

**UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**DEPARTAMENTO DE TRABAJO SOCIAL**  
**Tesis Licenciatura en Trabajo Social**

**El juicio en el proceso socio-pedagógico del niño**

**Cecilia Etchart**  
**Tutor: Teresa Dornell**

**2001**

# INDICE

	Pág.
<b>INTRODUCCION</b> .....	1
<b>FUNDAMENTACIÓN</b> .....	3
<b>PARTE I</b> <b>APROXIMACION A LA TEMATICA DEL JUEGO.</b>	
I 1.1_ Acercamiento conceptual.....	7
I 1.2_ Vertientes Teóricas.....	13
<b>PARTE II</b> <b>EL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL NIÑO.</b>	
II 2.1- El juego un vehículo para aprender.....	19
<b>PARTE III</b> <b>EL JUEGO EN EL PROCESO SOCIO PEDAGOGICO.</b>	
III 3.1_ El juego como liberador.....	27
III 3.2_ El juego desde la perspectiva de la vida cotidiana.....	29
III 3.3_ El juego y su relación con la comunicación y el vínculo.....	32
<b>PARTE IV --JUEGO Y TRABAJO SOCIAL.</b>	
IV 4.1_ Breve reseña histórica.....	35
IV 4.2_ Trabajo Social y Técnicas.....	36
IV 4.3_ Articulación temática.....	37
<b>CONCLUSIONES</b> .....	39
<b>CONSIDERACIONES FINALES.</b> .....	42
<b>BIBLIOGRAFIA GENERAL.</b> .....	43

## **INTRODUCCIÓN**

El siguiente trabajo se inscribe en el marco de la finalización de la carrera de la Licenciatura de Trabajo Social.

***Se busca una aproximación al juego, en el proceso socio-pedagógico (delimitado en la infancia) como medio para promover el desarrollo integral del individuo.***

La infancia se enmarca desde 0 a 12 años, ya que se toma el factor biológico para definirla, sin perder de vista el proceso psico-social desarrollado en ella.

En este período es esencial la percepción y asimilación de los diversos aspectos del aprendizaje.

Para alcanzar nuestro objetivo analizaremos la función pedagógica del juego, en la vida del niño y su valoración en el desarrollo integral del sujeto tanto social como psico-afectivo.

Estableceremos una relación entre el juego, el concepto de liberador, la comunicación, el vínculo y la vida cotidiana.

Trataremos de reconocer las distintas dimensiones del juego, en el desarrollo de la persona, como herramienta de la práctica profesional.

La metodología utilizada consiste en un análisis de carácter bibliográfico, a partir de la presentación de diferentes vertientes teóricas sobre el tema.

Es de destacar que al enfrentarnos a la búsqueda de material, me encontré entre otras dificultades con que había poca bibliografía teórica del tema, existiendo mucho material referido a técnicas de juego o directamente a deportes. En este trabajo no estarán contemplados tampoco los conceptos de juegos de azar ni juegos competitivos.

El trabajo se subdivide en subtemas centrales: introducción y fundamentación, aproximación a la temática del juego, el juego en el proceso de aprendizaje del niño, el juego en el proceso socio-pedagógico y, el juego y el trabajo social.

Primeramente, se contextualiza el tema, profundizando en el universo de estudio infancia.

Luego se desarrolla una breve reseña histórica del tema y las distintas vertientes teóricas.

Seguidamente se plantea al juego como un vehículo de aprendizaje en la niñez, con una referencia muy globalmente las principales etapas del juego y los cambios que en el mismo se dan por los niños, según el género y las edades.

Para el análisis del juego en el proceso socio – pedagógico se incorporan algunos ejes que nutren al tema: como medio liberador, la comunicación, el vínculo y la vida cotidiana.

También se trata de articular el juego como herramienta al Trabajo Social. Y para finalizar se plantean las conclusiones a las que se ha llegado.

## **FUNDAMENTACIÓN**

El juego es la herramienta que nos va preparando para diferentes opciones en la vida. A través de él aprendimos diferentes roles, como ser jugar a las mamás con la consiguiente ejercitación en el plano imaginario para la realización concreta futura.

