

## EL DERECHO A JUGAR: LÓGICA INTERNA Y EL SENTIDO DE LOS JUEGOS

Adolfo Ernesto Corbera. Escuela Primaria N°225. Chos Malal. Neuquén.  
[chatocor@yahoo.com](mailto:chatocor@yahoo.com) o [chatocorbera@gmail.com](mailto:chatocorbera@gmail.com)

PALABRAS CLAVE: derecho al juego. Espíritu del juego. Sentido de los juegos.  
Lógica interna

### RESUMEN

La praxiología motriz es la ciencia de la acción motriz desde donde nos ubicamos para hablar del juego y desde “este mojón” intentaremos ampliar nuestra visión de este fenómeno

Dentro de nuestras responsabilidades para garantizar el derecho al juego está **la obligación de conocer ese objeto de derecho.**

Cuando Parlebas nos habla del espíritu del juego, nos invita a pensar en la esencia del juego, la sal, lo que caracteriza a cada juego. Es lo que Pavía refiere como “sentido” (uno de los rasgos variables de la forma del juego)

¿Es posible analizar, describir, clasificar ese “espíritu”? Este trabajo intenta humildemente aportar argumentos que se acerquen un poco a dar respuestas a este interrogante.

A partir del estudio y recopilación de 125 juegos populares tradicionales, hemos ensayado distintas clasificaciones cuyas categorías respondan al sentido, a la razón de ser de ese juego. Encontramos 8 categorías que respondan a las preguntas que habitualmente nos hacemos a la hora de jugar un juego nuevo, “de qué se trata, qué tenemos que hacer, cuál es el objetivo”.

Entendemos que es una clasificación que no solo toma en cuenta “...*al sistema de obligaciones impuesto por las reglas del juego deportivo...*” (Parlebás: 2001. 302), sino que también pretende atender a la riqueza que los jugadores imprimen a cada juego que realizan, cada vez que reeditan ese mismo juego.

## INTRODUCCIÓN

“Donde hay una necesidad, hay un derecho”<sup>1</sup>, y como dice Víctor Pavía *“si pensamos que un derecho opera como garantía de satisfacción de una necesidad genuina”...” permitámonos suponer que el derecho de niños y niñas a jugar se relaciona de manera prioritaria con la necesidad de recreación<sup>2</sup>...”* agregamos... y necesidad de movimiento.

Florence Jacques<sup>3</sup> nos ilustra que junto la necesidad de movimiento, vienen a continuación desordenadamente, una riqueza de necesidades como las de descubrir, ensayar, experimentar, superarse, compararse, identificarse, conocer, comprender, comunicar, cooperar, participar, conocerse, sentir confianza, ser reconocido... que están en sintonía con las nueve necesidades de carácter axiológico expresadas por Max Neef<sup>4</sup> (subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad)

Presuponemos que quien juega vivenciando una variada oferta lúdica, en un clima que le brinde seguridad y confianza, satisface las necesidades de recreación y movimiento.

Pensar en una variada oferta lúdica es, para nosotros, pensar en el sentido de los juegos

## EL SENTIDO DEL JUEGO - ESPÍRITU DEL JUEGO

Parlebas nos habla de un término que intentaremos interpretar, el **“espíritu del juego”**, y lo señala como algo que está entre lo dictaminado por la lógica interna de los juegos...

---

1 frase acuñada al calor de las reivindicaciones sociales de nuestra patria

2 Víctor Pavía. El jugar como derecho. Reflexiones en torno a un compromiso ineludible: revisar la propia formación y práctica docente en juego. Artículo de la pág. Efdportes.com

3 Florence Jacques: 2000

4 Max Neef: 1993

*“...el contrato lúdico se presenta como la adopción de un sistema de normas que, al impedir las conductas contrarias al **“espíritu del juego”**, permite a todos experimentar un placer renovado, imposible de conseguir individualmente de manera duradera. Este pacto de asociación previene contra los abandonos o los actos ligados a intereses superficiales...”* (Parlebas: 2001:96)

...y la interpretación de esa regla en los jugadores:

*“...Aunque interpretar sus reglas como una manifestación de rudeza y búsqueda de la eficacia ofendería sin duda al amante de la bizarria. Es evidente que la lógica interna y el **“espíritu del juego”** son el centro de un conflicto aparentemente ético que remite en el fondo a conflictos entre grupos de pertenencia...”* (Parlebas: 2001:308)

Uno de los rasgos variables de la “forma”<sup>5</sup> del juego es el “sentido”, entendido como “orientación en una dirección”, “razón de ser”, “...*guión o trama alrededor de la cual se organizan las acciones con cierta “lógica interna”*”<sup>6</sup>...

