



SOBRE EL JUGAR Y LA CONSTITUCIÓN DEL PSIQUISMO, UNA MIRADA ACTUAL.

Ana Clara Nocetti

5.235.255-6

Tutor: Michel Dibarboure

Revisora: Marcia Press

Abril de 2024

Montevideo, Uruguay.

Índice.

Resumen.....	Pág. 3
Introducción.....	Pág. 4
Fundamentación.....	Pág. 6
Sobre el jugar.....	Pag. 8
El jugar y la simbolización.....	Pág. 16
LA ESCENA HOY: jugar en la actualidad.....	Pág. 19
Reflexiones finales.....	Pág. 22
Referencias bibliográficas.....	Pág. 27

Resumen.

Esta monografía corresponde al trabajo final de grado de la Licenciatura en Psicología de la Universidad de la República.

Este trabajo surge del vínculo con las infancias y el cuestionamiento en torno al jugar y su inhibición. Para ello, se pretende contextualizar la visión psicoanalítica del jugar, comprendiendo su importancia en el desarrollo de los sujetos a través de la adquisición de la capacidad simbólica. Comprendiendo el carácter ambiental de esta actividad, se propone analizar las condiciones actuales del jugar desde una mirada crítica

De esta manera se intenta articular los diferentes conceptos elaborados por autores que se han dedicado al juego y su vínculo con el desarrollo psíquico, así como las características propias de la época y estilos de vida en la actualidad.

Palabras clave: niño- juego- infancia-simbolización-actualidad

Introducción.

El objetivo de este trabajo es realizar un recorrido por algunas aproximaciones teóricas que nos ayuden a pensar la importancia del jugar en el desarrollo psíquico y reflexionar acerca de las dinámicas actuales.

Considero de gran importancia re-pensar el impacto que esta actividad tiene en el desarrollo de la infancia, considerándose constitutiva y que se entrelaza con la historia personal de los sujetos.

Jugar es una forma de poner en acción los discursos cotidianos. Es una manera de transitar y elaborar las experiencias propias del desarrollo y el encuentro con la realidad. Es un espacio potencial, fundamental para el nacimiento de la creatividad en los sujetos.

El concepto de creatividad como un insumo fundamental para la vida humana y el buen desarrollo de la subjetividad, acompaña a lo largo del trabajo y establece lazo con un concepto de salud que lo contemple.

Existen diferentes etapas y características del jugar a lo largo del desarrollo, siendo una actividad que nos acompaña a lo largo de la vida. En las primeras etapas y a lo largo de la infancia, el jugar es la forma de comunicación por excelencia. Si comprendemos el jugar de un niño podemos acercarnos a parte de lo que sucede en su mundo interno.

El juego en los niños ha sido un insumo fundamental para pensar el tratamiento de las infancias. Esta producción no se focalizará en el trabajo clínico pero se basará en la perspectiva psicoanalítica del jugar. De esta manera intentará reunir insumos que contribuyan a pensar las repercusiones de la vida actual sobre las transformaciones de esta actividad.

El jugar es parte primordial de la vida humana, una actividad que pone en manifiesto las características tanto de quienes la desarrollan como del contexto espacio-temporal en el

que están inmersos. Pensar el jugar no puede ser una tarea aislada del contexto en el que se encuentra, es imprescindible tener en cuenta la influencia del contexto ambiental, social, cultural, la influencia del avance tecnológico y las transformaciones lúdicas.

Fundamentación.

Esta monografía surge de la experiencia en el trabajo con niños y niñas de primera infancia a lo largo de más de 10 años como educadora y la intención de articularlo con los contenidos académicos que se me han presentado a lo largo de mi formación en la facultad. Dicha construcción se convierte en un vehículo para comprender, repensar y elaborar algunas respuestas y más preguntas acerca del rol que constituye el juego en el desarrollo psíquico de niños y niñas. Pretendiendo vincular ambas temáticas y estableciendo un espacio de construcción de pensamiento en torno a las mismas.

Durante este periodo he acompañado el proceso de desarrollo y aprendizaje a través del juego. Entendiendo el mismo como el lenguaje específico que establecen las infancias para vincularse con el mundo. Tanto en el ámbito educativo como en el clínico el juego es un eje fundamental para el trabajo con niños y niñas, siendo también un indicador de salud.

De esta manera aparecen varias preguntas acerca del juego como son: ¿qué rol constituye en el desarrollo?, ¿por qué hay niños y niñas que no juegan?, ¿qué dificultades a posteriori puede traer la ausencia del juego?

Para intentar responder alguna de estas preguntas, es necesario comprender de qué hablamos cuando hablamos del jugar, por qué se considera una actividad fundamental en el desarrollo y que circunstancias de la vida moderna pueden estar interfiriendo en el desarrollo pleno de esta actividad.

Al decir de Winnicott, D (1971) tanto el niño como el adulto se perciben persona cuando se encuentran con su capacidad creadora y despliegan su personalidad en ella, entendiendo la creatividad asociada a toda actividad que surge en el accionar sobre la

realidad exterior. La creatividad que constituye una mirada saludable de la realidad que se presenta, para así después tomar acciones e intervenir en ella.

