

# EN JUEGO Letter

Año 4 / N° 3– Diciembre 2006

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones  
y toda Persona interesada en el  
Juego



## JUGAR, CREER, CRECER... y ... SER

por María Regina Öfele\*

Jugar es un acto de fe... aunque esto suene para muchos contradictorio o incluso difícil de aceptar. Cuando juego creo y apuesto a mi creencia a que soy un personaje determinado, a que tengo que llegar a una meta preestablecida, creo que el otro no es la misma persona sino otro personaje o mi contrincante en el juego.... y a partir de dichas creencias, en las que también el espacio y el tiempo se transforman (y yo creo que están transformados porque sino no puedo seguir jugando) despliego mi juego. A partir de aquí podemos realizar derivaciones a diferentes temas. Al jugar “creo” que puedo ser tal personaje, lograr cierta meta, construir puentes y deslizar los autos por el mismo, aún cuando a veces desde un

punto de vista estrictamente físico el mismo no resista el peso. Encontramos cierto aire de “irracionalidad”, donde hay conexiones y ‘realidades’ que no resisten un análisis lógico, sin embargo son estrictamente serios. El jugador cree y asegura que es así, que allí donde otro no ve, él sí ve que hay un objeto determinado, personajes, estructuras, movimientos, etc. Y no estamos ni frente a una situación de locura ni de irracionalidad, sino precisamente frente a un niño, joven o adulto inmerso en el juego, instancia que se recorta de la vida corriente como expresan los diferentes autores que definen este fenómeno. Y es justamente desde este acto de fe que el niño va creciendo, porque cree y apuesta a su propia esencia mientras juega. Cree que ES él, que él puede y a partir de allí va creando y creciendo. Se va creando a sí mismo.

Para esto es necesario que haya previamente alguien otro que apueste a dicho acto de fe y crea en esto que el niño va

### INDICE

Jugar, crear, crecer... ser...	1
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	3
	4
Páginas web sobre juego	5

desarrollando, abriendo espacios o al menos habilitándolos desde la mirada, la actitud, la postura, la palabra, instancias que permiten y que no inhiban esa apuesta de quien quiera jugar.

Cuando este permiso y/o habilitación del otro falla, cuando no se lleva a cabo este primer acto de fe desde otro (primariamente de la madre), se hace difícil que un niño pueda creer y apostar también a su propio juego y en definitiva a su ser persona. En ocasiones esta función materna es sustituida por otra persona o debe llevarse a cabo posteriormente con la ayuda terapéutica de algún profesional. De cualquier manera, no es esto lo que queremos profundizar aquí, sino focalizar en este acto de fe. Esta creencia, esta fe, en algo que va a aparecer pero que no se sabe cómo ni en qué momento. Algunos autores hacen referencia a esto (desde el punto de vista del jugador) como el momento de ilusión, en el cual el niño se imagina y espera que su juego tenga un resultado determinado.

Pero aún en la continuación del juego, el jugador cree en la escena de juego, cree que la misma es real y apuesta a que sus cojugadores creen lo mismo y actúen en consecuencia, al igual que toda persona que esté fuera del juego y en algún momento deba intervenir. Si este sistema de creencias se mantiene, el juego se sostiene y avanza. En el momento que uno de los jugadores o bien una persona ajena al juego deja de apostar y de creer, se rompe el juego, se arruina. La dificultad está si esto sucede en reiteradas oportunidades. Si ocurre desde el entorno, sólo se podrá continuar si el jugador mismo tiene instaurada de alguna manera esa creencia y apuesta, que implica poder seguir jugando “a pesar de...”. La respuesta la vemos especialmente en muchos niños que, a pesar de sucesivas

intervenciones de adultos que no dan lugar al juego o bien lo desvalorizan, continúan su juego o lo transforman para poder proseguir con el mismo.

