

LA PSICOLOGÍA EN JUEGO. EL JUEGO ABORDADO DESDE UNA PERSPECTIVA PSICOLÓGICA¹

Hilda Graciela Pazos²

RESUMEN

Este trabajo se propone como objetivo ampliar la mirada sobre el juego considerando:

Las implicancias psicológicas que éste posee en la constitución del sujeto, en su evolución y en la elaboración de sus conflictos.

La importancia de los distintos juegos en el transcurso de la vida, los componentes y funciones de la inteligencia implicados en ellos y el abordaje lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno normal y con necesidades educativas especiales.

La función que posee en la integración de grupos de recreación y como medio que posibilita la socialización.

¹ Este trabajo es una investigación realizada para el ISFD N.º 39 de Vicente López en el año 2005 y publicado en la Revista Formadores (ya desaparecida) en el vol. 2. 2006, fue empleada como recurso didáctico para la asignatura “Psicología del Desarrollo y el Aprendizaje” de 1º Año del Profesorado de Educación Física de ese establecimiento en el que me desempeñé como profesora. Ha sido ampliado para esta publicación.

² Licenciada en Psicología. Profesora de Castellano Literatura y latín. Profesora de Enseñanza Primaria. Especialista en Nuevas Infancias y Juventudes. Especialista en Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación Especialista en Alfabetización. Diplomada en Educación Sexual Integral. ISFD N° 39, ISFD y T N° 77 de Vicente López-ISFD N° 51 de Pilar Provincia de Buenos Aires. Correo electrónico: graciela.pazos@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-7883-5087>

Fecha de presentación del artículo: marzo de 2026.

Para ello se realizó una exhaustiva investigación bibliográfica que cuenta con un cuadro explicativo sobre el juego.

Palabras clave: psicología, juego, aprendizaje, socialización.

ABSTRACT

This work aims to broaden our understanding of play by considering: The psychological implications of play in the constitution of the individual, their development, and the resolution of their conflicts.

The importance of different types of play throughout life, the components and functions of intelligence involved in them, and the use of play in the teaching and learning process for both typical students and students with special educational needs.

The role of play in the integration of recreational groups and as a means of facilitating socialization.

For this purpose, an exhaustive bibliographic investigation was carried out, which includes an explanatory table about the game.

Keywords: psychology, play, learning, socialization.

EL JUEGO EN LA EVOLUCIÓN DEL SUJETO

Desde el nacimiento, el sujeto humano posee un cuerpo que es una unidad anatómica y fisiológica que no tiene un mundo propio dentro del cual operar. Según Jacobo Moreno (1889-1974), “se ve obligado a formar su mundo sobre la base de zonas pequeñas y débilmente relacionadas, distribuidas desigualmente a lo largo del cuerpo” (Moreno, 1993, p. 96). Podemos dividir las zonas en operacionales y no operacionales. Algunas zonas tales como la visual, la nasal y la oral ya están en formación durante la primera semana de la vida del niño. Estas zonas son de gran importancia en la medida en que tienen una función indispensable para el niño, ya que lo excitan a concentrarse en

el desempeño de la función de atemperación, que es la que le permite la realización de actos.

El sujeto humano desde su nacimiento cuenta con un valioso “*Yo auxiliar*” su madre que decodifica sus demandas y satisface sus necesidades, permitiéndole la supervivencia e iniciándolo en la primera matriz relacional, modelo básico de sus futuras relaciones personales. Ella, con su presencia, facilita en el infante el desempeño de nuevos roles y el desarrollo de la espontaneidad. Sin embargo, la madre que le brinda su afecto y su cuidado, y es considerada por él como una parte de sí mismo que le permite sentirse omnipotente a pesar de su desvalimiento inicial, no es un objeto de amor incondicional; puede, ante la demanda del niño, privarlo del don de su pecho y sus cuidados. Esta presencia-ausencia de la madre, que le genera frustración, deberá resolverla a través de juegos como el de arrojar objetos, —que luego su madre le devolverá y donde actuará activamente el abandono sufrido— o por el apego a un muñeco, *objeto transicional* que reemplazará a la madre durante su ausencia.

