

## “¿Qué se juega al jugar un juego?”

**Cita:** Kalejman, C. y Gomez, L. (2012) “¿Qué se juega al jugar un juego?” en Revista Lúdicamente, año 1, N°1 (ISSN 2250-723X). Primera versión recibida el 30 de marzo de 2012; versión final aceptada el 28 de mayo de 2012 (Eds.)

### Resumen

*En el presente artículo se considera el juego en relación a la niñez. Se indaga acerca del papel que juega el juego en la niñez intentando responder a diversas preguntas, entre ellas la más importante: ¿Qué significa jugar? A lo largo de esta etapa del desarrollo en que comienza a constituirse la subjetividad del individuo el juego constituye, sin dudas, un factor central, una herramienta fundamental en el desarrollo. Juego no es sólo el juego dramático, también consideramos para nuestro análisis aquellas modalidades de juego que se transmiten de generación en generación, juegos de construcción, los dibujos, teniendo en cuenta asimismo los objetos utilizados en los juegos, los contenidos de los mismos, los espacios en los que se desarrollan. Se piensa y se interpreta al juego, como un derecho y como un modo de expresión del niño, se finaliza este desarrollo con una conclusión acerca del juego y el espacio que ocupa en la vida cotidiana. Palabras claves: juego – derecho del niño – expresión – vida cotidiana*

### Summaries

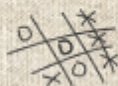
*In this article we consider the relationship between playing games and childhood. We look into the role that playing games has during childhood by trying to find answers to several questions: What does "to play games" mean? Undoubtedly, playing games is a central factor, a key tool for development in the stage in which the individual's subjectivity begins to be constituted. Playing is not only playing dramatic games, we also consider in our analysis those types of games which are transmitted from generation to generation, such as games of set and drawings, taking also into account the objects used during the games, their meaning and the spaces where they are developed. Playing games is thought of as a right and a means by which the child is able to express. This work concludes by considering the role that playing games occupies in the everyday life. Key words: play – game – children's rights – expression – everyday life*

### Palabras introductorias

Al hablar sobre el juego, resulta extraño preguntarse por la definición del mismo y más aún, la razón por la que juegan los niños. Son cuestiones que están naturalizadas y se da por entendido que los niños juegan. Pero tras este concepto se pueden pensar una variedad de definiciones y considerar aspectos que hacen al mismo. Múltiples son las preguntas que nos hacemos al ver a niños de diferentes edades jugando ya que es una actividad que ocupa mucho tiempo de su día y sin dudas les genera placer. ¿Qué significa jugar? ¿Qué es un juego? En el presente artículo nos centraremos en la consideración del juego, en relación a la niñez. Intentaremos indagar acerca del papel que juega el juego en la niñez.

### ¿Por qué jugar?

- 1) Por que es un derecho que tienen los niños.
- 2) Por que es el modo de expresión de los niños.



## 1) Juego como un derecho

El juego es un derecho que tienen los niños está contemplado en la Convención sobre los derechos del niño que considera a todos los niños, niñas y adolescentes sujetos de derecho.

En el artículo 31 establece:

*1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.*

*2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.*

En 1989 la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Convención sobre los Derechos del Niño. Fue ratificada en Argentina en 1990 e incorporada al texto de la Constitución Nacional con la Reforma de 1994.

Detengámonos en la definición de Derecho: "Es un Conjunto de normas que regula la convivencia social. Entre estas normas están los derechos humanos. El Estado tiene la obligación de garantizar que todas las personas que viven en su territorio gocen sin restricciones de estos derechos."

El Estado tiene la responsabilidad de ser garante de que los derechos del niño se cumplan, a través de la generación de políticas tendientes a ello. Cuando se piensa en un niño se suele hacer en relación a un adulto y en este punto es central el rol de ese adulto en la tarea de favorecer el cumplimiento de los derechos del niño. Debe poder servirse de las intervenciones que realiza el Estado en pos del cumplimiento del derecho en cuestión.

UNICEF, no sólo piensa el juego como un derecho sino que también integra el derecho a jugar en el ámbito de la salud, en el ámbito del derecho a la salud. De este modo propone:

"El juego ocupa un lugar fundamental en la práctica y promoción de la participación en niños, niñas y adolescentes. En muchas oportunidades el derecho a jugar se lo ha llamado el derecho olvidado, probablemente porque la mayoría de los adultos lo consideran más un lujo que una necesidad. El juego está presente a lo largo de nuestras vidas. Tiene un carácter universal, una dimensión cultural y se caracteriza como necesidad básica del ser humano." (UNICEF, 2006:40)

Si bien el juego nos acompaña a lo largo de la vida, es en período de la infancia en que tiene un papel fundamental para el desarrollo. En este punto es que se convierte en uno de los derechos del

niño.

