

# EN JUEGO Letter

Año 3 / N° 3- Diciembre 2005

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones  
y toda Persona interesada en el  
Juego



## Espacio de Juego

por María Regina Öfele \*

Si nos referimos al espacio de juego, podemos hacerlo especialmente desde dos vertientes: el espacio físico y real y el espacio que el jugador se crea .- interna y externamente- para desplegar su propio juego. Si tenemos en cuenta el espacio físico, vale la pena analizar los espacios que nuestra comunidad pone a disposición para jugar, ya sea para los niños como para los jóvenes y también para los adultos. Y aquí nos podemos encontrar con grandes diferencias, según desde qué ámbito geográfico estemos hablando. Si nos referimos a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, los espacios de juego disponibles son diversos, desde espacios abiertos, plazas con juegos y desde hace un tiempo atrás se observa un auge de juegotecas de las más diversas modalidades destinadas a la población infantil. En relación a los espacios de juego en plazas y

espacios abiertos, en muchos casos se limitan a ser espacios –cercados en los últimos años-, con hamacas, toboganes, subibajas y en algunas ocasiones algún elemento de juego más. Vale la pena en algunos casos detenerse a observar el estado de estos espacios y reflexionar sobre el nivel de seguridad y a qué normas estarán respondiendo. No siempre la respuesta será muy alentadora. Fuera del perímetro de la Ciudad se encuentran espacios en algunos casos similares, en otros muy diferentes y en determinadas zonas geográficas la ausencia de estos espacios es significativamente notoria. Sea como sea el espacio y su diseño, es notoria la cantidad de niños y sus respectivos padres que concurren, esperando pacientemente (y a veces no tan pacientes) su turno para subir a los juegos. Si pasamos a los espacios de juego dirigidos a adolescentes las posibilidades se reducen notoriamente. Por las características propias de la edad, sabemos que el juego en esta etapa va adoptando otras características y expresiones. La música, el baile, la reunión entre pares forman parte y adoptan en algunos casos cierto carácter lúdico. Las opciones no son muchas ni muy variadas,

### INDICE

Espacio de juego	1
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	3
¿Formarse en Juego?	4
Actividades del Instituto	4

siendo, una vez más, la franja etérea descuidada de nuestra sociedad. Surge rápidamente el recuerdo de la tragedia de Cromagnon, más allá de otras variables que influyen. Y nuevamente surge la pregunta, como en las plazas de juego de los niños, ¿cuál es la seguridad que ofrecen estos espacios y cuáles son las garantías lúdicas que habilitan?, suponiendo que para jugar se requiere de un cierto nivel de confianza –ya no solo desde lo afectivo–.

Si pasamos a la franja etérea de los adultos y de la denominada 3ª. Edad, los espacios de juego en cierta franja casi se deben autogestionar, teniendo en cuenta que la oferta pública y aún privada es muy escasa. En cuanto a los adultos mayores, sí tienen ofertas en organizaciones diversas como centros de jubilados, por ejemplo, así como en aquellos espacios autogestionados en algunos parques o clubes (ver El juego grupal entre ancianos, en En Juego, Año 3 Número 2, Agosto 2005). En otros ámbitos como comercios para niños (sobre todo de indumentaria y librerías) como también en restaurantes, hace ya varios años se viene destinando cierto espacio para que los niños, sobre todo los más pequeños, puedan jugar.

Si se analizan los espacios físicos disponibles para jugar en las diferentes comunidades, vemos entonces el lugar que el juego ocupa para dicha sociedad. Vale destacar aquí la ciudad de Rosario en la provincia de Santa Fe (Argentina). Esta ciudad, con su lema “una ciudad grande ... para los chicos!”, se caracteriza por diversas propuestas abiertas al juego: el tríptico de los parques temáticos que se compone de “El Jardín de los niños”, “La granja de la Infancia” y la “Isla de los Inventos”, el “Día del Juego y la Convivencia” que se celebra en octubre en dicha ciudad, el Consejo de Niños y también de adolescentes, así como otros espacios públicos de juego forman parte de una especie de escenario abierto y de toda una cultura que habilita lo lúdico en dicha comunidad.\*

