

PAIDÓS VOCES DE LA EDUCACIÓN



EL JUEGO CORPORAL

Daniel Calmels

PAIDÓS

Índice de contenido

Portadilla

Prólogo. Genealogía de *El juego corporal*, de Daniel Calmels, por Mara Lesbegueris

Introducción

Presentación

Capítulo I. Jugar. Características sustanciales del jugar

1. Imaginación, ficción, ensoñación
2. Comparación
3. Distanciamiento
4. Posición activa de lo vivido pasivamente
5. Incorporación de los objetos
6. Construcción del cuerpo
7. Interacción con el otro
8. Legado cultural. Interacción del adulto y el niño
9. Placer
10. Integrar un grupo
11. Creatividad
12. Tiempo
13. Expresividad

Capítulo II. Jugar con los niños

el niño puesto en situación lúdica

Juego corporal

Jugar frente al adulto

Jugar con el adulto

Juego y ficción

Jugar compartido

El acto de jugar

El interés por el juego corporal

Construcción del jugar

Juego espontáneo

Juego y libertad, frente a la mirada del otro

Capítulo III. El juego corporal como relato de presentación ficcional

Presentación y representación

Acciones lúdicas

Clasificaciones

Capítulo IV. El juego corporal en la escuela

Gimnasia en los primeros años

Salir al recreo

Capítulo V. Canales posibles para el tránsito de la agresividad

Agresividad-agresión

Jugar la agresividad

Capítulo VI. Reflexiones acerca del juego corporal y la actitud en la práctica psicomotriz

Formación profesional

Encuadre

El juego corporal en la práctica psicomotriz

Plasticidad actitudinal y disponibilidad

Actitud lúdica

Actitud observante

Epílogo. Acerca del juego y el jugar

Bibliografía

El juego corporal

EL JUEGO CORPORAL

Daniel Calmels

Calmels, Daniel

El juego corporal / Daniel Calmels. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Paidós, 2018.

Libro digital, EPUB

Archivo Digital: descarga

ISBN 978-950-12-9716-4

1. Acceso a la Educación. I. Título.

CDD 370.1

Directora de colección: Rosa Rottemberg

Diseño de cubierta: Departamento de Arte de Grupo Editorial Planeta S.A.I.C.

Todos los derechos reservados

© 2018, Daniel Héctor Calmels

© 2018, de todas las ediciones:

Editorial Paidós SAICF

Publicado bajo su sello PAIDÓS®

Independencia 1682/1686,

Buenos Aires – Argentina

E-mail: difusion@areapaidos.com.ar

www.paidosargentina.com.ar

Primera edición en formato digital: mayo de 2018

Digitalización: Proyecto451

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluidos la reprografía y el tratamiento informático.

Inscripción ley 11.723 en trámite

ISBN edición digital (ePub): 978-950-12-9716-4

La tercera parte de la vida de un ser humano, de una parte de la cual no podemos hacer caso omiso, es una zona intermedia de experiencia a la cual contribuyen la realidad interior y la vida exterior.

DONALD WOODS WINNICOTT (1972)

La infancia es ciertamente más grande que la realidad.
GASTON BACHELARD (1965)

PRÓLOGO

Genealogía de *El juego corporal*, de Daniel Calmels

Llevamos décadas leyendo sus libros, su prolífera obra nos viene acompañando e iluminando nuestra práctica desde su infinito respeto por las infancias. Más de veinte libros editados y doce inéditos acompañan su trayectoria profesional. Su insistencia ahonda en la afirmación de la especificidad de lo psicomotor abierto al diálogo interdisciplinario profundo con la filosofía, el psicoanálisis, la psicopedagogía, la educación, la pintura, el ensayo, la poesía. De su mano leímos referentes indiscutibles como Wallon y Ajuriaguerra. Difundió los aportes de Sara Paín vinculados a la conceptualización del cuerpo. Nos presentó en *Cuerpo y saber* una lectura particular del mito de Edipo en un diálogo lúdico con Alicia Fernández. Nos acercó la lectura de Merleau Ponty, Deleuze, Derrida, Barthes. Nos entusiasmó con la filosofía de Bachelard y la poesía de Fijman, Pessoa, Artaud. Jugó sus palabras junto a Winnicott.

En sus textos, la "cita" es un verdadero lugar de encuentro y aprendizaje.

Con Graciela Scheines intercambió lecturas y escritos. A su pedido, hizo ella una lectura del *juego corporal* que dio lugar a un texto llamado "Leticia frente al espejo". Allí trabajó los conceptos a partir del cuento de Julio Cortázar denominado "Final del juego" y destacó los puntos más sobresalientes del texto como *aciertos*. Scheines jugó con Calmels como si ambos estuvieran en un tablero en el que los conceptos eran los dados que se lanzaban para avanzar dentro de un mismo equipo. Presentó a Leticia como la rei-

na de los juegos corporales, a pesar de poseer un cuerpo orgánico disminuido, minusválido. Sin duda, si no hubiese ocurrido su inesperado fallecimiento, hubiese sido ella la más autorizada para prologar este libro.

