

# EN JUEGO Letter

Año 7 / N° 1 Abril 2009

www.juego.org.ar

Para Profesionales, Instituciones  
y toda Persona interesada en el  
Juego



## El juego entre generaciones

por María Regina Öfele\*

Las diferentes teorizaciones sobre el juego en la mayoría de los casos parecen hacer referencia al mismo vinculado a una franja etárea en particular: el juego infantil, el juego en los jóvenes, en la edad adulta. Pero pocas referencias hay esa posibilidad lúdica que existe entre generaciones.

La pregunta que surge es: ¿a qué generaciones estamos haciendo referencia?

¿Adultos – niños? ¿Abuelos nietos? ¿Padres – hijos?

¿Podríamos pensar el juego entre adolescentes y sus adultos padres?

Las posibilidades son muchas y las combinaciones también. ¿Por qué pensar el juego solo entre dos generaciones y no entre tres?

¿Por qué no pensar en el juego entre los niños, sus

padres y abuelos? ¿Cuáles serían las posibilidades? ¿Cuáles serían las ventajas? ¿Qué recaudos habría que tomar para que realmente sea un juego posible y disfrutado por todos?

Actualmente en nuestra sociedad hay una fuerte presión hacia los adultos que dispensen cierta parte de su tiempo al juego con sus hijos. Pareciera quedar flotando en el aire la idea que ser un buen padre o madre es quien juega una cierta cantidad d horas con sus hijos todas las semanas. ¿Quién dictamina luego la cantidad de horas? Es real y auténtica la importancia respecto del juego entre madres / padres y sus hijos. Pero realizarlo por obligación, por mandato social o porque alguna literatura pseudopsicopedagógica lo ha publicado, no servirá a un auténtico desarrollo del juego.

### INDICE

El juego entre generaciones	1
Libros sugeridos	3
Eventos	4
Actividades del Instituto – Año 2009	5

El jugar implica ante todo compromiso que no es lo mismo que “prestar el cuerpo”, integrarse en la fila y mirar para otro lado. Implica estar con todos los sentidos presente, sentir con el otro y dejarse llevar de alguna manera por el juego. Al decir de Tirado Gallego, dejarse interpelar por el juego. Cuando estas situaciones de “falso juego” se dan, los niños sobre todo lo viven y sienten y terminan perdiendo el interés para jugar con los adultos que adoptan estas actitudes. El niño se siente un estorbo, una molestia, una interferencia en el camino del adulto y elegirá ir apartándose de a poco con la conciencia que dicho(s) adulto(s) no son posibles compañeros de juego.

Esto se ve claramente en todos los ámbitos:

- 1) en la escuela: el docente que nunca acepta jugar cuando lo invitan no es buscado, mientras que aquellos que pueden acompañar el juego, si más no es con la mirada y el apoyo y la aprobación, son aquellos maestros buscados también para otras confidencias, son considerados maestros confiables.
- 2) En el contexto terapéutico, sucede lo mismo. El terapeuta que no puede jugar con su paciente, deberá hacer un esfuerzo mayor para lograr la confianza del pequeño paciente a quien además le será más difícil concurrir a su terapia, independientemente de la especialidad y disfrutar de su cura.

- 3) En el ámbito familiar, el niño busca en su padre y en su madre compañeros de juego ocasionales. Si estos no pueden acceder nunca al juego de sus hijos, será más difícil establecer los vínculos entre ellos.

Todo esto no implica ni una cantidad determinada y prefijada de horas de juego, ni algún otro requisito específico. En cada vínculo que se va formando se irán estableciendo los códigos y las necesidades. No se trata tampoco siempre de estar jugando a la par, sino, al menos, de habilitar el espacio y el tiempo y dar permiso para jugar, acompañando al niño así desde otro lugar. Pero si este “jugar con”, no surge desde el placer y el disfrute, en algún momento no puede seguir siendo sostenido. Cuando un adulto y un niño descubren cómo jugar y disfrutan juntos, hay un gran potencial de desarrollo personal y social que puede influir en todos los aspectos de sus vidas cotidianas. (Seach, 2007) Esto implica entonces buscar los momentos, los juegos, los estilos de juego que todos los implicados disfruten o ir encontrando el equilibrio entre lo menos placentero y lo más placentero. Si pensamos en los juegos entre diferentes generaciones, tendremos que tener en cuenta en primer lugar los diferentes niveles madurativos y evolutivos. No todos acceden a las mismas posibilidades y exigencias. Para poder jugar todos tendrán que poder acceder desde el mismo nivel y estar en igualdad de

