



**Autores:** Griffa, Marcos Alberto, Olivieri, Alfredo Luis, Nakayama, Lilia, Far, Lila, Coppola, Gustavo Rolando, Ruiz, María de los Ángeles, Testagrossa, Silvina Andrea y Levis López, María Fernanda

Documento de conferencia

## A desalambrar... Un pensar indisciplinado y transdisciplinario sobre territorios lúdicos

Año: 2018

Griffa, M. A., Olivieri, A. L., Nakayama, L., Far, L., Coppola, G. R., Ruiz, M. de los A., Testagrossa, S. A. y Levis López, M. F. (2018). A desalambrar... Un pensar indisciplinado y transdisciplinario sobre territorios lúdicos. *Investiga+*, 1(1), 108-111. Universidad Provincial de Córdoba, Secretaría de Posgrado e Investigación. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba. <https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/238>

Se destacan algunas predominancias en las expresiones, como la asociación por parte de las adultas del juego corporal con la descarga motriz. Al mismo tiempo, distinguen el “jugar para”, aquel que es dirigido, del “jugar por jugar”. Se considera a la quietud o al escaso despliegue como condición para su desarrollo.

Por otro lado, el juego libre se reconoce escasamente como espacio de aprendizaje. Se presenta así la tensión entre lo que identificamos como derechos créditos y derechos libertades, donde el niño como sujeto de derecho con expresión, voz, elecciones, iniciativa, etcétera, queda desdibujado.

### Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (mayo-junio de 2011). ¿Qué es un dispositivo? (R. Fuentes Rionda, Trad.). *Sociológica* 23(73), 249-264.
- Calmels, D. (octubre 2016). El juego corporal. *Lúdicamente*, 5(10). Disponible en [ppct.caicyt.gov.ar/index.php/ludicamente/articulo/download/9687/pdf](http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/ludicamente/articulo/download/9687/pdf).
- De Ajuriaguerra, J. (1976). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Toray- Masson.
- Meirieu, P. (2010). *Una llamada de atención*. Barcelona: Planeta.
- Southwell, M. (2010). Módulo 1. Clase II. El niño en la historia. La construcción de la mirada entre los impulsos modernizadores, la exclusión y el cuidado. Diploma Superior Infancia, Educación y pedagogía. Flacso. Argentina.
- Winnicott, D. (1993). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

### A desalambrar...

### Un pensar indisciplinado y transdisciplinario sobre territorios lúdicos

*Leaving aside the divisions...*

*An undisciplined and transdisciplined thought about playful territories*

**Marcos Griffa**

Dr. en Ciencias Sociales  
marcos.griffa@yahoo.com.ar

**Alfredo Olivieri**

Lic. en Psicopedagogía  
alfredoluis.olivieri@gmail.com

**Lilia Nakayama**

Mgter. en Educación Corporal  
lilia@nakayama.com.ar

**Lila Far**

Lic. en Psicopedagogía  
lilafar282@yahoo.com.ar

**Gustavo Coppola**

Lic. en Educación Física  
gusjuego@yahoo.com.ar

**María Ruiz**

Sociopedagoga  
mariita.ruiz@hotmail.com

**Silvina Testagrossa**

Lic. en Educación General Básica  
silvinatagrossa@hotmail.com

**M. Fernanda Levis**

Lic. en Psicopedagogía  
mfernandalh@hotmail.com

Facultad de Educación y Salud. Facultad de Educación Física. Universidad Provincial de Córdoba

### Resumen

A fines del 2016 conformamos un equipo de investigación que se propuso pensar sobre *lo lúdico*. El grupo está compuesto por profesionales y estudiantes de diferentes carreras como Psicopedagogía, Ciencias de la Educación, Educación Física, Recreación y Antropología con formaciones, saberes y experiencias diversas, vinculados al juego y al jugar. En el marco de las primeras convocatorias de la Universidad Provincial de Córdoba, presentamos el proyecto de investigación “Lo lúdico, institucionalización y comunidad”, haciendo foco en la relación control-transgresión de lo lúdico en las prácticas de niñas, niños y jóvenes en diferentes contextos educativos. Desde la partida, nos jugamos por un pensar transdisciplinario, convocándonos ya no a correr o cruzar las fronteras de nuestras disciplinas “de base”, sino a desalambrar nuestros campos específicos y habitar nuevos territorios. Las propuestas transdisciplinarias, implican formas de abordaje y criterios epistemológicos pluralistas, resisten a la simplificación unidisciplinaria y transgreden las especialidades y los referencialismos dogmáticos de ciertos “objetos” científicos (Fernández, 2009). Lo lúdico

es un punto de partida, pero lejos está de ser un objeto claramente definido, delimitado o acotado a ciertas prácticas. Partimos del supuesto que lo lúdico no es sinónimo de juego, sino que lo trasciende.