En otras ciudades de nuestro país, en cambio, la ausencia de espacios abiertos al juego, o la ubicación poco segura (entre rutas, bajo

puentes o cerca de autopistas, etc.), son muestras del lugar del juego como algo secundario y de relativa importancia, debiendo los niños y sus familias desarrollar su ingenio y creatividad para encontrar y/o desarrollar otros contextos lúdicos. Lo mismo sucede en muchas zonas del conurbano de Buenos Aires, especialmente en zonas marginales donde, además de otras inseguridades latentes como la violencia, no hay espacios disponibles para jugar para niños, jóvenes y adultos, con el agravante que dicha población en su gran mayoría tampoco posee espacio físico amplio en sus viviendas. Paralelamente surgen desde hace unos años diferentes espacios de juegotecas organizadas por el Gobierno de la Ciudad como también por organizaciones no gubernamentales, a modo de espacio alternativo para que niños –en general de hasta 12 o 13 años– puedan ir a jugar. La modalidad de trabajo es variada, pero en líneas generales funcionan con un cupo determinado, con inscripción previa, un tiempo limitado, donde los niños son agrupados por franja etérea y tienen parte de tiempo donde ellos disponen a qué jugar y otra parte que se les van haciendo propuestas.

Estas juegotecas se han multiplicado en los últimos años evidentemente por esta ausencia de espacios públicos y se podría reflexionar sobre algunas posibles causas más. En otros ámbitos geográficos de la Argentina, los espacios de juego no son quizá especialmente diseñados, pero por las características geográficas de cada región, son casi naturales y apropiados y diseñados por los mismos jugadores, independientemente de la franja etérea a la que hagamos referencia, siempre y cuando no estemos en las grandes urbes, donde la ausencia de espacios abiertos para el juego es bastante reiterada, exceptuando a algunas pocas.

Pero más allá de estos espacios externos, visibles, tangibles, también podemos hacer referencia a ese otro espacio de juego que no es visible y que, según el concepto de Winnicott está en un espacio intermedio, ni puramente externo ni totalmente interno, nutriéndose de ambos campos. De alguna manera sería

## EN JUEGO Letter

Para Profesionales, Instituciones y toda Persona interesada en el tema.

**María Regina Öfele**

Propietaria/Directora

Publicada en la web tres veces al año en formato magnético PDF (requiere Acrobat Reader de libre circulación).

COMO CONTACTARNOS

**Instituto de Investigación y Formación en Juego**

O'Higgins 3819

1429 – Buenos Aires

Telefax: 54-11- 47020675

E-mail: [info@instituto.ws](mailto:info@instituto.ws)

[www.instituto.ws](http://www.instituto.ws)

**A menos que se tenga un acuerdo por escrito, este newsletter está licenciado sólo para uso individual.**

**El material no puede ser fotocopiado, electrónicamente transmitido, o reproducido de alguna otra forma sin autorización expresa de la directora.**

**ISSN 1667-183X**

**Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.**

como el espacio donde el verdadero y auténtico juego se desarrolla. Un espacio no definible, no marcable desde la simple mirada. Pero también es un espacio vulnerable que puede ser respetado o puede ser invadido, impidiendo las posibilidades saludables del juego viéndose las consecuencias en diferentes contextos: escolares, en lo social en líneas generales, en el ámbito clínico.

Es sabido que el juego comienza de alguna manera en esa relación, en ese vínculo que comienza a construirse al comienzo de la vida entre la madre y su bebé y es también allí donde el bebé se va definiendo como sujeto, recortándose como ser independiente, diferenciándose. “El juego muere la realidad psíquica misma del niño, marca una frontera, deja fuera lo que no tiene que estar dentro, el mundo real, la realidad circundante” (Beiga, 2005, p.92). Y es precisamente ese espacio de juego tan importante para respetar y

