

# EN JUEGO Letter

Año 5 / N° 1- Abril 2007

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones  
y toda Persona interesada en el  
Juego



## ADOLESCEN CIA: ¿TIEMPO DE JUGAR?

por Nora Silvia Visiconde\*

Nadie dirigía sus pensamientos, ni les daba instrucciones precisas de qué y cómo hacer. “¿Vamos a jugar en la escuela?” “¿A qué?” “¿Inventar un juego?” “¿Sólo con esto?” Estas son algunas de las preguntas que se escucharon al inicio de una clase no convencional, con adolescentes que un rato después, estaban inmersos plazeramente en el arte de jugar, tan inmersos, que no se percataron del timbre que indicaba la hora de recreo. Tecnológicos a full, parecía ingenua la propuesta de crear un juego con tapitas de agua mineral, sorbetes, bases de plástico, figuras de goma, hojas y lápices. Sin embargo, resultó ser una actividad atractiva: “Tu hora es la mejor”, comentó un alumno casi al finalizar el juego. ¿Qué despertó esta

consigna en el grupo? Al principio incertidumbre y desconcierto, no están acostumbrados a recibir este tipo de estímulos que los habilita a jugar “de verdad”, como lo pueden hacer en otros contextos. Una vez que comenzaron a explorar el material libremente, y que se les iban ocurriendo ideas y formas de combinarlo, fueron adquiriendo confianza y entusiasmo con lo que podían lograr. ¡Eran protagonistas! Esta breve reseña de una experiencia áulica nos permite reflexionar sobre el lugar del jugar en el desarrollo adolescente. Jugar roles, jugar por sí mismo, por otros, jugar la vocación, un proyecto, la vida. Si el juego es un medio por el cual el hombre se desarrolla, aprende, se relaciona, simboliza, en definitiva se constituye como tal, la etapa adolescente es uno de los momentos más apropiados para proponerlo, incentivarlo, estimularlo, promocionarlo. El adolescente está en una constante búsqueda, que parte de la crisis propia de esta etapa:

### INDICE

Adolescencia: ¿Tiempo de jugar?	1
Abriendo el Juego	3
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	3
Actividades del Instituto de Investigación y Formación en Juego	5

la consolidación de su identidad, la integración de su personalidad, el ejercicio de su libertad. Siempre busca lo nuevo o lo diferente, expresar su interior, relacionarse con su medio, transformar la realidad. A través del juego, toma conciencia de sus sentimientos y la forma en que los proyecta hacia los demás; se conoce y se reconoce; vincula su yo ideal a su yo real, jerarquiza sus valores y los compara, toma conciencia de su unicidad y similitud con los demás, juega roles y situaciones de adaptación, juega con la posibilidad de ser. Los conflictos existenciales se proyectan en el juego y encuentran soluciones, va descubriendo sus intereses y sus posibles funciones para y en la vida.

El juego le permite solucionar o minimizar sus conflictos, expresar libremente sus ideas y emociones. El juego así entendido, puede prevenir comportamientos adolescentes no deseables (violencia, adicciones, etc.) En la escuela secundaria, a lo sumo se proponen actividades lúdicas en el marco de dinámicas grupales con una finalidad didáctica, lo cual además no es lo más común. Estas prácticas, en general siguen la línea trazada por los programas y planificaciones, y la actividad del alumno es disminuida o nula. Además, la propuesta no resulta significativa para el adolescente, ya que, en el juego aplicado no siempre está presente el disfrute por la manipulación de situaciones u objetos, ni se tienen en cuenta intereses y necesidades acordes a la edad y al grupo. En definitiva, las situaciones lúdicas que se presentan en la escuela siempre tienen fines pedagógicos, por lo general desconocidos por los alumnos, quienes no participan de las expectativas de aprendizaje que ellos mismos deberán lograr. Predomina la noción instrumental del juego, ligado a la enseñanza

de contenidos específicos y no como actividad con fin en sí misma, promotora del desarrollo integral. La posibilidad de aplicación en este último sentido, depende en mayor parte del docente, ya que es éste quien realiza las propuestas.