El juego se relaciona con los artefactos tangibles de la cultura: una silla, una mesa y el espacio que hay debajo de ella, pero la ficción los transforma en algo diferente de lo que son en realidad (una casa, un auto, etc.). El dominio del juego es el paraíso del “como sí”. La niña da de comer a la muñeca “como sí” ésta tuviera hambre.

El hablar de juego nos remite casi exclusivamente a un grupo etario. “El juego pareciera pertenecer al mundo de los niños. Este concepto está influido por una concepción cultural en la que concibe como sensato y responsable a aquel que ni juega, ni fantasea.

Este valor transmitido en el hogar y en la escuela, ha influido negativamente en la liberación de la capacidad creativa del hombre de nuestra cultura “<sup>1</sup> Gandulfo, María Azucena. El juego en el proceso de aprendizaje. Ed. Humanitas. Bs. As. 1994.

**“ SOLO JUEGA EL HOMBRE CUANDO ES HOMBRE EN TODO SENTIDO DE LA PALABRA. Y ES PLENAMENTE HOMBRE SÓLO CUANDO JUEGA.”**

Schiller

Dentro de los signos que produce e interpreta el individuo, signos que conforman la cultura, están los juegos.

A través de los distintos juegos, en cada época, los niños satisfacen sus necesidades.

Los juegos son el espacio privilegiado de relación con los pares, por tanto son un ámbito principal de la socialización.

La actitud lúdica tiene una gran trascendencia en la evolución de las necesidades del

-3-

---

<sup>1</sup> Gandulfo, María Azucena. El juego en el proceso de aprendizaje. Ed. Humanitas. Bs. As. 1994 Pág. 17.

individuo, por lo que nos parece importante estudiar las posibilidades que el juego ofrece.

Esta actividad va a cooperar en todos los aspectos formativos del niño, favoreciendo el desarrollo de sus capacidades humanas.

Desarrollo como proceso de aprendizaje, relacionado con el uso de instrumentos proporcionados a través de la historia social.

El aprendizaje es un aspecto universal y necesario del proceso de desarrollo culturalmente organizado y específicamente humano.

El concepto de aprendizaje es un proceso que tiene lugar cuando la persona, en virtud de determinadas experiencias que incluyen necesariamente interacciones con el entorno, produce respuestas nuevas, o modifica las ya existentes; se emiten en relación a aspectos nuevos del contexto, es decir, cuando el individuo establece nuevas relaciones entre su actividad y el entorno.

En todos los casos, los procesos son graduales, para que la persona vaya construyendo nuevos comportamientos, nuevas clases de respuestas, es necesario partir de otros comportamientos anteriores ya existentes.

Los niños aprenden, desarrollan su inteligencia, construyen los conocimientos a través de la acción, de la manipulación de los objetos, de la interacción con las personas y con todo lo que los rodea.

La mayoría de los aprendizajes significativos se producen en un contexto social, siendo necesaria la interrelación entre dos o más personas para que se produzcan.

“ Se aprende a aprender con otro, de otro, a través de otro, para otro y también contra otro”<sup>2</sup> En la infancia, la etapa de internalización de conocimientos es fundamental para la comprensión de sus semejantes y del mundo que lo rodea.

-4-

---

<sup>2</sup>Quiroga, Ana P. de Matrices de Aprendizaje. Colección Apuntes. Ed. Cinco. Pág. 61.

En esta socialización primaria que se logra a través de la familia, la escuela y los medios de comunicación, el juego cumple un papel fundamental.

El crecimiento espiritual de la persona depende del desarrollo de esa apertura interior hacia alternativas. “Jugar es añorar otra posibilidad. Esa es la gran ausencia del hombre de fines de S.XX.

Está rodeado de posibilidades hechas realidad, gracias al avance tecnológico, informático y telématico que el espacio de sueño-juego se le está reduciendo a cero”<sup>3</sup>

“...se observa que los juguetes demasiado perfeccionados, por su misma perfección, tienen el inconveniente de paralizar el libre juego de la imaginación”<sup>4</sup>

Hoy los juguetes y los juegos electrónicos se expanden e invaden el mundo, hay pautas que la máquina nos marca, hay límites; la relación individuo – máquina el que juega con los botones se siente fuerte.