permitir que el otro pueda ir estructurando según sus necesidades y deseos, manteniendo además una distancia óptima. Aquí está la función materna y paterna pero también de todas las personas que acompañan el crecimiento de cada niño. Es la habilidad para crear espacios posibles, espacios lúdicos que el otro pueda ir desplegando sobre un terreno fértil y un permiso que habilite. Para el desarrollo de dicho espacio de juego propio de cada uno, el espacio externo es importante, pero no definitorio. No es el espacio físico que definirá las posibilidades de jugar del otro, aunque pueda colaborar en ello. Más bien es el juego o el interjuego si se pudiera definir de alguna manera así, lo que posibilitará o limitará el jugar de cada uno. Esta habilitación del espacio de juego no se traduce en un mero permiso explícito para jugar, que, aunque necesario, no es suficiente. Acompañar el juego del otro es estar atento a sus necesidades lúdicas, es demostrar suficiente empatía para responder en el momento oportuno y con el lenguaje apropiado, es comprender los tiempos y modos de expresión del otro y no interferir en ello, es estar disponible sin imponer ni marcar el propio rumbo que en definitiva al otro no le va a servir. Esto implica en el ámbito terapéutico, la posibilidad de observar mucho el juego de los otros para comprender lo que en cada situación lúdica acontece y a su vez también estar disponible para poder incorporarse al juego del otro si así es requerido. En otros contextos, como el familiar, significa ante todo el respeto por el juego del otro, tomarlo en serio y aceptar los temas elegidos, la modalidad de juego, etc. De esta manera el juego del otro no se verá limitado por prejuicios ajenos. “No se trata de saber el juego, ni siquiera se trata tanto de saber las reglas, sino de no arruinar el juego con un saber que quite espontaneidad y creatividad al jugar mismo” (Míguez, 2003, p. 32). Este “no arruinar” el juego es precisamente una de las “claves” en el acompañamiento del jugar del otro, independientemente que estemos hablando desde un contexto terapéutico, educativo o simplemente recreativo. No se trata

de imponer el modo, tiempo ni espacio del juego del terapeuta, educador, padre, coordinar o quien fuera. Es el juego del otro que debería poder surgir, para lo cual necesita un espacio disponible que cada uno pueda diseñar sin irrupciones, sin invasiones, sin cortes u otras interferencias. Pero esto no es válido únicamente respecto del acompañamiento de un juego. Lo mismo sucede en el jugar con el otro. Al entrar en el juego con otro, se trata precisamente de consensuar reglas, estilos, modalidades, tiempos, espacios, roles, etc. Y no es posible lograr un auténtico juego si se impone el juego de uno sobre el otro y se invade el espacio del cojugador. En la clínica y también en el ámbito escolar nos encontramos en más de una oportunidad con niños que no pueden comenzar un juego sino es bajo una indicación previa y un ordenamiento de otro, niños que no pueden sostener un juego ni solos ni con otros pares, niños que imponen a la fuerza (física o psíquica) su propio juego sin tolerar un consenso, niños que irrumpen el juego ajeno sin poder respetar el espacio ajeno. Y en el mundo de los adultos esto no es muy diferente. El juego del adulto es otro, y sus espacios lúdicos son más sutiles que en los niños, pero también podemos observar las dificultades para delimitar y/o respetar el espacio de juego propio o ajeno en algunos casos. Esto se traduce en superposición de espacios, invadiendo el juego ajeno, imponiendo sus propias reglas sin admitir un consenso y de esta manera, el juego, en algún momento no puede continuar o termina siendo el juego de uno y no de todos los que están involucrados. Podemos tomar como ejemplo un juego de tablero o bien los juegos sutiles que surgen entre adultos a nivel de lenguaje, comunicación u otras expresiones. En un juego de tablero específicamente, este último es el espacio de juego. No se admite salirse del mismo (o en tal caso son fichas que quedan fuera de juego ya) ni tampoco es factible invadir el campo de juego del otro, salvo que, como en algunos juegos sucede, es parte de las reglas ir apropiándose del campo ajeno. En este último caso, debe estar explicitado y

## ¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?

El Instituto de Investigación y Formación en Juego, está dedicado a la investigación y enseñanza en el área del JUEGO, considerándolo como un fenómeno que debe ser abarcado desde diferentes disciplinas. Nace como respuesta a las necesidades regionales, luego de 11 años de trabajo en común con el Instituto de Investigación y Pedagogía del Juego de Salzburgo, Austria.

Algunos de los objetivos del Instituto son:

- Investigación en el área lúdica.
- Formación académica a profesionales relacionados con el tema.
- Asesoramiento a instituciones, profesionales y otros emprendimientos en el área.
- Asistencia terapéutica con orientación lúdica.