Considero que el desarrollo de contenidos acerca del juego puede ser un gran insumo no solo para desarrollar un mejor acompañamiento, análisis y observación de esta actividad, sino también para generar una conceptualización que priorice la defensa y preservación de la misma. Así como la necesidad de promover determinado tipo de actividad lúdica con fundamentación. Como adultos, responsables, constructores de un mundo que recibe a las infancias. Poder cuestionarnos qué tipo de juego estamos ofreciendo y promoviendo. Saber qué rol ocupa esta actividad en el desarrollo y sus consecuencias nos permite construir una mirada más responsable y consciente sobre la misma.

“Era un día pesado y bochornoso, había unos diez u once niños sentados en las gradas de piedra esperando a momo. El cielo estaba encapotado con nubes plomizas. probablemente habría pronto una tormenta...”

-Yo sé una cosa-dijo un chico con una aguda voz de niña-: podríamos jugar a que las ruinas son un gran barco, y navegamos por mares desconocidos y vivimos aventuras. Yo soy el capitán, tú eres el primer oficial, y tú eres un investigador, porque es un viaje de exploración, saben? y los demás son marineros...”

(Ende,1973, p.30).

Sobre el jugar

En el comienzo propongo hacer un recorrido sobre la conceptualización que envuelve esta actividad, a partir de algunos autores clásicos y textos seleccionados que considero pertinentes.

En primer lugar y considerando el recorrido histórico que conllevan este tipo de declaraciones, es imprescindible recordar que el juego ha sido reconocido como un derecho fundamental de la infancia. Las Naciones Unidas a través de la Convención de los Derechos del Niño (1991), reconocen el derecho de los niños y niñas al juego. Estableciendo que el juego es un derecho humano fundamental para el desarrollo apropiado de niños y niñas.

Diversos autores como Huizinga, Caillois, Vigotsky, desde diferentes disciplinas, han considerado que en todos los tiempos el juego es esencial para el desarrollo y la evolución de las personas. Caracterizándose por el contexto socio-cultural e histórico.

Es a través del juego, que el niño entrena y desarrolla los recursos emocionales, cognitivos y creativos, a los que dará uso como recursos en la vida adulta.

Huizinga, J (1954-2007) en su texto *Homo Ludens* plantea una perspectiva del juego como actividad fundamental de la cultura y propone que el juego tiene un sentido, que alberga un elemento inmaterial. Lo asimila a un ritual o actividad sagrada, con su propio tiempo y espacio. Plantea que el juego es una esfera que escapa de la realidad, una esfera que

justamente se escapa de ella para establecer un “como si”. De esta manera el juego es pensado como el proceso a partir del cual se genera la capacidad simbólica propia del ser humano.

Desde la perspectiva de Vigotsky (1966) el juego es una actividad a través de la cual el niño satisface determinadas necesidades, una forma de gestionar los deseos que no ha podido satisfacer inmediatamente, de vital importancia para el desarrollo. Plantea el surgimiento de un nuevo proceso psicológico de carácter imaginario-simbólico, en el cual se produce una ganancia de libertad en la acción de actuar en otro orden de la realidad que no es precisamente lo que se ve. Considera al juego como un estadio transicional donde una cosa se transforma en otra y así.

La creación de una situación imaginaria no es un hecho fortuito en la vida del pequeño, sino más bien la primera manifestación de su emancipación de sus limitaciones situacionales (Vigotsky, 1966, p.151).

Propone dos paradojas constitutivas del juego, la primera vinculada a que el niño opera con un significado alienado en una situación real y la segunda refiere a que durante el juego se adopta la línea de menor resistencia, en la que el niño hace lo que desea (relacionado con el placer) al mismo tiempo que transita la línea de mayor resistencia renunciando muchas veces a lo que desea, sometiéndose a determinadas reglas. La renuncia a la acción impulsiva formará parte así también de los aspectos placenteros del jugar.

Le atribuye al juego la característica estadio transicional entre las limitaciones propias de la infancia y el pensamiento adulto. Sugiere que el juego es una regla convertida en deseo, en el juego el niño aprende a desear a través de un “yo” ficticio, a partir de un papel que se juega y que tiene sus propias reglas. Es en el juego que se realizan los mayores logros, desarrollando en un terreno de espontaneidad y libertad, los parámetros que en un futuro serán el nivel básico de acción real y moralidad.

Adentrándonos en la perspectiva psicoanalítica, Freud (1920) advierte que los niños repiten a través del juego aquellas vivencias que han sido fundamentales en sus vidas. En la observación de la experiencia lúdica de su nieto Ernest, Freud describe cómo el niño de 18 meses elabora a través de la repetición la ausencia de la madre, mientras jugaba a tirar y recoger un carretel, expresando las conocidas palabras “fort-da”. A partir de esta observación, da nacimiento a la idea del juego como forma de elaborar activamente lo que se sufre pasivamente. Plantea que de ese modo el niño se adueña de la experiencia y considera la existencia de una tendencia a la imitación como elemento fundante del jugar.