**Palabras clave:** juego – institucionalización – comunidad – transgresión – transdisciplina

### Abstract

At the end of 2016 we conform a research team in order to think about “the play” (“lo lúdico”). The group is composed for students and graduated people from several careers LIKE Psychopedagogy, Education Sciences, Physical Education, Social Pedagogy, Recreation and Anthropology with knowledge and experiences in game and play. Within the frame of the first call of the UPC, we presented a research project “The Play, Institution and Community” focused on the relation of control-transgression in boy, girl and young people games, within educational context. From the beginning we thought transdisciplinarily, inviting us not to run or cross the limits of our original disciplines, leaving aside the divisions within our specific fields and inhabiting new territories. The transdisciplinary proposes imply ways of approach and plural and epistemological criteria that resist unidisciplinary simplification, and transgress the specialities and dogmatic references of some scientific “objects” (Fernandez, 2009). “Lo lúdico” is the starting point, but it is far from being clearly defined, delimited to a certain practices. We start from the idea that the play is not a synonymous of game, it transcend the game concept.

**Keywords:** institutionalization – community – transgression - transdiscipline

### Introducción

*Jugar es repartirse un sueño,  
romper la soledad para, entre todos,  
descubrir el sentido de la vida.*

Hamlet Lima Quintana. *Poesía necesaria. Antología I*, 2011

El caos y el vacío producen horror y a la vez atraen con fuerza irresistible (Scheines, 1998), el desorden y lo inesperado nos fascinan (Balandier, 1993), la barbarie nos seduce (Kusch, 2007). Pero ni en el vacío ni el caos se puede vivir, por eso jugamos, para fundar un nuevo orden (Scheines, 1998).

Será por ello que, atraídos-fascinados-seducidos por el juego y el jugar, a fines del 2016 conformamos un equipo de investigación que se propuso pensar sobre *lo lúdico*. El equipo se compone de profesionales y estudiantes de diferentes campos de conocimiento, como Psicopedagogía, Sociopedagogía, Ciencias de la Educación, Educación Física, Recreación, Antropología, pertenecientes a la Universidad Provincial de Córdoba (UPC) con saberes, formaciones y experiencias diversas, vinculados y/o interesados en el juego y el jugar.

En el marco de las primeras convocatorias para proyectos de investigación de la UPC, presentamos el proyecto “Lo lúdico, institucionalización y comunidad”, con el propósito de indagar sobre lo lúdico y su relación con el control-transgresión en las prácticas de niñas, niños y jóvenes en diferentes contextos educativos.

El diseño metodológico se enmarca en una investigación de tipo cualitativa, desde un enfoque socio-antropológico de carácter etnográfico. Se selecciona este tipo de enfoque ya que su objetivo es lograr una descripción profunda que posibilite develar la trama de relaciones que subyacen a la realidad social a partir de la construcción de categorías y las relaciones entre estas. El diseño corresponde a un estudio de casos múltiples, teniendo en cuenta tres criterios: accesibilidad, heterogeneidad y pertinencia disciplinar. En principio se definieron posibles espacios de indagación, que luego fueron extendidos a otros nuevos.

- a. Espacios socio-educativos, en programas del Ministerio de Educación.
- b. Espacios escolares, en escuelas primarias y secundarias, e incluso contextos de encierro.
- c. Espacios de intervención socio-comunitaria, en organizaciones comunitarias.

Las estrategias de construcción de datos son fundamentalmente la observación participante, entrevistas en profundidad y análisis de documentos.

### Acerca de lo lúdico

Tal como afirma Rivero (2012) “si bien se puede encontrar numerosa bibliografía sobre el juego, hay que agudizar la búsqueda para encontrar referencia sobre lo lúdico” (p. 59). Avanzando en esta línea, desde nuestro equipo de investigación partimos de las siguientes premisas:

- Lo lúdico no es sinónimo de juego.
- El juego es un modo posible, aunque no el único, de manifestación de lo lúdico.
- Lo lúdico trasciende el juego y, más precisamente, lo antecede.

En este sentido, cuando hablamos de lo lúdico nos referimos a una dimensión que es posible identificar en las prácticas de juego así como también en otras múltiples situaciones y prácticas sociales. Huizinga (2000) sostiene que “en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis” (págs. 19-20). ¿Cómo captar entonces, aquello que resulta inasible? Esa es la búsqueda que inicia este trabajo.

