

# EN JUEGO Letter

Año 6 / N° 2 Julio 2008

www.juego.org.ar

Para Profesionales, Instituciones  
y toda Persona interesada en el  
Juego



## Los espacios del juego y del jugar en la sociedad actual.

por María Regina Ófele\*

Si nos referimos al espacio de juego, podemos hacerlo especialmente desde dos vertientes: el espacio físico y real y el espacio que el jugador se crea .- interna y externamente- para desplegar su propio juego. Si tenemos en cuenta el espacio físico, vale la pena analizar los espacios que nuestra comunidad pone a disposición de los niños para jugar. Si nos referimos a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, los espacios de juego disponibles son diversos, desde espacios abiertos, plazas con juegos y desde hace un tiempo atrás se observa un auge de juegotecas de las más diversas modalidades

destinadas a la población infantil. En relación a los espacios de juego en plazas y espacios abiertos, en muchos casos se limitan a ser espacios –cercados en los últimos años-, con hamacas, toboganes, subibajas y en algunas ocasiones algún elemento de juego más. Vale la pena en algunos casos detenerse a observar el estado de estos espacios y reflexionar sobre el nivel de seguridad y a qué normas estarán respondiendo. No siempre la respuesta será muy alentadora. Fuera del perímetro de la Ciudad se encuentran espacios en algunos casos similares, en otros muy diferentes y en determinadas zonas geográficas la ausencia de estos espacios es significativamente notoria. Vale destacar aquí la ciudad de Rosario en la provincia de Santa Fe (Argentina). Esta ciudad, con su lema “una ciudad grande ... para los chicos!”, se caracteriza por

### INDICE

Los espacios del juego y del jugar en la sociedad actual	1
Rogamos tomar nota	4
Eventos	5

diversas propuestas abiertas al juego: el tríptico de los parques temáticos que se compone de “El Jardín de los niños”, “La granja de la Infancia” y la “Isla de los Inventos”, el “Día del Juego y la Convivencia” que se celebra en octubre en dicha ciudad, el Consejo de Niños y también de adolescentes, así como otros espacios públicos de juego forman parte de una especie de escenario abierto y de toda una cultura que habilita lo lúdico en dicha comunidad. En otras ciudades de nuestro país, en cambio, la ausencia de espacios abiertos al juego, o la ubicación poco segura (entre rutas, bajo puentes o cerca de autopistas, etc.), son muestras del lugar del juego como algo secundario y de relativa importancia, debiendo los niños y sus familias desarrollar su ingenio y creatividad para encontrar y/o desarrollar otros contextos lúdicos. Lo mismo sucede en muchas zonas del conurbano de Buenos Aires, especialmente en zonas marginales donde, además de otras inseguridades latentes como la violencia, no hay espacios disponibles para jugar para niños, con el agravante que dicha población en su gran mayoría tampoco posee espacio físico amplio en sus viviendas. Paralelamente surgen desde hace unos años diferentes espacios de juegotecas organizadas por el Gobierno de la Ciudad como también por organizaciones no gubernamentales, a modo de espacio alternativo para que niños –en general de hasta 12 o 13 años puedan ir a jugar. Las mismas se han multiplicado en los últimos años debido a la ausencia de espacios públicos

y se podría reflexionar sobre algunas posibles causas más. En otros ámbitos geográficos de la Argentina, los espacios de juego no son quizá especialmente diseñados, pero por las características geográficas de cada región, son casi naturales y apropiados y diseñados por los mismos jugadores, independientemente de la franja etárea a la que hagamos referencia, siempre y cuando no estemos en las grandes urbes, donde la ausencia de espacios abiertos para el juego es bastante reiterada, exceptuando a algunas pocas. Se suma a esto la peligrosidad de los espacios abiertos habituales de épocas pasadas como la calle, la vereda, el terreno baldío de la cuadra, etc. El aumento de tránsito en las grandes ciudades y la violencia que se vive a cotidiano no habilitan dichos espacios para jugar. Los niños concurren cada vez más tiempo a la escuela que tampoco ofrece siempre espacios físicos alternativos. Los patios escolares ni tienen siempre las dimensiones adecuadas para la cantidad de alumnos ni tampoco están acondicionados como sería esperable. Las aulas tampoco ofrecen alternativas para jugar, estando muchas colmadas de niños impidiendo una circulación libre y dificultando más aun el juego en dicho contexto. Pero más allá de estos espacios externos, visibles, tangibles, también podemos hacer referencia a ese otro espacio de juego que no es visible y que, según el concepto de Winnicott está en un espacio