A los efectos de lograr sus objetivos, el Instituto convocó un Consejo Académico Internacional que está integrado por los siguientes profesionales:

- Alice Meckley, Ph.D. (USA)
- Prof. Dra. Tizuko Kishimoto (Brasil)
- Prof. Margarida P. do Amaral (Austria)
- Anthony Pellegrini, Ph.D. (USA)
- Peter Smith, Ph.D. (UK)

La dirección del Instituto está a cargo de María Regina Öfele, Ph.D. (Argentina).

generalmente hay que cumplir previamente con ciertos requisitos. Pero de ninguna manera uno puede apropiarse de las fichas ajenas o invadir sin más el espacio ajeno, porque se estaría anulando la posibilidad de continuar el juego. En relación a los juegos más sutiles, como el lenguaje, la comunicación, los gestos, los estilos de relación que tienen su contenido lúdico, también deben respetarse ciertas reglas implícitas dentro de las que está el espacio de juego de cada uno. Cuando se invade el espacio de juego del otro, se arruina el juego y con ello la relación posible y el vínculo.

Estos espacios de juego, tanto en los niños como en los jóvenes y adultos, no están delimitados de forma tangible, salvo en el caso de los tableros de juego. Esto requiere tanto para los cojugadores como para los coordinadores o adultos u otras personas que estén acompañando un juego, tener una cuidadosa atención para poder respetar el mismo. Jugar con otro implica compartir espacios de juego, pero sin invadirlo y sin dejarse invadir. Habrá alguna parte del espacio que se comparte, mientras que el otro es el propio desde donde se genera renovadamente el proceso lúdico, enriqueciéndolo ●

\* es Doctora en Psicología  
Educativa

\* Para más información ver  
[www.rosario.gov.ar](http://www.rosario.gov.ar)

- Beiga, C., Ficción y subjetividad, en A. Rozental y otros, *El juego, historia de chicos*, Buenos Aires, Novedades Educativas, 2005, pp. 77-98.
- Míguez, L., *Jugar la palabra*, Buenos Aires, Letra Viva, 2003.

## ¿Formarse en Juego?

La pregunta surge ya hace varios años independientemente incluso de una disciplina o profesión específica. El juego parece ser algo tan inherente, tan obvio, tan natural y propio de cada ser humano por el

## Actividades del Instituto

# DIPLOMADO EN JUEGO

### Con especialización en el área educativa y terapéutica

- Profundización teórico-práctica de temas relativos al juego y sus expresiones en diferentes contextos
- Especialización con nivel académico de posgrado
- Actualización bibliográfica en materia lúdica

### 3ª. Edición

### ABIERTA LA INSCRIPCION

Comienzo: Abril 2006

\_\*\_\*\_\*\_\*\_

## ESTRATEGIAS Y MIRADAS LÚDICAS

- Curso a distancia -

Duración: 14 Febrero a 7 de Marzo 2006

Cierre de inscripción: 3 de febrero 2006

\_\*\_\*\_\*\_\*\_

**Informes:** (011) 4702-0675;  
[info@instituto.ws](mailto:info@instituto.ws)

cual todos hemos “pasado” en algún momento, que quizá continuamos incluso vivenciando, que pareciera que todos sabemos de qué estamos hablando (y de hecho que seguramente es así) y por lo tanto no hay mucho más para decir o profundizar.

¿Formarse en juego? ¿En qué hay que formarse, si el juego en realidad no es algo que tenga una forma específica ni hay un modelo para jugar? ¿Acaso no alcanzará con conocer las reglas del juego y ponerse a jugar? Si los niños juegan espontáneamente desde muy temprana edad, ¿qué es lo que el adulto debería aprender o reaprender? ¿Qué puede ser tan novedoso o diferente que no hayamos vivido cada uno de nosotros en nuestra infancia y que no sepamos, que ahora implica formarse en esto?

Pareciera que todo se sabe sobre el juego y que todos sabemos sobre el tema. Y en realidad es así. Pero, ¿qué es lo que sabemos cada uno?; ¿qué entendemos cada uno por juego/jugar? ¿Qué es lo que el adulto entiende y qué concepto tiene el niño de hoy acerca del juego? Lo que hemos jugado de niños, jóvenes e incluso adultos, ¿alcanza para implementar situaciones lúdicas y comprenderlas en las diferentes prácticas profesionales?

En los diferentes estudios y carreras terciarias y universitarias la formación lúdica tiene un lugar, - cuando lo tiene-, bastante recortado. En líneas generales está dentro de alguna disciplina o temática específica y lo que se profundiza en el juego está orientado a algún aspecto o, por lo menos bastante limitado.

