

INDICIOS DE MODO LÚDICO: UNA INVITACIÓN PARA LA OBSERVACIÓN DE LA CONDUCTA MOTRIZ

Adolfo Ernesto Corbera¹

RESUMEN:

Entendemos al juego como una experiencia voluntariamente aceptada, con la promesa de vivir momentos emocionantes, con una regulada dosis de incertidumbre, aunque de riesgo aparente. Sometida a un contexto sociocultural, en un ambiente diferente y protegido, signado por lo ficticio, lo que lo hace limitado en el espacio y en el tiempo, confiere importancia al resultado sólo mientras dura el juego. Y que posee una lógica interna (prescripciones, condiciones y relaciones) que predeterminan las acciones motrices que pueden llevarse a cabo. Observamos además que en ciertos momentos y "climas" de juego, algunas conductas de los jugadores nos permiten observar indicios que denotan un modo particular de jugar al que llamamos modo lúdico, Que Víctor Pavía lo resume como: "...La manera de participar de un juego, de estar en juego, de vivirla como juego con plena conciencia de que se está jugando en la misma sintonía que los demás. En este caso un "¡estamos jugando!" equivale a "actuamos como si"; "no es nada serio", "lo hacemos de mentiras"... La intención de este trabajo es compartir observaciones informales que permitan abrir un abanico de posibilidades de estudio e interpretación de las conductas motrices y la ludomotricidad.

¹ Instituto de Formación Docente N°2, Neuquén, Argentina.

PALABRAS CLAVES: modo lúdico, conducta motriz, ludomotricidad, lógica interna

INTRODUCCIÓN

En su “Léxico de Praxiología Motriz” Parlebas nos ilustra acerca de los términos que aportan a la ciencia de la acción motriz; entre ellos está el de “ludomotricidad” que se corresponde con la naturaleza y campo de los juegos deportivos, donde nos dice: “...la finalidad de este término es clara, pues alude al placer del juego, al deseo de una acción entretenida...”

Abonando esa idea, entendemos al juego como una experiencia voluntariamente aceptada, con la promesa de vivir momentos emocionantes, con una regulada dosis de incertidumbre, aunque de riesgo aparente. Sometida a un contexto sociocultural, en un ambiente diferente y protegido, signado por lo ficticio, lo que lo hace limitado en el espacio y en el tiempo, confiere importancia al resultado sólo mientras dura el juego. Y que posee una lógica interna (prescripciones, condiciones y relaciones) que predeterminan las acciones motrices que pueden llevarse a cabo.

Parlebás escribe: “...Cualquier actividad seria puede vivirse como un juego y cualquier actividad lúdica puede teñirse de gravedad, pues el criterio de la vivencia subjetiva, que depende mucho de las condiciones del contexto a pesar de las apariencias, es extremadamente precario...” Y sigue: “... Conviene abordar el problema de un modo distinto: ¿se pueden descubrir rasgos ludomotores objetivamente observables?...”². Intentaremos aportar, humildemente, con nuestras certezas y dudas, a la respuesta del autor, quien le adjudicó, al análisis de la lógica interna, la resolución a este interrogante.

² “Léxico de Praxiología Motriz”. Pierre Parlebas. Ed. Paidotribo, 2001. Pág. 314

MODO LUDICO DE JUGAR:

“El modo lúdico es una variable analítica que intenta examinar la actitud de los sujetos cuando juegan.

