



RECREACIÓN & TIEMPO LIBRE

Juego vs Ludus

Clase 9

@profesorgustavozunino



INTERROGANTES

JUEGO

¿Qué es el Juego?

¿Cuáles son los elementos que lo constituyen?

¿Qué características tienen?

¿Es lo mismo jugadores que sujetos que juegan?

Si el juego es espontáneo ¿Qué representa replicar una actividad placentera?

RELACIÓN

¿Qué relación existe entre el juego y la Recreación?

RECREACIÓN

¿Qué es la Recreación?

¿Qué representa la Recreación en la actualidad?

MARGARET MEAD

Nos comparte una interesante relación entre ambos conceptos.

Expresa que

La recreación condensa una actitud de placer condicional que relaciona el trabajo y el juego. Definición que revela la transferencia de elementos propios del **ámbito laboral** al ámbito del **tiempo libre**, a partir del fenómeno [revolución industrial].

A esta transferencia también se la denomina **racionalidad** y es precisamente lo que impulsará la aparición de la Recreación tal como la conocemos hoy en día.

Buscar los medios óptimos para el logro de un fin, está muy bien. En la industria del ocio actual en donde está implicada la recreación, esta búsqueda no sucede, y eso no es tan saludable.

El mercado nos facilita bajo la forma de recreación, actividades lúdicas eficientes y previsibles, que en la mayoría de los casos no responden a necesidades genuinas de la persona, si las que están de moda.

MARGARET MEAD

Nos comparte una interesante relación entre ambos conceptos.

El juego

Ese espacio de libertad, **se transforma** socialmente con encuadres parecidos al ámbito laboral. Las nuevas destrezas, conocimientos y habilidades que exige el mundo laboral de estos tiempos, condiciona el contenido del tiempo libre, es decir, **racionalización**.

Por otro lado Maillard (1998), afirma que el juego adquirió **relevancia** en la sociedad industrializada, cuando se descubrió su utilidad [una máquina trabaja mejor después de un descanso].

El juego se convirtió en ocio, aparece nuevamente la relación ámbito laboral y tiempo libre.

En la dimensión del trabajo, el juego es un medio **compensador**.

En la dimensión social, el juego es **recreación**.

EL JUEGO

Actividad esencial que permite al niño explorar y comprender su entorno, desarrollar su imaginación y **creatividad**, y establecer relaciones seguras y significativas.

Ideas claves:

- **Espacio de Juego**

Postuló la existencia de un "espacio potencial" entre el niño y su cuidador, donde el juego puede ocurrir o no.

- **Objetos Transicionales**

Estos son objetos físicos, como peluches o mantas, que el niño utiliza para establecer un vínculo de transición entre la realidad interna y la realidad externa. Proporcionan seguridad y consuelo cuando el niño está separado de su cuidador principal.

- **Juego como Terapia**

A través del juego, los niños pueden expresar sus deseos, fantasías y emociones de manera segura y creativa.

- **Desarrollo de Habilidades**

Permite a los niños desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales, adquirir autonomía y aprender a enfrentar desafíos.

FREUD

Médico neurólogo, padre del psicoanálisis 1856 | 1939

EL JUEGO

El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo **psicológico**, especialmente en la infancia. Freud consideraba el juego como una forma de expresión de los deseos y necesidades reprimidas de manera simbólica.

A través del juego, los niños pueden explorar y manipular su entorno de una manera segura y controlada, lo que les permite experimentar con diferentes situaciones y emociones.

ROGER CAILLOIS

Clasificación de los juegos. Extremos de tensión

PAIDIA

Universo cerrado, reglas que se aceptan voluntariamente. Se mantienen en un proceso de negociación constante, al desaparecer estas, desaparece el juego. Pero aceptando se habilita el mundo ficticio, existente solo para los participantes, ejemplo: grupos de jugadores que acuerdan que la soga será una víbora o la escoba un caballo. Las acciones tienen significado en ese mundo imaginario.

Bullicio, turbulencia, libre improvisación, espontaneidad, alegría y caos.

LUDUS

Son actividades organizadas y culturalmente aceptadas. Se configuran a partir de elementos, roles y destrezas que ya tienen un significado social y que no provienen del acuerdo momentáneo, sino que vienen impregnadas de ideología y condicionantes históricos sociales. No hablamos de universo cerrado, si de universo recreativo compartido y aceptado por la sociedad [sujetos de juego], con la certeza que al aceptar, accederán al placer buscado.

Organizar, replicar, perfeccionar y orden.

Universo Juego

EL JUEGO

Solo se puede transmitir y comprender la complejidad de la experiencia lúdica jugando...

¿Por qué es bueno jugar?

- Imita la vida.
- Por necesidad.
- Tenemos preguntas del entorno que nos rodea.
- Facilita la socialización, no olvidemos que somos sujetos sociales que nos conformamos vinculándonos en espacios grupales.

EL JUEGO

Solo se puede transmitir y comprender la complejidad de la experiencia lúdica jugando...

¿Por qué no jugamos tanto?

El problema es que **no identificamos** los momentos del día que lo hacemos o podríamos hacerlo. Jugamos y no nos damos cuenta:

- Cruzar por la senda peatonal apoyando los pies en las franjas blancas solamente.
- Mirarnos al espejo e imitar alguien, cantando, gesticulando, etc.
- Mirar a un desconocido en un colectivo y desviar la mirada cuando este nos mira.

¿POR QUE JUGAMOS?

Jugamos porque tenemos preguntas.

Ver enlace

- [Dra. Noelia Enriz](#)

EL JUEGO

Solo se puede transmitir y comprender la complejidad de la experiencia lúdica jugando...

¿Qué es eso de sujetos de juego?

Si alguien propone jugar, profesor / coordinador de grupos, es probable que no exista inicialmente el **deseo**.

El coordinador eligió cuando jugar, a qué jugar, con quien jugar, hasta cuándo jugar, las **elecciones** pasan solo por él.

El juego, desde esta perspectiva, es una **herramienta** de control y material didáctico, existen sujetos de juego.

En las actividades lúdicas existen sujetos de juego.

Son técnicas / herramientas didácticas cuya finalidad es el orden y el control de los participantes.

El juego es caos y libertad, por eso a veces se lo restringe.

EL JUEGO

Solo se puede transmitir y comprender la complejidad de la experiencia lúdica jugando...

ELEMENTOS

1

Reglas

2

Jugadores

3

Tiempo

4

Espacio

5

Disponibilidad lúdica, el chavo del ocho cuando lo invitan a jugar.

EL JUEGO

Solo se puede transmitir y comprender la complejidad de la experiencia lúdica jugando

CARACTERÍSTICAS

1

Actividades diferentes y variadas, todas las áreas del desarrollo.

2

Implica movimiento, en su amplio espectro, transformación.

3

Autotélico

4

Placentero

5

La **libertad** de jugar o no siempre es nuestra, pero una vez que decidimos jugar, aceptamos las reglas, como en la vida misma.



HASTA

LA PRÓXIMA

@profesorgustavozunino