

# EN JUEGO Letter

Año 3 / N° 2 – Agosto 2005

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones  
y toda Persona interesada en el  
Juego



## El juego grupal entre ancianos: crecimiento social y aprendizaje

por Noelia M. Ferratto \*

En el juego se encuentran las posibilidades de reconstruir el mundo circundante, nuestra cultura, nuestro lugar, pensando y creando alternativas que permitan el crecimiento de los sujetos a partir de la apertura de cada ser. Más aún la interrelación que se da en el juego con otros, que participan en las experiencias de vida y son parte de un mismo proyecto sociocultural, aumentan el apoyo y sostienen las tareas que se emprenden en común. Desde esta perspectiva se realizó una investigación con un grupo de sujetos de más de 60 años buscando saber qué motiva a los ancianos a reunirse a jugar, qué tipo de experiencias comparten, qué clase de relaciones establecen, qué estrategias cognitivas se utilizan y si finalmente podemos hablar a partir de ello, de

aprendizaje y revalorización de los aspectos sociales. Buscamos alternativas para la etapa de la vejez en donde el aprendizaje aún es posible. Jugar es añorar otra posibilidad, aquí de nuevas propuestas, satisfacción personal y participación.

Hasta estos tiempos solía considerarse la edad de la vejez como de déficit, pero aquí la entendemos como un proceso natural que acarrea la vida a partir de los 60 años aproximadamente que provoca dificultades en algunos aspectos y crecimiento en otros. **La vejez es el estado de una persona que, por razón de su crecimiento en edad, sufre la decadencia biológica de su organismo y un receso de su participación social.**

Por una parte el anciano sigue sintiendo el deseo, la aspiración de crecer, de desarrollar todas sus potencialidades, y por otra experimenta un deterioro inevitable. La vejez es, por lo tanto, una situación de crecimiento y declive.

Envejecer adecuadamente significa utilizar y disfrutar de todas las posibilidades que existen en la propia persona y en el entorno social, sabiendo aceptar las propias limitaciones, la disminución de las fuerzas y la necesidad de ser ayudado, sin perder la

### INDICE

El juego grupal entre ancianos: crecimiento social y aprendizaje	1
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	3
Novedades de la Biblioteca	5
4th ITRA World Congress	5

independencia y la autodeterminación, tanto como sea posible.

Pero sólo a partir de una adaptación activa a la realidad, comprendida como un intercambio crítico entre el sujeto y su contexto, esta fase puede ser asumida como de modificación y crecimiento, y este ciclo se puede pensar como un proyecto distinto de existencia.

En el contexto estudiado los sujetos convocan un JUEGO, visto éste como una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites establecidos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de hallarse de manera diferente que en la vida cotidiana. (Huizinga, 1990).

Es preciso JUGAR al juego o no jugar en absoluto. Este aspecto sigue manteniéndose inalterado en aquellos viejos que están dispuestos a escuchar su deseo y practicarlo, quienes estén dispuestos a jugarse. Es importante pensar que el jugar puede darse al margen de una participación directa, es decir sin ser objetivamente un jugador. Siguiendo a Mantilla (1991) decimos que el juego tiene implícita o explícitamente un reglamento y esas normas existentes marcan límites de lo que vale y lo que no en esta actividad. Es útil remarcar que a pesar de que el tipo de juego que convocan los ancianos tenga reglas impuestas, no por esto los jugadores sienten limitaciones. Igualmente ellos son capaces de experimentar una expansión de sí mismo y una expresión de sus potencialidades. El jugador de este juego se ve enfrentado a la posibilidad de expresar el sentimiento, y debe aprender a ver, re-conocer, comprender, interpretar y comunicar. Se trata de la posibilidad de encontrarse lo finito y lo infinito y al estar frente a frente jugar las posibilidades de ser para representarse y comunicar la libertad que lo caracteriza.

Este acto creador que es jugar, es donde se pone en acción la experiencia sensible, personal y racional a la manera de libre juego

En el juego y a través del jugar se da una relación simbólica con el espacio, con el tiempo, con los objetos y con los otros jugadores, allí el espacio es separado del espacio habitual de la vida cotidiana y el tiempo circula con un ritmo diferente, las relaciones con quienes se juegan se modifican, se hacen representaciones de otras relaciones en otra realidad.