### Límites, despliegues y transgresiones

Desde una perspectiva filosófica Díaz Velasco (2013), recuperando los aportes de Eugene Fink, sostiene que somos jugadores puestos en juego,

esto es ser agente y ser vivido por la vida a un tiempo. Esto es ser creado (o engendrado por la naturaleza) y ser creador, artista, inventor. Esto es afirmarse en el azar como lanzador de dados. En una palabra, el hombre-agente-jugador se sabe a sí mismo en el juego y se juega a sí mismo en el sentido más profundo de implicarse en el (y en su) vivir. (2013, pág. 19)

Sostenemos entonces que lo lúdico trasciende no solo el juego sino también el mero jugar. Si este se juega y devela en la superficie, lo lúdico pareciera formar parte del “gran juego”<sup>1</sup>; es decir, desarrollándose “en el juego” se sumerge en sus profundidades y se des-pliega en sus límites, bordes, intersticios y en sus múltiples posibilidades.

En este sentido, lo lúdico es un pliegue que actúa disputando el orden, potencia y acontecimiento que puede surgir del caos. Y en este espacio abierto, lo lúdico confronta con lo permitido y lo prohibido, se enfrenta a los límites, a la sujeción y al disciplinamiento del orden social. Lo lúdico transgrede porque la transgresión es la condición en la que se orienta el devenir, implica enfrentar un límite que al mismo tiempo permite ser cruzado para ampliar y potenciar a cada sujeto y al colectivo (Carpintero, 2012).

### Abrir el juego desde un pensar transdisciplinario

Asumimos la tarea y el ejercicio de investigar en torno a lo lúdico, no solo con la intención de ampliar y revisar estos conocimientos al interior de cada disciplina, sino también con el objetivo de pensar lo lúdico desde la transdisciplinariedad. Es asumir al conocimiento desde su dinamismo, desde la multiplicidad y del constante compromiso que implica trabajar según esta perspectiva. Es así que nos proponemos realizar aproximaciones a este campo de conocimiento, que nos permitan acceder a algunas respuestas teóricas, como así también realizarnos nuevos interrogantes orientadores de nuestro quehacer.

Tomando aportes de Balasch y otros (2005) para pensar la práctica de investigación, podemos decir que “investigar es actuar políticamente a la vez que actuar supone generar conocimiento” (pág. 134). Se entiende que al asumir un proceso de investigación es necesario preguntarnos desde qué lugar producimos conocimiento, con quienes lo producimos y con qué intención, o más bien, qué consecuencias genera.

Es por ello que desde la partida, nos jugamos por un pensar transdisciplinario, convocándonos ya no a correr o cruzar las fronteras de nuestras disciplinas “de base”, sino a desalambrar<sup>2</sup> nuestros campos específicos de saber y habitar nuevos territorios donde el devenir de lo incierto, lo creativo, lo inquietante, el caos, lo múltiple, el hacer sentipensante, el riesgo, la experiencia, el deseo, la política, la libertad... en fin, lo lúdico, tenga lugar.

Las propuestas transdisciplinarias, nos propone Fernández (2009), implican formas de abordaje y criterios epistemológicos pluralistas, resisten a la simplificación unidisciplinaria, transgreden las especialidades y los referencialismos dogmáticos de ciertos “objetos” científicos. Ello implica

no sólo el intercambio entre diferentes áreas de saber, sino la crítica interna de variadas regiones de una disciplina que, al transversalizarse con otros saberes, pone en interrogación muchas de sus certezas. La interpelación de las certezas que la territorialización unidisciplinaria posibilita, es uno de los puntos centrales de diferenciación entre los criterios multi o interdisciplinarios y los abordajes transdisciplinarios. (Fernández, 2009, pág. 29)

El juego, el jugar y lo lúdico traspasan los límites, desdibujan las fronteras, reflejándose en las diversas disciplinas que lo investigan, lo practican, lo proponen. Nos permite e invita a indagar no solo en determinadas prácticas intersticiales (Scribano, Magallanes & Boito, 2012) sino también a pensar en “clave intersticial”, en una lógica del “entre” (Flores Arancibia, 2010). Por ello nos propusimos abordar lo lúdico desde un pensar indisciplinado y transdisciplinario, desalambrar los campos unidisciplinares y construir nuevos territorios.

### Investigar en territorios lúdicos

Nuestro equipo se organiza en dos líneas de trabajo: por un lado, la dirección de trabajos finales de grado de la Licenciatura en Psicopedagogía (FES) y Licenciatura en Educación Física (FEF); por el otro, el desarrollo de indagaciones en contextos educativos institucionales y sociocomunitarios.

