


Presentación do Dossier: Estudios culturales y sociales sobre el juego y la educación del cuerpo

Martín Caldeiroⁱ 

Universidad de la República-ISEF, Montevideo, Uruguay

Gilson Santos Rodriguesⁱⁱ 

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, Brasil

Rodrigo Píriz. ISEF, Udelar, Uruguay 

Instituto Superior de Educación Física, Montevideo, Uruguay

Rogério de Melo Grillo^{iv} 

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil

1

Introducción

Los textos aquí presentados forman parte de un conjunto de discusiones en las que ha sido central el contacto con diferentes académicos y grupos de la región – Argentina, Brasil y Uruguay –, con quienes tuvimos la posibilidad de intercambiar sobre temáticas referentes a la relación del juego, lo lúdico y la educación del cuerpo para seguir arrojando evidencias que hagan inteligibles la formas en como se han configurado las representaciones modernas del cuerpo.

Las experiencias culturales, sociales e históricas concernientes a lo corporal que toman forma en torno a la educación del cuerpo, la infancia, el espacio público, la cultura de masas, el juego y lo lúdico, entrañan transformaciones en la manera de percibir y comprender el tiempo – tal como plantea Agamben (2014) en el texto Infancia e historia -, implicando correlativamente una nueva forma de producción de la subjetividad. Por lo tanto, la experiencia moderna produjo prácticas, retóricas e instituciones productoras de sentido al respecto de la relación entre lo lúdico y el juego, con la educación del cuerpo. A estas experiencias podemos interrogarlas sobre las implicancias sobre la producción de subjetividad en la sociedad contemporánea, particularmente, sobre las instancias educativas.

Si los cuerpos físicamente aptos y políticamente dóciles, aparecían como una de las principales preocupaciones en términos de educación del cuerpo para las sociedades



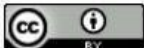
disciplinares, en las sociedades de control (Deleuze, 1990) o las formas biopolíticas de ejercicio del poder (Foucault, 2012), las prácticas de educación del cuerpo van a tomar otro camino. Así, en términos de una genealogía de las tecnologías de poder dirigidas a la educación del cuerpo, es central la cuestión de la libertad como elemento constitutivo del pasaje a los dispositivos de seguridad, convirtiéndose en uno de los grandes problemas teóricos y políticos de la sociedad contemporánea, representando una bisagra en el pensamiento económico. En este sentido, ya no es solo un cuerpo que produce, sino, un cuerpo que consume y que es consumido.

Desde los análisis pertenecientes a la Historia, la Sociología, la Antropología y la Filosofía convergen posiciones teóricas que abren vías de análisis respecto a las formas que toma la educación del cuerpo en los siglos XX y XXI, condensadas bajo nociones como recreación, recreativo, juego, lúdico, infancia y tiempo libre. Estos elementos discursivos, constituyen las palabras claves de las reflexiones que pretendemos desarrollar, dando lugar a preguntas propias de la Historia Cultural. Preguntas que se mezclan con la preocupación por la recepción de algunos términos y conceptos que, producen prácticas y objetos en materia educativa. En este sentido, es que nos centramos particularmente en los discursos sobre el juego y lo lúdico – pero ya no en términos explícitos como herramienta, y sí como experiencia formativa –. De este modo, nos centramos en las prácticas y representaciones vinculadas al juego y lo lúdico, relacionadas a diversas instancias sociales que dilatan los límites de la educación.

Ante esto, las líneas temáticas que ayudaron a orientar las discusiones en este dossier fueron:

- Historia y teoría del juego y la recreación:

La presente temática tiene como objetivo analizar las diferentes vertientes históricas y teóricas concernientes al juego, lo lúdico y la recreación, con el fin de corroborar sustancialmente a la comprensión de estos temas ante la comunidad científica. Considerando esencial revisar los trabajos clásicos en esta área, tales como estudios e investigaciones sobre las temáticas en cuestión, para subsidiar, construir y consolidar futuras investigaciones y prácticas pedagógicas;





- Juego, juguetes y educación:

El foco en esta línea está en el análisis del juego y el juguete en tanto elementos culturales que tienen implicancia con la educación. En tal sentido, se torna pertinente el análisis histórico – como los que se hacen desde la historia y memoria de la educación –, así como también, estudios de corte sociológico, antropológico o filosófico. Por lo tanto, los trabajos se enmarcan en los siguientes subtemas: el juego y el juguete en el contexto del aprendizaje y el desarrollo; el juego y el juguete en el ámbito pedagógico; el juego como contenido, instrumento pedagógico y/o medios de desarrollo cognitivo y motor en el contexto escolar;

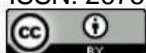
- El juego y la recreación en las políticas públicas y las políticas de extensión:

Los debates tratan sobre temas en el área de juego y la recreación en el contexto de políticas públicas y políticas de extensión universitaria. Las políticas públicas y de extensión universitarias están presentes en varias áreas de la sociedad, pero fundamentalmente corresponden a las directivas y principios rectores de acción del poder público. En este sentido, el foco de este tema es centrarse en estudios e investigaciones que traduzcan la importancia de analizar críticamente estas políticas, entendiendo sus reglas y procedimientos con respecto a las relaciones entre las autoridades públicas y la sociedad. Por lo tanto, valorando y promoviendo la interacción entre el gobierno y la comunidad a través de proyectos destinados a la socialización y el desarrollo humano a través del juego y la recreación;

- Cuerpo, lúdica y naturaleza:

Tiene como centro la investigación, los estudios y las discusiones dentro del ámbito de la "educación del cuerpo" en el entorno doméstico – escuela, plazas, clubes, etc.) y/o en el medio natural (ríos, mares, playas, bosques, etc.–, como temática interdisciplinar que atraviesa diferentes áreas de conocimiento, a saber: Historia, Sociología, Antropología, Filosofía y Pedagogía y, en su interrelación con las temáticas del juego, lo lúdico, la recreación, infancia y tiempo libre.

- Juego, tecnología y política





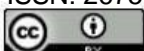
El objetivo de esta temática es fomentar debates al respecto de investigaciones y estudios en los que la atención está centrada en la cultura lúdica. Específicamente en el juego, los juegos, juguetes y otros comportamientos lúdicos. Se pretende analizar las relaciones de poder-saber al respecto de juegos, tecnologías y políticas, que utilizan el juego y lo lúdico en un sentido de estandarización, control y práctica disciplinaria, promoviendo la regulación de prácticas dirigidas a la "sujeción". Además, los debates sobre juego y tecnología (TDIC y videojuegos), juegos electrónicos, gamificación y, además, las relaciones entre juegos y juguetes industrializados, como un medio sociopolítico para controlar la cultura lúdica por parte de los medios y la sociedad de consumo, teniendo en vista la racionalidad de mercado.

Es en relación a estas temáticas y las diferentes problematizaciones a su respecto que, bajo la coordinación de los profesores Martín Caldeiro (Udelar, Uruguay), Gilson Santos Rodrigues (unicamp, Brasil) y Rodrigo Píriz (Udelar, Uruguay), presentamos este número temático titulado Estudios culturales y Sociales Sobre el Juego y la Educación del Cuerpo. Conjunto de textos que representan la materialización de discusiones e intercambios internacionales, para seguir pensando la dimensión lúdica de la educación del cuerpo.

Apresentação do Dossiê: Estudos Culturais e Sociais sobre o Jogo e a Educação do Corpo.

Introdução

Os textos aqui apresentados fazem parte de um conjunto de discussões que têm sido incitadas pelo contato com diferentes acadêmicos e grupos sul-americanos – Argentina, Brasil e Uruguai –, com os quais tivemos a oportunidade de intercambiar sobre as temáticas relacionadas ao jogo, ao lúdico e educação do corpo, para seguir construindo evidências que tornem inteligíveis as formas como têm se configurado as representações modernas do corpo.