El juego en la tercera edad cumple una función social y cultural, ya que permite sentir el placer de compartir juntos una actividad común, satisfacer los ideales de expresión y de socialización. También los lleva a la obtención de placer y bienestar corporal y mental (Los Santos, 2002). El juego puede ofrecer una compensación cuando el puesto laboral y la posición, que eran determinantes para el estatus y la autopercepción, pierden importancia y finalmente desaparecen.

En este contexto el juego puede ser significativo para encontrar una nueva identidad, un contrapeso subjetivo contra la alternativa de la pérdida de capacidades por la edad, sobre todo en una sociedad en la que se juzga a las personas por su capacidad de obtener resultado Caillois (1986), agrega que los jugadores se asombran cada encuentro por las cosas que pueden crear, descubren a sus compañeros y se descubren a sí mismos en la novedad. En el juego existe una manifestación del Yo o del Nosotros que a veces es un escamoteo de la identidad, esa moneda de intercambio social y otras veces es el camino hacia una identidad enmascarada por las convenciones del rol y el status social.

A partir de esto se pone en acción no sólo la apertura de cada ser sino también la de los otros entre sí. Se ponen en acción los ASPECTOS SOCIALES es decir, **todo aquello que los sujetos comparten ya sea de lo que cada uno trae como persona como lo que entre ellos se genera. Y al ir acrecentándose estos aspectos se daría lo que aquí dimos por llamar CRECIMIENTO SOCIAL, un aumento de relaciones y redes sociales (tejido humano e institucional de sostén y apoyo) en el individuo.**

Dentro de lo que llamamos aspectos sociales, concebimos al GRUPO y

## 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.**

dentro de él el anciano. El viejo aislado no tendría para nosotros una visión ni integral ni provechosa para profundizar en los aspectos de la etapa que transita. La amistad del grupo es importante ya que es una relación en la que los mismos ancianos eligen con quién y de qué forma relacionarse. "En el sentimiento de integrar un grupo, el identificarse con los acontecimientos y vicisitudes de ese grupo permite que los integrantes se visualicen como tales, sintiendo a los demás miembros incluidos en su mundo interno."

La interacción implica procesos de comunicación a la vez que fenómenos de aprendizaje, en tanto se da una modificación interna de cada uno de los actores, modificación emergente del reconocimiento del otro, de su incorporación, lo que tendrá por efecto un ajuste del comportamiento de ambos. Por último, el APRENDIZAJE del que hablamos es un proceso de cambio conjunto, en el que el

aprendizaje individual es una resultante del interjuego dinámico de los miembros, la tarea, las técnicas, los contenidos. (Souto, 1993) “Tiene lugar por la interacción, por la mediación del grupo y de cada miembro para el resto, por la comunicación intra-grupal”. Así pues, para una mejor comprensión del aprendizaje de los viejos, propongo poder pensar lo que es la inteligencia, cómo se modifica y adapta en esta edad y qué repercusiones trae esto en el tema que nos concierne. Podemos decir que el bienestar y el aprendizaje saludable en la vejez no dependen directamente de un coeficiente de inteligencia elevado, sino de una actitud intelectual, un ámbito de interés más amplio y una gran variedad de contactos sociales. Es conocido que si la persona mantiene su plasticidad y confía en su posibilidad de abordar las dificultades como una cuestión problemática más, contará con mejores recursos aún cuando deba enfrentar situaciones de disminución, es decir contará con un abanico de posibilidades de las que se valdrá para una mejor y más saludable resolución, que en consecuencia, redundará en su calidad de vida. Quizás el problema reside en conseguir la motivación adecuada para hacerlo y encontrar el sistema para superar los problemas sensoriales y de fatiga, o la disminución de la capacidad de retención. Lo que requiere el anciano para un aprendizaje efectivo, es mayor tiempo y estímulos motivadores adecuados. **Aquí creemos que el juego grupal entre los ancianos puede funcionar como motivación adecuada. Más aún considerando que son ellos mismos los que la encuentran; pues son los que proponen el juego, el lugar, las reglas, etc.**

Si tenemos en cuenta la posibilidad de aprendizaje que puede surgir desde la experiencia grupal de juego, podríamos notar cambios en los sujetos que no sólo los favorezcan de manera individual, sino también de una manera social.