Sensibilizar a los alumnos ante situaciones poco comunes, alejarse de los esquemas tradicionales e incorporar e incorporarse a un modelo de aprendizaje creativo, son algunas de las opciones.

El alumno adolescente siempre está dispuesto a romper con lo tradicional, y mucho más con aquello que le provoca aburrimiento o desinterés. Cuando más ascendemos en la escala educacional, más apartado encontramos al alumno de actividades que implican manipulación, movimiento, imaginación, creatividad, y gran parte del aprendizaje se realiza por sustitución, siendo de naturaleza abstracta. Es el estímulo de la interacción con el ambiente a través de los sentidos, lo que diferencia a un alumno deseoso de explorar e investigar de otro que se encierra en sí mismo. Desde esta perspectiva, el juego posibilita el desarrollo de la estructura del pensamiento. En la medida en que el adolescente en el espacio lúdico puede experimentar y asimilar nuevos elementos, necesita poner en juego el potencial que posee para resolver problemas. Este escenario, propicio para promover la creatividad y la reflexión, posibilita el desarrollo de su pensamiento lógico (tanto literario como matemático) hacia la fase de máxima abstracción, el pensamiento formal.

Como profesional, he tenido la oportunidad de aplicar el juego en la resolución de problemas de integración, con grupos de adolescentes donde coexistían subgrupos aislados que se discriminaban entre sí. Ante la

## **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  
Teléfax: 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.**

problemática de la diversidad cultural y los grupos étnicos, tan actual entre los adolescentes de hoy, también el jugar es una actividad posible para favorecer un cambio frente al rechazo, la indiferencia, el silencio o la neutralización de las relaciones. Actualmente, trabajo con adolescentes sobre la temática de la convivencia (el “vivir bien con”), y el juego es una de las actividades estructurantes y privilegiadas en relación a la prevención de conductas violentas y a la detención de la escalada de los conflictos. En este marco, el jugar en un tiempo y espacio compartido, crea comunidad y sentido de pertenencia al grupo, genera confianza, comunicación y diálogo, permite conocer y reconocerse en los otros, facilita la expresión de las emociones y la resolución de las situaciones

conflictivas, favoreciendo la flexibilidad y la tolerancia. Asimismo es muy importante, necesario y provechoso hacer intervenir de algún modo al grupo familiar del adolescente, compartiendo con ellos el espacio lúdico. La falta de confianza de los padres en el mundo en el cual se tienen que desempeñar sus hijos- y la falta de confianza también en los hijos como seres autónomos y creativos, puede generar un tipo de aislamiento que no favorece y limita el desarrollo adolescente en el campo social: encuentro con sus pares que le permite producir y compartir conocimientos y emociones en un intercambio significativo para la construcción de su subjetividad. A partir del juego, se puede llevar a los padres a reflexionar sobre estas cuestiones, ya que es en la familia donde se gestan los patrones o modelos de vínculo y de aprendizaje, y es la familia la que necesita herramientas para llevar a cabo estos procesos en el marco de la salud mental. Por lo tanto resulta primordial que los padres legitimen el juego, habilitando y posibilitando el acceso al mismo. A su vez, cada vez son más los docentes y profesionales del área de la educación y de la salud que demandan un espacio para la formación y capacitación en el juego en el sentido aquí planteado. Creo que este es el camino, ya que actualmente es imprescindible que quien conduce, dirige, coordina o gestiona esté preparado para incluir, cualquiera sea el escenario en que se desempeña, lo lúdico en las condiciones que lo hacen deseable, viable y posible.

*\* es Lic. en Psicopedagogía, Rohrschachista, especialista en clínica psicopedagógica.*

## Abriendo el Juego

... es el título de un libro editado en el año 2006, cuyos autores son José David, Miguel Blasco, Luis Machado y Loreley Conde, todos colegas de nuestro país vecino de Uruguay.

