

El juego en la vejez, relatos de viejos marplatenses

Game at the old age, stories of old men from Mar del Plata

Di Domizio, Débora Paola

Universidad Nacional de La Plata (Argentina)

dedido18@yahoo.com.ar

Resumen

En este texto se intenta problematizar la temática del juego en la vejez. Para ello la autora recurre a la descripción de una experiencia realizada en la ciudad de Mar del Plata en el contexto de la Formación Docente y que tiene como actores a personas adultas mayores y a estudiantes del cuarto año de estudios del Profesorado en Educación Física provincial. Se tiene en cuenta como marco teórico el material bibliográfico aportado por el Seminario Teoría de los Juegos cursado por la autora en su trayecto para lograr el postítulo de Magíster en Educación Corporal y se entrecruzan con otros estudios pertinentes a la temática gerontológica. Asimismo, los datos obtenidos por medio de la realización de entrevistas en un trabajo de campo allí descripto son los insumos necesarios para analizar, por un lado, tanto las conceptualizaciones que se tiene sobre la vejez y el envejecimiento como las ideas y preconcepciones acerca del juego en los adultos mayores. Por otro lado, los juegos de hoy y ayer y la multiplicidad de sentidos que estos adquieren en la vejez, a partir de las voces de los propios protagonistas de la experiencia.

Palabras clave: Juego. Adultos mayores. Formación docente.

Abstract

This text attempts to problematise the topic of game at the old age. The author used the description of an experiment conducted in the city of Mar del Plata in the context of teacher education and whose participants were senior citizens and students in fourth year of their course of studies in Teacher Education in Physical Education in the province. The theoretical framework is provided by the bibliography studied in a Game Theory Seminar attended by the author in

her journey to achieve a postgraduate degree as Master in Body Education and by other studies relevant to gerontology. Furthermore, the data obtained through interviews in the fieldwork described here is the input needed to analyze both conceptualizations about old age and aging and the ideas and preconceptions about game in senior citizens. This data also allows the analysis of the games of yesterday and today and the multiplicity of meanings they acquire at the old age, from the voices of the protagonists of the experience.

Keywords: Game. Senior citizen. Teacher training.

Presentación

Empezar este escrito no es tarea fácil, ya que intentaré desprenderme de ciertos patrones con los cuales fui formada en el tránsito de mi profesión. Cuando hablo de patrones, me refiero a ciertas maneras enciclopédicas o intelectualistas de aprender, que poco nos ayudan a reflexionar, analizar o ser críticos acerca de nuestra propia disciplina. El objetivo que me propongo es la realización de un análisis y la producción de cierto saber especializado sobre el juego en los adultos mayores.

Para ello, resulta imprescindible escapar a las maneras tradicionales en las que fui formada como docente en Educación Física, dejando de lado las clasificaciones o taxonomías acerca de los juegos propios de esa enseñanza. Quiero resaltar que no me voy a referir al juego del niño, sino al juego en el adulto y especialmente al juego en el adulto mayor. En este sentido, se trata de una tarea doblemente complicada para mí, ya que en la Maestría en Educación Corporal no se hacen referencias a este grupo etario, así como tampoco se problematizan los contenidos de la Educación Física en adultos mayores. Tal vez este texto, en parte, pueda encaminarse a cumplir con ese objetivo.

Introducción

Este trabajo pretende responder a la instancia de evaluación solicitada por el docente del Seminario “Teoría de los Juegos” correspondiente a la Maestría en Educación Corporal. Será para mí un momento en el que pueda conocer, aprender, analizar y plasmar algunos conceptos vinculados al juego, pero en la vejez.

Tomo ambas categorías como objeto de estudio, por un lado, por mi especial dedicación y desempeño desde hace diecinueve años al sector poblacional de los adultos mayores; y, por otro lado, porque considero que existe una escasa bibliografía sobre la temática. Al respecto, los trabajos que se conocen acerca del juego en la vejez sólo refieren a la cuestión desde el punto de vista técnico – metodológico – didáctico, con clasificaciones tal vez arbitrarias o inclusive como un recurso terapéutico (ej.: disparador de situaciones o como estrategia para el aprendizaje de nuevas pautas de comportamiento). Sin embargo, en esos estudios

se enfoca la cuestión desde la perspectiva de quien propone el juego, soslayando el punto de vista de quien lo juega o la perspectiva del jugador.