Víctor Pavía nos aclara este concepto:

“...Es la manera de participar de un juego, de estar en juego, de vivirla como juego con plena conciencia de que se está jugando en la misma sintonía que los demás. En este caso un “¡estamos jugando!” equivale a “actuamos como si”; “no es nada serio”, “lo hacemos de mentiras”...³

Algunos autores se han referido al juego en coincidencia con lo dicho, encontramos en este texto de Pichón Riviere características que lo definen,

“...El juego es, en última instancia, un tanteo, una forma de explorar el mundo. Traduce una actitud psicológica, vinculada a la imaginación creadora, ya que pone constantemente a prueba nuestras aptitudes para la invención, la respuesta inmediata ante los más inesperados cambios de situación e instrumenta nuestra capacidad estratégica. El juego como ficción, significa un tomar distancia de la realidad cotidiana, una ruptura del ritmo de actividad práctica. Constituye un recinto cerrado, marginal, con una realidad propia que exige de quien entra en él un compromiso total, una entrega absoluta a la situación ficticia y un sometimiento completo a la arbitrariedad de sus normas...⁴”

Leonardo Díaz⁵ nos dice que jugar de un modo lúdico es:

“Protagonizar un juego y tomárselo como tal, sin pensar demasiado en el después”.

Es en el momento de jugar de un modo lúdico, donde se tiene la sensación de que nada malo puede suceder, pues se ha creado un ambiente de permiso (para explorar, para probar y experimentar sin temor a equivocarse) y confianza

³ Víctor Pavía. Artículo Editorial de la revista “Acción Motriz” N° 7

⁴ Enrique Pichon-Riviere y Ana Quiroga “Psicología de la vida cotidiana”. Ed. Nueva visión

⁵ Magister en Teorías y Políticas de la Recreación, Universidad Nacional del Comahue, Mayo 2010

que permite a los jugadores explorar emociones, en un marco de acuerdos constantes.

Stuart Brown⁶ expresaba en una conferencia: "...El estado de juego permite explorar lo posible. Los jugadores empiezan a hacer algo que ninguno de ellos hubiera hecho sin las señales de juego. No hay un propósito concreto y eso es lo estupendo del juego. Si su propósito es más importante que el acto de hacerlo, probablemente no se trate de juego. Una de las cosas acerca del juego es que nace de la curiosidad y la exploración, pero tiene que ser una exploración segura. Todos tenemos la capacidad de interpretar las señales de juego. La base de la confianza humana se establece a través de señales de juego y creo que cuando estamos en juegos colectivos es muy importante que los grupos obtengan una sensación de seguridad a través de compartir esas señales..."

Al término **Modo Lúdico** nos atrevemos a emparentarlo con algunas de las "Conductas no Exclusivas del Juego (CNEJ)" investigadas por Vicente Navarro Adelantado⁷, que son formas de comportamiento no ajustadas al convenio que la lógica interna prescribe y que, sin embargo permiten que el juego se desarrolle sin mayores problemas.

Dialogando amigablemente con esta teoría podríamos decir que alguien que juega de **Modo no Lúdico** solamente lo hace, practicando "Conductas Exclusivas del Juego (CEJ)". Y alguien juega de un **Modo Lúdico**, si en su juego están presentes no solo las "Conductas Exclusivas del Juego (CEJ)", sino también las "Conductas no Exclusivas del Juego (CNEJ)"

INDICIOS DE MODO LÚDICO

⁶ Presidente del Instituto Nacional del Juego (EEUU)

⁷ Tesis Doctoral: "Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas. Análisis de la estructura, edad y género", Universidad de Las Palmas Gran Canaria. 1995

“...Cuando se juega de un *modo lúdico* esos micro acuerdos (ente los jugadores) se relacionan con la necesidad de mantener cierta nivel de ‘ *fingimiento auténtico*’, en una situación ‘ *aparente*’, organizada alrededor de un ‘ *guión*’, aceptado libremente sobre la base de ‘ *permiso*’ y ‘ *confianza*’ con un alto grado de ‘ *empatía*’ y ‘ *complicidad* ‘ respecto de una experiencia con ‘ *sesgo autotélico*’...”⁸