## **ENJUEGO** 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@juego.org.ar](mailto:info@juego.org.ar)  
[www.juego.org.ar](http://www.juego.org.ar)

**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.**

condiciones para que no se genere un falso juego según la denominación de diferentes autores. Esto implica tener en cuenta aspectos muy concretos de las posibilidades lúdicas de todos los que van a participar. Pero también están las condiciones internas de los jugadores que deberán lograr un equilibrio, una armonía para que pueda fluir el juego. Si el adulto es altamente competitivo, no puede tolerar los tiempos y decisiones de los jugadores más pequeños, se anticipa a sus decisiones, etc. será difícil lograr un juego parejo. Pero si los adultos involucrados en el juego pueden ponerse a la altura de los demás, estar atentos, acompañar y participar

paralelamente en el juego como uno más, se va a lograr un enriquecimiento importante en el diálogo y en el vínculo.

Cuando los niños descubren la posibilidad de jugar con uno o varios adultos, se quedan asombrados y vuelven a buscar una y otra vez a esas personas para continuar el juego e intentar otros.

Esto favorece que los adultos puedan acceder a códigos e informaciones que en otros contextos no aparecen, logran comprender la lógica infantil, diferente a la del adulto y pueden sorprenderse también, - ¿por qué no?- de las posibilidades y formas de pensar de los niños.

Los niños, descubren que los adultos no son personas tan lejanas, que pueden escuchar y comprender y que también tienen sus aspectos vulnerables, pudiendo los niños en los casos de los juegos, explicarles trucos y habilidades que el adulto no descubrió.

El adulto mayor que puede participar de un juego junto a sus nietos se siente partícipe e involucrado y deja de sentirse marginado y que ya no puede. Se realzan sus habilidades que aun mantiene en lugar de

### **Libros sugeridos**

► **Del monstruo al estratega. Ética y juegos. .**

Autora: Ambrosini, Cristina

Editorial: Educando

Año edición: 2007

estar reforzando aquellas capacidades que ya comienzan a estar deterioradas.

La alegría de participar, de ser incluido a la par, favorece los aspectos vitales de aquellas personas de edad avanzada y promueven un vínculo diferente, generalmente plasmado de placer con los menores.

Para los niños, la posibilidad de jugar con los adultos y los adultos mayores, favorece sus posibilidades de vincularse positivamente, afianzarse en sus aprendizajes y capacidades pudiendo demostrarlas y muchas veces incluso enseñarlas a quienes juegan con ellos.

Un aspecto importante a destacar y para reflexionar es la adolescencia. En el consenso popular, existe muchas veces la creencia que los adolescentes ya no juegan ni se interesan por el juego por considerarlo infantil. Sin embargo, hay muchos juegos que siguen convocando y atrapando esta edad, involucrándolos de manera comprometida. Los adolescentes siguen manteniendo el interés en el juego, especialmente en aquellos juegos que les implique un desafío ya sea cognitivo, motriz o de otras habilidades.

La posibilidad que los adultos jueguen con los adolescentes, ya sea desde el lugar de padres como desde el rol de docentes, habilita otros espacios de diálogo y comunicación y por ende promueve otros vínculos de mayor confianza y apertura que en algunos casos se torna tan difícil de otra manera.