El juego como proceso de atemperación permite al sujeto humano desempeñar roles y facilita la liberación de su espontaneidad. Moreno logra reconocer cuatro formas de espontaneidad que vemos en el juego del infante, dado que el juego tiende en su comienzo a buscar en forma espontánea:

- *La activación de conservas culturales y estereotipos sociales* que se observa claramente en el juego de rincones del jardín, en el desempeño de roles en el juego de la familia o aun en el juego del bebé que tira un objeto que el adulto tiende a alcanzarle repetidas veces. En todas estas situaciones vemos el juego como favorecedor de la socialización del sujeto humano que tiende a adquirir, mediante este, el desempeño efectivo de roles sociales e interacción con su medio.
- *La creación de nuevas situaciones* donde el niño puede desplegar su fantasía e imaginar que un palo de escoba es un caballo y

actuar como si estuviera en otro lugar y fuera alguien diferente. Esto es sólo posible cuando el niño puede acceder al proceso de simbolización.

- *La expresión de su personalidad y la elaboración de sus conflictos a través del juego*, ya que todo sujeto va a significar la realidad con su particular modo de percibirla, condicionado por su dotación congénita y las experiencias que el medio le brinda. Es por ello que el juego desempeña una importante función diagnóstica y terapéutica en el tratamiento de los trastornos de conducta, patologías de la personalidad y problemas de aprendizaje de los niños.
- *Las respuestas adecuadas a situaciones nuevas, buscando medios para obtener su fin*, lo que se observa ya desde los comienzos de la inteligencia práctica del infante —que tira de un hilo para acercar un objeto atado con este— hasta los juegos de simbolización que le permiten recrear situaciones y avanzar en el logro de esquemas mentales más complejos y estructuras de pensamiento más evolucionadas.

Si se tienen en cuenta los aportes del biólogo y psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980), podemos inferir que el juego brinda al sujeto humano la posibilidad de explorar la realidad de su medio, satisface su necesidad de recreación y autorrealización a través de la acción, y le permite implementar mecanismos funcionales de asimilación y acomodación que posibilitan su adaptación creativa y el desarrollo de esquemas mentales y estructuras de pensamiento de mayor complejidad. En el juego, el sujeto compromete su atención e interés y satisface su necesidad de experimentación de nuevas situaciones que le posibilitan ampliar su esquema mental, incursionar en nuevos roles, y expresarse en el campo del juego con seguridad y libertad, mostrando su subjetividad y espontaneidad.

A continuación, se presenta un esquema de la evolución del juego en los distintos momentos de la vida del hombre y su relación con la motricidad, el lenguaje, la moralidad y la afectividad.

Tabla 1:

Esquema Explicativo Interrelacionado.

Lenguaje	Motricidad	Juego	Moralidad	Afectividad
Ruidos guturales.	Posición supina.	Juego de chupeteo	No se diferencia de su madre.	Llanto frente a situaciones de tensión o displacer.
Vocaliza, ríe, gruñe, parlotea.	Logra sentarse.	Juego exploratorio. (Juego de la manta) Uso de sonajero.	Empieza a diferenciarse de su madre.	Reconoce personas familiares
Uso de la palabra global	Gateo y comienzo de la bipedestación	Juegos con agua, tierra y arena. Uso de globos, pelotas y tambor. Juegos de huida.	Aumento de la ansiedad frente a la separación de la madre.	Puede expresar miedo, afecto, celos, ansiedad y simpatía.
Aparición del lenguaje.	Control de esfínteres.	Juegos de muñecas y de té. Realiza trasvasamiento de líquidos.	Proceso de internalización de reglas y exigencias.	Puede expresar Cólera y negativismo. Deseos y fantasías a través del juego
Arma frases refiriéndose a situaciones concretas.	Puede correr, saltar, usar triciclo. Se desempeña en la mesa y en el baño.	Juegos de rincón del hogar. Dibuja imágenes. Juegos sexuales	Aparición de sentimientos morales intuitivos. Moral heterónoma.	Desarrollo de sentimientos interindividuales Surge el respeto (Afecto y temor)
Amplía su vocabulario y emplea la jerga de su grupo de pares.	Adquiere aptitudes motrices. Anda en bicicleta y patines. Aprende deportes.	Juegos de disfraces. Juegos de competencia y de salón.	Moral de autonomía personal.	Adquiere sentido de cooperación y aparece la reflexión
Puede formular hipótesis y conceptualizar con mayor nivel de abstracción.	Puede realizar deportes, bailar, tareas de auto valimiento. Ejercita destrezas y habilidades.	Juegos de competencia, de ingenio y de salón, informáticos e interactivos.	Hay una reconsideración de los valores en función de la nueva forma de percibir la realidad.	Predomina la ambivalencia emocional y los cambios de humor.