Esa “razón de ser”, es el argumento que sostiene al juego. Es tal vez el motivo que invita a jugar<sup>7</sup>.

Definir y clasificar los juegos según el sentido de los mismos es acercarnos a la identidad profunda del juego, a su espíritu

*“Tener el sentido del juego es tener el juego metido en la piel; es dominar en estado práctico el futuro del juego; es tener el sentido de la historia del juego. Así como el mal jugador siempre va a destiempo, siempre demasiado pronto o demasiado tarde, el buen jugador es el que*

---

<sup>5</sup> Forma y modo: dos categorías de análisis con un fin interpretativo del juego y el jugar, propuestas por Víctor Pavía

<sup>6</sup> Pavía, 2011: 76

<sup>7</sup> Jorge Nella nos aclara: lo primero que preguntan los niños cuando los docentes quieren invitar a jugar un juego nuevo es, “de qué se trata, qué tenemos que hacer, cuál es el objetivo”.

*anticipa, el que se adelanta al juego. ¿Por qué puede adelantarse al curso del juego? Porque lleva las tendencias inmanentes del juego en el cuerpo, en estado incorporado: forma cuerpo con el juego”. (Bourdieu, 1994:146)*

## CLASIFICACIÓN SEGÚN EL SENTIDO DE LOS JUEGOS

El sentido no se justifica por la utilidad externa que el docente pueda dar. El sentido es el motivo que “invita” a los jugadores a entrar en juego y que satisface sus necesidades de recreación y movimiento.

Parlebas define a la clasificación como la “...distribución de los elementos de un conjunto en un cierto número de categorías homogéneas según los criterios escogidos<sup>8</sup>...”. Y agrega “...como una lengua, una clasificación no es una simple nomenclatura si no ya una interpretación, un soporte de análisis y de intervención<sup>9</sup>...”. Nuestra interpretación, análisis e intervención, intentan, considerar no sólo las formas del juego, sino al jugador.

Como docentes, clasificamos, planificamos, prevemos, realizamos transposiciones didácticas, sin dejar de saber que, cuando hablamos del juego y sus categorías, es con el simple fin de aproximarnos a esas “actividades connotadas (social, cultural e históricamente) como juegos”. Eugen Fink (filósofo alemán) nos confronta con nuestras aspiraciones desmedidas

*Traer el juego al concepto – ¿no es ello una contradicción en sí, un propósito imposible que precisamente espanta el tema que se quiere sentar? ¿Destruye la reflexión aquí un fenómeno que es pura inmediatez vital? Cuestionar el juego, ¿no es coger con tosca mano alas de mariposa? Puede ser. En la relación tensional de juego y pensar se expresa paradigmáticamente la oposición en general entre inmediatez vital y reflexión, entre ser en sí y concepto, entre existencia [Existenz] y*

---

8 Parlebas: 2001, Pág. 56

9 Parlebas: 2001. Pág. 57

*conciencia, entre pensar y ser. El juego es el fenómeno fundamental existencial que rehúsa al máximo el concepto de sí (Eugen Fink)*

Cuando Lucía Mantilla dice que en el juego de las casitas hay miles de casitas, entendemos que hay criterios de clasificación que sólo pueden “bordear” el juego pero nunca aprehenderlo totalmente.

Clasificar según el sentido, intenta sólo delinear esos bordes con mayor claridad. En definitiva ese borde, justamente es la **forma** del juego.

Siendo conscientes de las limitaciones teóricas que el juego “nos impone”, la clasificación será en función de esas preguntas, que el profesor Jorge Nella planteara: ¿de qué se trata?, ¿qué tenemos que hacer?, ¿cuál es el objetivo?, demostrando de esta manera el gusto por la **incertidumbre** que el juego invita

*“Se juega para saber que va a pasar para exponerse a una situación en la que no dominamos ni sus consecuencias ni sus resultados<sup>10</sup>...”*

Navarro Adelantado (2002) nos aclara que el concepto de incertidumbre comprende a todo tipo de juegos. En el juego de tipo funcional, o sensoriomotor, la incertidumbre se basa en efectos imprevistos; en el juego simbólico se trata de someterse a una “irrealidad” para comprobar el resultado de la asunción de papeles; y en el juego de reglas, el resultado es imprevisible para todos los jugadores hasta la terminación del juego.