Contexto y resultados de la investigación:

El trabajo se realizó con un grupo de ancianos de más de 60 años que libre y espontáneamente se reúnen a jugar en un parque de la ciudad de Santa Fe de la Vera Cruz.

Para el estudio se realizaron observaciones diarias del grupo por un período de 3 meses, se administraron cuestionarios y entrevistas a los jugadores. Pudo observarse que los viejos resaltan como importantes para la pertenencia al grupo, la actividad social y de recreación que se genera. Luego, estas motivaciones impulsan el juego y lo sostienen permitiendo su organización, establecimiento y desarrollo. Además, según mostraron los datos de la entrevista, el motivo del juego es el entretenimiento y si éste logra mantenerse en la actividad, se alcanzan objetivos individuales y grupales. Se detecta el juego como actividad de preferencia en el tiempo libre lo que funciona como motivador.

Los viejos crean una cultura al mismo tiempo que regularizan ciertas características del grupo y de las relaciones. Comparten experiencias significativas que dejan huellas en cada uno y realizan proyectos que los acogen, sostienen y estimulan. Las motivaciones de pertenecer, de jugar, de relacionarse son parte de la auto-convocatoria y la autoorganización de los ancianos. Recordemos lo que en un principio decíamos sobre la existencia de un tema prioritario en la vejez que es estar activos socialmente y continuar siendo protagonistas de la propia vida.

Hemos constatado que el grupo es un marco de referencia y que el saber y encontrar en dicho grupo una red de vínculos y relaciones posibilita la continuidad a través del tiempo. Esta red permite que las personas se mantengan con la capacidad de validarse, siendo una acción social y educativa encaminada a ubicar al mayor en una situación personal y social que le ayude a resignificar los años actuales, apropiándose de una manera, autónoma, dándole la posibilidad de elegir y construir este tiempo.

Para el desarrollo del juego utilizan reglas claras aunque flexibles. Cada jugador las conoce y respeta lo que mantiene la organización del grupo. Volvemos a

## ¿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).

encontrar la organización grupal como fuente de la actividad que ahí se desarrolla y, como decíamos anteriormente los mismos sujetos manejan la legalidad del espacio contemplando que todo tome un curso pacífico y saludable haciendo así más favorable las experiencias de aprendizaje. Recordemos que en las etapas de la vida adulta es necesaria cierta organización y orden en el espacio y tiempo para permitir todo aprendizaje posible.

A sí mismo este grupo, red social fuera del hogar propio, funciona como soporte, como forma de participación social significativa en donde los sujetos toman parte activa y comprometida en la actividad conjunta; la cual se percibe como beneficiosa y se trasluce en acciones también conjuntas de acción y proyección del grupo.

Relacionado con este aspecto aparece el tema de la inteligencia. Frente a ello corroboramos que en las situaciones que brinda el juego se pone en acción la adquisición y manejo de un conjunto de habilidades que permiten día a día la resolución de problemas y situaciones de la vida. Cada jugador se enfrenta a situaciones que le demandan la capacidad de reaccionar y asignar los recursos correspondientes para la tarea y el contexto.

Así se ha podido comprobar no sólo que a través del juego la inteligencia cristalizada actúa utilizando capacidades aprendidas, experiencias, contexto y llevando a cabo nuevas situaciones de aprendizaje; sino que también la periodicidad con la que se manifiesta esta variable del juego grupal permite recuperar paulatinamente o por lo menos sostener la inteligencia fluida desde la ejercitación, desde una actitud intelectual distinta llevada a cabo en un ámbito de interés y de gran variedad de contactos.

Podemos decir, según los datos, que cada uno de estos mayores aprende porque vive la situación de juego con entusiasmo y se ofrece a ella viviéndola con significatividad particular en el contexto. Como ya dijimos más que la edad, son las condiciones de aprendizaje y los estímulos los que movilizan el potencial de cada jugador. Aprenden desde el ser, pues actúan e

interactúan con otros con el sentimiento de dar y pensar dar con el esfuerzo pero de manera integradora, productiva y comprensiva de la realidad.