Utiliza su competencia lingüística como medio de comunicación eficaz en los distintos ámbitos.	Desempeña tareas laborales y de auto valimiento. Puede realizar deportes y actividades físicas diversas.	Juegos de competencia y de salón. Juegos sociales en ámbitos laborales. Juegos de azar. Juegos informáticos e interactivos.	La moral es de autonomía personal influida por los valores de la cultura en que se encuentra y el grupo de pertenencia.	Etapas que supone un mayor equilibrio afectivo y estabilidad emocional. En la actualidad se evidencian situaciones de ansiedad y stress, efectos del malestar cultural.
Puede disminuir la comunicación como efecto de depresión o pérdida de vínculos familiares.	Puede existir disminución de actividad física por problemas de salud que la impiden.	Juegos de salón. Juegos de integración en ámbitos institucionales. Juegos de azar.	Detentan los valores y costumbres de su grupo de pertenencia de contemporáneos Mayor dificultad para aceptar las nuevas ideas o costumbres.	Pueden encontrarse situaciones de apatía, depresión, irritabilidad, rigidez de pensamiento o una normal adaptación a esta etapa con nuevos intereses y actividades.

Fuente: Elaboración Propia.

El esquema dado es una forma de abordaje posible de las distintas etapas de la vida del ser humano en sus funciones más significativas, teniendo en cuenta los hitos evolutivos que atraviesa; sin embargo, no considero que esta estructuración agote las múltiples posibilidades de acción ni las variadas formas de expresión del sujeto humano en la relación entre juego y aprendizaje que se da desde el comienzo de la vida, ya que el bebé, mediante el juego, experimenta y explora la realidad.

Silvia Peaguda, una especialista en estimulación temprana perteneciente al equipo de la Dra. Lydia Coriat, expresa en su artículo “A qué jugamos con los bebés: precursores del Fort-da”:

El bebé es jugado por el Otro. Esto no es sin consecuencia para el recién nacido, ya que son estos significantes del Otro los que marcan al bebé como tal, es decir, permiten que un puro cuerpo biológico entre en el circuito del deseo del Otro. [...]Decimos que es jugado más que jugar ya que no está en condiciones aún

de poder tomar esos significantes que le son donados y hacerlos propios. (Peaguda, 1983, p. 35)

El juego que en el bebé es exploración y experimentación es decodificado por el otro significativo como tal. Silvia Peaguda considera que existen algunos juegos constitutivos precursores del fort-da, que es el juego considerado en sentido estricto.

Entre estos juegos precursores encontramos:

Juego de chupeteo: Sigmund Freud (1856-1939) afirma en *Tres ensayos para una teoría sexual*: “El chupeteo que aparece en el lactante y puede conservarse hasta la madurez o persiste toda la vida, consiste en un contacto de succión con la boca, repetido rítmicamente que no tiene por fin la nutrición” (Freud, 1973, p. 1199).

En este juego la actividad del chupeteo surge de la necesidad de alimentación y se prolonga más allá de la necesidad como experiencia de placer y le permite al bebé el reconocimiento de los objetos y aún de partes de su cuerpo a través de la boca.

Juego de ajó: En este juego la mirada y el gorjeo son interpretados por la madre como respuestas que establecen el primer diálogo lúdico. En esa situación interactiva con la madre o adulto significativo, el niño empieza a establecer una interacción social. La no respuesta de la madre instala según el psicoanalista francés Jacques Lacan (1901-1981) la primera matriz simbólica: la dupla: presencia-ausencia; donde la madre pasa a ser el primer agente de frustración para el bebé con su ausencia. “Este par presencia-ausencia, articulado de forma extremadamente precoz por el niño, connota la primera constitución del agente de la frustración, que en el origen es la madre” (Lacan, 1993, p. 69)

Juego del sonajero: En el lugar de la ausencia de la madre, aparecen los objetos como objetos de don, que sirven para consolar al pequeño sujeto humano.