## **¿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).

## Eventos

### **SIMPOSIO INTERNACIONAL DE RECREACION**

Una Apuesta por el  
Desarrollo y la Paz

**INDER (Instituto de  
Deportes y Recreación)**

**MEDELLIN –  
COLOMBIA**

**28 y 29 de abril 2009**

Más información en:  
[www.simposiorecreacion  
inder.info](http://www.simposiorecreacioninder.info)

\*\*\*\*\*

### **1er. Campeonato Mundial de Bolitas**

Puerto Iguazú – Pcia.  
de Misiones  
Argentina

**16 de agosto del 2009**

Organiza: Asociación para  
Campeonatos de Bolitas  
Argentinos .

Más información:

[www.asociacionbolita.com.ar](http://www.asociacionbolita.com.ar)

La adolescencia es una franja olvidada, cuestionada y criticada en muchos aspectos. Las consecuencias están a la vista en muchas noticias cotidianas, resaltando en su mayoría aspectos negativos y dejando de lado los positivos. Pero ¿cuáles son las acciones concretas que los adultos pueden realizar para comenzar a revertir esta brecha comunicacional entre generaciones?

¿Cuáles son algunas actitudes que los adultos (padres, docentes, terapeutas, etc.) pueden tener en cuenta para fomentar el desarrollo lúdico de sus hijos y el desarrollo del juego entre generaciones?

- Estar presentes, en una cercanía tal que los niños y adolescentes puedan sentirse seguros sin ser invadidos. Satisfacer también la necesidad de contacto que puede surgir durante el juego, ofreciendo a los niños/adolescentes la posibilidad de sentirse importantes, dándole valor a los juegos, a las estrategias desarrolladas, al diálogo paralelo que va surgiendo.

- Ofrecer suficiente tiempo y espacio de juego, para que puedan desplegar su juego en forma relajada sin presiones de tiempo ni exigencias que son típicas de la vida cotidiana y que traban todo vínculo.

- Disposición de elementos de juego que ofrezcan los adultos en respuesta a las necesidades de los niños y adolescentes tanto en relación a su nivel de desarrollo como de sus requerimientos creativos.

- El ofrecimiento de elementos de juego que favorezcan la construcción (entendiendo esto como creación y generación de algo nuevo y diferente), respondiendo a las posibilidades de cada uno sin sobreexigir ni subestimar. En el caso de jóvenes adolescentes es importante también un claro desafío y la posibilidad de juegos en los que se tengan que desarrollar diferentes estrategias.

Si bien nada de esto es mágico en sí mismo y soluciona posibles dificultades en los vínculos entre generaciones, sí promueve otras disposiciones y “acerca posiciones”, ablandando el camino entre unos y otros y dando un lugar importante a jugadores de una y de otra generación. El ser humano es un ser social por excelencia y no puede vivir aislado de los demás, independientemente de la edad. Toda persona además, necesita ser reconocida por el otro en todos los momentos de la vida para no sentirse desvalorizado y marginado. El JUEGO es precisamente un espacio en el que la socialización y el reconocimiento mutuo se hace posible, más allá del contexto, de quienes participan, de las edades de cada uno.

\* Es doctora en Psicología Educativa. Directora del Instituto de Investigación y Formación en Juego.



# **Actividades del Instituto**

**Año 2009**

## **Miradas Lúdicas a los primeros años de vida**

~ Formación de posgrado en Juego en niños de 0 a 3 años ~

- 2ª. Edición –

Dirección y Coordinación: *María Regina Öfele*, Ph.D.

Inicio: **Mayo 2009** (frecuencia mensual)

ABIERTA LA INSCRIPCIÓN

\*\*\*\*\*

### **Próximas actividades de posgrado:**

- ***Espacios lúdicos en el abordaje clínico.*** Formación en Juego y Clínica. Inicio: Julio 2009. (3ª. Edición)

### **Curso de profundización:**

- ***Jugar en el ámbito hospitalario.*** Del 09 de mayo al 06 de junio 2009.
  - La hospitalización del niño
  - Juego y contexto hospitalario
  - Modalidades de juego en el hospital

*Docentes: Dra. María Regina Öfele y Lic. Julieta Schiaffino*  
Abierta la inscripción.

**Informes:** (011) 4702-0675; [info@juego.org.ar](mailto:info@juego.org.ar)