## **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](mailto:info@juego.org.ar)  
[www.juego.org.ar](http://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.**

intermedio, ni puramente externo ni totalmente interno, nutriéndose de ambos campos. De alguna manera sería como el espacio donde el verdadero y auténtico juego se desarrolla. Un espacio no definible, no marcable desde la simple mirada. Pero también es un espacio vulnerable que puede ser respetado o puede ser invadido, impidiendo las posibilidades saludables del juego viéndose las consecuencias en diferentes contextos: escolares, en lo social en líneas generales, en el ámbito clínico.

Nos encontramos hoy con niños que se aburren, que no pueden crear juegos por sí mismos requiriendo siempre de un adulto que los dirija e

indique por dónde empezar y cómo continuar. En líneas generales hay un empobrecimiento de la fantasía y la imaginación, que denuncia de alguna manera un vacío interno que no parece colmarse con nada, cayéndose muchas veces en un consumismo que erosiona cada vez más la subjetividad de cada niño en formación. En consecuencia, no hay un deseo claro que mueva a los niños a jugar y se observan cada vez más dificultades por parte de los adultos en respetar los deseos y necesidades de los niños.

Paralelamente estamos en la era del “llame YA...”, donde todo deberá resolverse en la inmediatez, donde no hay tiempo (libre) y solo hay agendas que cumplir. Todo está pautado y organizado desde afuera. Desde los primeros niveles de escolarización nos encontramos con espacios y tiempos organizados y pautados, aunque variados según cada contexto. Pero cada vez queda menos espacio para la decisión autónoma del niño en cuanto a sus juegos. Esto significa que su deseo queda una y otra vez relegado.

El deseo es el motor del juego. El deseo “me mueve” a jugar y a su vez es el juego que activa mi deseo. Podríamos decir que el juego es el deseo en movimiento y a partir de allí se transforma en arte, en el arte esencialmente de SER persona, por lo que no obligatoriamente tiene que haber un producto externo viable o tangible.

Es sabido que el juego comienza de alguna manera en esa relación, en ese vínculo

que comienza a construirse al comienzo de la vida entre la madre y su bebé y es también allí donde el bebé se va definiendo como sujeto, recortándose como ser independiente, diferenciándose. Y es precisamente en ese espacio de juego necesario permitir que el otro pueda ir estructurándose según sus necesidades y deseos, manteniendo además una distancia óptima. Aquí está la función materna y paterna pero también de todas las personas que acompañan el crecimiento de cada niño. Es la habilidad para crear espacios posibles, espacios lúdicos que el otro pueda ir desplegando sobre un terreno fértil y un permiso que habilite. Para el desarrollo de dicho espacio de juego propio de cada uno, el espacio externo es importante, pero no definitorio. No es el espacio físico que definirá las posibilidades de jugar del otro, aunque pueda colaborar en ello. Más bien es el juego o el interjuego si se pudiera definir de alguna manera así, lo que posibilitará o limitará el jugar de cada uno. Esta habilitación del espacio de juego no se traduce en un mero permiso explícito para jugar, que, aunque necesario, no es suficiente. Acompañar el juego del otro es estar atento a sus necesidades lúdicas, es demostrar suficiente empatía para responder en el momento oportuno y con el lenguaje apropiado, es comprender los tiempos y modos de expresión del otro y no interferir en ello, es estar disponible sin imponer ni marcar el propio rumbo que en definitiva al otro no le va a