Para el desarrollo de este trabajo, analizo material “de campo” recolectado por los alumnos del cuarto año de estudios del Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 84 (Profesorado en Educación Física) y del Instituto Superior del Profesorado en Educación Física del Club Atlético Quilmes, instituciones terciarias no universitarias de Formación Docente de la ciudad de Mar del Plata. Esos datos empíricos fueron recolectados entre los años 2005 y 2008, durante mi desempeño como docente titular en dichas Instituciones Formadoras de Profesores en Educación Física de la Provincia de Buenos Aires.

Este material corresponde a una serie de entrevistas semi estructuradas a sujetos adultos mayores acerca del juego como uno de los contenidos curriculares de la Educación Física. Fueron realizadas por los alumnos (futuros docentes en la disciplina), en el marco de una serie de trabajos prácticos que debían cumplimentarse para promocionar y acreditar la cátedra denominada Espacio de Definición Institucional: Tercera Edad.

Complementariamente, esta experiencia les permite a los alumnos, por un lado, adquirir algunos conocimientos sobre la investigación en el campo disciplinar, a sabiendas de que no era el objetivo central de la asignatura. Y por otro lado, romper con ciertas construcciones culturales respecto del juego, que lo naturalizan como “algo” que sólo es para los niños/as. Además –y aquí reside la justificación que considero más relevante de la propuesta– supone el acercamiento, “el contacto” con el adulto mayor: el del colectivo, el vecino del edificio, nuestro alumno de la clase de gimnasia, el que cruza la calle en diagonal, el que encontramos en la farmacia, en la plaza o en el mercado. Este viejo común es quien no cumple con los cánones sociales vigentes que suelen divulgar los medios masivos de comunicación: productividad, imagen corporal, capital físico y económico, belleza y juventud eterna, y algunos otros que podamos recordar. Este grupo poblacional conforma un colectivo invisibilizado por muchos sectores. Sin embargo, hay datos objetivos que indican que este grupo etario es cada vez más numeroso e, inclusive, no hay posibilidades de revertir esta tendencia.

Respecto al trabajo de campo desempeñado por los alumnos, las entrevistas se complementaban con propuestas de realización práctica y conjunta entre estudiantes de Educación Física y viejos- adultos mayores. Como se ve, no utilizo el término ‘abuelo’, y sí el término viejo, a sabiendas de la carga peyorativa que tiene en nuestra sociedad, puesto que se lo asocia a lo que está descuidado, a lo que no sirve o está en desuso. Se puede observar también que utilizo el término ‘adulto mayor’, que está más consensuado en el ambiente gerontológico, el cual representa a aquel sujeto mayor de 60 años cronológicos, independientemente de su estado de salud, su condición social, su género o su nacionalidad.

No obstante, para algunos estudiosos, el término adulto mayor representa “tapar” lo que no hay que decir u oír. En otro orden no concuerdo con la utilización de la palabra ‘abuelo’, ya que establece cierto lazo “biológico” (familiar o de parentesco) y no todos los adultos mayores son abuelos, además de que en palabras de ellos mismos, no están de acuerdo en que se los llame así si no existe tal vínculo. Por otro lado, considero que esa palabra se asocia a una imagen de ternura, paciencia, mística, fragilidad, dependencia, que muchos adultos mayores se han encargado –y muy bien– de romper.

Esta propuesta de que los alumnos del profesorado en Educación Física indaguen sobre el juego en la vejez, también intentó cubrir una falta de trabajos y experiencias en relación a este contenido de la Educación Física, en comparación a otros como las prácticas gímnicas o deportivas.

El trabajo de entrevistas que realizan los alumnos brinda la posibilidad de: “Escuchar”.

A los sujetos adultos mayores les da la posibilidad de que ese otro, “los jóvenes”, también estereotipados por ciertos discursos, puedan revalorizar sus anécdotas y experiencias, su época, sus espacios, sentirse escuchados.

“Desmitificar”.

A los alumnos les posibilita interactuar con ese Otro desconocido, que la currícula de la Formación Docente no llega a contemplar por concentrar sus estudios mayoritariamente en el niño. Así, se brinda la ocasión de centrar la mirada en otros sujetos sociales como lo son el colectivo de los adultos mayores.

