

JUEGO E INFANCIA. LECTURAS DESDE UNA PERSPECTIVA HISTÓRICO- EPISTEMOLÓGICA.

Mario Gustavo Martínez (UNLP)

mariogmartinez2011@gmail.com

Analía Emmerich (UNLP)

analiamemmer@yahoo.com.ar

Resumen

Este trabajo consiste en una exposición teórica de lecturas iniciales sobre juego e infancia, en tanto conceptos construidos socioculturalmente a través del tiempo. Ello supone considerarlos desde una perspectiva histórico-epistemológica. Se espera que esta breve exposición logre contribuir, por concebir la temática desde un enfoque interdisciplinario, a las indagaciones que realizan en el marco de los contenidos académicos de la asignatura Psicología Evolutiva I de la carrera de Educación Física (Fahce – UNLP). El objetivo es promover una reflexión epistémica sobre los conceptos *juego e infancia* destacando la complejidad inherente para su abordaje. En términos metodológicos, la temática fue abordada desde la tesis central sobre infancia de Philippe Aries, siguiendo una perspectiva histórico-epistemológica de carácter interdisciplinario en que pueden articularse diversas disciplinas dentro del campo de las ciencias humanas. En este sentido, la mirada y análisis que realicemos sobre el juego y los niños, no es ingenua, tampoco inocua. La categoría de juego, al igual que la categoría de infancia, se deberían pensar como categorías fragmentadas, según la perspectiva de niños y niñas sobre los procesos históricos sociales que los involucran, así como en la propia experiencia infantil.

Palabras clave: juego, infancia, historia, epistemología, interdisciplina.

Presentación

El presente trabajo consiste en una exposición teórica de lecturas iniciales sobre juego e infancia en tanto conceptos construidos socioculturalmente a través del tiempo; ello supone considerarlos necesariamente desde una perspectiva histórico-epistemológica. Dicha ponencia se enmarca en un proceso de indagación ya iniciado, con presentaciones previas en Congresos de la UNLP, sobre los aportes de Philippe Ariès en torno a la infancia. Tales consideraciones se hallan fundamentadas en los contenidos académicos de la asignatura Psicología Evolutiva I (Prof. y Lic. en Educación Física, FaHCE-UNLP). Como fue mencionado, la temática sobre juego e infancia es abordada aquí desde la tesis central sobre infancia de Philippe Aries, siguiendo una perspectiva histórico-epistemológica de carácter interdisciplinario en que pueden articularse diversas disciplinas dentro del amplio campo de las ciencias humanas, a saber: Psicología del Desarrollo, Psicoanálisis, Educación Física, Epistemología de las Ciencias Sociales. A continuación se exponen los apartados correspondientes a los fines de promover una reflexión epistémica sobre los conceptos planteados, destacando la complejidad inherente para su abordaje interdisciplinar.

La infancia como construcción sociocultural

El abordaje conceptual de la infancia, entendida como representación social construida a través del tiempo, supone la necesidad de asumir un pensamiento complejo, “un pensamiento donde estará siempre presente la dificultad” (Morin, 1994, p.421) para indagar en la problemática según una perspectiva histórico-epistemológica de índole interdisciplinar. En este recorrido teórico pueden articularse entonces diversas Ciencias Sociales que abordan la complejidad inherente a los estudios sobre la infancia, y entre sus aspectos relevantes y constitutivos: el juego.

Considerando la categoría de infancia, podemos incluir los análisis que se realizan actualmente desde el campo de historia de las infancias. Hay que tener en cuenta que la “infancia” ya no puede ser vista como un descriptor aproblemático, sino que debe verse como una expresión cultural particular, histórica, políticamente contingente y sujeta a cambios (Cosse, Llobet, Villalta, Zapiola, 2011).

Los aportes historiográficos de Philippe Ariès (1987), principalmente centrados en el Arte y sus múltiples expresiones (pictóricas, escultóricas, literarias, etc.), evidencian cómo el concepto de infancia se fue construyendo en el transcurso del tiempo, en Occidente, mediante discursos sociales e instauración de prácticas culturales. De este modo, mientras que en la Edad Media la niñez no disponía de un lugar en tanto representación social (por ejemplo: en producciones artísticas el niño era concebido apenas como un adulto en miniatura), luego en los comienzos de la modernidad (incluso un tiempo antes) la infancia devino presente como categoría específica; esto fue ocurriendo en forma paulatina muy notoriamente en la pintura, entre otras manifestaciones artístico-culturales. De hecho, fue como un retorno a la consideración de la infancia de la Antigua Grecia, pero con características propias de la era moderna incipiente, a saber: origen de un sentimiento afectivo hacia la niñez en torno a la organización familiar nuclear que se afianzaba en su intimidad e identidad como parte circunscripta de una sociedad sectorizada ahora en clases sociales; delimitación de la población según edades por requerimiento de programas pedagógicos (previo a ello, tanto jóvenes como adultos -no definidos como tales- convivían juntos en los ámbitos de enseñanza en tiempos de la Edad Media, y en la vida cotidiana en general, siendo que lo que importaba en realidad era la disciplina impartida); junto con ello surgió una preocupación por las problemáticas de la infancia que nos llega hasta nuestros días, en que disciplinas como la Pedagogía, la Psicología del Desarrollo, el Psicoanálisis, la Pediatría, la Educación Física, etc. fueron asumiendo un papel de gran relevancia en su atención y tratamiento del tema.

