

EN JUEGO Letter

Año 6 / N° 1 Abril 2008

www.juego.org.ar

Para Profesionales, Instituciones
y toda Persona interesada en el
Juego



Desordenar y ordenar... eso es jugar.

por María Regina Öfele*

El desorden y el orden son dos instancias intrínsecamente ligadas al juego que podremos analizar desde diversas perspectivas.

Pensemos en algunos juegos en los que esto se hace presente: el rompecabezas, la escondida, algunos juegos de cartas, algunos juegos de dados, juegos con bloques, para poner algunos ejemplos.

En el primer caso, el rompecabezas, el mayor placer del juego será encontrar una y otra vez el orden correcto de las fichas para organizar la imagen, la "Gestalt" y volver a desparramar las piezas para recomenzar.

En la escondida, los niños se

pierden en el espacio de juego, ya sea un patio, un jardín, para volver a encontrarse todos juntos en el punto prefijado para picar. Y cuando ya están todos descubiertos, se vuelven a repartir y "desordenar".

En muchos juegos de cartas, se reparten, se colocan en el medio, mezcladas, para que cada jugador mediante el azar y/o estrategia y astucia pueda armar un grupo nuevo y en lo posible ganar. Y luego se mezclan nuevamente y se vuelven a repartir para lograr otro orden.

En algunos juegos de dados, como la generala por ejemplo, o incluso en la payana o tinenti, se tiran los dados o piedritas, y se reordenan según las necesidades, para luego recomenzar una nueva partida.

Cuando uno o varios niños juegan con bloques,

INDICE

Desordenar y ordenar... eso es jugar.	1
Rogamos tomar nota	3
Eventos	4
Novedades de la Biblioteca especializada en Juego	4
Actividades del Instituto de Investigación y Formación en Juego	5

generalmente los esparcen por el piso o la mesa en donde juegan y lentamente comienzan una nueva organización de los mismos, construyendo una torre, una granja, un camión o lo que la imaginación les sugiera. Es muy común ver cómo, pasado un tiempo, la construcción se destruye nuevamente o aunque sea parte para adoptar un nuevo orden, una organización diferente.

Desordenar y ordenar, son casi constantes en muchos juegos. Estos ejemplos están puestos en los elementos externos, en las fichas, en los juguetes. Es lo visible y tangible. Pero este ir y venir no es sólo en lo externo, sino también en aspectos internos del jugador quien va desordenando y ordenando sus ideas, sus emociones, sus personajes internos, sus modos de vincularse y todo lo que hace al mundo interno, propio de cada uno.

En el juego, y a través del juego, va encontrando siempre posibilidades diferentes y va reordenando muchos aspectos internos, aun sin tomar conciencia. Esto explica también el placer que muchos jugadores sienten en armar una y otra vez un mismo rompecabezas, lo que desde ciertos aspectos podría parecer más aburrido que divertido.

En estos casos no nos referimos a un orden que desde lo estético podría llegar a ser casi perfecto. Si bien en el juego se tiende a ese orden estéticamente armónico al que refieren varios autores, se trata básicamente de un orden

propio (interno) de cada jugador que necesita encontrar su manera particular de organizar las piezas, el modo de vincularse, la ubicación de los fichas, o lo que sea. A través de dichos elementos descubrirá nuevos modos de ir construyendo su camino y posibilidades.

En primer lugar encuentra su estilo de jugar, aquello dentro del juego de lo que le gusta y lo que rechaza. Profundizando y comprometiéndose más comienza a hallar nuevas formas de organizar el material, un orden diferente que puede modificar cuantas veces lo desee y crea necesario.

Desordena y ordena nuevamente hasta que encuentra el modo que lo satisfaga, que en algunos es más duradero y estable que en otros. En ocasiones se trata de ordenar siempre de la misma manera, construir lo mismo y de forma idéntica hasta que este modelo quede agotado y el jugador esté preparado para intentar nuevas opciones. En otros casos nos encontramos con niños, jóvenes o adultos que solo desordenan y no logran organizar un juego por un tiempo largo y requieren de la ayuda de un tercero que favorezca y permita una mayor estabilidad.

El objetivo final deseado por todo jugador es llegar a ese orden, a esa armonía, a un equilibrio externo e interno. El mismo es diferente para cada uno, dependiendo del deseo y de otras variables difíciles de

ENJUEGO 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.

conocer en la mayoría de los casos, por lo que también es imposible predecir el desarrollo y desenlace de un juego.

Este desorden y orden se traslucen muchas veces en expresiones faciales, en posturas corporales que permiten “leer” los diferentes momentos e instancias por los que está atravesando quien juega. En el momento de lograr el orden nuevamente, la satisfacción de haber resuelto un enigma, el placer de haber concluido acertadamente, se trasluce tanto en los rasgos faciales como en un mayor estado corporal relajado y distendido.

En este sentido, el juego también está asociado a un constante movimiento. La quietud no es propia del juego. Pero no se trata de un movimiento siempre visible o que se exteriorice. En muchos casos es imperceptible y transcurre en el interior de la persona. Es esa sensación de equilibrio nuevo que expresan sobre todo muchas personas adultas luego de realizar un taller de juego. Se refiere a un reacomodamiento de aspectos externos e internos, de cuestiones corporales incluso que favorecen otra tonificación. Un orden que permite además una perspectiva novedosa y una mirada diferente para enfrentar las situaciones cotidianas que se le presentan a cada uno.

