

EL JUEGO COMO OBJETO DE INVESTIGACION

Por: Rosa Mercedes Reyes-Navia
Rebeca Bernal Zapata
Universidad Pedagógica Nacional
Centro de Investigaciones-CIUP*



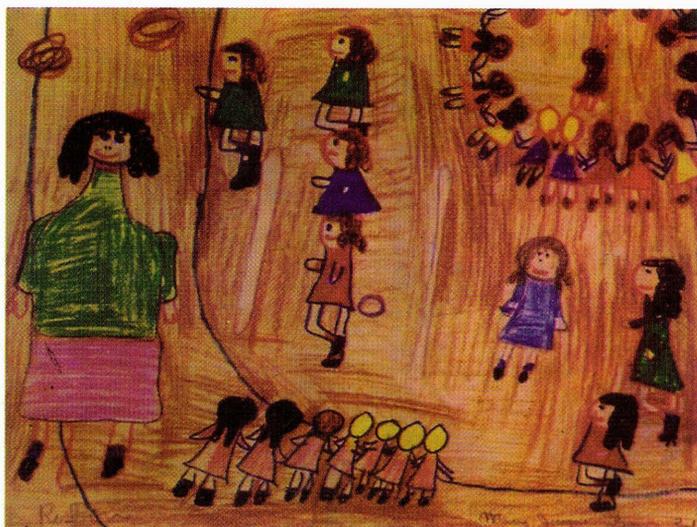
ALGUNOS INDICADORES DE LA SITUACION EN EL AMBITO INTERNACIONAL Y NACIONAL.

Producción internacional

Desde finales del siglo pasado y a lo largo de éste se observa un incremento progresivo de la aparición de publicaciones sobre el tema del juego elaboradas dentro de las disciplinas psicológicas, antropológicas, sociológicas y etológicas, suscitadas por el interés de prácticas sociales como la sicoterapéutica, la pedagógica y la recreativa¹.

Entre finales del siglo pasado y mediados de éste pueden citarse trabajos que ofrecen compilaciones como las de L. Becq de Fouquières (1869), *Les jeux des anciens*, Paris; E. Rolland (1883), *Rimes et jeux de l'enfance*, Paris; W. Richter (1887), *Spiele der Griechen und Römer* (Los juegos de los griegos y de los romanos); E. Fournier (1889), *Histoire des jouets et des jeux d'enfants*, París; en 1899 K. Groos publica su importante libro *Die Spiele des Menschen*, (El juego de los hombres) al que siguen los estudios de K. Bühler (1918), *Die geistige Entwicklung des Kindes* (El desarrollo espiritual del niño) y de J. Buytendijk (1932), *Wesen und Sinn des Spiels* (El juego y su significado). Análisis de orden socio-histórico como los de L. Frobenius (1933) *Kulturgeschichte Afrikas* (Historia de la civilización africana); J. Huizinga (1938), *Homo ludens*; y, en el terreno clínico, la difundida obra de V. Axline (1947), *Play therapy*.

Quienes han rastreado la producción, abarcan-do la segunda mitad del siglo XX, reúnen un copioso número de trabajos como lo muestran R. Van der Kooij y otro (1986) en las 7 publicaciones que citan y en las que figuran alrededor de 2.000 títulos, de las que vale señalar estas: *Children's play. A research bibliography*, Motor Performance Laboratory, Children's research Center, University of Illinois, 1967; D. von Hase y P. Möller (1976), *Thema Spielplatz. Eine kommentierte bibliographie*, Munich, Juventa Verlag; *Centre de Documentation pour le Jeu et le Jouet*, l'Université Paris-Nord, UER des Lettres et Sciences Humanines, París.



"Niños en el campo de juego" Tomado del libro "El Niño y su Arte". P. 111

Producción colombiana

El proyecto «Juego, Cultura y Crecimiento», estableció, con el apoyo financiero del ICFES, el primer cuadro sobre el estado en que se encuentra el estudio del juego en el país². Este se adelantó a partir de una laboriosa recolección de trabajos que conforman un listado de 245 títulos. Se seleccionó una

— ¹ El proyecto "Juego, Cultura y Crecimiento" que apoya la Universidad Pedagógica Nacional -CIUP- y que cofinanció COLCIENCIAS en su primera etapa produjo entre los años 1987 y 1991 un material sobre algunos de esos tópicos cuya relación es la siguiente:

REYES-NAVIA, R.M., 1990, *Una mirada al juego educativo*, Bogotá, Universidad Pedagógica -CIUP-, COLCIENCIAS, Serie Avances y Resultados de Investigación, Editorial Antropos.