Cuando es el niño quien no puede creer y apostar a su juego y no puede empezar a jugar o abandona rápidamente, estamos frente a otras dificultades que requerirán intervención y apoyo especializado como para que el juego pueda tener lugar. Se necesita otro que crea, que apueste al juego de este niño o adulto.

En el adulto podemos hablar con los mismo términos. Partimos de un concepto más amplio de juego, en donde podemos incluir diferentes actividades como lúdicas. Algunos autores plantean los hobbies u otras tareas placenteras como juego también. En ellas, el adulto también cree y apuesta a que algo saldrá, algo producirá. Y también necesita que si hay otro que participa u observa su juego, el mismo crea de la misma manera que él.

Al jugar se entra en el terreno de lo simbólico, independientemente que nos postulemos en una clasificación de juego u otra. En todo tipo de juego, hay algo en el orden de lo simbólico, que permite la entrada a su vez en otra dimensión de nuestra persona. Es lo que nos permite comenzar a desarrollar lo más profundo y lo más esencial de nuestro ser-persona, de nuestro ser-humano. En este orden simbólico, desde y dentro del plano simbólico, podemos crear y desde allí crecer. Crear, porque se instaura un orden diferente de combinaciones y posibilidades desde donde todo o casi todo es posible y desde donde las relaciones y vínculos con los otros también se van modificando y renovando.

Espacio simbólico que permite descubrir aspectos nuevos de nuestra persona y animarnos así a más. Para ello, primero tengo que

## **EN JUEGO** Letter

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

**María Regina Ófele**  
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.**

crear al menos en la posibilidad, apostar a que se puede, a que mi deseo se vaya poniendo en movimiento, si tenemos en cuenta que el deseo es el motor del juego.

A medida que el deseo se va poniendo en movimiento, en acto, se plasma en la realidad con objetos reales o fantaseados, el niño va creciendo y va “siendo” él mismo. En el juego y a lo largo de jugar cada uno va desarrollando y a su vez transformando lo más esencial de uno mismo. Tomando las palabras de Rodolfo (2000), “en este núcleo en que jugar a es jugar a ser, se alberga nuestra mejor posibilidad de ser”. Esto no significa que en el juego las escenas que surjan sean todas maravillosas y sin ‘problemas’, es precisamente en ese espacio que pueden surgir los conflictos más severos, los diálogos menos

deseados (pero para la persona que está observando o acompañando el juego). Esta jugar a ser, de jugar aquello que de otra manera tal vez no pueda decirse y que así se abre la posibilidad de jugar-se, es lo que habilita precisamente encontrarse cada vez más con uno mismo, siempre y cuando, como ya mencionamos antes, haya otro que participe directa o indirectamente en este acto de fe y, al menos, no interrumpa el juego o no lo arruine. Cuando se interviene desde afuera en el juego, forzando o exigiendo –aún con mucha sutileza- una modalidad de juego definida, modificando el rumbo del juego, exigiendo un tema específico, etc., estamos frente a una distorsión del juego del otro y por lo tanto, estamos exigiendo que el otro adopte una forma de ser, un desarrollo, un crecimiento que tal vez no responda a las necesidades propias, sino a las ajenas, de aquel que está imponiendo un estilo diferente de juego. Aquí está uno de los riesgos que se corren al intervenir insistentemente en el jugar del otro, especialmente cuando estas intervenciones solo apuntan a modificar el juego del otro en función del deseo de quien está afuera. Este es el riesgo de manipular el juego, llevándolo hacia objetivos que no son propios del jugador. Por eso se hace necesario también revisar una y otra vez el estilo de intervención, la modalidad, la frecuencia, el por qué de la misma, etc. No se trata de no intervenir nunca. Según el contexto (ya sea educativo, terapéutico, recreativo u otro), hay momentos, tiempos, situaciones específicas que requieren de la intervención del terapeuta, educador, recreador, etc. Para que las mismas sean efectivas y favorezcan la continuidad del juego, el otro debe haber compartido de alguna