## ¿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 Ófele, Ph.D. (Argentina).

servir. Esto implica en el ámbito terapéutico, la posibilidad de observar mucho el juego de los otros para comprender lo que en cada situación lúdica acontece y a su vez también estar disponible para poder incorporarse al juego del otro si así es requerido. En otros contextos, como el familiar, significa ante todo el respeto por el juego del otro, tomarlo en serio y aceptar los temas elegidos, la modalidad de juego, etc. De esta manera el juego del otro no se verá limitado por prejuicios ajenos.

Oliveira Formosinho plantea que es necesaria la observación del niño como base para la planificación educativa, permitiéndole al adulto programar y actuar con una perspectiva curricular teóricamente sustentada y un conocimiento real de los intereses, necesidades y posibilidades de los niños.

Podemos tomar como ejemplo un juego de tablero o bien los juegos sutiles que surgen entre adultos a nivel de lenguaje, comunicación u otras expresiones. En un juego de tablero específicamente, este último es el espacio de juego. No se admite salirse del mismo (o en tal caso son fichas que quedan fuera de juego ya) ni tampoco es factible invadir el campo de juego del otro, salvo que, como en algunos juegos sucede, es parte de las reglas ir apropiándose del campo ajeno. En este último caso, debe estar explicitado y generalmente hay que cumplir previamente con ciertos requisitos. Pero de ninguna manera uno puede apropiarse de las fichas ajenas

o invadir sin más el espacio ajeno, porque se estaría anulando la posibilidad de continuar el juego. En relación a los juegos más sutiles, como el lenguaje, la comunicación, los gestos, los estilos de relación que tienen su contenido lúdico, también deben respetarse ciertas reglas implícitas dentro de las que está el espacio de juego de cada uno. Cuando se invade el espacio de juego del otro, se arruina el juego y con ello la relación posible y el vínculo. Estos espacios de juego, tanto en los niños como en los jóvenes y adultos, no están delimitados de forma tangible, salvo en el caso de los tableros de juego. Esto requiere tanto para los cojugadores como para los coordinadores o adultos u otras personas que estén acompañando un juego, tener una cuidadosa atención para poder respetar el mismo. Jugar con otro implica compartir espacios de juego, pero sin invadirlo y sin dejarse invadir. Habrá alguna parte del espacio que se comparte, mientras que el otro es el propio desde donde se genera renovadamente el proceso lúdico, enriqueciéndolo. En este proceso hay tres pasos fundamentales para respetar. En primer lugar es habilitar un espacio de juego, en un mismo, en el exterior y en el otro. Lo que se traduce en dar permiso, abrir espacio. En segundo término es acompañar el juego, que se traduce en estar atento al juego del otro, observar, escuchar y estar disponible. Sin invadir, sino incluirse en el momento en que el otro lo solicita o lo requiere.

Y en tercer lugar será intervenir para enriquecer el juego y favorecer nuevas modificaciones.

La imaginación lúdica es un generador y motor de la revolución cultural. Una sociedad como la nuestra, debería poner todo de sí, para fomentar la imaginación de nuestros niños. Una persona sin imaginación lúdica es un bailarín que tiene los pies anclados/ clavados en el piso. No se puede mover bien, a pesar de escuchar la música y de estar estimulado por su ritmo.

En nuestra sociedad actual, particularmente en lo que corresponde a nuestro país, la Argentina, nos encontramos cada vez con espacios físicos externos e internos más restringidos para el desarrollo del juego lo que deberá ser modificado con urgencia si queremos lograr una sociedad más justa, democrática pero sobre todo más humana.

*\* Es Doctora en Psicología Educativa*

### **Rogamos tomar nota:**

Nuestra página ha cambiado de dirección:

[www.juego.org.ar](http://www.juego.org.ar)

Nuestra nueva dirección de correo es:

[info@juego.org.ar](mailto:info@juego.org.ar)