## LOS SENTIDOS DEL JUEGO

Para elaborar esta clasificación hemos recurrido a una extensa lista de juegos populares-tradicionales que corresponden a dos vertientes de recopilación:

- Juegos extraídos del libro de Félix Coluccio y Marta Isabel Coluccio (1988) “Diccionario de Juegos Infantiles Latinoamericanos”. Ed. Corregidor

---

<sup>10</sup> Navarro adelantado: 2002. P.110

- 216 Encuestas hechas en el primer semestre del año 2012 a adultos de entre 18 y 54 años asistentes al “taller de Juegos”, auspiciado por la Escuela de Formación Carlos Fuentealba, de la Asociación de Trabajadores de la Educación del Neuquén, ATEN. Realizadas en distintas localidades de la Provincia.

**Las 8 categorías son:**

**1- Juegos de competición (de desafío-reto y duelos de resultados pactados)**

*“...situación objetiva de enfrentamiento motor en la que uno o más individuos realizan una tarea motriz sometida obligatoriamente a reglas que definen sus obligaciones, su funcionamiento, y muy especialmente los criterios de éxito y fracaso...” “...si no existen reglas y criterios de victoria no se puede hablar de competición<sup>11</sup>...”*

Esas reglas pueden ser totalmente explícitas o no, arbitradas o no. La incertidumbre está dada por lo incierto e imprevisible del resultado

**1.A Juegos de desafío- reto: el clásico “te juego a...”:** el elástico, bolitas embolsado ...

**1.B Juegos de duelo con resultado pactado:** son duelos de suma cero. Fútbol en el potrero, metegol ...

**2- Juegos de prueba o superación individual – de emulación y auto emulación:** son juegos de hazañas individuales. Se realizan para mejorar los propios resultados. La incertidumbre se basa en los efectos imprevistos ¿Seré capaz? - soy capaz!: Hacer patitos en el agua, balero, burbujas, patinar, yo-yo...

**3- Juegos de actuar-crear-representar-aparentar-simular:** “...se intenta que la acción motriz sea una “simulación” simbólica de ideas, sentimientos, objetos y situaciones “...su objeto es un “referente”; es decir un contenido externo a la práctica motriz en sí<sup>12</sup>...”. Pueden ser juegos de representación mediada o terciarizada por objetos y muñecos y también pueden ser juegos de

---

<sup>11</sup> Parlebas: 2001.Pág.79

<sup>12</sup> Parlebas: 2001. Pág. 336-337

representación directa (donde los jugadores asumen los roles)<sup>13</sup>. Cada juego de representación tiene un “sentido” que es “dado a conocer”. *“...La relación de juego y sentido no es de la misma especie que aquella de texto y significación. El sentido del juego no es algo distinto que el juego – el juego no es un medio, un instrumento, una oportunidad para expresar un sentido. Él mismo es su sentido. El jugar tiene sentido en sí mismo y por sí mismo, los jugadores se mueven en la atmósfera de sentido de su juego<sup>14</sup>...”*. La incertidumbre está en la comprobación o no en el resultado de la asunción de papeles: disfrazarse, caballito de palo, las visitas, muñecas...

**4- Juegos de prueba o superación grupal:** Juegos de hazañas compartidas a través de la comunicación motriz. También llamados juegos cooperativos. La incertidumbre está en que los resultados de las acciones son imprevisibles y sus efectos imprevistos. Nudo humano, canciones con coreografías de manos...

**5- Juegos de persecución con o sin refugio:** la ansiedad y el riesgo se mezclan y combinan de tal manera que la incertidumbre generada por estos juegos poseen un alto contenido emocional. *“...La esencia del juego es arriesgar, ponerse a prueba, desafiar los peligros que hay en el exterior de la “casa”<sup>15</sup>...”*. Poliladron, patrón de la vereda, hoyo pelota...

**6- Juegos de construcción-armado-destrucción:** *“...por su etimología proviene de la voz latina *construere* (*cum*: con y *struere*: amontonar). Su definición aparece asociada a la arquitectura (*fabricar, edificar, levantar una casa...*), a las bellas artes (*dibujar, pintar o modelar un objeto cualquiera con arreglo a las proporciones que le otorgan a la obra solidez y armonía*) y a la gramática (*ordenar palabras o unir las entre sí de acuerdo con ciertas reglas*). Parfraseando estas acepciones, podríamos decir que el juego de construcción, a lo largo de la etapa infantil, atraviesa un proceso que va desde el simple amontonamiento de objetos hasta la fabricación armoniosa y*

---

13 Sarlé: 2008.

14 Eugen Fink.

15 Calmels, Daniel

*ordenada conforme a una meta anticipada en la mente del jugador<sup>16</sup>...*” La incertidumbre viene dada por los efectos imprevistos y la comprobación de los resultados de las obras. Ladrillitos, avioncitos, con agua y barro, pulal (juegos con hilos)...