Uno de los intentos que en la actualidad trata de leer y comprender los mensajes que expresan un modo particular de jugar fueron iniciados por el Magister Leonardo Máximo Díaz en su Tesis de Investigación “¡Corazón de Melón!: Un estudio sobre la comunicación de un modo particular de jugar”⁹. En ese estudio el investigador descubrió que sobre la base de permiso, confianza, empatía y sesgo autotélico, las risas compartidas, miradas, abrazos, entonaciones y micro acuerdo entre los jugadores, eran fuertes indicios de comunicación de ese modo lúdico de jugar

Siguiendo con esta búsqueda nos atrevemos a compartir nuestras observaciones, que no poseen la rigurosidad científica arriba expuesta. Entiéndanse este trabajo solamente como observaciones, de mis alumnos de escuela primaria de la ciudad de Chos Malal, que merecen ser compartidas, discutidas, puestas en duda, con el único fin de querer entender un poco más el juego y el jugar de nuestros chicos y chicas.

Sobre las bases de permiso, confianza, empatía, complicidad y sesgo autotélico percibimos momentos en los cuales, las conductas motrices de los jugadores, evidenciaban una ludomotricidad que no buscaba sólo el resultado, la imaginación de los jugadores estaba más presente y la risa se daba con más facilidad.

⁸ Víctor Pavía Coordinador. Formas del Juego y modos de Jugar. Ed. Educo. 2010

⁹ De la Maestría en Teorías y políticas de la Recreación. Universidad Nacional del Comahue. Meyo 2010

PERMISO:

- Tolerancia del jugador que deja de jugar por un rato y vuelve: el grupo de compañeros de juego no se molesta por el “pido gancho”; o porque haya algún jugador que es capaz de jugar dos juegos a la vez. Hemos visto a un niño jugar al fútbol y desaparecer por un momento... porque lo perseguían en una mancha otros jugadores ajenos al partido
- Jugueteos en el medio del juego: dos niñas mientras esperan su turno para la rayuela, o fueron libradas en la escondida juegan un juego de manos con canción
- Repetición de expresiones (verbales o no) que hayan generado risas y placer en el grupo; adoptando la actitud “payasesca” de repetir el “gag” que invita a la risa
- Relato de las acciones de juego, como si fuera una transmisión radial, acompañando la acción motriz: el jugador, “conductor” del auto, dice como toma la curva. El jugador futbolista o basquetbolista relata cómo traslada la pelota...

CONFIANZA

- Trampas “mal hechas” (hechas para ser inmediatamente descubiertas): inferimos que no tienen un fin de ventaja sobre el ocasional adversario, sino solo lo hace como modo de mostrar su picardía
- Reírse de la propia falta de habilidad
- El juego mixto se da con mayor facilidad

EMPATÍA

- Risa compartida: no hay burla

- “Perdonar la vida”: poder hacer un gol y no hacerlo (es lo que Navarro Adelantado nombra como “benevolencia” en su categoría de Conductas No Exclusivas del Juego)
- Darle mayor participación al que no es tan hábil, pero tiene toda la intención de jugar: Se da con más facilidad, en juegos en donde intervienen chicos y chicas de distintas edades, o con “amigos” que no saben jugar muy bien el juego propuesto

SESGO AUTOTÉLICO

- Mantenimiento de la incertidumbre lo más que se pueda, por ejemplo, cambiar de equipo en el medio del juego para compensar desequilibrios, o la clásica frase de los partidos de “potrero”: –el último gol gana!
- Jugar en medios adversos: ejemplo, jugar algún partido de cualquier deporte con un árbol dentro de la cancha, en plano inclinado, con viento, en la calle, con poca luz, etc.
- Negociación permanente de la regla: que facilitan los micro acuerdos y que se dan en el mismo acto de jugar. Frases como –“dale que...”; -“no vale...”; -“vale...”; -“y si ahora hacemos...” son escuchadas con frecuencia

Si bien hay quienes brindan definiciones por el opuesto, nos parece que esa manera “dualista” de ver el mundo no permite considerar los matices que naturalmente existen. Las zonas “grises” quedan sin definición y por ende, son negadas como categorías de análisis. Se nos ocurre poder ver dos conductas totalmente opuestas, y dejar en el medio al juego, como para poder entender que todo juego tiene algo de los dos.