BERNAL Z., R., 1994, *Juego, Ocio y Recreación*, Universidad Pedagógica -CIUP-, COLCIENCIAS, Bogotá, Editorial El Búho.

REYES-NAVIA, R.M., 1994, *Juego y juguetes psicoterapéuticos*, Universidad Pedagógica -CIUP-, COLCIENCIAS, Bogotá, editorial El Búho.

REYES-NAVIA, R.M., 1993, *El juego, Procesos de desarrollo y socialización -contribución de la psicología-* Universidad Pedagógica -CIUP- COLCIENCIAS, Bogotá, Imprenta Nacional de Colombia.

— ² Reyes-Navia, R.M. y Bernal Zapata, R., *Estado de la Investigación sobre el Juego en Colombia*, Universidad Pedagógica, Informe Final presentado al ICFES, junio 1992.

muestra representada por el 80% del material recolectado que abarca producción escrita, juegos-juguetes planos o tridimensionales y audiovisuales. La muestra se sometió a la ficha REDUC³ de la que se hizo una adaptación que se utilizó con manuales, cartillas y material plano o tridimensional. Una vez clasificada⁴ y resumida se procedió a analizarla. Se destacan los siguientes resultados.

En el Grupo 1 (87 trabajos identificados) se encontró que la investigación, los análisis críticos y un tratamiento riguroso del tema se dan en un mínimo de trabajos. Predominan los manuales, las cartillas y el material de apoyo, plano o tridimensional. Se encuentran también ensayos cortos que se limitan a ensalzar el juego, calificándolo como actividad predominante de la infancia y "panacea" de la educación infantil. En el Grupo 2 (33 trabajos identificados), en estricto rigor no se identificó ningún trabajo de investigación. Los autores presentan recopilaciones que en la mayoría de los casos se realizaron sin criterios previamente definidos y no utilizaron procedimientos confiables. Por lo tanto su representatividad es dudosa como muestra folklórica. El Grupo 4 (12 trabajos identificados) ofrece, entre toda la muestra, un mejor nivel de elaboración, una visión más crítica e información básica aceptable. El reducido número de investigaciones identificadas, solamente 5, muestra claramente que la investigación sobre el juego en Colombia presenta un estado apenas embrionario. El Grupo 3 (11 trabajos) y el Grupo 5 (5 trabajos aportan muy poco. El primero se limita a presentar listados de juegos y el segundo comprende pequeños "ensayos" que no sobrepasan el nivel de juicios basados en el sentido común. En el Grupo 6 (81 trabajos identificados) predominan los trabajos con un bajo nivel metodológico, sus resultados son poco confiables y el material bibliográfico en que se apoyan es pobre.

En general puede afirmarse que al comparar la muestra colombiana con las tendencias actuales de la investigación sobre el juego en el ámbito mundial se constata su limitado alcance, el aislamiento en que se mueven sus autores, la pobreza de los recursos bibliográficos disponibles y, en fin, el nivel pre-investigativo y pre-científico con que se trata el tema del juego en el país. Subyace el supuesto de que el juego es una "obviedad" que no exige, a quien escribe sobre él información especializada, procedimientos bien definidos, ni conclusiones sustentadas. De otra parte se estableció que de los 5 trabajos de investigación sólo 3 se insertan en un proyecto de investigación que continuará explorando el tema del juego (el de la Universidad Pedagógica).

Otras formas de impulsar el estudio del juego

La creación de asociaciones, museos y centros, la aparición de revistas especializadas y la nueva dinámica de la industria del juguete, son otros indicadores de la vitalidad con que trabajan hoy el tema grupos de diversas naciones.

En 1959 se funda el International Council for Children's Play (ICCP) que congrega ciudadanos de casi todos los países de la Europa Occidental, de varios países de la actual CEI, de Canadá y los Estados Unidos. Estos últimos, en fecha más reciente, crearon The Association for the Study of Play (TASP), la cual, en asocio con el ICCP realizó en París (mayo/92) el 18º Congreso sobre el tema "El juego prepara el porvenir"⁵. TASP publica desde 1988 la revista *Play and Culture* interesada en estimular el estudio del juego y en difundir las investigaciones que se realizan. En 1971 apareció, respaldada por L'Association Française pour l'Education par le Jeu, la revista *L'Education par le jeu et l'environnement* cuyo interés es difundir información especializada sobre la infancia, el juego y la educación. También en Francia la Universidad de "París Nord" abrió un programa de Estudios Superiores Especializados (D.E.S.S.) en Ciencias del Juego.