La tarea que desarrollan en grupo facilita el pensar, el hacer y el sentir frente al objeto de conocimiento evitando la fragmentación y posibilitando el aprendizaje integrado. Hablamos de un aprendizaje tal vez imperceptible pero presente, que cava hondo en el interior de cada ser. Este aprendizaje facilita una adecuada comunicación entre procesos simultáneos que modifican actitudes y las desarrollan. No es una terapéutica pero es un aprendizaje con aspectos terapéuticos que promueve adaptación activa a la realidad que se hace sinónimo de salud mental y por lo tanto de transformación.

En resumidas cuentas los sujetos comparten una tarea que les permite integrar aspectos intelectuales y emocionales, abarcando el ejercicio de capacidades cognitivas, del pensamiento crítico, contemplando desde el campo preventivo el camino hacia un envejecimiento saludable. De la misma manera, sus pares se nutren de la posibilidad y disfrute de una actividad. “De esta forma se hace presente una de las características primordiales en el aprendizaje de las personas mayores: el carácter social, adquiriendo gran importancia no sólo la presencia de los otros sino las relaciones de participación simétrica entre todos los integrantes”.

Por las actividades lúdicas que realizan los ancianos se registra la percepción de una mejora de las competencias cognitivas, la revalorización de potencialidades y el efecto positivo de sentirse integrado socialmente, efectos directamente ligados a una mejora en la satisfacción vital y en los niveles de bienestar personal, lo que se traduce en mejora del autoconcepto, la autoestima y la saludabilidad.

**“Una pedagogía que busque incidir en lo social, debe considerar los actos creadores del hombre con el objetivo de poder encontrar la forma de ligar la humana capacidad creadora con los aconteceres vitales para que estos contribuyan al bienestar y mejoramiento de las condiciones de vida.**

***Las ideas estéticas, propias del juego..., insinúan, provocan, incitan, atraen y estimulan; por cuanto abren a la productividad de la imaginación.***

***El acto creador es en cierta forma un puente, una mediación entre ambas formas de experiencia humana: sensibilidad y racionalidad”*(Tirado Gallego, 1998).**

#### Bibliografía

△ Caillois Roger. “*Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*”. Editorial Fondo Cultura Económica, México. 1986.

△ Huizinga, J. “*Homo Ludens*”. Alianza Emecé. Madrid 1990.

△ Mantilla, L. “*Esquemas socioculturales y prácticas simbólicas*” Extracta de: Tesis de maestría en Antropología social. México: El colegio de Michoacán. 1991.

△ Romero Marcela. “*Aprendizaje y protagonismo en la Vejez*”. En *Aprendizaje Hoy: revista de actualidad psicopedagógica*. Año XXV. N° 60. Editor Alejandro Morgantini, Buenos Aires, Argentina, Marzo de 2005.

△ Tirado Gallego, Marta I., “*El juego y el arte de Ser*” Introducción, pág.12. Universidad de Antioquia Facultad de Educación, departamento de extensión y Educación a Distancia. Medellín, 1998

△ Souto, M. “*Hacia una didáctica de lo grupal*” Editorial Miño y Dávila. Buenos Aires. 1993.

#### Material de páginas Web:

△ Los Santos, S. “*La recreación en la tercera edad*”. En *Revista Digital*. Buenos Aires. Año N°8. Febrero de 2002. <http://www.efdeportes.com>.

\* es Licenciada en Psicopedagogía por la Universidad Católica de Paraná, Prov. de Entre Ríos.

# Novedades de la Biblioteca

Continuamos actualizando la Biblioteca especializada en Juego, incluyendo libros, revistas, investigaciones y tesis de diferentes recorridos teóricos y perspectivas. Agradecemos especialmente la donación de Carmen Trigueros Cervantes quien nos ha donado para la biblioteca su tesis doctoral: “*Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en centros de Educación Primaria en Granada*”. Defendida en la Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación, Año 2000.

Agradecemos la donación por la autora del libro “*Jugar, aprender y enseñar*”, de Noemí Aizencang. Año 2005.