Lacan considera que los objetos tienen, para el bebé, la marca del valor de esta potencia que es la madre. El sonajero funciona como este objeto de don, que es un intermediario y sirve para sustituir en forma momentánea el objeto-*causa* que es la madre. Funcionaría como un *objeto transicional* que permitiría al sujeto soportar la ausencia de la madre.

En suma, [...] los objetos que el niño quiere conservar junto a él, ya no son tanto, objetos de satisfacción sino la marca del valor de esa potencia que puede no responder y que es la potencia de la madre. En otros términos, la situación ha dado un vuelco - la madre se ha convertido en real y el objeto en simbólico. El objeto vale como testimonio del don proveniente de la potencia materna. (Lacan, 1993, pp. 70-71)

Juego del cucú: Es un juego donde la matriz presencia-ausencia se manifiesta de manera interactiva entre el bebé y el adulto significativo. La presencia del Otro resulta necesaria. No hay cucú si no hay alguien que lo esté diciendo mientras tapa y destapa su rostro. En este juego se manifiesta claramente la discontinuidad presencia-ausencia, pero sancionada por el otro. Silvia Peaguda afirma: “Exige la presencia del otro muy aproximada a su ausencia. A la vez ya este cucú anticipa la apropiación por parte del niño, de esta dupla significativa, por eso puede empezar a jugarla” (Peaguda, 1997, p. 38).

Juegos de bordes (Continente-contenido): Son juegos donde el infante tira juguetes fuera de la cuna, empuja objetos desde la cuna o desde el borde de la mesa hasta que caen y hurguea en los agujeros y las pequeñas aberturas. Estas actividades pueden ser significadas como juegos donde se expresa la falta, la ausencia del otro y la pérdida del objeto.

Explorar los límites del equilibrio, las fronteras de un dominio, lo llevan al campo del vértigo, de la curiosidad, hurguear.

Decimos que lo que está hurgueteando es aquello que tiene que ver con la falta, con la posibilidad de que el Otro no esté, las distintas manifestaciones de la separación. (Peaguda, 1997, p.38)

El juego del Fort-da: Se da cuando el bebé puede perder a la madre como objeto pulsional y en la renuncia hay pérdida de goce. En este juego el niño intenta tramitar la separación del Otro.

Silvia Peaguda formula como conclusión a estos juegos observados en su labor clínica:

Estos juegos son estructurantes y por lo tanto no son sin consecuencias en la constitución del sujeto psíquico. Cuando decimos que son estructurantes, decimos que producen marca y diferencia en el recorrido que va desde una huella al significante, desde un cuerpo “manejo de reflejos” “a un cuerpo subjetivado, desde un pedazo de carne a un bebé con nombre propio.” (Peaguda, 1997, p. 41)

El psicólogo alemán Erik Erikson (1902-1994) considera que el juego es una función del yo que intenta sincronizar los procesos corporales y sociales en el sí mismo. El objetivo del juego será alucinar un dominio yoico, pero también practicarlo en una realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real.

Propone la teoría de que el juego del niño es la manera infantil que tiene de usar la experiencia por medio de la creación de situaciones modelo y también para dominar la realidad por medio del experimento y del planeamiento. Es decir que, a través del juego, el niño pequeño aprende a desempeñarse con eficacia en el mundo.

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LA VIDA Y EL APRENDIZAJE

El juego se halla presente desde los comienzos de la cultura humana y, si consideramos la aseveración del filósofo e historiador neerlandés Johan Huizinga (1872-1945), “la cultura surge en forma de juego: la cultura al principio se juega” (Huizinga, 1968, p. 75).

Es importante pensar cómo se desempeña el jugador en el juego, ya que se maneja en un espacio y un tiempo diferentes, vaciándolos de sus contenidos y funciones habituales. Scheines lo describe así: “[...]el jugador puede ser definido como aquel que vacía la realidad de determinaciones transformándola así en juguete” (1981, p. 280).

El juego puede desempeñar diferentes funciones a lo largo de la vida del sujeto, tanto recreativas, de aprendizaje como terapéuticas.