Breve referencia al juego desde una perspectiva histórico-social

Philippe Ariès parte de la centralidad, en términos de Historia del Arte, de la iconografía religiosa en tiempos de la Edad Media, en que ya podía constatarse la existencia de imágenes artísticas de niños jugando a los juegos considerados propios de la infancia (con objetos manipulables a su alcance). Posteriormente, y citando las palabras del autor, “Durante los siglos XV y XVI, de esta iconografía religiosa de la infancia se desprenderá finalmente una iconografía laica.” (Ariès, 1987, p.4). El niño se convierte de esta manera en uno de los personajes más frecuentes en temáticas como: el niño en la

familia, el niño y sus compañeros de juegos, que son frecuentemente adultos, niños entre la multitud, entre otras.

Continuando con la historia de la pintura, la escultura, la literatura, etc., P. Ariès sostiene que ya en el siglo XVII, especialmente en la primera mitad, la escena de costumbres reservaba a la infancia un lugar central; de este modo, eran apreciadas innumerables escenas de infancia de índole convencional como la lección de lectura, la lección de música, niños y niñas leyendo, dibujando y jugando. Luego, esta variedad de temas iban a verse posteriormente en el arte del grabado.

Por otra parte, pero relacionado con ello, en la Edad Media, a principios de la Modernidad y durante mucho más tiempo, en las clases populares, los niños vivían entre los adultos en la vida diaria desde que se los consideraba capaces de desenvolverse sin ayuda de sus madres o nodrizas, aproximadamente a partir de los siete años de edad. Desde ese momento, los niños entraban de repente en la gran comunidad de los hombres y compartían simultáneamente con sus amigos, jóvenes o ancianos, los trabajos y los juegos cotidianos, los momentos de diversión. Sin embargo, esto iría cambiando con el tiempo a medida que se adentraba aún más en la era moderna con sus transformaciones. Continuando con lo expuesto hasta el momento sobre la infancia, Philippe Ariès sostiene que “La familia moderna no sólo sacó de la vida común a los niños, sino igualmente suprimió gran parte de la dedicación y de las preocupaciones de los adultos” (1987, p.22). Dicha familia correspondía, por aquel entonces, a una necesidad de intimidad y de identidad, siendo que sus miembros se reunían por sus sentimientos, sus costumbres y el tipo de vida que llevaban, oponiéndose de esa manera a las promiscuidades impuestas por la antigua sociabilidad. Así se comprende, según la perspectiva del autor, que en esta influencia moral de la familia se haya originado un fenómeno burgués, a saber: la alta nobleza y el pueblo en los dos extremos de la jerarquía social. Esto evidenciaba la existencia de una relación entre el sentimiento de familia y el sentimiento de clase; de hecho, dice Ariès, ambos sentimientos se cruzaban. Al respecto, el autor añade que durante siglos los mismos juegos han sido comunes a las diferentes condiciones sociales; sin embargo, afirma que desde el inicio de la era moderna se produjo una selección entre ellos, y así, unos juegos fueron reservados a la gente considerada acomodada y otros abandonados, a su vez, a los niños y al pueblo. Es

decir, tanto los juegos como las escuelas, que al principio eran también comunes a toda la sociedad, entran en adelante en un sistema de clases.

En este apartado puede verse cómo el juego en la infancia, desde el aporte de Philippe Ariès a las Ciencias Sociales, consigue ser estudiado en tanto categoría histórico-social que ha sufrido transformaciones en el tiempo, en relación con su significación cultural.

Consideraciones finales

Este trabajo teórico procura iniciar un recorrido sobre el juego y la infancia como conceptos construidos socialmente en el contexto del devenir histórico y cultural. Parece relevante el enfoque epistemológico que incluye la noción de interdisciplinariedad en el campo de las Ciencias Sociales, con la finalidad de abordar dicha problemática y construir conocimiento entre las disciplinas que se ocupan de la infancia y sus vicisitudes. En este sentido, la mirada y análisis que realicemos sobre el juego y los niños, no es ingenua, tampoco inocua. Por el contrario, como plantean varias autoras, esa mirada da forma a la experiencia infantil así como a sus propias respuestas y a su involucramiento con el mundo adulto. (Carli et al., 2017)

Esto hace que las experiencias infantiles, y el juego en particular, sea común a todos a los niños a la vez que es particular y diversa, a partir de las vidas cotidianas. La categoría de juego, al igual que la categoría de infancia, se deberían pensar como categorías fragmentadas, según la perspectiva de niños y niñas sobre los procesos sociales que los involucran, así como en la propia experiencia infantil.

Finalmente, y a modo de propuesta, este escrito podría officiar de fundamento histórico para ahondar más exhaustivamente sobre el juego y la niñez en la actualidad; incluso podría propiciar líneas de indagación con respecto a la impronta de los videojuegos, sus posibilidades de creación en el marco de las pautas y reglas que los constituyen, los usos y apropiaciones por parte de sus usuarios (niños, niñas, adolescentes, etc.) en el contexto más amplio de la cultura digital en continuo avance como característica de la sociedad contemporánea (del conocimiento, de la información), entre otras cuestiones que requieren para su estudio de un pensamiento complejo, crítico y reflexivo por parte de los investigadores sociales.

Referencias bibliográficas

Ariès, P. (1987). *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Recuperado de http://iin.oea.org/Cursos_a_distancia/El_nino_y_la_vida_familiar.pdf.

Carli, S. (2017). La infancia en perspectiva histórica: política, pedagogía y desigualdades sociales. Los desafíos de la investigación en América Latina. En Mantilla, L.; Stolkiner, A.; Minnicelli, M. (Comp.). *Biopolítica e infancia: niños, niñas e instituciones en el contexto latinoamericano*. Jalisco: Universidad de Guadalajara.

Cosse, I; Llobet; Villalta; Zapiola. (2011). *Infancias: políticas y saberes en Argentina y Brasil. Siglos XIX y XX*. Buenos Aires: Teseo.

Morin, E. (1994). *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*. Buenos Aires: Paidós.