En palabras de Graciela Scheines, estaríamos hablando de alguna manera de “caos y vacío” y un “nuevo orden lúdico”. Un caos, un desorden que atrae pero que también aterriza. Cuando todas las piezas de un rompecabezas están desplegadas sobre la mesa, la primera pregunta del jugador es por dónde empezar. Cuando todos los bloques están desparramados, el niño se pregunta cómo formar un edificio o un auto de tantos bloques separados. Es pasar

de lo informe a la forma, que momentáneamente es más útil que la anterior, pero generalmente en un equilibrio que no es para siempre. Esto de alguna manera también mantiene vivo al juego, ese espíritu inquieto que siempre va en búsqueda de un orden diferente que permita continuar ensayando en libertad.

Es un desorden que se puede traducir también en conflicto, que puede tener características negativas o positivas. En el primer caso, en general paraliza o dificulta la continuación del juego. En el segundo caso, es un desafío, un reto a buscar una resolución. Si continuamos asociando podríamos poner la imagen de un nudo, como ese desorden de hilos que de a poco tendremos que ir deshaciendo y desatando para descubrir de qué se trata. Un nudo o un desorden que no permite visualizar en una primera instancia qué se esconde, hasta lograr despejar la mayoría o todas las dudas. En ese ir y venir, en ese desorden para llegar al orden, transita el juego y permite ir desarrollando numerosos aspectos personales •

** Es Doctora en Psicología Educativa*

¿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).

Rogamos tomar nota:

Nuestra página ha cambiado de dirección:

www.juego.org.ar

Nuestra nueva dirección de correo es:

info@juego.org.ar

Eventos

I CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTE, EDUCACIÓN Y COMUNICACION

III JORNADAS NACIONALES Y II LATINOAMERICANAS

31 de Julio, 1 y 2 de Agosto de 2008

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN LUIS, Facultad de Ciencias Humanas

Provincia de San Luis, Argentina

Más información en:
<http://cinaeco.unsl.edu.ar/>

II Congreso Internacional

X Congreso Nacional

“Repensar la niñez en el siglo XXI”

25 al 27 de setiembre del 2008

Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza-Argentina.

Organiza: Red Universitaria de Educación Infantil (REDUEI)

Novedades de la Biblioteca

Otra vez nos complace anunciar una nueva edición de un libro sobre la temática que nos ocupa.

Esta vez se trata de

“Un desafío. Desarrollar valores a través del juego”,

cuyo autor es nuestro colega uruguayo, José David.

El libro está editado por Lumen Humanitas, Buenos Aires.

El autor desarrolla en dos tomos alrededor de cuarenta y cinco valores considerados universales, que ha seleccionado cuidadosamente. Además de desarrollar cada uno de ellos, incluye citas referentes a los diversos valores, de autores, poetas, escritores, etc., de manera de poder reflexionar y discutir con una mirada amplia cada punto.

Para cada uno de los valores trabajados hay una serie de actividades orientativas, desde preguntas, sugerencias de reflexión, propuestas de discusión como también actividades lúdicas.

Estas últimas están orientadas a profundizar el valor desarrollado de una manera creativa y dinámica, siendo en algunos casos ejemplos de juegos más conocidos y tratándose en otros de

actividades lúdicas innovadoras que permiten trabajar, a través del juego, uno o varios valores.

El tema es vasto, intrincado y complejo. En muchos casos se plantea casi una puerta abierta a una profunda reflexión y discusión con otro y la revisión de su relación con otros valores, siendo que uno deberá ir acompañado por otro y viceversa.

En un mundo en el que los valores están cada vez más ausentes o difusos, en que profesionales, docentes, educadores en general nos encontramos sin herramientas suficientes ante la fuerte invasión y arrasamiento de propuestas que no colaboran, modelos que tergiversan y muchos interrogantes sobre todo para nuestros niños y jóvenes que necesitan de manera urgente la colaboración de los adultos, estos dos tomos de José David, nos ofrecen una posibilidad de reflexión y de intervención desde el juego.

Paradójicamente el juego también está cada vez más ausente de ámbitos que le eran propios como el hogar, las instituciones educativas, las plazas, las fiestas. Es por lo tanto un doble “desafío”, para tomar el título del libro: la recuperación de los valores y del juego, o del juego y los valores, en forma conjunta.

Invitamos a todos por lo tanto a sumarse a estos desafíos en los que el juego y los valores queden entretejidos y se adecuen a las necesidades actuales de nuestra sociedad.

— * — * — * — * — * — * —

Actividades del Instituto

Año 2008

Espacios lúdicos en el abordaje clínico

**- Formación de posgrado en Juego y Clínica -
(2ª. Edición)**

Inicio: 26 de julio de 2008 (frecuencia mensual)

ABIERTA LA INSCRIPCIÓN

Actividades ya iniciadas:

- ***Miradas Lúdicas a los primeros años de vida.*** Formación de posgrado en Juego en niños de 0 a 3 años. Inicio: Mayo 2008. (1ª. Edición)
- ***Diplomado en Juego.*** (Sin vacantes. Cerrada la inscripción.)

Jornadas breves:

Durante el año 2008 se han iniciado periódicamente jornadas breves y actividades a distancia. La información de las mismas es divulgada en la página web y a través de correo electrónico.

Consultas e informes: (011) 4702-0675; info@juego.org.ar