

EL PODER EN EL JUEGO

El juego en las relaciones de poder entre los concurrentes y practicantes

Nombre y apellido del autor/a e institución de pertenencia:

Juan Agustín Madueño.

UNLP, FaHCE, Secretaría de Posgrado. Maestría en Educación Corporal, Universidad Nacional de Luján, Profesorado de Educación Física “Manuel Belgrano”, Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (GCABA), Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación (ISTLyR).

E-mail de contacto: maduenorama@gmail.com

Resumen

Esta ponencia es una síntesis del capítulo 2 que problematiza sobre el juego y las relaciones de poder, en sujetos adolescentes y jóvenes que concurrieron a las prácticas en recreación en los Centros Educativos de la Zona de Acción Prioritaria (ZAP) a partir de las prácticas pedagógicas con los estudiantes del ISTLyR del GCABA.

Las instituciones y organizaciones donde concurrieron los practicantes, son del cordón sur de CABA: La Fundación Conviven (Ciudad Oculta); Centro Educativo y Recreativo (Barrio Ramón Carrillo); Escuela Stella Maris (Barrio Flores); Escuela Media N° 3 del DE 19 (Bajo Flores); Organización Piedra Libre (Bajo Flores). En cada una, se realizaron actividades recreativas y lúdicas en forma de talleres, jornadas, campamentos, fiestas y eventos.

Nos interesó saber sobre las relaciones que se nos han presentado en las prácticas entre el juego y los espacios de poder que éste tiene, que da y quita, en los modos y las formas de emprender y llevarlos a cabo, tanto en los practicantes como en los concurrentes.

En análisis recupera los registros producidos en las carpetas de planes de los practicantes del ISTLyR; los cuadernos de observación; los cuadernos de campo de prácticas en recreación; y las entrevistas realizadas a las autoridades gubernamentales, equipos docentes y concurrentes.

Hemos categorizado de la siguiente manera:

- 1º Sobre juegos y las relaciones de poder.
- 2º Sobre juegos y las implicancias de poder.
- 3º Sobre juegos y las condiciones de poder.
- 4º Sobre juegos y categorías de poder.

Por lo tanto, y teniendo en cuenta la base de las cuatro categorías mencionadas, concluimos que hay una imbricada relación entre el juego y el poder de quienes los coordinan y lo juegan. Llamamos el “micropoder del juego”, a lo surgido en cada uno de los encuentros de prácticas cuando se evidenciaba dinámicas, actividades lúdicas y juegos, dadas a partir de los practicantes con los adolescentes/jóvenes. Allí: las formas de jugar, los modos lúdicos, la negociación, el juego y los juegos. A ese producto, lo llamamos “ludopoder”.

Palabras clave:

Juego, prácticas lúdicas, poder, practicantes.

Introducción:

La documentación investigativa, forma parte de la tesis de maestría en Educación Corporal, de la UNLP, titulada “En realidades sociales de múltiples pobreza, como son el juego y las relaciones de poder que se establecen en su interior, con sujetos adolescentes y jóvenes que concurren a las prácticas en recreación durante el período 2000 al 2005”. En esta ponencia se presentan los argumentos principales del segundo capítulo donde se aborda la temática del juego y las relaciones de poder, en sujetos adolescentes y jóvenes que concurren a las prácticas en recreación en los Centros Educativos. En particular no nos interesa presentar un esquema de clasificación sobre la relación entre juego y poder a partir de un trabajo de análisis de los proyectos, planificaciones y observación a los asistentes y practicantes que se desempeñaron en cinco centros donde se desarrollan los proyectos ZAP.

Hemos categorizado de la siguiente manera “El poder en el juego”:**1º Sobre juegos y las relaciones de poder.**

1º1 - Verbales: primer acercamiento es oral. Son primeros balbuceos de comunicación entre los adolescentes/jóvenes entre sí y luego con los practicantes. Es característico en sus comienzos el engaño por parte de algunos en decir otro nombre al original. Ellos los llaman nombre de “guerra”. Es llamativo escuchar en sus diálogos como cambian en algunos casos, los nombres propios que tienen por el de “bolu”; en otros casos para admirar y enaltecer destacando elogiosamente el desempeño por el “hijo de puta”; expresiones obscenas, agresión verbal, puteada, las malas palabras. Te desvalorizo, te pruebo, te testeo, te amenazo, te robo, te arrebato.

1º2 - Corporales: Lo corporal se da entre dos o más sujetos, cuando están próximos entre sí, cercanos, la mayoría de las veces se da después de tratar con un diálogo corto y explosivo, se

procede a la acción de lo corporal. El segundo modo de intervención es la agresión física, peleas corporales, amenazas, caras desafiantes, cuestiones de género, abusos corporales, etc.