Freud analiza el juego desde diferentes perspectivas: la renuncia pulsional, al admitir sin protestas la partida de la madre. La vivencia pasiva del abandono, que ahora experimenta de manera activa repitiéndola a través del juego a pesar de ser displacentero. La expresión de venganza por la partida de la madre en un supuesto “yo te hago desaparecer y aparecer” que se vincula con una ganancia de placer. El juego entonces como forma de adueñarse de la situación, como realización del deseo de ser grande y actuar como tal. Freud destaca en dicha oportunidad la observación de que incluso bajo el “imperio del principio del placer” el juego es una forma de elaboración de aquellas experiencias anímicas que en sí mismas han sido displacenteras.

Es a través de ese espacio de dramatización donde el niño reelabora los movimientos psíquicos mediante un desplazamiento simbólico en el que, en el caso del carretel, la ausencia de la madre se transforma en presencia metaforizada en los objetos.

Victor Guerra (2014) se pregunta cómo es que sucede este proceso. ¿Cómo se gesta en un bebe dicho recurso? y plantea la siguiente interrogante:

¿Puede el bebe realizar un trabajo de elaboración intrapsíquica en ausencia del objeto, sin antes haber transitado alguna forma de encuentro intersubjetivo «en presencia simbolizante»? (Guerra, 2014, p.89).

Según su perspectiva en el juego del Fort-da se entrelazan varias figuras fundamentales de la vida psíquica, el ritmo, la mirada, la palabra y el juego. A partir de dicho entrelazado se produce la elaboración. El ritmo que constituye la repetición del juego, el pasaje de lo real a lo representacional a través de la palabra, la actitud lúdica placentera y un elemento fundamental como es la mirada del otro. En el caso de Freud y su nieto, es fundamental para el análisis de la experiencia la mirada y atención psíquica de un otro (en este caso Freud) que participa indirectamente.

“...hilos, cuerdas que se entrelazan para tejer la vida psíquica” (p. 90).

El autor considera al proceso de simbolización como un elemento fundante del aparato psíquico, a partir del cual los sujetos pueden expresar e integrar sus deseos. Y establece un estrecho vínculo entre este proceso y la presencia.

El juego de sustituciones que configura toda simbolización tiene como eje el trabajo de la metaforización, el desplazamiento de una cosa en otra. Se desplazan en el espacio las dos personas al separarse y se desplazan vivencias desde la mente del sujeto hacia el objeto que pasaría entonces a ser continente de ciertos contenidos psíquicos experienciales del sujeto (Guerra, 2014, p. 87).

En el juego como en el arte,

Sería entonces un juego permanente y estructurante entre lo mismo y lo diferente, entre lo conocido y lo sorpresivo (inérito), que podría estar en la base tanto de la subjetivación del bebe como de la creación en el arte (Guerra, 2014, p. 83).

Freud (1907) plantea algunas consideraciones acerca del juego en simetría a la actividad que desarrollan los creadores literarios. Propone que la actividad preferida del niño es el juego y es en este espacio en el que se comporta como lo hace el poeta, creando un mundo en el que inserta aspectos de su realidad a través de un nuevo orden. Ya sea en el juego solitario como colectivo el niño establece un sistema psíquico cerrado a los fines del propio juego. El placer proveniente de la obra poética y que puede pensarse de una forma simétrica en el juego, estaría relacionado con el goce genuino que produce la liberación de tensiones internas, la permisividad de gozar así sin resistencias de nuestras propias fantasías.

Lo opuesto al juego no sería entonces la seriedad, sino la realidad efectiva. Establece que en el pasaje de la niñez a la adultez se produce una sustitución del juego por el fantaseo.

Melanie Klein (1926) realiza un paralelismo entre los mecanismos que podemos observar en el sueño de los adultos, a partir de los estudios realizados por Freud, y el juego en niños. Plantea que a través del juego se expresan deseos, experiencias, fantasías, mediante un lenguaje similar al de los sueños. El simbolismo permite al niño transferir a través del juego, sentimientos, ansiedades, angustias; a distintos objetos y personas. Esta capacidad de procesar, expresar y elaborar propia del juego es lo que otorga a esta actividad la posibilidad de producir alivio, aspecto fundamental para comprender la importancia de su desarrollo.

Por su parte Donald Winnicott nos propone la idea de que “Jugar es hacer” en su texto *Realidad y juego* (1971) dedicado a exponer su teoría acerca de esta actividad y tomando los estudios pasados dentro del psicoanálisis.

...jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra adentro (...). Tampoco está afuera, es decir, no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer (con gran dificultad y aun con dolor) como verdaderamente exterior, fuera

del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera es necesario hacer cosas, no solo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer (Winnicott, 1971, p.64.)

Winnicott lo llama *JUGAR*, refiriéndose de esta manera a una actividad más que a un resultado, con un desarrollo y despliegue. Plantea que lo universal es el juego, siendo éste una forma primordial de comunicación. El jugar corresponde al ámbito de la salud, considerándose una experiencia creativa básica para la vida.