Agradecemos también la donación por la coordinadora del libro “*El juego y el juguete en la hospitalización infantil*”, de María Costa Ferrer (coord.), 2000.

Hemos recibido del “Instituto Nacional de Educação de Surdos” (INES) de Brasil la Revista *Espaço*, el número 22, en la que se publicaron diversos artículos sobre el juego en relación a la problemática de las personas sordas.

Algunos de los últimos libros adquiridos por la Biblioteca que se pueden consultar:

“*El patio escolar: el juego en libertad controlada*”. Autor: Victor Pavía. Año 2005.

“*Streichholzspiele*”. Autor: Daniel Picon, Año 2004.

“*La infancia de los próceres*”. Autor: Ricardo Lesser, Año 2004.

Para utilizar la Biblioteca, rogamos concertar previamente una entrevista al teléfono del Instituto. A la misma

se accede mediante una asociación anual.

Continúa a la venta la denominada “Biblioteca electrónica de Juego”, sistema en CD-Rom para instalar en PC. El mismo es una herramienta valiosa tanto para profesionales como para instituciones para acceder a información bibliográfica sobre Juego, compilada electrónicamente. Este sistema es actualizado todos los años, ingresando el material adquirido ●

## 4th ITRA World Congress / AIJU – Toys and Innovation

Del 6 al 8 de Julio de este año se ha celebrado el 4to. Congreso de ITRA (International Toy Research Association) organizado en conjunto con AIJU (Instituto Tecnológico del Juguete) en Alicante, España.

El mismo ha convocado a profesionales e investigadores del área del juego y del juguete, como también a productores y empresarios de la industria del juguete, de países tales como España, Portugal, Alemania, Austria, Inglaterra, Italia, Grecia, Suecia, Nigeria, India, Países Bajos, Bélgica, Estados Unidos, Brasil y el Instituto de Investigación y Formación en Juego de la Argentina.

Los temas tratados fueron diversos: Juego y discapacidad, Juego-juguete y género, Juego-juguete y ciencia, Juego-juguetes y hospitalización, Juego y diseño, Juego y tecnologías, juego intergeneracional, Juegos y multimedia, Juego y juguetes tradicionales, entre otros.

El mundo del juego y del juguete se viene investigando y desarrollando en las áreas más diversas y en

niveles muy variados, dependiendo naturalmente de recursos e influenciado por las culturas en las que se desenvuelven. Encontramos así en España una gran preocupación en relación al tema de la fabricación y consumo de juguetes que tiene sus momentos fuertes en fechas como Navidad y Reyes, disminuyendo notablemente durante el resto del año. El consumo del juguete como objeto es mucho más notorio en países europeos que en los latinoamericanos. Vale hacer notar la “Guía de juegos y juguetes” que edita AIJU con un amplio asesoramiento a padres basado en investigaciones constantes. Esta guía desarrolla temáticas del juego y juguete para la discapacidad, para personas con dificultades de audición y visión y también para personas mayores.

El juego en la tercer edad se viene desarrollando con mayor énfasis sobre todo a través de eventos donde pueden participar numerosas personas y disfrutar de posibilidades lúdicas. En una de las conferencias de Carmen Bravo quien presentó las olimpiadas para mayores en España, resaltó las tres áreas de promoción que consideran los expertos en envejecimiento: la promoción de salud, cognitiva y de autonomía, aspectos que se tienen en cuenta al organizar las olimpiadas.

En el diseño de juegos para personas mayores, en algunas presentaciones se resaltó no perder de vista las edades de las personas, el género y el nivel de instrucción para adecuar los juegos a sus posibilidades e intereses. Otro aspecto en relación al juego intergeneracional (sobre todo también entre abuelos y nietos) es evitar el riesgo de que el niño juegue y el adulto solo acompañe, buscando, por el contrario, una interacción activa entre ambas generaciones en el juego.

Luego de ricas discusiones sobre el rol del juguete en el juego, la importancia de su diseño y otras problemáticas relacionadas, Helena Kling, de Israel, planteó al auditorio la siguiente pregunta: “What is the most successful interactive toy ever invented?” Respuesta: the human body.