“Son tantas y tan variadas sus formas, que todo material u objeto pueda transformarse en juego y diversión. Cualquier tema –la sexualidad, la muerte, el miedo a lo desconocido, etc.– puede ser contenido para un juego. Descansar, divertirse y dedicarse a lo que más les gusta son derechos propios de niños, niñas y adolescentes. Sea cual fuere la situación, ellos siempre hallan la forma y el sentido de jugar, que es una parte esencial para su desarrollo. Cada juego expresa una forma de comunicarse y relacionarse entre jugadores. No hay obligación para jugar. Cada uno participa voluntariamente durante el tiempo que desea y lo hace para disfrutar, experimentando diversas emociones. Lo interesante es que durante el juego, se trasciende el hecho mismo de jugar. La experiencia vivida va siempre más allá de lo que cualquier jugador supone.” (UNICEF, 2006:41)

### ***Juego como modo de expresión del niño***

Desde una mirada psicoanalítica, entendemos el juego como el modo de expresión del niño, así como la palabra lo es del adulto. A través del juego, el niño nos da a conocer su mundo interno y él mismo incluye en el juego los contenidos que le permiten elaborar los sucesos con los que se enfrenta. A través del juego del niño se puede abordar el psiquismo del mismo, aún en construcción.

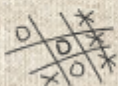
Desde su nacimiento, el niño pasa de ser un sujeto cuasi pura biología a un sujeto de la cultura. Este pasaje se realiza a través de la socialización primaria, en contacto primero con las figuras parentales y, de a poco, se va ampliando el círculo hacia el entorno familiar más próximo y la socialización secundaria en instituciones formales y no formales. Las personas con las que entra en contacto el niño le presentan el mundo y el niño se va apropiando de los hechos culturales.

En éste sentido, seguimos la línea planteada por Norma Bruner que establece que el juego es la condición necesaria para que haya niñez, no es espontánea ni natural ni depende de la dotación biológica con la que se nace, no se hereda, requiere de un trabajo de construcción, requiere de un Otro que se ofrezca al recién nacido para que encuentre la forma de apropiarse de la cultura y sus leyes. Por eso al principio los jugadores del juego son el niño y el adulto, sus padres o cuidadores.

Entendemos el juego como formación de lo inconsciente, propia de la infancia y estructurado como un lenguaje.

Tal como lo explica Freud el juego es “el modo de trabajo del aparato anímico en una de sus prácticas normales más tempranas” (Freud, 1920:14). A partir de las observaciones de su nieto, Freud concluye que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida, de modo tal que logran *abreaccionar* la intensidad de la impresión y se adueñan de la situación.

Así el juego resulta ser la ocupación preferida y más intensa del niño, a través del cual logra insertar las cosas de la realidad en un nuevo orden relativo a su deseo. El juego es vital para los niños. Sin embargo, como dijimos anteriormente el juego no se da de forma natural sino que lleva un trabajo de construcción con otro. Por lo tanto surge la pregunta de si todos los niños juegan. Y dado que la



respuesta es negativa (no todos los niños juegan), o algunos tienen problemas en el desarrollo que hacen que haya problemas en el juego, continúa la pregunta acerca de por qué hay niños que no juegan. Cuando un chico no juega, significa que algo no anda bien. Desde aquí entendemos al juego como indicador de la salud del niño.

Al jugar los niños construyen su propio mundo. Expresan sus fantasías, elaboran psíquicamente los acontecimientos y circunstancias que los rodean, asimilan aspectos del mundo en que viven. El jugar tiene un lugar y un tiempo, no se encuentra adentro, tampoco está afuera, para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo, jugar es hacer. El juego corresponde a la salud, facilita el crecimiento, conduce a relaciones de grupo y está al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás. No entendemos el desarrollo como un patrón de cambios lineal a través del tiempo, no estamos a la espera de las cuestiones que conciernen al desarrollo de un niño se vayan sucediendo una tras otra. Proponemos entender el desarrollo como un efecto, que podría producirse o no, que ocurre o acontece. Es fundamental la idea de que el psiquismo debe constituirse y que no va de suyo que así suceda: que esto vaya a ocurrir no es una mera cuestión de tiempo. Aquí hace su aparición el juego como motor para que el desarrollo ocurra. Entonces, pensamos que el juego es el que brinda el marco adecuado para que se den los trayectos, viajes y virajes del deseo, dando lugar al ingreso de los significantes en su historia y con ello a la estructura del lenguaje articulada con el desarrollo.