Contextualizar la procedencia de este texto nos permite valorar su enorme aporte conceptual, según el cual se solicita al lenguaje una particular estética que le permite potenciar la dimensión del conocimiento y de la rigurosa clínica. La estética calmelsiana bien podría denominarse como la "poética lúdica de la sutileza", en que cada detalle se expande en preguntas, y el sentido, en posibilidad poética. El suyo es un modo de pensar-vivir lúdico que asocia conceptos en los momentos menos esperados, que atrapa lo que parece lejano o imposible de unir, cuya percepción aérea, sutil, capta lo que los ojos racionales a menudo no pueden percibir.

La temática del juego está presente, de una u otra forma, a lo largo de toda la obra de Daniel, no escapa a ninguno de sus libros e investigaciones. Los que lo conocen saben de su íntimo sentido lúdico despojado de solemnidad.

En la década de los 80, cuando se desempeñaba como coordinador del departamento de formación corporal en la Asociación Argentina de Psicomotricidad, fue quien introdujo en los dispositivos de formación profesional la posibilidad de jugar como una forma privilegiada para revisar la historia lúdica de quienes se estaban formando a fin de acceder al posicionamiento profesional.

Delimita la expresión "juego corporal" alrededor de la década de los 90, con el afán de designar un lugar específico para nuestro quehacer profesional, diferenciándolo de otras clasificaciones tradicionales como juego motor, de ejercicio, dramático, etc.

Sobre un proyecto teórico de insistencia, esta temática se fue enlazando junto a otras conceptualizaciones y estudios vinculados a la relación corporal temprana entre el adulto y el niño. Encontramos así la originalidad de los jue-

gos de crianza: los juegos de *sostén, ocultamiento y persecución* como juegos generadores, matriz lúdico-corporal de la cual devendrán luego otras posibilidades lúdicas; su función en la construcción de los cuerpos, la tramitación de los miedos básicos que allí se presentan, el necesario acuerdo tónico emocional con el cual nos advierte que no es lo mismo acordar que consentir; la diferencia entre juego y falso juego, entre jugar y actuar.

Otro desarrollo teórico puso el acento en la posibilidad de pensar los juegos vinculados a los relatos. Narraciones con contactos, juegos corporales versificados, relatos de presentación-representación ficcional. Cuentos tradicionales y juegos en donde se despliegan programas narrativos, que atenúan temores y sostienen su tensión en base al distanciamiento de los cuerpos, allí donde el *Cuerpo cuenta*.

Del mismo modo, nos acercó herramientas conceptuales imprescindibles para leer la clínica con niños y niñas. En *Analizadores del jugar* (aún inédito) estudió detenidamente la *unidad lúdica*, los *rituales introductorios al jugar*, las *acciones evitativas para entrar en juego*, la *dinámica lúdica* (momentos de interrupción, intervalos, encadenamientos); las *diferencias conceptuales entre materia, objeto, juguete; transgresión y violación; tema y contenido; acción, acto y acontecimiento*; la delimitación del espacio; la lectura del *campo*; los *márgenes*; y los *límites en el juego*. Destacó las características de las *intervenciones lúdico-corporales* (contextuales, hipotéticas, aproximativas, direccionales, de sentido) y la necesaria formación para desarrollar una *plasticidad actitudinal* que permita jugar con los niños y las niñas. Y siempre posicionado en la ética del cuidado y de la ternura.

La génesis de la creación vinculada al juego tiene también su espacio de reflexión en *Juegos en el papel*, donde reivindica la interacción lúdica y gráfica analizando el lenguaje figurativo y lo que se inscribe corporalmente en el acto lúdico-gráfico.

En *La discapacidad del héroe*, la otredad se puso en escena para ser escuchada desde sus personajes y actos (sabiendo que en la ficción tienen albergue los marginales y todos aquellos que están fuera del poder).

En *La gesta grupal* (libro aún inédito) cuenta con el juego como un integrador privilegiado de lo grupal. Los “juegos de pantalla”, las *Fugas* y des-corporizaciones que se producen aceleradamente en nuestro actual contexto, subordinando el cuerpo a la acción tecnológica, tampoco han quedado por fuera de sus análisis.

En la presente obra no encontrarán recetas metodológicas ni lugares comunes para los juegos. Abarca problemáticas empíricas resueltas mediante el análisis, preguntas y temas en las que se evidencia que la creación se encuentra en el corazón mismo del libro. *Jugar con los niñ@s* es la máxima propuesta, que apela a una verdadera *política de la implicación*.

Daniel Calmels se presenta como escritor e investigador de las temáticas del cuerpo, se podría agregar “y del juego”. Un poeta autorizado a jugar sus palabras y sus acciones, que sabe que solo interrogando la lengua se puede mitigar el dolor, que solo habilitando el juego se pueden pensar las *infancias del cuerpo*.