**7- Juegos de ocultamiento y búsqueda:** “...Los juegos de ocultamiento generan y recrean ansiedades que deben ser controladas para que el juego pueda llevarse a cabo con éxito...” “... El cuerpo, el movimiento, los sonidos, la visión, el espacio y el tiempo, son variables que se redimensionan en los juegos de ocultamiento<sup>17</sup> ....” Por ej.: Escondidas, cuarto oscuro...

Pero, ¿Qué pasa cuando dejamos que esta clasificación se cristalice y afirmamos que los juegos enunciados tienen ese sentido y no otro? Humildemente creemos que es un error.

Consideramos que los juegos, cada juego, puede tener, según el momento, el grupo y la experiencia de los jugadores un sentido u otro. Pueden haber sentidos que predominen y sentidos que sean inherentes en un momento del juego. Hacer la casita del árbol y jugar a la casita, saltar la soga en grupo y ver quien dura más, donde lo cooperativo se mezcla con una prueba o emulación personal, pueden estar simultáneamente presentes.

Entendemos que existe una cercanía entre esta clasificación y el concepto de conducta motriz en tanto organización significativa del comportamiento motor. Como dice Parlebas “...la conducta motriz es el comportamiento motor en cuanto portador de significado<sup>18</sup>...”.

## CIERRE Y PREGUNTAS QUE VUELVEN A ABRIR

---

16 Sarlé-Rojas: 2005. Pág. 21

17 Calmels, Daniel

18 Parlebas: 2001. Pág. 8



Según se analice desde la Praxiología o desde los rasgos variables de la forma, nos encontramos con riquezas interpretativas de algo que es apasionante de estudiar pero nada fácil de asir.

La Praxiología intenta analizar desde lo que es visible, y clasifica los juegos a partir de variables estrictamente observables: compañero, adversario y medio; de esa manera permite un fichaje exhaustivo y abarcador del universo lúdico, evitando así “...las dobles y triples pertenencias que causan tantas ambigüedades y desviaciones<sup>19</sup>...” Pero se pierde la riqueza que los jugadores imprimen a cada juego que realizan, cada vez que reeditan ese mismo juego.

La riqueza que se nota a partir del análisis del sentido, impide catalogar de manera absoluta cada uno de los juegos estudiados, sino que por el contrario es menester conocer a los jugadores para entender el sentido que le imprimen a ese acto.

¿Puede entenderse la existencia de conflictos entre jugadores, cuando la lógica interna es ambigua y no hay coincidencias de sentidos? ¿O que haya un sentido propuesto o asignado (desde afuera) y un sentido adjudicado (desde adentro) por el propio jugador?

Garantizar el derecho al juego es proponer una oferta amplia de juegos, a la vez que se debería respetar y acompañar los intereses, habilidades, y emociones propias de los jugadores al momento de estar jugando.

## BIBLIOGRAFÍA

Calmels Daniel. El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza. Apunte extraído de la página de internet de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Buenos Aires

Fink, Eugen. Fenómenos fundamentales de la existencia humana. Apunte

---

<sup>19</sup> Parlebás, 2000. Pág. 162

Florence, Jacques (2000). Tareas significativas en Educación Física escolar (2º Ed.). Barcelona. INDE Publicaciones.

Mantilla, Lucía (1991). El juego y el jugar ¿un camino unilineal y sin retorno? Estudio sobre las culturas contemporáneas, año/vol. IV, número 012. Universidad de Colima, México. Pp. 101-123

Max Neef, Manfred (1993). Desarrollo a Escala Humana. Conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones. Montevideo. Editorial Nordan-Comunidad

Navarro Adelantado, Vicente. (2002) El afán de Jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona. INDE Publicaciones

Parlebas, Pierre (2001). Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona. Editorial Paidotribo

Pavía, Víctor (coord.)(2011). Formas del juego y modos de jugar: secuencias de actividades lúdicas (2º Ed.). Santa Fé. AMSAFE (Asociación del Magisterio de Santa Fé)

Sarlé, Patricia (coord.) (2008). Enseñar en clave de juego. Enlazando Jugos y contenidos. Buenos Aires. Noveduc

Sarlé, Patricia y Rojas, Ricardo (2005). Juegos de construcción y construcción del conocimiento. Buenos Aires. Miño y Dávila