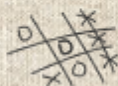
En relación con la importancia que tiene el juego a lo largo del desarrollo es importante destacar que esta actividad no se limita a un tiempo histórico o a un momento cultural. Juegan niños de todos lados y de todas las épocas. Si bien el concepto de infancia se fue forjando a lo largo de la historia, y la idea de niño aparece recién en la modernidad de la mano del ideal de progreso y en función de ello de la educación para los niños, el juego estuvo siempre presente de diferentes maneras. María Julia García, en su artículo "Aproximación a los juegos infantiles" (1992), comenta que juguetes prehistóricos han sido encontrados entre los vestigios de las culturas más antiguas. Aparentemente los niños de otras épocas, de otras culturas, se interesaban por juegos semejantes a los actuales, como sonajeros, muñecas, animales de juguete, soldaditos, vehículos. Incluso antes de la constitución de la infancia como tal, los niños se las ingeniaban para dedicar su tiempo a esta actividad que es el juego.

### ***Qué significa jugar? - Juego y vida cotidiana***

Afirmamos que el juego es la ocupación preferida del niño, que sin duda le genera placer y que la realiza la mayor parte de su tiempo. La vida cotidiana del niño se divide entre las actividades de rutina tales como alimentación, higiene y escolaridad, y jugar.

Desde una perspectiva constructivista tomando los postulados de Jean Piaget, se considera al juego como reflejo de la estructura intelectual que está atravesando el niño. Es así que plantea diferentes juegos característicos de los períodos sensoriomotor, preoperatorio y operatorio.

Piaget plantea que el juego debe ser concebido como una pura asimilación placentera; en este sentido



y refiriéndose a las necesidades del niño pequeño nos dice,

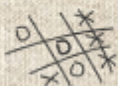
“Resulta (...) indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones: tal es el juego, que transforma lo real, por asimilación más o menos pura, a las necesidades del yo” (Piaget, J., Inhelder, B., 1997:65).

Según Piaget el juego en tanto actividad lúdica debe reunir determinadas características o condiciones para ser considerado tal, estas son: que el niño lo lleve a cabo sencillamente por el placer que le genera, que no busque otro objetivo que no sea la actividad lúdica en sí misma, que lo lleve a cabo por iniciativa propia, es decir espontáneamente, y poder encontrar por parte del niño un compromiso activo. Asimismo el autor realiza una clasificación según los diferentes tipos de juego, que podemos encontrar a lo largo del desarrollo, en función de las estructuras intelectuales presentes en cada uno de los estadios y subestadios, a saber: el *juego de ejercicio*, tiene lugar a lo largo del estadio sensoriomotor, el *juego simbólico*, surge y se extiende durante el estadio preoperatorio, y por último el *juego de reglas*, aparece en los estadios operatorio concreto y formal. Puesto que el presente trabajo abarca los períodos de desarrollo del niño deambulador y del preescolar nos abocaremos fundamentalmente al análisis del *juego de ejercicio* y el *juego simbólico*.

A nivel del primer estadio del desarrollo intelectual, el estadio sensoriomotor encontramos que el único tipo de juego que se hace presente es el *juego de ejercicio*. Este tipo de juego que se extiende del estadio II al V no implica técnica lúdica alguna, sino que su propósito radica en el hecho mismo repetir puramente por placer una actividad que ha sido adquirida con un fin adaptativo y se consolida a través del juego. En el quinto estadio del periodo sensoriomotor aparece aquella actividad que Piaget llama *ritualización lúdica*, en la que el niño reproduce ciertas acciones, paso por paso, con el mero propósito de divertirse. A partir de que el niño lleve a cabo ritualizaciones en contextos cada vez diversos e `inadecuados` para la acción que realiza, haciendo un `como sí` podemos decir que se acerca a la simbolización propia del estadio preconceptual, en el que encuentra su apogeo el *juego simbólico*. Ubicamos recién el sexto y último estadio del periodo sensoriomotor como el momento en el que el niño comienza a ser capaz de representar un objeto o acontecimiento ausentes, aparece así el juego simbólico. Este tipo de juego cuenta con significantes que el niño construye a voluntad y los adapta a sus deseos y necesidades, este simbolismo tomado de la imitación da cuenta de una pura asimilación de lo real al yo. Un ejemplo de esto podría ser una zapatilla que pasa de ser tal a ser un automóvil, un avión, etc. El niño reproduce escenas utilizando diversos objetos de la cotidiana adaptándolas y modificándolas según sus necesidades del momento.