Asimismo, el hecho de que nuestros entrevistados nos permitan conocer los juegos de otras épocas y otros lugares nos otorga la posibilidad de analizar cómo se viven hoy esos juegos en los espacios y escenarios actuales. Señalo esto porque los alumnos del Profesorado en Educación Física se vinculan con infantiles en el patio escolar, con motivo de realizar sus observaciones y prácticas docentes.

Para cumplimentar con lo solicitado por el docente del Seminario “Teoría de los Juegos” y poder realizar el trabajo, tomo el nudo conceptual que se corresponde con aquel bloque de contenidos que intenta establecer ligaduras teóricas entre los sentidos adjudicados a términos vinculados con el juego y el jugar, algunas definiciones disponibles y las teorías más difundidas. A partir de allí, cruzaré la información/ datos relevados por los estudiantes del Profesorado en Educación Física en sus entrevistas con adultos mayores, utilizando la bibliografía de referencia del Seminario e involucrando alguna más pertinente que remita a la temática del juego en la vejez. La idea es que a partir del análisis de los registros relevados por medio de la realización de las entrevistas (testimonios de los adultos mayores), se puedan encontrar vinculaciones con los marcos teóricos abordados en el Seminario.

¿Qué es el juego?

Como bien lo han planteado varios autores, entre ellos Pavía (2006), antes de referirme al juego, es necesario hacer referencia a la característica principal del concepto: su polisemia y sus vaivenes semánticos. En este sentido, se lo define como una acción, como un artefacto o una instalación, como maneras de jugar, como el modo y la forma, como teorías sobre el juego. También me enfrento con la multiplicidad del concepto, pues “juego” también designa a la práctica de una actividad deportiva. Por ejemplo, también “se juega” a algo cuando practicamos deportes. Los adultos mayores nos cuentan que ellos juegan a tal o cual práctica “deportiva” cuando nos dicen:

“Yo cuando jugaba, jugaba al fútbol. Jugábamos en un terreno que estaba en la esquina de mi casa, y en el colegio también. Y no, yo era medio patadura, pero igual corría por todos lados, para donde vaya la pelota” (Rolando, 75 años)

Estos relatos se enfatizan en aquellos sujetos que en su época de juventud se vincularon al deporte, como puede verse en estas transcripciones:

¡Sí! Al básquet. ... para mí el juego es deporte solamente, yo considero al básquet un deporte, no juego a ninguna otra cosa que no sea al básquet. (Blanca, 82 años)

“Ya en la escuela secundaria, en los primeros años, me gustaba mucho el atletismo, saltaba en largo y en alto. (...) También jugaba al vóley y a la pelota al cesto. Con ambos viví la experiencia de poder viajar a otras provincias a competir, y varias veces nos trajimos a nuestra querida Escuela Normal de San Rafael los trofeos” (Cristina, 65 años)

Entonces, ¿qué es el juego? Quizás sea necesario decir que hay muchos juegos posibles, y que cada una de sus múltiples acepciones tenga su sentido y validez en las particularidades de “esa” realidad estudiada o evocada. En el marco de este trabajo, el juego remite a algunos recuerdos de la infancia, a los juegos en la escuela, a los juegos en el campo, aquellos jugados con la familia o los vecinos, a la prohibición de jugar y la obligación de trabajar, y a una multiplicidad de significados “propios” que cada uno de los adultos mayores entrevistados le otorga.

Pavía (2000) da cuenta de un proyecto realizado con abuelos inmigrantes que, a través de una metodología especial, posibilitó acceder a su memoria lúdica. Lo destacable de esa propuesta, tal como él mismo lo plantea, es la posibilidad de “jugar” con lo parecido y lo diferente de distintas infancias. En el caso de las entrevistas realizadas a los adultos mayores, se vislumbran comparaciones entre

las vivencias de juego con sus nietos y las realizadas por ellos mismos de chicos en el patio escolar.