La psicoanalista argentina Arminda Aberastury (1910-1972) explica la importancia del juego en su función terapéutica en *“Teoría y técnica del psicoanálisis de niños”*.

La técnica creada por Melanie Klein se basa en la utilización del juego y continúa las investigaciones de Freud. Piensa que el niño al jugar vence realidades dolorosas y domina miedos instintivos proyectándolos al exterior en los juguetes, mecanismo que es posible porque muy tempranamente tiene la capacidad de simbolizar.

Lo que he observado en niños me permite afirmar que, si juegan suficientemente y a su debido tiempo, se adaptan progresivamente a la realidad. Cada etapa del desarrollo exige determinados juegos que hay que comprender y facilitar para no trabar su evolución normal. (Aberastury, 1978, p. 42)

Podemos considerar distintas categorías de juegos:

Juegos como ejercicio: Aparecen en la fase sensorio-motriz exclusivamente y tienen como finalidad reiterar una actividad por el simple placer funcional ligado a ella.

Puede observarse pues, ya mucho antes del lenguaje, un juego de las funciones sensorio-motrices, que es un juego de puro ejercicio, sin intervención del pensamiento ni de la vida social, ya que no pone en acción más que movimientos y percepciones. (Piaget, 1966, p. 39)

Juego simbólico: Alcanzan su mayor desarrollo entre los tres y los seis años y se caracterizan por la posibilidad de sustituir y representar una situación vivida por una supuesta. “En resumen, el juego simbólico no es un esfuerzo de sumisión del sujeto a lo real, sino por el contrario, una asimilación deformada de lo real al yo” (Piaget, 1966, p. 40). Se presenta en:

- a) *La imitación diferida:* que es cuando el niño simula en su juego acciones evocadas, en ausencia del modelo correspondiente.
- b) *El juego de imaginación:* que es aquel en que el niño puede desplegar su fantasía y usar los objetos que tiene a su alcance convirtiéndolos en los que desea para realizar su juego.
- c) *El juego reglado:* solo es posible que el niño acate las reglas de que gana o pierde en el juego si ha logrado resolver su conflictiva edípica, ha adquirido un superyó —producto de la internalización de los imagos parentales— y, por consiguiente, tiene una moral autónoma. Es por su característica el juego que se presenta en los años escolares y se mantiene en el transcurso de toda la vida del sujeto humano.

El aprendizaje, junto con el placer por el azar, permiten el surgimiento de juegos de competencia donde el sujeto implementa las funciones cognitivas de memoria, atención, percepción, esquemas de pensamiento y relaciones espacio-temporales que le posibilitan optar por las estrategias más adecuadas en juegos como el ludo, el ajedrez,

el juego de damas, el dominó, el ta-te-ti, el juego de la oca, el estanciero y otros similares, donde el jugador debe tomar decisiones adecuadas para lograr el éxito.

La relación que se da en algunos casos entre juego y aprendizaje, sobre todo en el ámbito educativo es implementar algún juego como motivación para el aprendizaje de determinados contenidos. Incluso algunas tendencias consideran el juego como un elemento necesario para la alfabetización. Como es de conocimiento de todos, el niño comienza escribiendo como un juego. Toda actividad humana tiene una base lúdica, [...] en tanto la escritura es una actividad cultural y se origina en el juego, debe aprenderse jugando (Motta, Risueño, 2013, p. 12).

Algunas entidades estatales como la AFIP (Administradora de Fondos de Ingresos Públicos), presentó en la 16ª Feria de Libro Infantil y Juvenil que se realizó en el mes de julio de 2005 en la Ciudad de Buenos Aires un stand de juegos para niños de distintas edades que tenían como finalidad el aprendizaje de los deberes y derechos del ciudadano en relación con los impuestos y el destino de ellos para el mantenimiento de entidades estatales y de bien público.

Presentaron a los docentes a cargo de grupos el “Tribukit: Juegos didácticos para una educación tributaria” que consta de dos juegos: “El tesoro del ciudadano” en sus dos variantes para niños de 7 a 9 años y con mayor complejidad para niños de 10 a 12 años y “Vuelta al país” para niños de 10 años en adelante. Plantean los juegos el siguiente objetivo, explicitado en la guía para el docente:

“Los juegos didácticos adquieren una dimensión particular acercando el mundo lúdico a la educación formal, combinando entretenimiento con aprendizaje, con el fin de facilitar la tarea del docente como así también las posibilidades de desarrollo cognitivo del alumno” (*Objetivos de los Juegos didácticos*).