El jugar envuelve la capacidad de soñar e imaginar, compartiendo la fantasía con elementos de la realidad exterior, la cual no desmiente, pero recrea una nueva realidad temporo- espacial que funcionará de espacio transicional.

De esta manera el jugar constituye también un espacio de elaboración del vínculo con el entorno, a través de la interacción y la diferenciación. Se establece en el juego un nuevo espacio llamado espacio potencial, espacio del jugar. Siendo un espacio que no está fuera ni dentro, ni es parte del mundo real.

El juego surge de la interacción con el otro, lo otro; siendo primordial en el despliegue vincular temprano. Según este autor los niños juegan por placer, para controlar la angustia- ansiedad, para adquirir experiencia y contacto social; para exponer lo que siente e integrar aspectos de su personalidad en el vínculo realidad exterior-interior.

Es posible pensar el despliegue del juego vinculado a los diferentes momentos del desarrollo en la infancia. Winnicott en su teoría del juego se propone describir algunas secuencias de relaciones vinculadas al desarrollo, dentro de las cuales se podría ubicar el comienzo de esta actividad.

En los inicios de la edad temprana el juego nace de la relación intersubjetiva del niño con la madre. El niño atraviesa un estado de fusión con el objeto, en este caso la madre.

Sosteniendo a través del pecho materno la ilusión de fusión. A través de un proceso de desilusión donde el objeto fusionado pasa a ser percibido objetivamente, obteniendo su pertenencia al mundo exterior (no yo). De esta forma se crea un espacio intermedio que luego será el espacio potencial.

De esta forma aparecen los objetos transicionales, que desarrollan el rol de puente en relación al distanciamiento con la madre, propiciando un espacio de elaboración gradual de la separación.

Es un primer símbolo y representa la confianza en la unión del bebé con la madre, basada en la experiencia de la confiabilidad de la madre y de su capacidad de saber lo que el bebé necesita, gracias a su identificación con él (Winnicott, 1986, p.61).

Este “entre” es el que potencia la capacidad de simbolización, a través del ejercicio de representación de la ausencia de la madre. Estos objetos quedarán en una zona intermedia, una creación indiferenciada en cuanto a lo interno-externo. El juego sucede justamente en esa tercera zona (intermedia) que no está adentro ni afuera, que oscila entre la realidad objetiva y la creatividad subjetiva.

El autor propone que la razón por la cual los niños se entregan al juego tiene que ver entonces con la posibilidad de digerir sus experiencias, atribuyendo al jugar la acción de reparación similar a como ocurre en el sueño.

Weigle, A. (1976) establece que el juego es una conducta que ocurre en una zona de superposición de lo interno y lo externo. Siendo el mundo externo ese espacio de experiencias y relaciones compartidas. El mundo interno, sin embargo, refiere al espacio subjetivo, constituido por nuestros pensamientos y deseos. Al jugar se superponen aspectos de ambos mundos, tomando aspectos de la realidad para construir nuevos escenarios y roles.

Analiza el juego en las diferentes etapas del desarrollo. En un primer momento el juego aparece como una forma de gestionar los deseos y necesidades, como un amortiguador de lo que le sucede internamente y está en conflicto con la realidad. A partir de este juego el bebe elabora la ausencia de la madre e incorpora paulatinamente las nociones temporo-espaciales. Es allí donde surgen los objetos transicionales, los cuales offician de soporte en el desarrollo de la noción de separación.

En una segunda etapa el niño comienza a adjudicar determinados significados a los objetos con los que interactúa, convirtiéndolo en una actividad creadora. En esta etapa se incluyen los juegos de roles o de simbolización plenamente. Para luego pasar al juego colectivo, donde prima el juego con otros más que con objetos, creando el juego con otro.

Según el autor, el juego tiene varias funciones. Como actividad estructurante, otorgando al niño el desarrollo de su coordinación perceptivo-motriz, adquiriendo las nociones de espacio y tiempo. A través del juego el niño aprende, elabora sus pensamientos, construye y practica. Como una actividad creativa y placentera en sí misma.

El juego permite al niño la elaboración de conflictos que derivan del choque inminente de sus deseos y la prohibición de satisfacción de los mismos. Oficiando de amortiguador en ese choque, haciendo la interacción con la realidad más armónica y tolerable.

Un aspecto interesante que resalta el autor es la inhibición del jugar, en contraposición a lo esperable. Dicha conducta podría apreciarse en niños que no se muestran creativos o fantasiosos y quedan apegados a las actividades de los adultos. Puede observarse en la falta de creatividad en el juego, en la incompletud de la actividad con juegos que nunca terminan o que se ven invadidos por distintas emociones que lo interrumpen.

El jugar y la simbolización.

Casas (1999) conceptualiza el jugar como un modo discursivo propio de la infancia, una manera de estar en el mundo durante los primeros años de vida. El juego es constitutivo, implica una organización psíquica y estructura el aparato psíquico a través de su proceso de elaboración simbólica.