MARA LESBEGUERIS

INTRODUCCIÓN

El jugar tiene una presencia que dinamiza la vida cotidiana, principalmente cuando los niños están cerca del adulto. Los primeros juegos, el nacimiento del juego, ubican al adulto y al niño en un mismo acto. Este acto que tiene a veces el carácter de acontecimiento, es un *juego corporal*. En esta acción coinciden la *función corporizante* y la *función lúdica*.

En la vida cotidiana, diversas acciones matizadas por contenidos lúdicos se organizan alrededor de los cuidados básicos que implica la crianza (sostén, aseo, sueño, alimentación, traslados, etc.). Estas acciones lúdicas o prelúdicas las he denominado *juegos de crianza* (2010); están conformadas básicamente por los juegos de *sostén*, *ocultamiento* y *persecución* (más un derivado de ellos, la *confrontación*). En ellos los temores y los impulsos agresivos son dramatizados, ordenados, desplegados, como contenidos dinamizadores de la trama vincular. Dice Donald W. Winnicott (1972): “Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no solo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer”.

Asimismo, estos juegos se complementan y entrecruzan con diversas acciones de contenido lúdico que denomino *juego corporal versificado* (“La linda manito”, “Tortitas de manteca”) y *narración con contactos* (“El dedito goloso”) (Calmels, 2014). Juegos que dan predominio al uso de las manos acompañados por acciones, versificaciones y narraciones. Dado que el jugar es una producción cultural, resulta imposible inventariar los diversos juegos que se desarrollan en la crianza. Cada una de las acciones lúdicas que he estudiado se toma como ejemplo. En diversas culturas reci-

ben diferentes nombres y modalidades de juego, aunque en todas se mantiene su espíritu. El análisis de los más significativos en Argentina y en países de Latinoamérica indica que concuerdan con los desarrollados en diversos países de Europa, lo cual no es extraño, considerando el legado cultural de la inmigración europea.

Los juegos de crianza dan nacimiento a lo que denomino *juego corporal*. Definirlos como juegos corporales es jerarquizar la presencia insustituible de la corporeidad en toda su complejidad, presencia evidente a través de las *manifestaciones corporales*, como son la actitud postural, los contactos, la gestualidad expresiva, la mirada, las praxias, la escucha, el rostro, los sabores, la voz, etc.

Freiberg Kohan y Gómez Bianchi (2017) hacen una ajustada síntesis de mis ideas que cito a continuación:

En los primeros vínculos lúdicos con sus adultos significativos se construye la matriz lúdica corporal como una primera modalidad de relación que será la base para las siguientes relaciones (con pares, con otros adultos). Esta matriz constituye y está constituida dialécticamente por la herencia lúdico-cultural que es donada y transformada en el acto de jugar.

Transmitidos de padres a hij@s, los juegos de crianza forman parte de un legado familiar que comúnmente no es sometido a interrogantes. (1) La memoria colectiva mantiene de generación en generación la presencia de estos juegos, iniciados tanto en los brazos del adulto que sostiene como en cercanía corporal con él. Memoria que se evoca en la gestualidad espontánea, en el contacto, en las acciones.

Los *juegos de crianza* articulan lo individual con lo social. Forman parte de una *matriz lúdica colectiva*.

Según Didier Anzieu (1978), "para el niño, el mito o el cuento, especies de fantasías diurnas colectivas, sirven de modelo para elaborar su vida fantasmática consciente, es decir, sus fantasías despiertos".

Además, se pueden agregar al mito y al cuento el juego de los niños, y entre ellos, los juegos corporales que se desarrollan durante la crianza.

Nombrarlos como juegos corporales remite a la presencia del cuerpo y de sus manifestaciones. Implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar. A algunos de ellos se los llama juegos de ejercicios, juegos motores o juegos funcionales: en estas denominaciones no se jerarquizan las manifestaciones específicas del cuerpo involucradas en la trama vincular.

Tampoco es de gran beneficio utilizar la categoría de "juegos dramáticos", porque en los juegos corporales clásicos, como son los de ocultamiento (escondidas, gallito ciego) y de persecución (manchas, quemado) se desarrolla un drama, aunque no los nombramos como juegos dramáticos.

Para el niño, (2) primero está el juego, dramática de la acción que el adulto introduce sabiendo de los mitos y de los cuentos. Para jugar, es necesario otro que nos introduzca en el juego, aun antes de tener conciencia de que se está jugando. Ese otro no solo debe ser activo, sino fundamentalmente una persona interactiva.

La tarea en psicomotricidad es poner a trabajar el cuerpo en sus diversos aspectos. Puede estar presente la corporeidad en las marcas que lo gráfico deja sobre el papel, en la palpitante quietud del *descanso* o en la aventura sensible de la *relajación*; aunque, de manera particular, se destaca el cuerpo en acción a través del juego corporal, en el cual se intensifica el despliegue de las manifestaciones corporales, por cuyo intermedio, según Wallon (1979), "se establece la unión con el otro".