manera ese acto de fe del que hacíamos mención al comienzo, apostando a la posibilidad y desarrollo del mismo. Este compartir la apuesta crea también ese espacio de confianza tan necesario para que un juego se inicie. Espacio de confianza que permite que el jugador desarrolle su juego, pueda consultar en caso de duda, pueda “equivocarse o errar el camino” y volver a comenzar. Hay otro que sostiene, que acompaña, que alienta, que apuesta a que el juego pueda seguir adelante, desarrollarse, y con él, crecer y ser, el jugador, que es quien lo pone en movimiento y en acción. Y durante el desarrollo del juego, el jugador continúa creyendo y apostando, lo que sostiene y da continuidad del juego. De lo contrario, se arruina el juego o se interrumpe, se detiene. Se sale del espacio simbólico, ya sea por montos de angustia que no permiten continuar, ya sea por otros conflictos que no pueden ser resueltos, o bien también por pérdida de confianza desde el jugador o bien desde quien acompaña o incluso comparte el juego. Si ampliamos el concepto de juego y lo trasladamos a otros órdenes de la vida adulta por ejemplo, donde se continúa jugando aunque de otra manera y tal vez en algunos momentos de forma muy sutil, a través del diálogo, de las relaciones interpersonales, etc. podremos pensar los mismos conceptos en dicho contexto. Si incluimos dentro del juego adulto como lo hacen algunos autores los hobbies y aquellas actividades más placenteras, ese acto de fe previo, también es un “requisito” para comenzar y continuar, apostando a que lo que se está queriendo expresar de un modo u otro encuentre una vía. Son estas actividades placenteras en la adultez las que facilitan la

## ¿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).

creación, el desarrollo de los aspectos más saludables y vitales de la persona. Espacios en los que cada uno se encuentra con su deseo y por lo tanto a sí mismo y desde ahí va fortaleciendo los aspectos de su “ser” persona. De todo podemos deducir una vez más la importancia del juego y del jugar en la vida de cada ser humano, como vía de desarrollo, de creación y de encuentro con lo más propio de cada uno. Si no se logran crear estos espacios, se corre el riesgo de un juego (y por lo tanto de una vida) que no es propio/a sino indicado por otro, corriendo los riesgos pertinentes. Y en este sentido el juego también es ruptura de imposiciones, de reglas prescriptas, creando cada jugador sus propias reglas de juego. Algún autor describió al juego como un acto subversivo, precisamente por esta transgresión de las reglas y normas. Esto no implica que “todo vale” y que jugar implique ir en contra de todo lo propuesto de afuera. Pero sí es necesario poder crear y generar el propio juego si se busca la autenticidad del mismo. Esto se traduce en un estilo de juego, predilección de ciertos juegos sobre otros, elección propia de personajes, diálogos y compañeros de juego u otra manera de ir creando el jugar propio de cada uno y por lo tanto el “ser” de cada uno. Al jugar el niño (y también el adulto) crea y a su vez se crea a sí mismo. Esta transgresión mencionada más arriba, es el recorte del otro, es la posibilidad que cada jugador se da y necesita para diferenciarse y por lo tanto, “dibujarse a sí mismo”, jugar su propio juego. De ahí la relación “jugar-crear-crecer y ser”. Instancias que van en caminos simultáneas y que no tienen un fin, sino que se van recreando a cada instante y en todas las etapas de la vida. Si bien el niño pequeño está aún con todo por hacer y ser, el joven y el

adulto continúa con el desarrollo de su ser, necesitando ir recreando su identidad en cada etapa por la que atraviesa. El juego y el jugar, entendidos con amplitud, facilitan un espacio en donde cada uno pueda ir descubriendo y encontrándose. •

- Rodulfo, R.: Estatuto del juego y funciones del jugar. En: M.Pasini (comp.), *La infancia en juego*. Tandil, 2001, pp. 29-41.