Para la autora el juego implica esfuerzo, displacer y satisfacción. El juego como un espacio de trabajo psíquico en relación al objeto y por lo tanto a la ausencia. Lo simbolizado en el juego es la pérdida (del objeto siempre perdido), una ausencia displacentera que se simboliza y hace posible la representación (placentera).

El acto en sí también como hecho psíquico, como acontecimiento, contiene el logro de una representación como triunfo sobre la ausencia. Y hablo del placer de la representación que es lo opuesto de la angustia ante la no disponibilidad representacional, la angustia del fracaso de la simbolización (Casas, 1999, p.60).

Al considerar el juego como herramienta discursiva lo equipara con el lenguaje, adquiriendo así los mismos derechos con otras cualidades. De esta manera implica una elaboración sobre el signo en la construcción de símbolos, de aquí su carácter organizador del aparato psíquico. Es en este aspecto discursivo del jugar que se vuelve fundamental la presencia de un otro. Así como la palabra siempre se dirige a un otro, el juego convoca la presencia de un otro deseante. El juego requiere de la presencia de un otro disponible para ser objeto de juego y de objetos que oficien de intermediadores para producir, articular y representar sentidos.

...en el juego se significa el deseo, se actualizan necesidades y demandas y la organización subjetiva, sujeto deseante y sujeto de conocimiento, inconsciente y yo, adquieren consistencia (Casas, 1999, p.62).

El juego como parte fundamental del discurso infantil puede considerarse como el verdadero trabajo de organización psíquica que conlleva la elaboración de significantes tanto en el espectro corporal como lingüístico. Es a partir de esta producción significativa que se instaura la inscripción psíquica y la circulación del deseo. Ambos procesos van a determinar la singularidad, constituyendo posteriormente la subjetividad del sujeto.

El juego implica entonces habilitar el nacimiento de la subjetividad del niño; dar lugar, espacio y tiempo a esta experiencia hace posible que se establezcan las diferentes instancias psíquicas.

A través del objeto transicional y el análisis de juegos como el fort-da, se puede analizar como la elaboración de la ausencia surge a partir de una “negatividad creadora” o lo que Freud llamaría un acto. Una acción psíquica que servirá para articular una demanda y su posibilidad de ser insatisfecha. En este caso la ausencia de la madre establece un terreno para la simbolización y la construcción de sentidos, dando paso al proceso de estructuración fundamental en la infancia. Esta disponibilidad representacional propia del juego y de la infancia deberá crearse y actualizarse a través de la experiencia de cada niño en el encuentro con sus padres (otro), de cada demanda, goce transitorio, desmentida y pérdida-elaboración. El objeto transicional es entonces el testimonio del trabajo psíquico en el que el niño crea el objeto perdido para constituirse luego como sujeto.

Guerra (2014) ubica el centro del proceso de simbolización en el eje presencia-ausencia. Es necesaria la presencia para que luego exista una ausencia a elaborar. El encuentro con el otro es el puntapié entonces del trabajo psíquico posterior de representación. Para ello, será fundamental una primera presencia fundante que luego se transformará en ausencia tolerable. El análisis de esta alternancia presencia-ausencia (paulatina) propone la

importancia de los ritmos; siendo el encuentro, la mirada, la voz, el movimiento, elementos rítmicos que determinan este encuentro- desencuentro.

Para que dicha alternancia no se vuelva traumática y permita la adquisición de nuevos procesos mentales, el ritmo de alternancia presencia-ausencia deberá ofrecer una continuidad y permanencia que den seguridad al proceso. Para que se lleve a cabo la simbolización será entonces necesario un encuentro estructurante previo, un “trabajo en presencia” que contemple la co-creación de un ritmo común, la traducción de las vivencias del bebe por parte de la madre y su apertura al juego.

De esta manera se configura una instancia creativa entre madre-bebe que hace posible la tramitación de la ausencia, siendo motor de la vida psíquica y del trabajo en relación al deseo.

LA ESCENA HOY: jugar en la actualidad.

Con el paso de la historia, los cambios sociales y culturales, han ido determinando las características del jugar. La disponibilidad de los espacios, la configuración de los mismos, así como el tiempo real para el desarrollo de esta actividad, ha ido modificándose con la expansión del sistema capitalista y la transformación de la cultura.

Al decir Stefani, G; Andres, L; Oanes, E. (2014), las transformaciones urbanísticas y sociales, generadas por el avance de las grandes ciudades ha sustituido un hábito corriente que tenía que ver con el jugar en plazas, calles, espacios públicos. Jugar a juegos corporales, tradicionales y colectivos; como la rayuela, las escondidas, el elástico, etc.

Juegos que no solo habilitaban la incorporación de diferentes destrezas físicas, sino que además promueven el uso y ocupación de los espacios comunes, la actividad al aire libre y la colectivización del juego.

Hoy en día, el ingreso de nuevas tecnologías, las pantallas, la información; el aumento del tránsito y la inseguridad en las calles, ha desplazado a los niños de ese espacio. Además de la sobrecarga en la cantidad de tareas extracurriculares, los horarios extendidos en instituciones; lo cual condiciona el tiempo disponible para jugar.