Estos juegos podrán ser una ayuda para la Educación Tributaria en el aula. Los conceptos que se trabajan corresponden a los tres ejes en que se divide el programa: Formación en Valores, Convivencia democrática y Hacia una Cultura Tributaria.

La propuesta transforma ambos juegos en experiencias de aprendizaje estructuradas mediante las que los alumnos realizan estrategias, descubren normativas tributarias vigentes, despliegan competencias expresivas, establecen hipótesis, profundizan conocimientos, resuelven problemas y elaboran conclusiones.

En un artículo publicado en el diario Clarín el viernes 12 de marzo de 2004 con el titular *Los videojuegos les sirven a los chicos de la calle para aprender*, la socióloga Tatiana Merlo Flores, presidenta del Instituto de Investigación en Medios, directora del Comité sobre la Infancia y los medios de la Unesco y coordinadora del trabajo que incluyó investigaciones realizadas en el ámbito de las universidades de Buenos Aires, la Patagonia Austral y Valencia, llegó con su equipo, luego de un relevamiento que incluía entrevistas a 85 chicos que viven en las calles del microcentro, Once, Retiro y Constitución a las siguientes conclusiones:

El 80% de los menores dijo concurrir a los locales de videojuegos y juegos en red, muchos aseguraron hacerlo todos los días.

Los valores que ellos mencionan como prioritarios son los de la superación y el logro de metas; hay elementos muy fuertes de aprendizaje y de socialización.

Se da una ejercitación constante, acumulativa y perdurable basada en la observación, el ensayo-error y la horizontalidad: aprenden mirando al de al lado.

Se sienten capaces de conseguir objetivos, de evolucionar y de enseñarles a otros, incluso a los mayores.

Es a partir de la actividad lúdica que uno se introduce en el conocimiento de la realidad social.

La experiencia de juego se asocia a procesos de identificación y afirmación de la personalidad.

La mayoría de los niños manifestaba preferencia por entretenimientos en los que no predominaban las temáticas violentas.

A esta visión sobre los videojuegos se suma la apreciación de Esnaola (2006), que en su libro *Claves culturales en la construcción del conocimiento ¿Qué enseñan los videojuegos?* explica:

En el espacio lúdico de los videojuegos el Otro aparece, según sean los lugares sociales, tanto como un oponente, un rival peligroso o un enemigo al que hay que eludir o destruir. Pero también el Otro puede constituirse en un próximo con quien entablar un vínculo solidario. (p. 32)

Susana Gamboa de Vitelleschi y Roberto Ramos en su libro *“Juegos diferentes”* muestran el juego como posibilidad de aprendizaje e integración de niños y niñas con capacidades diferentes tales como sordomudez, Síndrome de Down y retraso mental leve.

En las distintas edades pueden darse juegos o pasatiempos donde el sujeto implementa para su resolución el uso de sus componentes y funciones cognitivas y este procedimiento agiliza su desempeño en ciertas áreas del conocimiento. Como ejemplo de esto se pueden mencionar los juegos de ingenio o de razonamiento lógico o aquéllos en que se observa la inteligencia lateral del sujeto que los realiza.

Gladys Brites de Vila y Ligia Almoño de Jenichen en su libro *Inteligencias múltiples. Juegos y dinámicas para multiplicar las formas de aprender utilizando al máximo las capacidades de la mente* basándose en teoría de Howard Gardner sobre las inteligencias múltiples plantean distintos juegos con sus propósitos y finalidades

para que él o la docente implemente en clase con estudiantes de distintas edades.

Con la misma finalidad de aprendizaje en *101 Juegos para educadores, padres y docentes*, Brites de Vila y Müller (1989), proponen:

Los objetivos de esta obra apuntan a que los adultos y jóvenes que intervienen en diversas situaciones de aprendizaje realicen cambios vivenciales y participativos que comprometan a todos los integrantes de las comunidades familiares, educativas, religiosas, etc, en la dialéctica del enseñar y aprender. (p. 11)

A partir de todo lo expuesto en este apartado podemos observar la importancia que tiene el juego en la construcción de la subjetividad, la autoría de pensamiento y el logro de una identidad saludable en una cultura contemporánea, que se encuentra signada por la crisis de valores.

