veces han desestimado a la recreación, un poco por considerar frívolas sus actividades -¿cómo jugar en un contexto de crisis?- y en otros casos por el temor a que la diversión *distraiga a las clases oprimidas del compromiso con su propia emancipación*. Se vuelve necesario reconocer el verdadero potencial de la recreación y la necesidad de integrarla a los abordajes multidisciplinarios que enfrentan situaciones socio educativas y buscan transformar esas realidades.

Desde nuestro punto de vista, la recreación es un modelo educativo que nos permite volver a crear la cultura y transformar la realidad. Su etimología sugiere la vocación transformadora: al recrear, no se vuelve a crear la misma cosa; ésta se transforma para crear algo nuevo.

El juego se ubica en la base de esta recreación de la cultura. Al facilitar la exploración de alternativas al discurso social hegemónico, se promueve la experiencia creadora desde el juego. Éste genera un espacio fermental donde toda producción es posible, donde previamente no existen códigos que pauten la representación. Todo puede representar otra cosa y

todo puede ser representado por otra cosa. La propuesta es abordar lo recreativo desde su capacidad de intervenir en la cultura, como generador de procesos de transformación socio cultural desde la persona y los grupos de referencia.

La comunicación tiene una participación activa tanto en la cultura como en la construcción social de la realidad. Es a este nivel que se da la intervención de la recreación, no como reproducción de la dominación o de la resistencia, sino incidiendo en los mecanismos que construyen la experiencia de la realidad social, los que dan sentido a lo cotidiano. Es decir, recreación como acción que interviene en los procesos de construcción cultural, y el juego como su instrumento indispensable para la transformación social.

## 2. El juego educativo

El impulso de la recreación en los ámbitos educativos formales y no formales ha permitido desarrollar proyectos de intervención social que incorporan al juego como herramienta educativa. En estas experiencias, el juego permite trabajar sobre una realidad cultural que se plantea inalterable. Grupos de adolescentes que, mediante actividades recreativas y de expresión artística, se apropian de espacios barriales estériles y le dan un nuevo sentido a la plaza de deportes, al baldío, al centro comunal. Donde antes se reunían para el vino y la "tranza", ahora es un espacio de construcción colectiva e identidad cultural. Grupos de obesos con dificultades para trasladarse, que a través de juegos físicos y de la expresión corporal, logran reinventarse a sí mismos y deshacerse de las limitaciones culturales de su gordura. Grupos de jóvenes víctimas de violencia familiar, que en el juego y la recreación construyen alternativas humanizantes en sus proyectos de vida.

Desde una concepción dinámica de la cultura como sistema signifiante, proponemos un enfoque del juego como herramienta de intervención en los



procesos culturales. Si bien durante el siglo XX el juego se consolidó como valiosa herramienta para la educación, las principales elaboraciones que lo vinculan con el aprendizaje resultan de escasa ayuda para comprender la incidencia del juego en la transformación cultural. Por el contrario, estas elaboraciones intentan explicar el mecanismo por el cual un individuo internaliza los valores de su cultura.<sup>2</sup>

Toda cultura implica una red de signos en interacción que permite contextualizar su producción, explicando lo que sucede y pautando lo que puede suceder. El hecho de que un grupo de personas forme parte de una misma cultura implica que tienen en común un sistema de significación.

El carácter normativo e interpretativo de este sistema de significación pauta la producción cultural y los modos de interpretar esos productos culturales.

De esta forma, la cultura le da sentido a una realidad que se presenta como caótica. Por un lado, los procesos culturales explicarán los mecanismos por los cuales una determinada construcción adquiere sentido para esa cultura. Y por el otro, cómo esa producción cultural modifica la propia cultura. Esta visión dinámica de la cultura nos permite repensar el juego educativo como técnica que interviene en los procesos culturales y donde el juego cumple un papel de mediador entre el individuo y su cultura.

A partir de Winnicott,<sup>3</sup> podemos ubicar al juego como una realidad intermedia entre la realidad subjetiva y la de la vida cotidiana, zona intermedia en la cual se dan el juego y la experiencia cultural. Para este autor, la producción cultural se deriva del juego, pues éste define los patrones que seguirán los procesos de construcción de sentido. El juego crea una zona de realidad intermedia entre las realidades subjetiva y

2:: En la pedagogía del juego tradicional podemos distinguir dos tendencias. Una didáctica, que asume el juego como una herramienta de instrucción (basada en un enfoque conductista del aprendizaje). La otra pedagógica, donde el juego es una herramienta que facilita al niño la construcción de su propio proceso de aprendizaje (sostenida desde enfoques cognitivos del aprendizaje). Cf. Ricardo Lema, "Juego y construcción de sentido: redefiniendo el papel del juego y la creatividad en la escuela", en: Pablo Ziperovich (Coord.): *Juego y creatividad en la escuela*, Córdoba, Educando Ed, 2005.