Otra característica importante del juego y la vida cotidiana tiene que ver con los objetos que utiliza el niño al jugar: una zapatilla que pasa a ser un automóvil, un lápiz que pasa a ser un avión, un bloque que pasa a ser un teléfono, etc. Son distintos los objetos que utiliza el niño al jugar.

Si, como lo mencionamos anteriormente, el juego se remonta a los orígenes de la cultura, entonces se desarrolla en constante interrelación con los valores y costumbres que circulan en el espacio cultural, con lo que es transmitido al niño por los otros significativos, con lo que se le ofrece y de lo que



dispone.

Homero reportaba que los niños griegos construían castillos de arena en la playa, jugaban a la taba, las escondidas, saltaban a la cuerda, montaban caballitos y remontaban barriletes.

Qué diferencias habrá con nuestros niños hoy que además de disfrutar esos juegos, crían mascotas virtuales, matan, mueren, acumulan y pierden vidas a través de las pantallas y hasta se dedican a mejorar sus récords en atropellar peatones. (Raznoszczyk de Schejtman C, 1999). Como vimos los juegos ocuparon un lugar central, en el desarrollo de los niños, desde antes de que la infancia fuera una etapa diferenciada y con características especiales. Claro que con el transcurso del tiempo estos juegos fueron cambiando (algunos de ellos) dejando atrás diversas modalidades y dando paso a juegos en los que la herramienta fundamental son las Nuevas Tecnologías de la Comunicación (TIC's). Pero no podemos perder de vista que tanto en estos juegos, actuales, como en aquellos que dejaron de serlo, se ponen en juego el deseo y la constitución subjetiva del niño, en ambos se ponen en juego diferentes personajes que contribuyen a forjar la estructura subjetiva de ese niño.

En relación al juego como parte de la vida cotidiana, no se puede perder de vista el lugar que ocupan los juegos tradicionales, y aquellos que se siguen jugando, generación tras generación. La escondida, el elástico, la rayuela. Según Ivic:

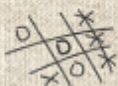
"Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo" (Kishimoto 1994).

El juego tradicional tiene que ver con la cultura, así como el niño es parte de la misma, será interesante indagar cuáles son los aspectos que se mantienen del juego tradicional y cuáles son aquellos que se modifican en relación a la época en la que se está atravesando.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. (p. ej.: bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (p. ej.: la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la sogá, juegos de hilo, etc. la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota, las bolitas.

Vemos como el juego se relaciona con otros significativos, pares o adultos entre los que se realiza una interacción para dar forma al juego. En la niñez temprana será el adulto que el inicie el juego y presente al niño los objetos, signifique las acciones, ponga palabras y sonidos al jugar. De a poco, el niño irá jugando con sus pares, estableciendo reglas, generando acuerdos. Pensando, por que no? Barajando y dando de nuevo, todo el tiempo, en cada juego y cada vez.

Todos estos juegos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación,



intercambio social, comunicación con los demás (tanto entre niños como con los adultos mayores quienes en muchas oportunidades son los que les transmiten estos juegos) y por sobre todo el placer de jugar.

Introducimos la variable de la fantasía como un elemento central a la hora de jugar. La principal fantasía motor del juego del niño es la de ser grande y obrar como los adultos, en torno a eso crea su juego. Por lo tanto proponemos ubicar a la fantasía como un elemento constante que atraviesa todo juego simbólico creado por un niño. En relación con la fantasía no podemos olvidar de que Freud propone en "El creador literario y el fantaseo" (1907 [1908]) que el adulto ya no juega, que reemplazó esa actividad tan placentera por la actividad del fantaseo. Pero también sería interesante tomar en cuenta que ese "como sí" que se da en el juego del niño, ese juego simbólico en el que es tan importante la representación de diferentes roles y papeles, lo podemos encontrar también en el adulto actor, en ese "como sí" que se da sobre un escenario de un teatro. En este punto podríamos reflexionar acerca de por qué en inglés a los actores son "players" y una obra de teatro se llama "play". Cuestiones que podrían comprender un extenso desarrollo, pero este espacio está dedicado al juego de los niños.