El jugar es una actividad imposible de separar del comportamiento humano. A lo largo de diferentes generaciones los juegos tradicionales han oficiado de modeladores culturales. Naturalizando el hecho de ver niños jugando nuevas versiones de juegos históricos como la mancha, la rayuela; con nuevas alteraciones que hablan de la apropiación actual de una actividad que se viene transmitiendo a lo largo del tiempo.

A partir de los juegos se van estableciendo y transmitiendo patrones culturales como valores, formas de vida, tradiciones, etc. Juegos tradicionales que al parecer ponen en juego aspectos básicos de la interacción humana, y que por algún motivo o quizás éste, preservan

aún el interés de sus jugadores. Estos juegos son los que ofician muchas veces de conectores entre las distintas generaciones, acercan y facilitan el intercambio a través de un espacio dispuesto para el crecimiento, la expansión y creatividad.

Dentro del estudio realizado por dichos autores, los juegos que se observaron en decadencia fueron los juegos de construcción y los juegos simbólicos o de roles.

Esto nos permite hablar de una disminución en la construcción de nuevos escenarios y juguetes a partir de materiales simples y la intervención de la imaginación. La herramienta tecnológica ocupa ahora un nuevo espacio donde explorar, expresarse y jugar. Un nuevo orden de fantasía.

El niño actual mira al mundo a través de una pantalla, con más amigos virtuales que reales, con pérdidas de grupos espontáneos y una nueva manera de jugar que incluye otros mediadores tecnológicos (Stefani; Andres; Oanes, 2014, p. 48).

Esta realidad está asociada a dinámicas familiares y del mundo adulto, quienes garantizan el desarrollo de estas situaciones. La ausencia de tiempo para jugar, la imposibilidad de habitar los espacios con libertad; hacen de la infancia una experiencia muchas veces vivida de institución en institución, sin un ritmo adecuado a sus necesidades. Infancias de apartamento o de habitación; infancias solitarias sin un otro real con quien jugar.

El tiempo libre de los niños transcurre cada vez más, puertas adentro, en espacios privados y semipúblicos y como consecuencia, sus actividades de ocio se van privatizando e institucionalizando (Stefani; Andres; Oanes, 2014, p. 42).

Es el adulto quien deberá encargarse de proporcionar los diferentes juguetes y alternativas lúdicas, así como el acceso a espacios que favorezcan el desarrollo del juego. En las primeras etapas del juego, el soporte es muy importante y nos permite pensar que tipo de juguete estamos ofreciendo. Si es una propuesta cerrada o si es un elemento, material o juguete; que habilita un abanico de posibilidades.

Miraldi, A. (1994) plantea que las experiencias de juego más enriquecedoras tienen que ver con materiales que tienen una estructura instrumental, lo cual permite al niño la construcción de algo propio. Se pregunta:

¿Cuántos de los juguetes que ofrece nuestra cultura serían pertinentes, considerados desde este enfoque? “Jugar es hacer” dice Winnicott (29) y hacer, agrega, lleva tiempo. ¿Lo tienen nuestros niños? ¿Lo tendrían si los aparatos de TV se mantuvieran más tiempo apagados? ¿O es la propia TV el juego? (Miraldi, 1994, p. 10).

El desafío será entonces también, reconsiderar las adaptaciones a un mundo diseñado para la industria y el consumo. Sin evadir la implicancia de esta realidad sobre el juego y las infancias.

Sin dudas repensar el juego en la actualidad nos lleva a cuestionar dinámicas de funcionamiento superiores, consecuentes de un sistema capitalista que ha invadido también la dimensión del juego infantil. La defensa del mundo vincular, de habitar los espacios para la experiencia y el enriquecimiento de las infancias, remite a una toma de conciencia acerca de cómo el mundo actual y las dinámicas adultocéntricas condicionan el desarrollo de la infancia.

Al decir de Caillois (1986) el terreno del juego es un espacio puro, un universo reservado, cerrado y que debe ser protegido. Una actividad que se caracteriza por su libertad e incertidumbre. El cuidado y la preservación de la misma habita también, el desafío de no corromperla. El autor desarrolla el concepto de corrupción de los juegos, lo cual implicaría la invasión del juego por parte de la realidad.

Reflexiones finales.

“Quiero tiempo pero tiempo no apurado, tiempo de jugar que es el mejor.”
Maria Elena Walsh

A lo largo de este trabajo he intentado desarrollar una conceptualización sobre el jugar en la infancia y su importancia. A raíz de ello, podríamos responder la pregunta acerca del por qué es una actividad imprescindible para el desarrollo saludable de las infancias.

Como hemos visto, es a partir del juego que los niños se convierten en creadores, experimentando y reconociendo aspectos de su personalidad. Desarrollando su capacidad de simbolización para integrar la misma. Es en este proceso que se hace posible la construcción de la subjetividad.