1º3 - Volitivas: En las prácticas en recreación todo sujeto está por que desea y quiere estar. Es decir, todo concurrente tiene opción de retirarse si algo no le gustara o no quisiera. Los practicantes realizan propuestas invitando a jugar, con preguntas sugerentes sobre la voluntad de estar, o no en el encuentro: Me enoja y me voy, la decisión es por estar o de irse, por comprometerse y participar o por alejarse y no intervenir en la actividad.

1º4 - Diferencias: Las diferencias de edad, de historia de vida, de grupalidad, de género, de masculinidad, de feminidad, de mixidad, de virilidad, de machismo, de fertilidad, la música, la droga, la pobreza, el hambre, la amenaza, la muerte, etc.

2º Sobre juegos y las implicancias de poder.

2º1 - En el juego las reglas claras conservan la equidad: las reglas tienen que estar claras. Cuando están poco claras, confusas, surge la trampa, los tramposos, los que sacan ventaja de cualquier manera, los que no quieren perder, etc.

2º2 - Yo juego cuando sé: Los concurrentes nos demuestran que cuando hay claridad y dominio de lo que uno va a jugar, en los límites, las reglas, los espacios, el juego en general, juegan casi solos, casi sin intervenciones de otros, de los practicantes. Los juegos que más les gustan son los juegos competitivos, los juegos donde hay ganadores.

2º3 - Los juegos nuevos: Se produce un quiebre necesario en el interior de los grupos y por parte de los practicantes de cómo y cuándo incorporar algún juego nuevo o con variantes. Resulta un desafío para el grupo y para los practicantes, el superar esos momentos. Por ejemplo en juegos cooperativos, en algunos nuevos juegos deportivos, etc.

2º4 - Los juegos que no nos gustan: Es claro que los asistentes no juegan cuando no les gusta o no entienden, y es importante cuando por parte de alguno de los concurrentes mencionan algunas frases hacia los practicantes como por ejemplo: yo me aburro, los juegos son pederros, los juegos son “resiomes”, son juegos de nenas, juego para tarados, eso es para chiquitos, los juegos donde unos pierden, etc.

3º Sobre juegos y las condiciones de poder:

3º1 - El diagnóstico inicial: a partir de dinámicas, actividades lúdicas y juegos, los practicantes tratan de detectar los gustos, las ganas, los deseos, las necesidades, los intereses, que tienen los jóvenes concurrentes a las prácticas en recreación, para establecer las nuevas planificaciones. Lo establecen a través de dinámicas, preguntas, encuestas, actividades, entrevistas, etc.

3º2 - Los límites: Resulta imprescindible en las prácticas en recreación mantener un encuadre de referencia claro y preciso, de lo que se puede y no se puede hacer en los espacios, eso tranquiliza y ayuda a la práctica recreativa. Los jóvenes suelen superar esos límites. Los practicantes deben saber “negociarlos”, encuadrarlos y cumplirlos.

3º3 - El rol del coordinador como practicante en recreación: los aciertos y los puntos positivos desde una práctica en recreación, los errores y los puntos a mejorar en las tareas y funciones de estudiantes del ISTLyR durante las actividades y los juegos, la seguridad y cuidado, la formación de hábitos de lúdicos.

3º4 - La tarea: Aquí presentamos la tarea, en decir “lo que hacen” los practicantes en recreación en sus prácticas con los adolescentes/jóvenes en cuanto a dinámicas, actividades lúdicas, actividades campamentales, juegos, deporte, y juego deportivo. Los momentos de las prácticas: bienvenida, presentación, apertura, desarrollo, central, principal; cierre-reflexión.

4º Sobre juegos y categorías de poder.

4º1 - El jugar y el juego en los adolescentes/jóvenes en prácticas lúdicas: Por ejemplo: tatetí, cartas chinchón, chancho, culo sucio, juego de Simón de colores, el stop, juegos rotativos; piedra, papel o tijera; gato y el ratón; patrón de la vereda; metegol; juegos deportivos.

4º2 - Los modos lúdicos en el juego y el jugar de los sujetos en las prácticas lúdicas: Por ejemplo: El juego de las tarjetas de subte; manchas; juego de enredados; juego de la silla; juegos cooperativos: El juego del hilo, la red y la birome; el nudo humano; cruzar el río, el círculo de soga; la cornisa. Juegos deportivos.

4º3 - La negociación en el juego el jugar y los modos lúdicos de los jóvenes y adolescentes en las prácticas lúdicas: Por ejemplo: las prácticas lúdicas que han tenido un diálogo horizontalizado y creativo por parte de los participantes, donde prevalecía la participación y reflexión durante el encuentro.

4º4 - El ludopoder en el juego, el jugar y los modos lúdicos de los jóvenes y adolescentes en las prácticas lúdicas: El ludopoder: control y poder en los juegos de competencias, premio y castigo. Por ejemplo: en prácticas donde se reflexionó sobre las diferencias entre la orden y el orden; sobre el juego, el jugar y los modos lúdicos.