Como directora del Instituto de Investigación y Formación en Juego, me pareció importante abrir un espacio para “abrir el juego” y abrir el espacio para este libro. Esta edición es un análisis y revisión bibliográfica de lo editado en los últimos treinta años en América Latina. Es una revisión realizada con un esfuerzo muy grande de los autores, rastreando y buscando información en diferentes ámbitos, tarea nada sencilla en nuestros países donde la informática no siempre está al día y donde los esfuerzos en el campo lúdico estuvieron siempre tan aislados.

En este libro se recopilan en primer lugar los diferentes autores, sus biografías y sus obras sobre juego de toda

Latinoamérica. Si bien algunos han quedado afuera, pero no intencionalmente sino por la complejidad en la búsqueda y recopilación del material, esto no deja de ser por ende un desafío y una invitación a realizar una revisión y complementación de este primer y valiosísimo esfuerzo de los autores uruguayos en aunar en una edición todos los esfuerzos teóricos sobre el juego realizados en nuestro continente, que de lo contrario quedaban perdidos y continuaban aislados.

El libro es un aporte central e importante para todos aquellos que estamos trabajando en el área lúdica y es el primer aporte integrador en nuestro continente latinoamericano, reuniendo los

## ¿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).

aportes de tantos profesionales, investigadores y pensadores de la temática lúdica que va adoptando características peculiares en nuestra región.

Para quienes estamos hace tiempo en la temática lúdica, el libro casi parece un juego, un juego de descubrimientos y de reconocimientos, donde uno puede ir reencontrándose con personajes leídos y/o conocidos y con algunos otros más lejanos que se descubren como nuevos, aunque tal vez no lo sean temporalmente.

Aclarador y simpático es el capítulo denominado “Consideraciones tentativas a partir de la muestra identificada”, donde los autores hacen diferentes análisis sobre los resultados de la recopilación y señalan además las dificultades con las que se encontraron para lograrlo (como algo ya habíamos mencionado al comienzo de este breve artículo).

En dicho sector analizan no sólo los lugares de nacimiento de los diferentes autores y sus radicaciones, sino también los países en dónde más cantidad de publicaciones se encontraron, el género de los autores y algunos otros puntos que son dignos de todo un análisis sociológico si se quiere.

A continuación realizan una recopilación de algunos juegos latinoamericanos, donde también rescatan la interdisciplinabilidad y la interculturalidad teniendo en cuenta los diferentes procesos de sometimientos, de influencias extranjeras, detrasnculturación en definitiva por los que nuestros países han pasado.

El último capítulo denominado “Hacia dónde vamos”, más allá del contenido del mismo, creo que es un interesante desafío para todos los que venimos trabajando y defendiendo el área lúdica en nuestro continente y donde vemos que a lo largo de los últimos años comienza a haber mayores

investigaciones en el tema, profundizando algunos puntos aunque todavía nos queda mucho caminar por andar.

“Abriendo el juego” es un libro que verdaderamente abre el juego, no sólo en la lectura misma, sino también en lo que puede generar en cada uno de los que venimos trabajando en esta área.

Como último me permito transcribir lo que figura en la primer página del libro, cuyo autor es Pablo Oliva que si realmente se comprendiera en profundidad todo lo que está expresando abriría muchos juegos más, especialmente en tantas instituciones donde día a día vemos que se está abortando al mismo:

Los juegos que yo jugué

Yo jugué a que era ladrón y no me llevaron al juez.

Yo jugué a que era equilibrista sin subirme a las alturas.

Yo jugué a las madres y nunca parí.

Yo jugué a los fantasmas y nunca me llevaron al psicólogo.

Yo jugué al circo, sin salir de mi casa.

Yo jugué a los bomberos y nada se incendió.

Yo viajé sin combustible y visité lugares lejanos.

Yo jugué a la guerra y no maté.

Yo jugué a que era fuerte, mago y que volaba.

Nunca dejé de ser yo.

Con cada uno de mis juegos me hice más persona,

Y supe estar en mil mundos,

Para imaginar éste mejor,

Yo me jugué.

Pablo Oliva

## 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: **10 de Abril 2007**

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

## ***GRUPOS DE SUPERVISIÓN - con orientación lúdica -***

Dirigido a: profesionales del área de salud, educación y comunitarios.

Comienzo: **3 de mayo 2007** (encuentros quincenales)

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