EL JUEGO COMO RECURSO PARA LA INTEGRACIÓN Y SOCIALIZACIÓN

El juego es un recurso privilegiado para la formación de grupos y para dar cuenta de los fenómenos que se observan en la dinámica grupal.

Se puede afirmar que en todas las formas de agrupamiento puede existir el juego como un factor que favorece la integración y cohesión grupal, ya sea empleado como medio para o como fin en sí mismo.

El pediatra y psicoanalista inglés Donald Winnicott (1896-1971) afirma en su obra “Realidad y juego”, donde se refiere a la función terapéutica del juego.

En otras palabras, lo universal es el juego, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esto último, conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación o

psicoterapia, y por último el psicoanálisis se ha convertido en una forma muy especializada de juego al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás. (Winnicott, 1971 p. 36)

Varios autores e investigadores coinciden en que los individuos logran las relaciones más saludables en campos lúdicos, ya que en ellos predomina una mayor libertad y espontaneidad, que facilita la comunicación.

Existen juegos que nos identifican como país porque se considera que muestran la idiosincrasia del pueblo argentino, entre ellos el fútbol y el truco. En este último, que es un juego de baraja, se establece un tipo de trampa codificada donde resulta ganador aquel que sabe plantarse con seguridad y actúa mejor con las cartas que le tocaron.

En todo el transcurso del juego se observa el simulacro con la finalidad de engañar al contrincante y obtener ventaja sobre este. Se incentiva la competencia y el azar, y se manejan estrategias y gestos que permiten, con un compañero, ganar la partida.

En el juego se plantea un desafío donde los participantes, como contrincantes, se encuentran en iguales condiciones de ganar; la diferencia entre el ganador y el perdedor la definen los jugadores con las jugadas que llevan a cabo.

Gladys Brites y Marina Müller plantean en su obra *“Un lugar para jugar”* una nueva mirada sobre el juego, donde enfatizan la creatividad, el compromiso y el conocimiento para resolver modos conflictivos de convivencia, promoviendo la solidaridad y la integración personal y del grupo a través de la toma de conciencia de las potencialidades y limitaciones.

El juego se despliega en la recreación, actividad del tiempo libre que, en nuestra sociedad, en muchos casos se encuentra coordinada por

Técnicos en recreación y tiempo libre o profesores de Educación Física.

Mausi Brinnitzer Rodríguez establece en su libro “*Juegos y técnicas de recreación*” un esquema clarificador sobre el tipo de recreación que se lleva a cabo de acuerdo con las características de la situación y de los grupos a quienes se destina la recreación.

Explica cómo debe realizarse el trabajo de recreación en los grupos y el rol que debe asumirse en cada caso.

En ocasiones es necesario asumir el rol de animadores, es decir, que toda responsabilidad sobre el desarrollo de la actividad recae sobre nuestra persona. Este es el caso de una actividad con un grupo muy numeroso, en el primer encuentro de un grupo que aún no se conoce, en una actividad corta.

Seremos conductores cuando tengamos que llevar adelante una tarea compartiendo con el grupo sus necesidades, intereses, vivencias y expectativas.

Aportaremos nuestras experiencias, pero desde el mismo lugar de los demás. (Brinnitzer Rodríguez, 2004, p. 11)

Para que el grupo se constituya como tal, es necesario que los integrantes posean una permanencia en el tiempo, tengan un lugar de reunión, una identidad como grupo, una finalidad, una estructura, una cohesión grupal y un liderazgo. Cuando el grupo se ha configurado se van a ir logrando en forma creciente la autogestión, el compromiso, la responsabilidad, la participación y la cooperación que le permitirán lograr sus objetivos y realizar su actividad en un clima grupal cooperativo y armonioso que facilitará vínculos positivos entre sus miembros.

Es relevante la implementación del juego para la integración grupal, no sólo en niños sino también en adolescentes y adultos.