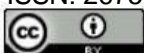




As experiências culturais, sociais e históricas acerca do corporal que se configuram em torno da educação do corpo, infância, espaço público, cultura de massa, jogo e lúdico, implicaram uma transformação na forma de perceber e compreender o tempo – como propõe Agamben (2014) no texto *Infância e história* –, implicando correspondentemente uma nova forma de produção da subjetividade. Portanto, a experiência moderna produziu práticas, retóricas e instituições produtoras de sentido sobre a relação entre o lúdico e o jogo, com a educação do corpo. Diante dessas experiências podemos questionar sobre as implicações na produção de subjetividades na sociedade contemporânea, particularmente, nas instâncias educacionais.

Se os corpos fisicamente aptos e politicamente dóceis apareceram como uma das principais preocupações em termos de educação do corpo para sociedades disciplinares, nas sociedades de controle (Deleuze, 1990) ou as formas biopolíticas de exercício de poder (Foucault, 2012), as práticas de educação do corpo vão tomar outro rumo. Assim, em termos de uma genealogia das tecnologias de poder voltadas para a educação do corpo, é de vital importância a questão da liberdade como elemento constitutivo da passagem aos dispositivos de segurança, tornando-se um dos grandes problemas teóricos e políticos da sociedade contemporânea, representando um ponto de inflexão no pensamento econômico. Nesse sentido, já não é mais tão-somente um corpo que produz, mas, também, um corpo que consome e que é consumido.

A partir das análises pertencentes à História, Sociologia, Antropologia e Filosofia, convergem posicionamentos teóricos que abrem vias de análise sobre as formas que assumem a educação do corpo nos séculos XX e XXI, condensadas sob noções como recreação, recreativo, jogo, lúdico, infância e tempo livre. Esses elementos discursivos constituem as palavras-chave das reflexões que pretendemos desenvolver, suscitando questões próprias da História Cultural. Questões que se mesclam com a preocupação com a recepção de alguns termos e conceitos que geram práticas e objetos educacionais. É nesse sentido que nos concentramos, particularmente, nos discursos sobre o jogo e o lúdico – porém, não mais em termos explícitos como uma ferramenta, e sim, como uma experiência formativa –. Desse modo, demos enfoque às práticas e representações





vinculadas ao jogo e ao lúdico, relacionadas às diversas instâncias sociais que dilatam os limites da educação.

Diante disso, as linhas temáticas que auxiliaram a nortear as discussões deste dossiê foram:

- História e teoria do jogo e recreação

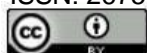
A presente temática tem como objetivo analisar as diferentes vertentes históricas e teóricas concernentes ao jogo, ao lúdico e à recreação, de modo a corroborar substancialmente com a compreensão desses temas perante a comunidade científica. Considerando, ainda, ser imprescindível revisar os trabalhos clássicos da área, tais como os estudos e pesquisas sobre os temas em questão, para subsidiar, construir e consolidar futuras pesquisas e práticas pedagógicas;

- Jogo, brinquedos e educação

O foco desta linha está na análise do jogo e do brinquedo como elementos culturais que têm implicações na educação. Portanto, os artigos estão alinhados aos subtemas: o jogo e brinquedo no contexto de aprendizagem e desenvolvimento; jogo e brinquedo na área educacional; o jogo como conteúdo, instrumento pedagógico e/ou meio de desenvolvimento cognitivo e motor no contexto escolar. Nesse sentido, torna-se pertinente a análise histórica (como a feita a partir da história e da memória da educação), bem como os estudos sociológicos, antropológicos ou filosóficos;

- O jogo e a recreação nas políticas públicas e políticas de extensão

Os debates tratam de temas da área de jogo e da recreação no contexto das políticas públicas e das políticas de extensão universitária. As políticas públicas e a extensão universitária estão presentes em diversos âmbitos da sociedade, mas correspondem fundamentalmente às diretrizes e princípios norteadores da ação do poder público. Nesse sentido, o foco deste tema é centrar-se em estudos e pesquisas que traduzam a importância de analisar criticamente essas políticas, entendendo suas regras e procedimentos no que se refere às relações entre o poder público e a sociedade. Portanto, valoriza e promove a interação entre o poder público e a comunidade por meio





de projetos voltados à socialização e ao desenvolvimento humano por meio de jogos e da recreação.