“Cuando íbamos a la escuela en los recreos, jugábamos a la mancha y la mancha venenosa... ¡eran las más famosas! También a la escondida y a la rayuela, los varones jugaban a la bolita. Nunca llevábamos juguetes a la escuela. En la escuela también se saltaba mucho a la soga. No se jugaban juegos agresivos y no había confusión entre jugar y pelear, generalmente no se lo molestaba al otro” (Julia, 61 años)

“Y en la escuela qué sé yo... también así, se jugaba al rásbate. ¿Saben cómo era el rásbate? Había un grupo de allá, y un grupo de allá que corren y se tocan unos a los otros y así...y a la mancha, a la escondida... hay muchos juegos...esos juegos, todos esos juegos se jugaban cuando uno iba a la escuela”. (Beatriz, 82 años)

“Yo juego mucho con mis netos o, por lo menos, los acompaño cuando juegan, y noto que tienen unos juegos con una súper construcción y no los usan. Por ahí vuelven a usar ramas o cosas como hacíamos nosotros y, por otro lado, juegan a juegos muy violentos y por lo menos mis nietos están muy introducidos con la computadora cuando juegan que yo eso no lo entiendo nada”. (René 72 años)

“Y yo la noto a la diferencia...son juegos que yo ni los conocía. Sí hay diferencia...algunos sí, pero como ser la rayuela que te nombraba... no lo veo como que mis nietos lo hayan jugado. Después hay...sí...a la pelota... ¡saltar sí! ...saltar sí porque lo he visto que lo hacen, hay cambios en los juegos de ahora”. (Regina 65 años)

Para continuar -y como me refería en la introducción- este ensayo no propone una mirada técnica o utilitaria del juego o acerca de los juegos en la vejez, sino más bien trata de describir y analizar lo que un grupo de viejos marplatenses nos cuentan acerca del juego y de lo que entienden por éste. Si bien no se pretende que los alumnos del Profesorado en Educación Física realicen un trabajo exhaustivo, riguroso y metodológico –lo que no implica descalificado o “poco científico”– de investigación cualitativa del análisis de los testimonios, encontramos cuestiones que sí pueden cruzarse con los nudos problemáticos del Seminario “Teoría de los Juegos”.

¿A qué jugamos?

El antropólogo francés Roger Caillois (1958) clasifica los juegos desde una visión sociológica. Quizás sea ésta la tipología de mayor renombre. Para que el juego se haga realidad, es necesario que sea libre, separado, incierto, improduc-

tivo, reglamentado y ficticio. Propone una agrupación del juego que obedece a aspectos formales, según la cual divide al mundo lúdico en cuatro categorías: (1) *alea*: juegos de fortuna, de suerte, de azar; (2) *agón*: juegos de competición (de individuos, de equipos...); (3) *mimicry*: juegos de representación, de simulacro, juegos simbólicos; (4) *ilinx*: juegos que implican un deseo de turbación e inestabilidad (de desequilibrio, de vértigo)” (Paredes Ortiz : 2002).

Ahora bien, de acuerdo con esta clasificación es posible preguntarse: ¿Qué pasa con cada una de estas categorías de juegos en los relatos de los adultos mayores entrevistados?

Comencemos por *Alea*, sobre la que el autor nos propone la siguiente precisión:

“Tomo aquí dicho término para designar todos los juegos fundados, en una decisión que no depende del jugador, en la que éste no puede influir en absoluto, y donde se trata por consiguiente de ganar no sobre un adversario sino sobre el destino. Mejor dicho, el destino es el único artesano de la victoria y ésta, cuando hay rivalidad, significa exclusivamente que el vencedor ha sido más favorecido por la suerte que el vencido” (Caillois: 1958).

En otras palabras, esta categoría incluiría todos los “juegos” de azar, o aquellos que involucren algún componente ligado a la suerte. Estos juegos representan la realidad más cercana de los adultos mayores entrevistados. Parecieran ser los más aceptados y jugados por ellos en algunas instituciones que reúnen a personas adultas mayores, tales como los centros de jubilados o sociedades de fomento, o bien en su propia casa o en las de sus amigos.

“Actualmente jugamos al truco, a la escoba, chichón, todo con cartas” (Raúl, 80 años)

“:...También juegos de mesa como el dominó, los dados, las cartas, en fin, eso ya de grande...y otra cosa... ¡me encantan las carreras de caballos!” (Esteban, 73 años)

Otros juegos que surgen de los relatos son el truco, la canasta, el dominó, el chinchón, la escoba de 15, la ruleta, los dados y la lotería. Un dato no menor que merece especial atención es el valor otorgado a ese “momento de encuentro” que representa la reunión para jugar con otros:

“...”Es un momento para compartir, disfrutar, socializarse y mantener el sentido del buen humor” (Mabel 67 años),

“No sólo conocí gente, sino que hice amigos que a esta edad no pensaba

que podía hacer. Juego para divertirme, para discutir por boludeces. El juego es una excusa para reunirnos mañana y tarde”. (Olisio, vicepresidente de centro de jubilados)