El uso del juego se da como medio de integración o motivación para llevar a cabo determinadas actividades en grupos formales e informales, institucionales y espontáneos, primarios o secundarios, naturales o artificiales.

En el espacio lúdico todos los integrantes del grupo pueden mostrar sus capacidades, creatividad, fantasías, conflictos, defensas y relacionarse con los demás de una manera diferente, quizás más auténtica y espontánea.

A MODO DE CONCLUSIÓN

El juego es una de las primeras formas de relación que el ser humano implementa y perdura a lo largo de su vida como matriz relacional.

El ser humano, en el transcurso de su existencia, tendrá que enfrentar numerosos desafíos y conflictos que pueden generar frustración, repetición, aprendizaje y crecimiento. El juego es una de las formas posibles para explorar los desafíos y resolver, en forma simbólica, los conflictos que se le plantean.

El juego resulta fundamental en la constitución de una subjetividad autónoma, donde predomine un aprendizaje que propicie la autoría de pensamiento en un entorno cultural de libertad.

Además, es un recurso valioso en la actual cultura contemporánea globalizada y hegemónica para potenciar un aprendizaje distinto, en el que prevalezcan la creatividad, la espontaneidad y los vínculos de socialización e inclusión del sujeto en su relación con los demás.

BIBLIOGRAFÍA

- Aberastury, A. (1968). *El niño y sus juegos*. Editorial Paidós.
- Aberastury, A. (1978). *Teoría y técnica del psicoanálisis de niños*. Editorial Paidós.
- Bally, G. (1973). *El juego como expresión de libertad*. Fondo de Cultura Económica.
- Barthélemy, C.-K. (1988). El potencial educativo de la concepción africana del juego. *Perspectivas: Revista Trimestral de Educación Comparada*, 18(1), 147-156.
- Brinnitzer Rodríguez, M. (2004). *Juegos y técnicas de recreación*. Editorial Bonum.
- Brites de Vila, G., y Müller, M. (1990). *Un lugar para jugar: El espacio imaginario*. Editorial Bonum.
- Brites de Vila, G., Müller, M., y Cairo, O. (1989). *101 juegos para educadores, padres y docentes: Actividades para talleres de aprendizaje y grupos de encuentro*. Ediciones Bonum.
- Brites de Vila, G., Müller, M., y Cairo, O. (2004). *Inteligencias múltiples: Juegos y dinámicas para multiplicar las formas de aprender utilizando al máximo las capacidades de la mente*. Editorial Bonum.
- Cañeque, H. (1991). *Juego y vida: La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Editorial El Ateneo.
- Erikson, E. H., Piaget, J., y Winnicott, D. W. (1980). *Juego y desarrollo*. Editorial Grijalbo.
- Esnaola, G. (2006). *Claves culturales en la construcción del conocimiento: ¿Qué enseñan los videojuegos?* Alfagrama Ediciones.

Freud, S. (1973). Tres ensayos para una teoría sexual. En *Obras completas* (Tomo 2). Biblioteca Nueva.

Gamboa de Vitelleschi, S., de Belmonte, S. A., y de Galíndez, E. A. (2001). *Juegos diferentes: Una alternativa para vivir la discapacidad desde la integración*. Editorial Bonum.

Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. Emecé.

Lacan, J. (1976). *Escritos I*. Editorial Siglo XXI.

Lacan, J. (1981). *El seminario, libro I: Los escritos técnicos de Freud*. Editorial Paidós.

Lacan, J. (1993). *El seminario, libro 4: Las relaciones de objeto*. Editorial Paidós.

Merlo Flores, T. (2004, 12 de marzo). Los videojuegos les sirven a los chicos de la calle para aprender. *Diario Clarín*.

Moreno, J. L. (1993). *Psicodrama*. Editorial Lumen.

Motta, I., y Risueño, A. (2013). *El juego en el aprendizaje de la escritura: Fundamentación de las estrategias lúdicas*. Editorial Bonum.

Peaguda, S. (1997). A qué jugamos con los bebés: Precursores del fort-da. *Escritos de la Infancia*, (8), 35-43.

Piaget, J. (1966). *Seis estudios de psicología*. Editorial Paidós.

Scheines, G. (1981). *Juguetes y jugadores*. Editorial de Belgrano.

Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*. Editorial Gedisa.