A través del juego se expresan y ejercitan los recursos, así como la confianza en los mismos y por ende la seguridad en el entorno; integrando elementos del yo que anteriormente estaban disociados. Al jugar el niño representa su realidad psicológica, al dejarse llevar por su necesidad y deseo de simbolizar la vida emocional que lo habita. Todo lo que sucede en el juego constituye su “Yo”, lo cual lo convierte en un espacio de autoconocimiento y regulación.

El juego oficia de espacio habilitante para el desarrollo de la función simbólica característica de la constitución humana, en una relación dialéctica en la que el jugar produce la simbolización y a su vez la simbolización se produce y enriquece a partir de este.

Al jugar se asocian símbolos y se generan nuevos órdenes simbólicos. Se expande ese universo simbólico basado en la realización de sus deseos. Se establece el ejercicio de comprensión de la realidad adulta y su incorporación, desarrollándose así el dominio de la

realidad y el manejo del displacer, con nuevas herramientas que derivan en una posición más activa y creativa.

Es a partir de esa tercera zona potencial, que no está dentro ni fuera, que el niño proyecta sus deseos, elabora, resuelve y se alivia; para volver luego a la realidad. El juego es en sí mismo el ejercicio de la creatividad en relación a la realidad, el desarrollo de una posición activa frente a la misma que lo libera de un rol pasivo.

El juego es el lenguaje universal de la infancia. A través del análisis, observación y comprensión del juego podemos entender al niño, sus deseos, miedos, ansiedades y su forma de vincularse con los otros y con la realidad. Así como también la imagen que va construyendo de sí mismo. La evolución del juego en el niño nos habla del desarrollo de sus capacidades y su vínculo con la realidad. Del mismo modo estas características se van construyendo y reformulando a raíz del juego.

Actualmente podemos reconocer en muchos niños la imposibilidad o el desinterés por jugar. Denotando el desafío que implica esta actividad para algunos. La pobreza en el juego o la ausencia de éste, puede pensarse como el empobrecimiento de la capacidad simbólica, así como también la falta de acceso o puesta en acto del deseo.

La simbolización como elemento fundante de la constitución del aparato psíquico, le permite al niño la expresión e integración de sus deseos. La misma sucede en la medida en que hay un otro, en el encuentro. Si no hay encuentro con la otredad, no hay vida psíquica, no hay símbolo. Por lo que es un proceso que queda ligado a la presencia. Es en ese encuentro que se elaboran las huellas intersubjetivas, en la experiencia compartida. Por ese motivo es fundamental también la co-creación de un ritmo común (adulto-niño) que respete los tiempos propios de la infancia.

Las nuevas propuestas de juego dirigido y el uso de las pantallas, sumado a la falta de disponibilidad temporo-espacial de los adultos para sostener instancias de juego de calidad; condicionan un estilo de juego limitante. Que configura una posición pasiva, a la espera de un aporte de contenido desde el exterior, sin otorgar el espacio vacío que inaugura el lugar para la fantasía. De esta manera podría pensarse, se han convertido en funcionales los videojuegos o los materiales lúdicos rígidos y limitados, que prohíben a los niños la posibilidad de crear en un espacio intermedio, potencialmente vacío. A menos espacio para la fantasía, menor el desarrollo de las habilidades simbólicas.

El juego puede ser corrompido de distintas maneras, a partir de la interrupción, la ausencia, la no disponibilidad o el desarrollo de rutinas sin un espacio destinado para dicha actividad. Muchas veces en la sobreadaptación de los niños a las realidades y necesidades del mundo adulto, terminan por resignar el desarrollo de esta actividad. Sin entrar en el mundo del juego y la ficción. Por este motivo es imprescindible pensar la ausencia de juego o la imposibilidad del mismo, no únicamente desde el punto de vista clínico o evolutivo; sino también desde una mirada crítica a la cultura, la educación, las pautas de crianza y los estilos de vida.

Podemos retomar los aportes de Weigle, A (1976) al considerar la inhibición del jugar como un desenlace de estas dinámicas. Sin dudas a jugar se aprende y es imposible separar esta actividad de los factores ambientales que la rodean. El niño al jugar necesita la habilitación y en ocasiones la influencia de factores externos que favorezcan el desarrollo de esta actividad. Así como en el comienzo, es imprescindible para el bebé la interacción con su mamá, a modo de un otro que legitimize lo que está sucediendo.

En muchas ocasiones los padres intervienen de diversas maneras en este proceso, ya sea por falta de estimulación, por exceso de estimulación con intervenciones propias del mundo adulto, con la supresión del jugar o la sustitución de esta actividad por otras. Esta última nos permite considerar la realidad de muchos niños que terminan respondiendo a

realidades y agendas propias de la vida adulta, cumpliendo extensos horarios en instituciones, realizando actividades extracurriculares, con limitadas horas de descanso y reducido tiempo para jugar; menos para ser acompañados en ese juego.