“Después las nenas cocinan, desde muy chicas saben cocinar. Les gusta que yo les enseñe, los domingos hacemos tortas... tengo cuatro nietas, tienen 16, 12, 11 y 9, hasta hace poquito los días que no tienen clases viene a casa y juegan, nosotros no somos que nos ponemos serios, nosotros jugamos, para nosotros son especiales” (Maria Luisa, 73 años)

En segundo lugar, Callois se refiere a *Agón*, del que afirma:

“Todo un grupo de juegos aparece como competición, es decir como un combate donde se crea artificialmente la igualdad de oportunidades para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, susceptibles de dar un valor preciso e incontestable al triunfo del vencedor” (Caillois: 1958).

La competencia y/o la rivalidad son la esencia en esta categoría. Desde esta clasificación, la “competencia” suele no aparecer, excepto en aquellos sujetos adultos mayores que realizan o realizaron prácticas más relacionadas con el deporte. Pero ya no se toma la actividad como un juego, sino como metas de superación personal:

“¿Sabés? el objetivo de jugar al básquet es pasarla bien, estar actualizada con mi cuerpo. No quiero estar dormida, ni dura, ni nada por el estilo... ¿sabés? yo lo juego como si estuviera en competencia; las chicas me retan y me dicen que me calme, que no es la final del mundo” (Blanca, 82 años)

“... Voy a la pileta porque me lo recomendó un médico, pero lo tomo como un juego porque después de hacer dedicamos mucho tiempo a hacer algunos juegos y esa parte creo que es donde hago más ejercicio porque me vuelvo muy competitiva jugando”. (Rene, 72 años)

En tercer lugar, Caillois habla de *Mimicry* y explica:

“Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión (...), al menos de un universo cerrado, convencional, y en ciertos aspectos ficticio. (...) Uno se encuentra entonces frente a una serie variada de manifestaciones que tienen como carácter común descansar sobre el hecho de que el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que él es distinto de sí mismo; olvida, disfraz, se despoja pasajeramente de su personalidad para fingir otra” (Caillois: 1958).

Estos juegos aparecen en el discurso de los adultos mayores entrevistados cuando evocan recuerdos de su infancia. Son principalmente las mujeres quienes remiten a ellos:

“¡¡Sí!!, nos disfrazábamos con la ropa de mis hermanos, de las abuelas y después les decíamos a los chicos del barrio que vengan. ...en el zaguán de alguna casa, viste esos departamentos que tienen un zaguán cubierto. Nos dejaban ensayar allí”. (Berta, 73 años).

“Nosotras con unas amigas, nos juntábamos en una casa a los 10 u 11 años y jugábamos a hacer obras de teatro. También jugábamos a hacer la familia, mi hermana era la madre, pero era artista y yo también” (Maria Luisa, 73 años)

“...A la mamá y al papá. Donde ella era siempre la mamá y mandaba en penitencia a las amigas del barrio. Todas se disfrazaban para jugar. Tenían juegos de platos y de té”. (Celeste, 74 años)

Por último, Caillois habla de *Ilinx*:

“Una última especie de juegos reúne a los que tienen por base la persecución del vértigo, y que consisten en una tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción e infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso” (Caillois: 1958)

De acuerdo con la clasificación del autor, *Ilinx* parece ser el de menor significatividad entre los adultos mayores entrevistados, ya que no puedo dar cuenta de ellos en los registros relevados por los estudiantes del Profesorado en Educación Física. No ocurre lo mismo con *Alea* y *Mimicry* que sí aparecen con asiduidad en las entrevistas. *Agón*, por su lado, tiene su lugar, pero con menor índice de significatividad.

Otra reconocida autora que se dedicó a estudiar “el juego”, Graciela Scheines (1998:98), no concuerda con la clasificación de Caillois basada en esas cuatro categorías. Para ella, es incompleta por no contemplar los juegos de ingenio matemático¹. Los juegos creativos tampoco aparecen, los define como efímeros, ya que involucran la construcción de castillos de arena, torres con naipes, esculturas de hielo o muñecos de nieve. Parecería ser que muchos adultos mayores inmigrantes concuerdan con ella, ya que traen al presente juegos creativos que

¹ Scheines define a los juegos de ingenio matemático por medio de un ejemplo en el cual se debe descubrir la ley o regla que reúne a un conjunto de números sin ningún tipo de orden evidente, que parecen puestos por azar, y convertir ese aparente sinsentido en una serie o sistema.

realizaban en su país de procedencia, España:

“Y... jugábamos con mis amigos en la nieve en el invierno, nos poníamos una paleta en cada pie para poder caminar en la nieve, hacíamos muñecos de nieve y nos tirábamos bolas entre nosotros y a la gente que pasaba” (Pepe, 88 años, Asturias).

