

EN JUEGO Letter

Año 7 / N° 3 Diciembre 2009

www.juego.org.ar

Para Profesionales, Instituciones
y toda Persona interesada en el
Juego



Acerca de la capacidad lúdica.

por María Regina Öfele, Ph.D. *

Comienza el juego...

Eugenia se queda a un costado, no se acerca al grupo, no participa ni con propuestas ni con acciones directas. Se mantiene, al margen, pero atenta.

Federico, con un marcado entusiasmo propone modificaciones en la regla, toma algunos elementos de juego y se dispone corporalmente para empezar a jugar.

Silvia, docente de primer grado, realiza una propuesta lúdica para sus alumnos. Todos participan con alegría y entusiasmo. Cuando le piden a la maestra que participe, ella prefiere

mantenerse a un costado.

En el taller de juego para adultos, frente a la propuesta de jugar con telas y cintas, algunos comienzan generando movimientos y escenas, mientras que otros se quedan sentados mirando o preguntando con más detalle qué es lo que deberían hacer.

Cecilia observa todos los materiales que tiene a disposición, toma algunos elementos y juguetes y los vuelve a dejar, toma otros y repite lo anterior y así sucede durante toda la sesión.

La pregunta que surge es ¿por qué algunas personas juegan con tanta facilidad y otras no? Qué es lo que motiva a unos y se dificulta tanto en otros? ¿Dónde y en qué momento se desarrolla la capacidad lúdica del ser humano? y ¿cómo se sigue desarrollando y sosteniendo –o no- a lo largo de la vida?

INDICE

Acerca de la capacidad lúdica	1
Eventos	4
Actividades del Instituto – Año 2009	5

¿Hay algo para promover esta capacidad? ¿Se puede trabajar a favor de la capacidad lúdica? ¿Por qué desarrollar y/o promover esta capacidad en niños, jóvenes o adultos?

La capacidad lúdica está estrechamente ligada al movimiento (interno y externo), a la transformación, a la flexibilidad, a la apertura y disposición para jugar de una persona, independientemente de la edad. Es la capacidad de transformar un espacio árido en un escenario creativo sin estar dependiendo ni de materiales ni de entornos determinados ni de otro que realice la propuesta obligatoriamente. Se trata de una apertura para tomar cualquier elemento de la realidad interna o externa (material o no) y llevarlo a un escenario simbólico transformándolo y otorgándole un sentido diferente.

Esto implica deshacerse de prejuicios, de mandatos externos, de preconcepciones y de esquemas rígidos que parcialicen miradas y posibilidades. Para lograr esto uno de los primeros pasos es permitir(se) una libertad diferente y dejarse sorprender por lo que va surgiendo, viendo de qué manera se puede ir incorporando. Significa muchas veces transgredir aquellos aspectos que ya no nos son útiles.

Esta tarea de poder permitirse el ingreso al espacio lúdico y luego sostenerlo, no es siempre sencilla. En ocasiones por temor, otras por vergüenza u otras explicaciones racionales, las personas prefieren quedarse al margen del juego con serias

dificultades para participar. Muchas veces nos encontramos con justificaciones desde la razón comprensibles. Pero en realidad estas barreras externas que se ponen las personas son defensas ante el temor de encontrarse con sí mismas, sin saber qué (les) puede ocurrir. Scheines (1998) ya planteaba que el caos genera huidas y atrae a la vez. La autora no se refiere al caos como ese desorden externo (aunque también podría ser considerado en algunas ocasiones). El caos es un desajuste previo al juego, es ese estar merodeando hasta encontrar cómo y con qué, es el estar "aburrido" de muchos niños, es el estar preguntándose qué hacer hasta encontrar la respuesta y ponerse a hacerlo.

Es por otro lado un (des)-encuentro entre el deseo y los mandatos externos familiares e institucionales que venimos arrastrando, luchas internas que hay que ir negociando una y otra vez.

No poder salir del caos, es quedarse atrapado en el terror, en los miedos internos (y externos a veces), lo que muchas veces rigidiza aun más a las personas. Se sienten más seguras entrampadas en las estructuras, que abriéndose a la libertad de ir creando situaciones nuevas.