- Corpo, ludicidade e natureza.

Tem como centro de investigação, os estudos e as discussões no campo da "educação do corpo" no ambiente doméstico (escola, praças, clubes, etc.) e/ou em ambiente natural (rios, mares, praias, bosques, etc.) como temática interdisciplinar que atravessa diferentes áreas do conhecimento, a saber: História, Sociologia, Antropologia, Filosofia e Pedagogia e, na sua inter-relação com as temáticas do jogo, lúdico, recreação, infância e tempo livre.

- Jogo, tecnologia e política

O objetivo desta temática é fomentar debates sobre pesquisas e estudos que tenham como foco de atenção a cultura lúdica. Especificamente em jogos, brincadeiras, brinquedos e outros comportamentos lúdicos. Pretende-se analisar as relações de poder-saber sobre jogos, tecnologias e políticas, que utilizam o jogo e o lúdico no sentido de padronização, controle e prática disciplinar, promovendo a regulação das práticas voltadas para a "sujeição". Ademais, os debates sobre jogo e tecnologia (TDIC e videogames), jogos eletrônicos, gamificação e, ainda, as relações entre jogos e brinquedos industrializados, como meio sociopolítico de controle da cultura lúdica pela mídia e pela sociedade de consumo, tendo em conta a racionalidade do mercado.

É em relação a essas questões e às diferentes problematizações a seu respeito que, sob a coordenação dos professores Martín Caldeiro, Gilson Santos Rodrigues e Rodrigo Píriz, apresentamos este número temático intitulado Estudos culturais e Sociais Sobre o Jogo e a Educação do Corpo. Conjunto de textos estes, que representam a materialização de discussões e intercâmbios internacionais para continuar pensando a dimensão lúdica da educação do corpo.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. (2014) **Infância e história. Destruição da experiência e origem da história**. Belo Horizonte: UFMG.





BURGUEÑO PEREYRA, N.; ISACH, L. Potencialidades das práticas lúdicas e artísticas no trabalho no território: histórias de uma experiência. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324648, 2021. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4648>

CALDEIRO, M.; BARRIOS, M. F. O brinquedo: infância, cultura lúdica e mercado. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324663, 2021. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4663>

DELEUZE, G. (1990), ¿Qué es un dispositivo?, In: Varios Autores. Michel Foucault filósofo Barcelona: **Gedisa**. p155-163.

DOGLIOTTI, P. Brincadeira e recreação no treinamento de professores de educação física (Uruguay, 1966). **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324490, 2021. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4490>

FOUCAULT, M. (2012). **Tecnologías del yo y otros textos afines**. Barcelona: Paidós.

GEYMONAT FONSAÍAS, N. Acampamentos e colônias públicas no Uruguai (1909 - 1961). **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324791, 2021. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4791>

KUHN, R.; MENESES, J. A. dos S.; SANTOS, L. Y.; SANTOS, L. A.; TAVARES, L.; JESUS, L. C. de. Liberdade para brincar e se-movimentar na educação infantil: um relato de experiência. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324594, 2021. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4594>

PÍRIZ, R.; GALUSSO, L.; ÁLVAREZ, L. A culpa não é do porco: fragmentos de uma história da recreação no Uruguai. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324669, 2021. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4669>

RÍOS BOLIOLI, C. O urbano é jogado. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324653, 2021. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4653>

TENGAN, E. Y. M.; BORTOLETO, M. A. C. Vamos brincar de circo: corpo “em arte” na Educação Infantil. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324656, 2021. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4656>





VIÑES, N.; LUGÜERCHO, S. H.; RENATI, M. C. A ludomotricidade na Formação de Professores de Educação Física: uma substituição lexical ou uma mudança conceitual?. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324655, 2021. Disponível em:
<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4655>

ZAIM-DE-MELO, R.; RODRIGUES, G. S.; GRILLO, R. de M. A Cultura Lúdica dos alunos de uma “Escola das Águas” no Pantanal. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324799, 2021. Disponível em:
<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4799>