3:: D. W. Winnicott, *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa, 1997.

4::

El juego es una acción u ocupación libre y voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

5::

Johan Huizinga, *Homo ludens*, Bs. As., Emecé, 1968, p. 49.

6::

La situación imaginaria que plantea el juego del ajedrez da pie al desarrollo de un clásico de Lewis Carroll: Alicia a través del espejo. Desde la psicología, Vygotsky defiende esta posición, planteando que las situaciones imaginarias conllevan reglas ocultas y los juegos con reglas manifiestas plantean situaciones imaginarias poco evidentes.

objetiva, un espacio desde el cual reinterpretar las experiencias ya objetivadas, pero también donde se expresan las experiencias subjetivas. En este espacio de juego, ámbito de la experiencia cultural, percibimos la realidad y nos percibimos a nosotros mismos. Desde el juego se construyen las representaciones del sí mismo y de todo lo que está más allá del propio ser, dando sentido a un mundo sin significación. Todo juego implica una experiencia creadora, donde se manipulan los elementos de la realidad objetiva y se plantean nuevas representaciones, nuevos vínculos entre un signo y su referente que ofician de puente entre los mundos subjetivo y objetivo.

El juego interviene en los procesos culturales, estableciendo una matriz que los explica y organiza. Un *código genético* que pauta la producción de sentido. Las características del juego darán pistas para dibujar esa matriz que pauta y explica los procesos culturales y la construcción social de la experiencia. El potencial de estas ideas para la educación radica en que ven en el juego no sólo la capacidad de transformar las estructuras cognitivas del individuo, sino también la capacidad de transformar la percepción que éste tiene de la realidad. La capacidad transformadora del juego se sostiene en tres características fundamentales: todo juego es un espacio de sentido donde toda representación es posible y cuyos aprendizajes se proyectan a través de la memoria lúdica.

#### Un espacio de sentido<sup>4</sup>

Para Huizinga,<sup>5</sup> el juego se caracteriza por ser un espacio limitado, un corte en la realidad de la vida cotidiana, con reglas propias. Esto posibilita la creación de un orden propio, un mundo perfecto que solo tiene sentido dentro de esos límites. El juego, como toda interacción, implica asumir un sistema de premisas que dan sentido al flujo de los acontecimientos. Este marco define lo que cabe esperar de una situación y de sus participantes, por lo que también pauta la forma en que el sujeto debe invo-

lucrarse. El juego recreativo propone un marco donde se desarrollará la acción lúdica, sujeto a reglas que no se explicitan pero se comparten. Este espacio de sentido se define a partir de reglas imperiosas, permitiendo que se desarrolle un simulacro de la vida cotidiana. Las reglas y el simulacro son esenciales para el espacio de sentido.<sup>6</sup> Muchas veces la regla es vista como algo que va en contra de la libertad del juego. De hecho los juegos son profundamente autoritarios, exigen de los participantes una sumisión total a la regla, so pena de poner en riesgo el propio juego (si jugamos a las maestras, no es admisible que las maestras vuelen; en cambio, si jugamos a los aviones, es válido volar).

Cada juego es un marco que nos indica cómo actuar, qué es lo que cabe esperar de la situación y cómo entender lo que allí sucede. La libertad del juego está en que, como marco general, todas las situaciones son posibles (maestras, aviones, dragones, etc.) Lo particular del marco lúdico es que habilita a definir cualquier tipo de situación. Todas las situaciones posibles son válidas en el juego, cosa que no sucede en la realidad de la vida cotidiana. El juego nos posibilita un infinito de situaciones posibles, un sinnúmero de potenciales espacios de sentido.

#### Una representación ilimitada

El proceso de la representación comienza cuando el bebé sustituye la ausencia de la madre con un objeto. Ese objeto refiere a otra cosa, momentáneamente ausente; el niño comienza a darle sentido a las cosas que le rodean, construyendo su mundo exterior. En el juego, el niño ensayará formas de representar asignando vínculos entre objetos tangibles y referentes ausentes. Por lo tanto, por representación no nos referimos a imitaciones que hace el niño, sino a los procesos de significación que involucran objetos, personas y conceptos.

Todo esto se representa en el juego: con un toldo se hace una casa, con una muñeca se simula un hijo, con



un juguete se representa el mal. El juego crea un espacio de sentido donde todas las representaciones son posibles. En el juego todo puede ser representado y todo puede representar otra cosa. El potencial de todo juego -y a esto debe apuntar el juego educativo- está en generar un espacio de sentido donde la representación es ilimitada, donde toda producción cultural es posible.

### Una memoria transformadora

Todo juego propone un discurso alternativo a la realidad de la vida cotidiana. Sin embargo, para que este discurso se legitime, para que sea significativo en la vida cotidiana, debe trascender al marco lúdico y traspasar a este lado del espejo. La memoria es la característica que le permite al juego incidir en la definición de la realidad cotidiana. El impacto de las experiencias lúdicas en la memoria es fundamental

para que éstas puedan proyectarse más allá del mero marco del juego.