Nos encontramos después con profesionales que sin embargo requieren de una sólida formación en lo lúdico, no sólo desde lo teórico sino también desde la implementación práctica, con dificultades frente a lo que cada una de las distintas realidades y contextos exige.

En este sentido también la mirada del juego en los ámbitos académicos en muchos casos responde a ciertos recorridos teóricos que remiten a contextos socioculturales que no siempre son los ámbitos donde los profesionales se desempeñan a

posteriori. La dificultad radica entonces en adaptar ciertas teorías o enfoques lúdicos a una entramado social y cultural que parece no encajar en los parámetros que se estudiaron previamente. La pregunta que surge entonces es, ¿se deberá adaptar cada comunidad a las diferentes teorías preexistentes o se deberán ajustar ciertos lineamientos teóricos a contextos y entramados culturales?

En este sentido es válido recordar lo que Sutton-Smith (1997) plantea respecto de la ambigüedad del juego y las retóricas del juego, planteando cómo las diferentes teorías en relación a lo lúdico responden a retóricas y conceptos básicos a partir de lo cual se desarrolla y mira todo el resto.

El conflicto de alguna manera surge cuando el profesional se desempeña en ámbitos que no remiten o no responden a estas retóricas previamente estudiadas. Es entonces especialmente que se requiere de una reflexión y profundización más exhaustiva y amplia pudiendo revisar conceptos, enfoques, análisis y niveles de intervención que permitan adecuar la práctica profesional y enriquecer no sólo la propia mirada del juego sino también la comprensión del juego del otro y realizar intervenciones acordes a las necesidades de cada situación y contexto.

El juego ha sido estudiado desde las disciplinas más variadas, lo que ha enriquecido enormemente la amplitud de la mirada, dejando de ser un fenómeno limitado a cierta franja etárea o a un ámbito profesional, dejando de ser exclusividad de unos pocos para ser integrado en múltiples áreas y exigir por lo tanto también la interdisciplina y el trabajo en equipo para poder entender con mayor integridad una misma actividad, un mismo hecho. Los diferentes recortes que se hacen del juego desde cada una de las disciplinas se van complementando y no se invalidan unas a otras. En la confrontación de las diferentes miradas del juego es donde surgen luego los grandes desafíos para la comprensión y por supuesto también para lograr una intervención acorde y una adecuación más ajustada a la realidad, evitando imponer modelos

que vienen de otros ámbitos socioculturales e incluso desactualizados en el tiempo. Mucho hay escrito sobre el concepto de infancia y cómo este va variando de a lo largo del tiempo. Lo mismo sucede en el ámbito lúdico independientemente que se lo pueda ligar también a la infancia.

Esto impone por otro lado una actualización constante del tema, ajustándolo a los cambios sociales y culturales que van surgiendo. Si bien hay ciertos parámetros y ciertos enfoques que se mantienen, también habrá que ir realizando los ajustes pertinentes.

Formarse en juego implica en primer lugar no quedarse con la simple experiencia propia de haber jugado como base para un actuar profesional como si con ello pudiésemos justificar todo nuestro hacer lúdico. Esto conlleva también una revisión de la propia historia lúdica, sin tomar a la misma como modelo para el jugar del otro, conociendo el juego propio, modalidad, etc.

Implica entonces actualizar la mirada, la comprensión, ajustar y adaptar la fundamentación teórica a cada una de las realidades donde se interviene. Esto conlleva también tener en cuenta otras disciplinas que enriquecen el actuar propio, integrando el aporte ajeno y validándolo.

La apertura hacia otras disciplinas, enfoques, estudios en la temática, aunque no siempre sean posibles de implementar en todos los encuadres laborales, favorecen sin embargo una amplitud del espectro dejando abierta la posibilidad de incorporar algo en algún momento en que sea necesario. Es, de alguna manera, tener a disposición otras herramientas desde lo lúdico ya sea para una implementación directa o para una comprensión diferente cuando la fundamentación con la que uno se está manejando no es suficiente.

La realidad de nuestra sociedad en continuo movimiento y cambio, junto a los estudios cada vez más específicos en la temática lúdica, exigen una respuesta actualizada y responsable ●

- Sutton-Smith, B., *The ambiguity of play*, London, Harvard University Press, 1997.