

Reseña del libro “Una teoría del juego en la educación: Tras su dimensión estética, ética y política” de Villa, María Eugenia; Nella, Jorge; Taladriz, Cecilia; Aldao, Jorge.

Díaz, María Julieta
Profesora en Educación Física (ISFD N°84)
Licenciada en Educación Física (Universidad Nacional de La Plata).
Correo: majudiaz78@gmail.com

*Cita: Díaz, María Julieta. Reseña del libro “Una teoría del juego en la educación: Tras su dimensión estética, ética y política” de Villa, María Eugenia; Nella, Jorge; Taladriz, Cecilia; Aldao, Jorge. Lúdicamente, Vol. 11, N°22, Año 2022. Mayo-Septiembre 2022, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).
Este texto fue recibido el 01 de abril de 2022 y aceptado para su publicación el 01 de julio de 2022.*

“Una teoría del juego en la educación: Tras su dimensión estética, ética y política” fue escrito por un grupo de docentes investigadores que estudian y analizan, desde hace más de diez años, escritos vinculados a la enseñanza del juego en el ámbito educativo. Está dirigida a un público especializado en la trasmisión del saber del juego, no sólo en espacios formales, sino también en no formales. Comienza con el prólogo escrito Víctor Pavía y se despliega el trabajo en equipo compuesto por M. E. Villa, J. Nella, C. Taladriz y J. Aldao, quienes analizan el juego a partir de tres elementos: el saber de la ficción, el problema y el acuerdo, organizando de esta manera, las tres dimensiones presentadas en el título. Durante el recorrido se definen conceptos tales como, educación, cultura, sujeto, cuerpo, juego, ficción, acuerdo, problema, estética, ética y política.

Este libro se organiza en siete capítulos, ordenados primeramente por una reseña histórica de cómo han sido constituidos los usos y sentidos del juego. Comenzando sus ideas a partir del Romanticismo, se despliega un recorrido histórico que data del siglo IV a.C, tomando como protagonistas a Platón, Descartes, San Agustín, Fröbel. Y, luego, se escuchan otras voces, como Foucault, Lacan, Elias y Dunning, Elschenbroich, Bruner, Baraldi, Mantilla, Doin, Enriz, Duek, Gambarotta y Galak, entre otros. A partir de allí, se analizarán los diferentes posicionamientos teóricos en relación al juego y a su vinculación con la educación, tratando de desinstalar ciertos usos y sentidos que lo han conformado como tal. Es decir, se abordan las formas en las que el juego se fue introduciendo en el ámbito educativo, pasando por corrientes naturalistas, luego por corrientes psicológicas y, como consecuencia, por corrientes pedagógicas.

Se plantea que el juego es una práctica para ser pensada, investigada y enseñada en el campo educativo. Esta idea se observa en el capítulo 2, donde se propone a “la investigación como una práctica teórica que empieza en las prácticas de juego desde y en la educación, para volver hacia las mismas prácticas” (pág. 30), y a partir de allí, se anuncia que una teoría del juego supone pensarlo como un “saber hacer” en tanto objeto



de reflexión y, desde este saber hacer, se produce un puente con los capítulos 3, 4 y 5 analizando cuáles son los saberes o rasgos que no pueden faltar en el juego como práctica. El libro propone que la primera condición lógica del juego y sus saberes es el distanciamiento, puesto que permite desencadenar una situación y constituir un juego. Luego, definen tres saberes, que si alguno de ellos no surge en el juego, el mismo se detiene: “El saber de la ficción, por lo cual aquello que se va a desplegar en el juego será una ficción compartida; el saber que plantea el problema, donde nos enfrentamos a la situación de superar obstáculos cada vez más arduos e innecesarios; el saber del acuerdo, con el que se busca la construcción y el sostenimiento del ‘nosotros’, cuya consecuencia no es más que la de seguir jugando”. (pág. 79)

Se destaca en el trabajo la presentación de muchas voces para dar cuenta de una serie de interpretaciones a lo largo de tantos años de investigación y estudio sobre el juego. La obra pone sobre la mesa el debate sobre el juego desde una perspectiva educativa, donde se tensionan diferentes representaciones que la sociedad ha construido. A partir de allí, se analiza la práctica de juego en la cultura y su posible enseñanza. Para ello, plantean algunas respuestas a preguntas tales como, ¿Qué es el juego?, ¿Qué se entiende por juego en la educación?, y ¿Qué papel cumple en la educación?

Cabe destacar las imágenes seleccionadas para la apertura de cada uno de los capítulos. Si bien, como suele decirse habitualmente “una imagen vale más que mil palabras”, se necesitan esas mil palabras para dar cuenta de la imagen. Efectivamente los capítulos despliegan una serie de palabras que habilitarán al lector a dotar de sentido las ilustraciones presentadas.

En síntesis, es un libro muy interesante que permite a enseñantes del juego en la educación pensar la clase como asunto, que permite ubicar en un lugar central al juego como saber “en su relación con la palabra y el discurso” (pág. 65). En este punto, se observa un valioso desarrollo en relación a la vinculación entre el juego y el saber. Es una obra totalmente atractiva, novedosa y recomendable para aquel que disfrute del estudio preciso del juego y su posterior enseñanza.