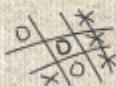
### ¿Qué se juega al jugar un juego?

¿Juego de niños? el juego es cosa seria. Representa la cultura, el vínculo con pares, la aceptación de reglas, el establecimiento de acuerdos, la puesta en juego de valores, de la personalidad, se da en un espacio, en un momento, en un tiempo. El tiempo de la infancia. Los adultos jugamos también, pero nuestro juego no tiene la función de constituirnos como sujetos.

Retomamos el título para dar una aproximación a una respuesta según lo expuesto anteriormente.

En primer lugar repensemos la siguiente idea: El juego es parte constitutiva de nuestra subjetividad y como tal resulta insustituible en la vida cotidiana de un niño. Según lo que respondieron las madres entrevistadas y los niños a los que se les preguntó qué hacen en su tiempo libre, podemos pensar que para el niño su ocupación preferida es jugar. Su vida cotidiana se divide entre las horas de juego y las rutinas como alimentación, baño, escolaridad. Por lo tanto, ya que el juego hace a la construcción del psiquismo, de la subjetividad, y ocupa tanta parte de su tiempo, no podemos subestimarlos y ocupa un lugar prioritario en la vida de todo niño. Los interrogantes que surgen luego de hacer estas observaciones serían los siguientes ¿Qué pasa cuando el juego falta? ¿Qué pasa si un niño no juega? Cuando uno encuentra que hay niños que no juegan, que no logran desplegar una escena de juego, de "como sí", se pregunta ¿en que escena se encuentra el niño? ¿Cómo sería posible construir con el niño otra escena, una escena en la que el juego pudiese desplegarse? ¿Qué hace falta para que esta escena se dé? Preguntas que por ahora quedan abiertas a indagaciones futuras.

A modo de cierre nos preguntamos:: ¿qué se juega al jugar un juego?



- ...se juega un juego
- ...se juega un derecho
- ...se juega un lenguaje
- ...se juega una transmisión
- ...se juega la salud
- ...se juega un modo de expresión
- ...se juega una estructura intelectual
- ...se juega una realidad
- ...se juega la imaginación
- ...se juega la cultura
- ...se juegan vínculos
- ...se juega el sujeto

## Bibliografía

Berger, Peter & Luckmann, Thomas, (1972) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires. Amorrortu.

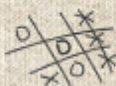
Bruner, N., (2009) *Duelos en juego*, Buenos Aires, Editorial Letra Viva.

Convención sobre los derechos del niño. Versión electrónica. Disponible en:  
<http://www2.ohchr.org/spanish/law/crc.htm>

Freud, S. (1920). "Más allá del principio de placer" En *Obras Completas*, Tomo XVIII. Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1908 [1907]). "El creador literario y el fantaseo". En *Obras Completas*, Tomo IX. Buenos Aires. Amorrortu.

García, M. J., (1992) "Aproximación a los juegos infantiles" Jornada de la 1ª cátedra de Psicología Evolutiva Niñez: "De niños, juegos y juguetes". Disponible en:  
[http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion\\_a...](http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_a...)





Piaget, J., Inhelder, B., (1997) *Psicología del niño*, Madrid, Ediciones Morata.

Raznoszczyk de Schejtman, C., (1999) "Los juegos del niño en la actualidad. Su incidencia en la estructuración del psiquismo" Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología Departamento de Publicaciones.

UNICEF (2006) "Participación de niños, niñas y adolescentes", Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Buenos Aires. Disponible en:  
[http://www.unicef.org/argentina/spanish/EDUPAScuadernillo-3\(1\).pdf](http://www.unicef.org/argentina/spanish/EDUPAScuadernillo-3(1).pdf)

Winnicott, D. W., (1985) *Realidad y juego*, Buenos Aires. Gedisa.

Zacañino, L., Sarquis, G. (2008) "Los espacios del juego y del jugar en la sociedad actual. Los juegos y narraciones en las prácticas de crianza." Reduej, Universidad de Cuyo.