Una de las autoras, en reciente visita a París y Bruselas, pudo constatar el creciente interés de grupos en países europeos por organizar espacios que alberguen la escurridiza memoria del juego y los juguetes. La exposición del Centro del Juego y del Folclor en la ciudad de Malinas (Bélgica) preparada durante el primer semestre de este año presentó una muestra en la que participaron 24 museos europeos. También Bruselas cuenta con el Museo del Juguete y en París la sede del Museo de Artes Decorativas ofrece exposiciones permanentes del juguete. Por su parte, el Museo Nacional de la Educación de la ciudad de Ruán organiza interesantes muestras del juego y del juguete. Debe

— ³Instrumento para la elaboración de resúmenes analíticos, validado por la Red Latinoamericana de Información y Documentación en Educación-REDUC.

— ⁴Trabajos que proponen utilizar el juego en programas para la educación y el desarrollo infantil y/o comunitario (G-1); Repertorios y descripciones de juegos tradicionales con acento en aspectos folklóricos y/o históricos (G-2); Colecciones de juegos que se proponen para la recreación y el solaz (G-3); Estudios que abordan aspectos del juego desde una perspectiva psicológica (los más) o sociológica (los menos) (G-4); Reflexiones acerca de aspectos jurídicos de los juegos de azar (G-5); y Tesis (trabajos de fin de estudio tendientes a la obtención de un título académico) (G-6).

— ⁵El proyecto "Juego, Cultura y Crecimiento" con la colaboración de COLCIENCIAS participó con ponencia en los Congresos de 1990 y 1992.

resaltarse que en los 4 museos visitados se organizan múltiples actividades recreativas, se divulgan materiales sobre el juego y se realizan conferencias.

Finalmente, la dinámica tomada por la producción de juguetes en los países desarrollados ha llevado a una interesante articulación entre fabricantes, investigadores, pedagogos, profesionales de la salud, etc. que afecta la producción del juguete como elemento comercial y lo que resulta más sorprendente, la elaboración de conocimientos en torno a éste⁶.

Frente a tal panorama cabe pues preguntar si iniciativas como las que acompañaron en Colombia la creación del Museo de los Niños en 1986, del Museo de la Ciencia y el Juego de la Universidad Nacional, la experiencia de Fundación Rafael Pombo, la aparición de pequeñas empresas y la comercialización del juguete cuya vitalidad quedó probada en la última Feria Internacional de Bogotá con la participación de 30 fábricas colombianas de juguetes, y el apoyo que la Universidad Pedagógica, COLCIENCIAS e ICFES han dado al proyecto «**Juego Cultura y Crecimiento**», no son claros indicios, de que es hora de pensar en un núcleo articulador que impulse esos sectores hacia un trabajo concertado en torno al jugar, el juego y los juguetes y sirva como punto de enlace entre el país y las comunidades que en el mundo de hoy contribuyen a afianzar las denominadas **ciencias del juego**.

Con el fin de apoyar un trabajo en esa dirección la Universidad Pedagógica ha iniciado la organiza-

Subyace el supuesto de que el juego es una "obviedad" que no exige, a quien escribe sobre él, información especializada, procedimientos bien definidos, ni conclusiones sustentadas

ción de la **Unidad del juego y el juguete** en la Facultad de Educación que contará, en su primera fase, con un Banco de Datos y una ludoteca. Se montará después un taller para la elaboración de materiales de juego con elementos reciclables y, en último término, se creará un museo del juego-juguete. Esta Unidad busca tanto impulsar la investigación sobre el juego en el país, como promover programas de extensión que atiendan las necesidades del sector educativo a nivel formal e informal, apoyar programas preventivos en el sector de salud y de la recreación.

El museo del juego abrirá la dimensión histórico-etnográfica a los trabajos que promueva y realice la

Unidad. Reconstruir esa memoria será tarea prioritaria del museo, a través de investigaciones que superen el nivel de las recopilaciones de juegos, definan, apliquen y ponderen metodologías apropiadas a este tipo de estudios y, lo que es más importante, integren el mayor conocimiento de nuestras tradiciones lúdicas a nuevos programas, sean éstos de índole educativa, recreativa o psicoterapéutica.



Tomado del Libro "El Niño y su Arte"

Abrir una ventana sobre el pasado hará más aguda nuestra visión del presente y nos permitirá construir mejor el futuro.

- ⁶ En Francia, por citar un caso, el sector industrial publica la Revista del Juguete, que aparece 6 veces por año y difunde información muy variada sobre diversos aspectos del mundo lúdico.
- * Las autoras son Rosa Mercedes Reyes-Navia Docente-investigadora Universidad Pedagógica Nacional: Facultad de Educación, Centro de Investigaciones -CIUP- Coordinadora Proyecto "Juego, Cultura y Crecimiento" y Rebeca Bernal Zapata Docente-investigadora Universidad Pedagógica Nacional: Facultad de Educación, Centro de Investigaciones -CIUP-.