“...Hacíamos guerras de nieve y entre todos los chicos hacíamos un muñeco de nieve gigante que tardaba como quince días en derretirse”. (José, 71 años, La Coruña)

Respecto de los juegos solitarios, secretos o privadísimos (Scheines: 1998) que se improvisan en cualquier tiempo y lugar, tampoco encajan en el esquema de Caillois. Entonces, podríamos hacer referencia a este testimonio:

“Me divertía con un carnero que tenía en España que corneaba a los caballos y los domingos cuando la gente iba a misa se lo largaba para que corriera a las personas que pasaban” (José, 71 años)

Por último, Scheines refiere a los juegos fronterizos, es decir, la magia, los trucos, las ilusiones ópticas, las figuras imposibles. Sin embargo, en los testimonios recogidos no es posible rescatar ejemplos de este tipo de “juego”.

Siguiendo con algunas ideas planteadas por la autora (Scheines: 1998:109), ésta manifiesta su fascinación por un juego realizado en los geriátricos con personas frágiles y dependientes. Ese juego, que se llama la Secuencia de los Títeres, se propone que el anciano recupere la identidad perdida, vuelva a ser persona, construya su libertad. Este es un juego que en la clasificación de Caillois se correspondería con el *Mimicry*. Con este juego, Scheines enfatiza la necesidad de que el animador o profesor deba correrse del lugar de único maestro. Si bien en un inicio es conveniente, de a poco hay que revertir esta situación, ya que podría homologarse con lo que acontece con el juego de los chicos, que terminan jugando a lo que el adulto quiere y como él quiere o dispone, coartándole su autonomía.

En otro orden, el eje de la tesis de Pavía (2006) se basa en el análisis de la forma y el modo como dos variables constitutivas para comenzar a comprender el juego. El autor define al modo como “la manera particular que adopta el jugador de ponerse en situación de juego, de acoplarse a la actividad propuesta, lo que equivale a decir desde la perspectiva del jugador”. En las entrevistas registradas, aparecen tantos modos lúdicos de implicación como sujetos adultos mayores entrevistados, “ya que el modo es una construcción y en su montaje intervienen factores diversos”.

En tanto que la forma “pertenece al orden estricto de la actividad (...), es la forma lo que identifica diferenciando, por ejemplo, rayuela de escondida, en un contexto dado”. (Pavía: 2006)

En este texto, si bien no puedo ver la forma (vale decir, la estructura de la actividad), se pone de manifiesto mediante las experiencias que las personas mayores narran en sus relatos.

En las historias, también suelen aparecer versiones utilitarias del juego o ventajas didácticas:

“Creo que es fundamental e importante, a los niños les sirve como medio de aprendizaje de un montón de cosas, aprenden a compartir, a respetar reglas, a ponerse de acuerdo o no...” (Mabel, 67 años)

En esa transcripción, también parecería tener el juego algo de corrector moral, similar a lo que V. Pedraz (1997:7) plantea acerca del deporte:

“el deporte ha sido mostrado y eficazmente utilizado como la enmienda para los transgresores de la ley de la normalidad: moral para amorales, correctivo para delincuentes, revulsivo para vagos, purga para drogadictos, templanza para violentos, pedagogía para inadaptados, etc.”.

Al respecto, Scheines sostiene:

“en cada ciudad existen centros y talleres de juego para adultos y para niños; nadie es digno de enseñar actuación ni literatura ni química - ni siquiera matemática – si no utiliza técnicas lúdicas y juegos específicos. Si hace menos de treinta años el juego era una actividad infantil circunscripta al patio del fondo, a los recreos escolares o al baldío de la esquina, hoy en día es el ingrediente infaltable en las actividades prescriptas para geriátricos, en las reuniones de adultos, en las terapias para enfermos mentales“.(1998:13)

Y además agrega “(...) el juego deviene en algo eminentemente útil: un instrumento eficaz para encauzar a los infantes dentro del sistema de la vida adulta, prever conflictos empresariales y entrenar ejecutivos...”