La memoria del juego permitirá su interacción con la vida cotidiana y hará posible que la resignificación de categorías culturales que se dan en ese marco, trascienda al juego incidiendo en la transformación de la realidad social.

Toda memoria implica una selección de significados; se memoriza aquello que cobra sentido en un determinado contexto. Memorizar implica seleccionar significados y desechar otros, reorganizando la experiencia. Para Lotman,<sup>7</sup> toda cultura organiza su experiencia a partir de la selección de sentidos. La incorporación de un nuevo conocimiento implica el abandono de conocimientos anteriores e, incluso, la reorganización del sistema significante. La suma de las memorias individuales contribuye a definir la

<sup>7</sup>: Yuri Lotman, *Semiótica de la cultura*, Madrid, Cátedra, 1979, p. 67.

8::  
Kristeva llama *genotexto* a ese estado fermental previo a la representación, donde todos los sentidos son posibles. O. Ducrot y T. Todorov, *Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje*, México, S XXI, 1978.

9::  
Para Caillouis, los juegos tienden hacia algunos de estos cuatro impulsos esenciales e irreductibles: *Agon, Alea, Mimicry, Ilinx*. Roger Caillouis, *Los juegos y los hombres*, México, FCE, 1986, p 41.

memoria colectiva, aquello que es válido para toda la colectividad. De hecho, podemos entender a la cultura como la memoria común de una colectividad, es decir, el conjunto de significados vigentes para una determinada comunidad.

Así como la comunicación entre dos personas implica un proceso de negociación, los sistemas significantes que integran una cultura también negocian entre sí. Se negocian los mensajes y los códigos interpretativos. El juego, como espacio de sentido, entra en interacción con otras esferas de la realidad cotidiana, interactúa asimilando los conocimientos del entorno y proponiendo construcciones alternativas.

### 3. El juego recreativo

El juego es productor de sentido, genera procesos de comunicación, enmarcados culturalmente, con resultados que adquieren significado para quienes están inmersos en el juego y por lo tanto comparten el marco. Crear nuevas significaciones implica alterar los vínculos entre un signo, su referente y el discurso cultural internalizado. El juego interviene en esos procesos de producción de sentido, los que se originan en un estado fermental inicial, un ámbito previo a la significación, donde se dan todas las producciones posibles.<sup>8</sup> De esta cantera ilimitada surge la producción de sentido.

En el juego se da una experimentación inicial a partir de la combinación de impulsos lúdicos:<sup>9</sup> competencia, azar, simulacro y vértigo. Éstos generan en el juego las condiciones para que se dé ese estado fermental, inicial a la representación. Así, estos impulsos permitirán experimentar sentidos que permiten una representación ilimitada. El impulso de la competencia permite comparar y medir; desarrolla el ingenio, la destreza, la memoria. El azar incorpora la casualidad y la arbitrariedad; la acción sin propósito, sin objeto y sin designio, sin fin; abre la puerta a la totalidad de probabilidades. Con el simulacro se pone a prueba, se

da lugar a la invención y la imitación; se representa lo que no es, se introducen otras denotaciones, otras relaciones entre signo y referente, y por lo tanto otras connotaciones. El vértigo habilita el riesgo y la incertidumbre, atenta la conciencia y la percepción, rompe el equilibrio natural, provoca una evasión del sí mismo.

Esta “carnavalización” del sentido permite la combinación del ingenio, la duda, el riesgo, las alteraciones de la percepción y el simulacro, y genera un ámbito propicio para la libre creación de sentido. El juego recreativo desmantela así el discurso legitimado y permite la exploración de nuevos territorios discursivos. La realidad verosímil se debate por el cuestionamiento de nuevos sentidos que, desde el juego, adquieren significado.

Sin embargo, este libre albedrío del juego generalmente está condicionado culturalmente. En el juego espontáneo, la libertad creativa está restringida, dependiendo de los estímulos particulares del ambiente familiar, educativo y social. Ya sea cuando representa a personajes de la vida real o de la ficción, los niños tienden a representar modelos aprendidos culturalmente. En el caso de personajes de la vida real, el niño suele apegarse al desempeño de la persona representada. Y en el caso de la ficción, si bien cabría pensarse en una mayor libertad de acción, generalmente el desempeño está influenciado, entre otros, por series televisivas, cuentos impresos, mitos.

Por eso, la libertad de creación de sentido debe asegurarse desde la propuesta misma del juego educativo y vuelve necesaria una metodología educativa propia que fomente los espacios de sentido donde los impulsos lúdicos habilitan el potencial ilimitado de producción cultural. El juego recreativo deberá fomentar la exploración, la búsqueda creativa, la construcción de nuevos sentidos y nuevas representaciones. Y buscará consolidar esta experiencia cultural en la memoria, apuntando a redefinir la realidad social. ■■