También es posible pensar la inhibición del jugar desde una perspectiva Freudiana, como una disfunción del yo frente a la angustia que podría surgir. Dicho proceso precisará de un trabajo que haga posible el juego donde aún no es posible, a través de una construcción que se puede realizar en el ámbito clínico. Esto justifica la utilización del juego en el espacio clínico con niños, no solo por ser la vía regia para el acceso a su mundo interno, sino también para la elaboración del juego en sí mismo cuando el mismo se encuentra perturbado o detenido.

Ahora bien, ¿qué sucederá con los adultos? A medida que los sujetos van creciendo y desarrollando su capacidad simbólica, esta les permite seguir jugando. Elaborando fantasías, creando escenas en la mente, evocando personas y situaciones, resolviendo conflictos, etc. Esta capacidad y flexibilidad para resolver, hacer y deshacer en la realidad es posible si han adquirido la capacidad de simbolizar.

Winnicott (1986) nos habla de la creatividad como esa capacidad de hacer desde el ser, diferenciando las experiencias que consisten en simples respuestas a estímulos con la actividad creativa. Crear difiere de reaccionar. Una vida creativa refleja la capacidad de estar vivo. Una forma de respuesta emancipadora a los estímulos del mundo.

“La creatividad es, pues, la conservación durante toda la vida de algo que en rigor pertenece a la experiencia infantil: la capacidad de crear el mundo.” (p 49).

Pichon, R. (1977) propone el concepto de salud mental vinculado a la capacidad de aprehender la realidad y resolver los devenires del vínculo con la misma, a través del

enfrentamiento, manejo y solución integradora de los conflictos que se presentan. En esta aprehensión de la realidad y sucesiva transformación se irá constituyendo la subjetividad, así como, la inauguración de un juego dialéctico de síntesis y reconfiguración que formará parte de la resolución de los conflictos propios de esta interacción.

Hemos podido reconocer como el jugar es una actividad constitutiva de los sujetos, vía para el acceso a la creatividad y la elaboración del mundo interno, así como de los procesos psicológicos que nos permitirán gestionar la vida adulta. Sin dudas, el jugar es un pilar fundamental, no solo para las infancias y su desarrollo, sino como patrimonio fundamental de la humanidad. La salud de niños y adultos, sus capacidades para desenvolverse en el mundo, dependen en gran medida del cuidado que podamos darle a esta actividad.

Referencias bibliográficas.

- Caillois, R (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica S.A de C.V. Avenida de la Universidad,975;03100 México, D.F.
- Casas de Pereda, M. (1999). *En el camino de la simbolización, producción del sujeto psíquico*. Paidós. Buenos Aires.
- Ende, Michael (1973) *Momo*. Santillana Ediciones Generales, S.A de C.V., 2004. México.
- Freud, S. (1920) *Más allá del principio del placer..* Obras Completas. Tomo XVIII. Amorrortu Editores. Buenos Aires: 1986
- Freud, S. (1907) *El creador literario y el fantaseo*, Obras Completas, Tomo IX. Amorrortu Editores. Buenos Aires: 1986
- Guerra (2014) *Ritmo, mirada, palabra y juego: hilos que danzan en el proceso de simbolización*. Revista uruguaya de Psicoanálisis (en línea) (119): 74-97 issn 1688 - 7247
- Huizinga, J. (1972) *Homo ludens* .Alianza editorial. Madrid 2019.
- Klein, M. (1926) *Principios psicológicos del análisis infantil*. Biblioteca de psicoanálisis. Obras completas de Melanie Klein. Recuperado de, <https://static1.squarespace.com/static/58d6b5ff86e6c087a92f8f89/t/590d335a9f745610d3775071/1494037339346/Klein%2C+Melanie+-+Principios+psicologicos+del+analisis+infantil.pdf>
- Pichon, R. (1977) *La psiquiatría, una nueva problemática. Del psicoanálisis a la psicología social. (II)* Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires. Recuperado de, <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/pichon-riviere-enrique-del-psicoanalisis-a-la-psicologia-social-021.pdf?i=1>
- Miraldi, A. (1994) *Los niños de la imagen*. Revista uruguaya de psicoanálisis (En línea) (79-80).
- NACIONES UNIDAS. (1991). *CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO*(1a. ed., 1a. reimpr.). NUEVA YORK: NACIONES UNIDAS
- Riviere, P (1983). *La psiquiatría, una nueva problemática. Del psicoanálisis a la psicología social (II)*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión. Recuperado en: <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/pichon-riviere-enrique-del-psicoanalisis-a-la-psicologia-social-021.pdf?i=1>
- Stefani, G; Andres, L; Oanes, E. (2014) *TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS* Interdisciplinaria, vol. 31, núm. 1, 2014, pp. 39-55 Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines Buenos Aires, Argentina
- Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Weigle, A. (1976) *La conducta del juego*. Recuperado de, <https://es.scribd.com/document/147210142/La-Conducta-de-Juego>.

Winnicott, D. (1986) *El hogar, nuestro punto de partida : ensayos de un psicoanalista*. Buenos Aires : Paidós, 2011.

Winnicott, D.W. (1971) *Realidad y Juego*. Editorial Gedisa. Barcelona 2013.