Este estado se observa muchas veces tanto en niños como en jóvenes y adultos y en consecuencia también en algunas instituciones.

En las personas generalmente tiene su origen muy temprano, en los comienzos de la aventura de ser sujeto, tiempos

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@juego.org.ar
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.

en los que se van fundando los rasgos fundamentales, con mayor o menor libertad. (De ahí la importancia del juego en los primeros años que permiten ir moldeándose como sujeto en crecimiento).

El acompañamiento del juego en los primeros años es la base que genera todas las posibilidades posteriores en relación a esta capacidad lúdica. Para acompañar el juego es necesario ofrecer un marco de libertad, respetando el deseo del otro, sin adoptar actitudes invasivas ni normativas. El respeto por el deseo del otro en el juego significa flexibilizarse frente a

un cambio de rumbo en el juego, a la propuesta, dejarse llevar de alguna manera en el juego y perderse junto al otro sin perder de vista el horizonte.

La capacidad lúdica se va forjando desde el nacimiento entre el bebé y su madre o quien cumpla dicha función, en el acompañamiento cotidiano, a través de la respuesta lúdica a los gorgojeos, a los movimientos, a los sonidos, a los gestos. Pero esta capacidad se continúa desarrollando en todos los demás contextos en los que el niño va ingresando como por ejemplo las instituciones educativas.

En el desarrollo de la capacidad lúdica, es fundamental el marco de libertad que permita que el otro pueda desarrollar sus imágenes propias, sus fantasías y sus ideas. No existe una única manera de jugar ni tampoco un juego “bueno” o “malo”. Por lo cual, dentro del marco de las pautas acordadas y del respeto por el encuadre, todo es posible y válido sin que pueda ser cuestionado. Esto favorecerá la confianza que en primer lugar otorga otro y luego es reconocida en uno mismo para poder crear y generar nuevas escenas y producciones sin el temor a la mirada y evaluación externa.

Cuando esto no ha sido posible llegará el momento en que el niño se encuentra perdido frente a una consigna abierta y necesitará el apoyo constante de alguien que vaya marcando el camino a seguir. Necesitará que siempre haya alguien que le señale cómo seguir dado que solo habrá –a sus ojos- una única posibilidad correcta que

además no puede ser descubierta por sí mismo.

Son en el futuro adultos que encuentran dificultades para adaptarse a situaciones nuevas y también para comprender aquellas situaciones y actitudes de otros que no encuadran dentro del esquema conocido.

Se traduce en una imposibilidad para jugar si no se cuenta con determinados materiales, o el contexto no coincide con los esquemas conocidos, o el grupo con el que se trabaja no responde a las expectativas de quien propone el juego, etc. Son muchas las formas de manifestar esta dificultad para flexibilizarse y amoldarse, con el riesgo de buscar imponer sus esquemas conocidos que le dan seguridad.

El desarrollo de la capacidad lúdica no se limita a un tiempo y espacio determinado ni a una franja etárea. Más bien debería formar parte del proceso de ser-humano a lo largo de toda la vida, en contextos académicos, laborales y no formales. La posibilidad de encontrar espacios para ir desarrollando el juego en uno mismo, facilita el ser flexible y creativo evitando esquemas rígidos que llevan a dificultades en diversas áreas.

Independientemente el área laboral o profesional en el que las personas se desarrollen, la capacidad lúdica es necesaria para poder enfrentar las diferentes situaciones que se van planteando en lo cotidiano. Es la necesidad de poder ir encontrando diferentes soluciones a un planteo que no admite una única respuesta, es la necesidad de encontrar otras

¿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

Play-based Learning in the Early Years

Con la participación de

Jim Grieve (Assistant Deputy Minister of the Early Learning Division, Ontario Ministry of Education)

Organiza: Early Years Education Ontario Network (EYEON)

Viernes, 16 de Abril 2010

Charles Sturt University in Burlington, Ontario.

estrategias cuando aquella que se conocía y era útil ya no lo es.