Invitamos a los lectores, a jugar a que este cuadro es como un sube y baja, en donde algunas veces predomina un modo y otras veces se impone otro, pero que en ese vaivén también hay momentos donde es difícil observar o definir a qué modo pertenece lo que observamos

MODO NO LÚDICO	JUEGO	MODO LUDICO
----------------	-------	-------------

Enojo frecuente ante cualquier acto de otro jugador que perjudique el juego por su falta de habilidad	Que salga lindo Que genere emociones	Tolerancia a las actitudes de los otros jugadores que no entienden o no dominan las habilidades que el juego exige
Buscar siempre compararse con el otro (adversario o no) para sentirse superior.		Festejar logros propios y ajenos de igual manera
Buscar y aprovecharse de las debilidades del oponente ocasional y “trabajar” sobre ese lado débil, para conseguir el resultado perseguido por el juego		Buscar otros caminos de logro dentro de la lógica interna y no solo tratar de vencer gracias a las debilidades del oponente
Echarle la culpa al otro cuando algo no sale. No reconocer errores propios		Reírse de los errores propios y hasta hacer alarde de las incapacidades
Aburrirse más rápido si las negociaciones son frecuentes, o si para jugar hay que “ir construyendo el juego o el juguete”		El juego también está en la negociación y la construcción del juego y los juguetes
“ir sobre seguro” no muy amigo de variantes que no garanticen el éxito. Poca expectativa e interés ante la improvisación sin sentido		La repentización es el motor, lo nuevo y explorable permite jugar más
Priman expresiones como : “me maté jugando” “pusimos huevo” “nos hicieron trampa” “dejá de hablar y ponete a jugar”		Priman expresiones como: “no importa” “dale que...” “no es por oro ni por plata”
Es impensado ver a alguien que		Vale el pido gancho

abandona el juego de manera deliberada, porque si.		
Las emociones que “entran en juego” suele ser altamente estresantes para algunos jugadores, sea por el afán de que lo que se haga deba estar bien hecho, como por el fracaso de darse cuenta que no “es capaz” de realizar lo que el juego exige		Hay una búsqueda constante de emociones agradables, aún cuando se sienta miedo, se sabe que es un “miedo de jugando”
Se trata de eliminar la paradoja		La paradoja y el efecto perverso es frecuente
El resultado de los juegos de duelo es buscado y recordado		El resultado se pierde en el juego, nadie sabe cómo va el tanteador o como terminó el partido

CONCLUSIONES Y PREGUNTAS PROVISORIAS

¿Solo la lógica interna de los juegos determina el grado de diversión y entretenimiento de los jugadores?

Los jugadores también hacen a los juegos. La actitud lúdica de los jugadores y su modo de expresarla, ¿modifica en parte el eje de la lógica interna que los juegos poseen?

Las acciones motrices que los juegos prescriben se aprenden, así también el modo de jugar es aprendible y por ende enseñable.

Los docentes tenemos la responsabilidad, no solo de poner a nuestros alumnos en universos variados en cuanto a interacciones motrices se refiere, sino que también debemos invitar a abordar esos universos de diferentes modos.

BIBLIOGRAFÍA:

Pierre Parlebas. "Léxico de Praxiología Motriz". Ed. Paidotribo, 2001

Victor Pavía. "Formas de juego y modos de jugar. Secuencias de actividades lúdicas". EDUCO. 2009

Leonardo Diaz. Teis de Maestría: "¡Corazón de melón!. Un estudio sobre la comunicación de un modo particular de jugar". Maestría en Teorías y Políticas de la Recreación. Facultad de Turismo. Universidad Nacional del Comahue. 2010