”Por supuesto que sí...les enseñaría los juegos que jugaba yo y muchos más, para que no estén como los niños de ahora encerrados en sus casa con sus PC y que puedan disfrutar de los juegos de la infancia como lo hice yo”. (Carlos, 62 años)

Concluyendo

Analizando los relatos de los adultos mayores marplatenses considero que el adulto mayor puede y debe jugar. Afirmo que existen el juego y los juegos,

más allá de distintas franjas de edad. Los juegos cambian en la adultez mayor por imposiciones de la cultura. Mientras se quiere, al viejo se lo reserva para lo políticamente correcto: producir en el campo laboral. Luego se lo relega a la quietud de la improductividad, condenado a reducir sus jornadas a la pasividad del jubilado. El deseo de jugar nos acompaña toda la vida: lo podremos vivenciar si reclamamos un tiempo y un espacio de necesidad lúdica propio.

Además, en estos relatos los viejos fueron escuchados. Y tal vez nos invitaron a jugar con sus recuerdos...

Desde estas reflexiones, invito a revalorizar el juego en la etapa de la vejez. Propongo que nuestros mayores sean más trasgresores a la hora de jugar y jugarse, para romper con el orden social vigente. Así, es posible que el juego no sea un dato del pasado, un relato, una evocación utilizada por muchos para “trabajar” la memoria, sino que sea un presente vivido como afirma Pavía (2000) “con confianza, con permiso para disfrutar, para explorar y equivocarse, para fantasear y emocionarse”.

“Jugar es parte de tu infancia. El jugar es parte de la vida. La vida es un juego, y hay que saberla jugar en todos los tiempos”. (Graciela, 63 años)

“Gracias a ustedes, chicos, me hicieron refrescar un poco la memoria” (José, 88 añitos)

Bibliografía

- Caillóis (1958): Teoría De Los Juegos. Barcelona. Seix Barral.
- Elkonin, D. (1980): Psicología del Juego. Madrid. Visor.
- Munné, F. (1980): Psicopsicología Del Tiempo Libre. México. Trillas.
- Paredes Ortiz J (2002). El *deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis doctoral. Universidad de Alicante. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes
- Pavía, V, (2006): Jugar de un Modo Lúdico. el juego desde la perspectiva del jugador. Buenos Aires. Novedades Educativas.
- (2005): El Patio Escolar, el juego en libertad vigilada. Buenos Aires. Novedades Educativas.
- (2003): El jugar como acto inútil. En EFDportes.com. Año 9. N° 60. Mayo 2003.
- (2000): Investigación y juego, reflexiones desde una práctica. En EFDportes.com. Año 5. N° 18. Febrero 2000.
- (2000): Voces y Escenarios. Neuquén. Educo. Editorial de la Fundación de la Universidad Nacional del Comahue.
- (2000): Compartir la mirada. Aspectos Generales del Programa de Estudio, Rescate y Promoción de los Juegos Infantiles Populares en EFDportes.com. Año 5. N° 21. Mayo 2000.

- (2000) El modo lúdico y otros ingredientes (para pensar una didáctica del jugar) En EFDeportes.com. Año 5. Nº 25. Septiembre 2000.
- Pedraz M. V, (1997) Poder y cuerpo: El (incontestable) mito de la relación entre ejercicio físico y salud. Publicado la revista Educación Física y Ciencia [con referato] del Departamento de Educación Física de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata - Nº 3/septiembre de 1997.
- Saravi, J (2007): Jóvenes, skate y ciudad: entre el juego y el deporte. Ponencia presentada en el Simposio Educación, Cuerpo y Ciudad. Colombia, 2007. Expomotricidad, Instituto Universitario de Antioquia, Colombia, noviembre 2007.
- (2007) El lugar del juego en la formación docente. Consideraciones sobre un contenido valorado en los discursos pero no en las prácticas. Ponencia presentada en el Primer Congreso de Educación Superior de la Provincia de Buenos Aires. Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. Mar del Plata, octubre 2007.
- (1998): Juegos Inocentes, Juegos Terribles. Buenos Aires. Eudeba.
- Scheines, G. (compiladora) (1985): Los Juegos de la Vida Cotidiana. Bs. As. Eudeba