A partir de este esquema de trabajo, el año pasado nos presentamos a la convocatoria 2018 a Grupos de Reciente Formación con Tutores, del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Provincia de Córdoba (MinCyT), proyecto que fue aprobado bajo resolución N°109/2017. Ello nos permitió organizar en junio de este año una jornada de formación e intercambio con la Dra. Mariana Chaves (UNLP), tutora del proyecto presentado a MinCyT, quien compartió algunas reflexiones en relación a las dificultades y desafíos que enfrentan los/as tesisistas y el trabajo de campo desde un enfoque etnográfico. En esta jornada promovimos también la presentación e intercambio de avances de los trabajos de tesis.

<sup>1</sup> En *Juquetes y jugadores*, Graciela Scheinnes recupera este concepto de la filosofía, lo que nos resulta al menos sugerente para pensar allí algunas conexiones con lo lúdico.

<sup>2</sup> Este término lo tomamos de la profesora Andrea Arnoletto, quien nos acompaña en el seguimiento y codirección de algunos trabajos finales de grado que se desarrollan en el marco de nuestro proyecto de investigación

En cuanto a la dirección de trabajos finales de grado, las temáticas abordadas abrieron el campo de juego: lo lúdico en el recreo escolar, en las clases de Educación Física, en niños/as hospitalizados, en las prácticas de jóvenes en contexto de encierro, en espacios deportivos, como dispositivo psicopedagógico, en relación al género. Incluso, uno de los grupos de tesis decidió ir más allá e indagar sobre lo lúdico en adultos mayores. Desde la conformación de nuestro equipo a la fecha, asumimos la dirección de 27 trabajos finales de grado y, con ellos, la invitación a recorrer nuevos territorios.

### **Estar en juego... final abierto**

Lo lúdico aparece en la tensión, como quien tira de un tiento. Es el acto de "tirar de...", en las dimensiones público-privado-contextual. Busca ser visible, deslegitimar algo del orden de lo establecido. Se construye en la génesis de las disposiciones que resultan de la superposición, acople, pliegue, paralelismos, de esas dimensiones. Construye fuerza, articulando las dimensiones y demandas *en el juego de las tensiones*, produciendo determinados efectos en el espacio social e intentando reconfigurarse en la ampliación de los límites de las situaciones tanto estructuradas como susceptibles de estructurarse. Lo lúdico, se despliega en los límites, bordes e intersticios, en los múltiples pliegues y despliegues, de las relaciones-situaciones, tensando-tirando donde el juego tiene (y abre) lugar.

Investigar sobre lo lúdico desde una perspectiva transdisciplinaria, es habitar nuevos territorios, es indagar en una epistemología otra, porque en definitiva, sospechamos que en lo lúdico algo más. Acaso un enigma, acaso una pista para *jugar-nos* en nuevos territorios, acaso el de nuestras propias prácticas y existencias. A desalambrar, a desalambrar...

### **Referencias bibliográficas**

- Balandier, G. (1993). *El desorden. La teoría del caos y las ciencias sociales. Elogio de la fecundidad del movimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Balasz, M. et al. (2005). Investigación crítica: desafíos y posibilidades. *Athenea Digital*, 8, 129-144. Disponible en <http://antalya.uab.es/athenea/num8/fic.pdf>.
- Carpintero, E. (2012). La transgresión cuestiona lo natural del orden de la cultura. *Revista Topía* Abril/2012. Recuperado de <https://www.topia.com.ar/articulos/transgresi%C3%B3n-cuestiona-lo-natural-del-orden-cultura>
- Díaz Velasco, A. (2013). La importancia de lo que está en juego. *Lúdica pedagógica*, 2(18). Recuperado de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/2169>.
- Fernández, A. (2009). Las diferencias desigualadas: multiplicidades, invenciones políticas y transdisciplina. *Revista Nómadas*, 30. Universidad Central de Colombia. Abril 2009. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/1051/105112060003/>.
- Flores Arancibia, I. (2010). Pensar el entre, contribuciones para una crítica de la razón intersticial, XLVII Congreso de Filosofía Joven. Congresos Científicos de la Universidad de Murcia. Recuperado de [congresos.um.es/filosofiajoven/filosofiajoven2010/paper/view/7931/7631](http://congresos.um.es/filosofiajoven/filosofiajoven2010/paper/view/7931/7631).
- Lima Quintana, H. (2011). *Poesía necesaria. Antología I*. Buenos Aires: Patria Grande.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Kusch, R. (2007). *Obras completas*. Rosario: Editorial Fundación Ross.
- Rivero, I. (2012). *El juego desde la perspectiva de los jugadores: Una investigación para la didáctica del jugar en educación física* [en línea]. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.901/te.901.pdf>
- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba.
- Scribano, A., Magallanes, G. & Boito, M. (Comp.). (2012). *La fiesta y la vida: estudio desde una sociología de las prácticas intersticiales*. Buenos Aires: Ciccus.