Surgen a partir de aquí, nuevos interrogantes:

¿Se puede expresar el término “ludopoder”, cuando uno quiere hablar sobre la microfísica del juego? ¿Se puede hablar de “ludopoder”, sobre la “microfísica de la recreación”, y del micropoder en el juego?

De los registros de las carpetas de planes; de los cuadernos de observación; de los cuadernos de campo de prácticas en recreación; de las entrevistas a las autoridades gubernamentales, equipos docentes y concurrentes.

Conclusión sobre el micropoder del juego para la tesis: Podemos entonces decir, por todo lo expuesto en esta presentación sobre la existencia de una la “microfísica de la recreación” y del “micropoder en el juego”.

El porqué de la microfísica de la recreación, lo hemos enunciado por ser el ISTLyR una institución disciplinar normalizadora pedagógica técnica, con rituales de verdad y de modelos. La primera, la “microfísica de la recreación” se explicita de distintas maneras en las prácticas: en actividades de expresión, actividades artísticas, actividades de juego, etc. La disciplina, (Castro 2004 p. 269) es la recreación en el tiempo libre de los/as adolescentes y jóvenes que concurren a las prácticas en recreación. La disciplina (recreación) es la tecnología del poder. El poder tiene una cara negativa (excluye, reprime, rechaza, censura, abstrae, disimula, oculta) y una contracara positiva (produce realidad, objetivos y rituales de verdad) (Foucault 2002 p. 192). Estos puntos nos invitan y brindan la posibilidad de comenzar a mencionar y a desarrollar sobre la “microfísica de la recreación” y el “micropoder del juego”. (Fornet Betancourt B. H. y Gómez Muller A. 1984 99-116).

El segundo, lo denominamos el “micropoder del juego” y pone foco fundamentalmente en los juegos de las prácticas en recreación, ellos se dan en que es el juego y las actividades lúdicas y sus relaciones entre los/as sujetos entre sí, con el poder.

En cuanto al micropoder en el juego, se da por las características que se comienzan a explicitar en los modos, las actitudes, las formas, las maneras, y las categorías, con cada uno de los/as practicantes, a través de lo que enuncian, por un lado, y de las consignas en un juego, en sus prácticas en recreación con adolescentes y jóvenes.

El “ludopoder” lo detentan y se detecta en los/as coordinadores/as de actividades lúdicas, en los/as practicantes, en los/as profesores, en los/as docentes, en los/as estudiantes en formación y los/as técnicos/as en recreación y tiempo libre, a partir de sus prácticas, con los/as concurrentes a dichas actividades lúdicas. Invitamos a seguir reflexionando sobre cómo hacemos uso de los mismos.

Bibliografía sobre el poder en el juego:

Bourdieu, P.; Chamboredon, J. y Passeron, J. (2002). *El oficio del sociólogo. Presupuestos epistemológicos*. Editores Siglo XXI, Buenos Aires, Argentina.

- Castro, E. (2004). *El vocabulario de Michel Foucault. Un recorrido alfabético por sus temas, conceptos y autores*. Quilmes: Universidad de Quilmes.
- Dussel, E. (2006). *20 Tesis de Política*. México: (Monografía sin editorial).
- Fornet Betancourt, B. H. y Gómez Muller A. (1984). *Entrevista con M. Foucault*. Anexo Publicada en la Revista de Concordia N° 6.
- Foucault, M. (1992). *Microfísica del poder*. Madrid. Ediciones La Piqueta.
- (1995). *Un diálogo sobre el poder*. Buenos Aires: Alianza Materiales Editorial.
- (2002). *Hermenéutica del sujeto*. La Plata: Editorial Altamira.
- Madueño, J. (2000). *Carpeta de Observación de Prácticas en Recreación*. ISTLyR. Mimeográfico. Buenos Aires, Argentina.
- (2001). *Carpeta de Observación de Prácticas en Recreación. Fundación Conviven*. ISTLyR. Mimeográfico. Buenos Aires, Argentina.
- (2002). *Carpeta de Observación de Prácticas en Recreación*. ISTLyR. Mimeográfico. Buenos Aires, Argentina.
- (2003). *Carpeta de Observación de Prácticas en Recreación. Fundación Conviven; Stella Maris; EMEM 3.19*. ISTLyR. Mimeográfico. Buenos Aires, Argentina.
- (2004). *Carpeta de Observación de Prácticas en Recreación. Stella Maris; EMEM 3.19*. ISTLyR. Mimeográfico. Buenos Aires, Argentina.
- (2004). *Carpeta de Entrevistas a chicos de Piedra Libre*. Mimeográfico. Buenos Aires, Argentina.
- Rocha Bidegain, Á. L. (2006a). *Educación Física. La fuerza del dispositivo biopolítico en la educación del cuerpo*. La Plata: UNLP. FaHCE.
- (2006b). *Educación Física y Currículum: para una biopolítica positiva*. La Plata: UNLP. FaHCE.