\* *Es Doctora en Psicología Educativa (Pacific Western University, USA)*

## **Acerca del “Play Quotient”\* (Cociente Lúdico)**

*“Todos hemos oído hablar del CI (Cociente Intelectual), Es una manera clásica de predecir la capacidad mental de las personas. Personalmente opino que el ‘CL’, el ‘Cociente Lúdico’, es un factor igualmente importante que afecta al modo en que el pequeño desarrolla sus potencialidades físico, creativo e intelectual.” (Auerbach 2004, p.5).*

*“Los adultos que tienen un elevado Cociente Lúdico (CL, la capacidad de utilizar y sacar el máximo provecho de las experiencias lúdicas) son más aptos para seleccionar juguetes, para ayudar a sus hijos a aprender a jugar plenamente y para ayudarlos a aumentar su CL y de ese modo ser más felices y sentirse más realizados. La gente juguetona sufre menos estrés,*

*tiene mayores inquietudes, es más abierta a nuevas experiencias, más creativa y más capaz de enfrentarse a nuevos desafíos.” (Auerbach 2004, 215).*

Ambas citas son del libro “Juego inteligente, juguete apropiado” (Título en inglés: Smart play, smart toys) de Stevanne Auerbach quien nos ha enviado gentilmente un ejemplar.

El libro rescata el valor del juego y del juguete, precisamente con el objetivo de enriquecer y mejorar el Cociente Lúdico de los niños. Es interesante reflexionar sobre este CL, dado que poco se tiene en cuenta en el diagnóstico o evaluación de los niños y/o de jóvenes y adultos. Se evalúan y diagnostican muchas áreas, pero el CL queda ausente, siendo la capacidad lúdica muchas veces valorada (o desvalorizada) desde el discurso de adultos (ya sea padres, docentes u otros), refiriéndose al niño como que “solo quiere jugar”, “es demasiado juguetón”, “se las pasa jugando”, etc.

Al juego se le da en muchas ocasiones un lugar secundario, un pasatiempo, una instancia cuando ya no hay nada para aprender. Estimular el CL, como lo propone este libro, implica abrir otros espacios, tiempos y ofrecer materiales acordes a las necesidades lúdicas de cada niño con el objetivo de ampliar las posibilidades de juego, de enriquecer el mismo, de fortalecer el juego y por lo tanto ubicar al mismo en un lugar ponderante. Si en las escuelas, en los consultorios psicológicos y psicopedagógicos y en algunos otros espacios profesionales se incluyera la atención hacia el CL, muchos diagnósticos y evaluaciones podrían resultar con otra óptica, ampliados y enriqueciendo además las posibilidades de desarrollo de los niños. •

## Actividades del Instituto

# ***DIPLOMADO EN JUEGO***

**Con especialización en el área educativa y terapéutica**

**4ª. Edición**

**ABIERTA LA INSCRIPCIÓN**

- 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

En el año 2006 han participado como docentes invitados el Lic. Ricardo Lesser (sociólogo, autor del libro "La infancia de los próceres"), la Lic. Noelia Enriz (Antropóloga especialista en el estudio de juego en comunidades aborígenes); Lic. Noelia Ferratto (quien ha investigado sobre el juego en personas de la 3a. edad); Lic. Gladys Melión (quien ha investigado sobre el juego en niños sordos); Lic. Elena Santa Cruz (especialista en trabajo con títeres con niños en situación de calle, niños abusados y niños en situaciones de alto riesgo); Lic. Liliana Mendez (Payamédicos-Hospital de Clínicas); Dra. Tatiana Merlo Flores (Instituto de Investigación en Medios).

Comienzo: Abril 2007

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

## ***ESTRATEGIAS Y MIRADAS LÚDICAS***

**- Curso a distancia -**

Duración: 20 de Febrero a 13 de Marzo 2007

Cierre de inscripción: 13 de Febrero 2007

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

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