Como planteábamos al comienzo, el jugar está estrechamente ligado al movimiento y a la transformación. Es una suerte de contrato que se efectúa con la realidad, con otro o con uno mismo, dejando por fuera la realidad cotidiana, los códigos propios de dicho contexto, para crear un escenario diferente con reglas nuevas que solo son admisibles para uno o para un grupo que acuerde. En el marco de ese contrato establecido y acordado, la realidad se transforma y objetos y personas adoptan un estrato diferente, sólo admisible he dicho encuadre. Se combinan elementos, se mutilan otros, se fusionan características y se va creando

una escena nueva con reglas propias. Como plantea Halfon (2008), “el jugador debe estar atravesado por la metáfora, la posibilidad de sustitución debe estar a su alcance...”.

La posibilidad de crear metáforas con la realidad, de generar un mundo sustituto pero sin que sea reemplazado en su totalidad, con un ir y venir, es un proceso que se va construyendo.

Acompañando el juego...

La capacidad lúdica es la condición necesaria para poder acompañar cualquier juego. Ya sea el de un hijo, el juego de alumnos, el de pacientes, etc. Poder acompañar el juego de otro implica poner en movimiento la propia capacidad lúdica para poder establecer códigos en común o, al menos, poder comprender el juego de otro.

Esto significa en primer lugar haber construido uno mismo ese proceso anteriormente mencionado, ya sea por experiencia directa ya sea en espacios sustitutivos (terapéuticos u otros) que hayan facilitado la reconstrucción de dicha carencia. En una segunda instancia implica el “entrenamiento” o “práctica” constante del juego, independientemente a qué juego nos dediquemos. La capacidad lúdica no es una suerte de ensayo que se “practica” durante un tiempo y está resuelta. Es, por el contrario, un proceso en constante construcción y reconstrucción. Cada situación

cotidiana, cada hijo, cada paciente o alumno, implica un nuevo desafío a esta capacidad lúdica, para ponerla en movimiento buscando respuestas siempre nuevas y acordes a cada circunstancia. Casi podríamos afirmar que lo podríamos asemejar a un engranaje que, al agregarse uno nuevo y diferente, deberá reacomodar su movimiento para poder seguir circulando.

Acompañar el juego del otro implica por lo tanto descubrir la particularidad de la capacidad lúdica del otro, ampliarla y enriquecerla, en un feedback que genera nuevos movimientos en la propia.

Para ello tendremos que estar abiertos a la sorpresa y ser capaces de descubrir, dejando a un lado prejuicios, esquemas establecidos, supuestos saberes que en algunos casos cierran las posibilidades para jugar y dejar jugar.

Halfon, N. Jugar el juego. En *Psicoanalítica*. Buenos Aires Editorial CPN, 2008, Año 9, Número 11, pg. 103-108.

Scheines, G. *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires, Eudeba, 1998.

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

Actividades del Instituto de Investigación y Formación en Juego

Año 2010

DIPLOMADO EN JUEGO

~ Especialización en el área educativa y terapéutica ~

- 7ª. Edición -

Dirección y Coordinación: Dra. *María Regina Öfele*

Inicio: **Marzo 2010** (frecuencia mensual)

ABIERTA LA INSCRIPCIÓN

Próximas actividades de posgrado:

- ***Miradas Lúdicas a los primeros años de vida.*** Formación en Juego en niños de 0 a 3 años. Inicio: Mayo 2010. (3ª. Edición)
- ***Espacios lúdicos en el abordaje clínico.*** Formación en Juego y Clínica. Inicio: Julio 2010. (4ª. Edición)

Próximos Cursos Breves:

- ***Aproximaciones al Juego.*** (Curso breve de tres encuentros presenciales). Del 12 al 15 de enero 2010. Abierta la inscripción.
- ***Introducción a temáticas lúdicas.*** (Curso a distancia). Del 23 al 29 de enero 2010. Abierta la inscripción.

Otras actividades:

- ***Supervisión psicopedagógica con orientación lúdica*** (presencial o a distancia)
- ***Asistencia psicopedagógica con orientación lúdica.***

Informes: (011) 4702-0675; info@juego.org.ar