“Los juegos son rígidos, sobre-organizados y excesivamente orientados hacia el resultado final. Los niños aprenden a gozar de los fracasos del otro. Van creciendo tan condicionados a la importancia de ganar que no saben jugar para divertirse.”<sup>5</sup>

Por eso, los significados de los cuales sean portadores los juegos incidirán de gran manera en la construcción social de la realidad.

Durante los juegos, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura.

Al imitar a sus mayores en actividades culturales aprendidas, los niños crean oportunidades para el desarrollo intelectual.

---

3 Orlick, Terry. Libres para cooperar. Nuevos juegos y deportes cooperativos. 2ª Ed. Paidotribo.Barcelona Pág. 27.

4 Braunschweig, Marcel. De Juegos y juguetes. Roberto Neri. Ed. Eudeba. 1963. Bs.As.Pág.11.

5Op, cit.3. Pág.85.

De ese modo el juego va por delante del desarrollo, ya que si los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes.

## **I - APROXIMACIÓN A LA TEMÁTICA DEL JUEGO.**

### I 1.1- ACERCAMIENTO CONCEPTUAL.

En este capítulo lo que pretendo es dejar explícito que se entiende por juego, en el desarrollo de este trabajo monográfico.

Juego deriva del latín JOCUS, significa diversión y también, broma.

La realidad "juego" abarca, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto, no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombres.

Al principio, el hombre jugaba con productos brindados por la naturaleza: nueces, cáscaras de frutas, conchillas, piedras y ramas.

Luego comenzó a introducir habilidades físicas especiales en su recreación dando origen, a patrones lúdicos, que se desarrollaron y fueron creciendo en complejidad, con el correr de los años.

Muchos de los juegos populares que hoy disfrutan los niños son forma de expresión sobrevivientes de formas de recreación antiguas, que se han ido transmitiendo con algunas modificaciones en las distintas regiones del mundo. Los juguetes con que los niños juegan, y los juegos que ellos inventan, dicen mucho sobre su estilo y situación de vida.

Los juegos se transmiten jugando. En esta transmisión vienen incluidas una serie de valores y pautas culturales que tienen un valor agregado al aprendizaje del juego.

La cultura es un producto del hombre y se expresa en función de la conducta de los demás y de los contactos que tenga con los objetos. Cada individuo tiene una conformación genética distinta y un conjunto único de experiencias vitales, que además están determinadas en el transcurso del tiempo.

El juego se inicia de forma espontánea muy poco después del nacimiento.

Hay quienes afirman que comienza en cuanto el niño se libera de los reflejos primarios del recién nacido.

La cultura influye en el comportamiento del niño según la forma en que se satisfacen o ignoran sus necesidades.

Los juegos son valiosos no-solo por el interés universal que despiertan en quienes lo practican, sino porque ofrecen excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

Con el juego tenemos una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógicamente ni biológicamente.

La función del juego es una lucha por algo o una representación de algo.

**“El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida real.”<sup>6</sup>**

Con esta definición emergen cuatro elementos indispensables para determinar cualquier conducta que se defina como juego: libertad, placer, espontaneidad y satisfacción en sí misma.

Por el juego el espacio se crea y se palpa. El tiempo adquiere, con lo leve que parece ser el juego, una significación distinta.

Es necesario, tener presente las condiciones del ambiente porque ejercen una influencia trascendental en la disposición de las personas para participar en las diversas actividades lúdicas.

---

<sup>6</sup> Huizinga, J. Homo Ludens. Bs. As., Emencé Editores Sociedad Anónima, 1968 Pág.49.

Por lo tanto, se puede afirmar de acuerdo a las características del espacio, el juego puede ser habilitador o no.

El espacio es un recurso básico que los niños necesitan para jugar.

Es con este parámetro con el que podemos comenzar a juzgar la seriedad con la que una comunidad está atendiendo las necesidades de sus niños.

El tiempo del juego marca una apertura en el cual aparecen cambios, movimientos y culminación.

El jugar es evadirse de un tiempo regulado, cronometrado. El juego se sustrae de la vida diaria e instaura un círculo mágico donde no penetran las urgencias de la cotidianidad.

Cotidianidad como el espacio y el tiempo en que se manifiestan en forma inmediata, las relaciones que los hombres establecen entre sí y con la naturaleza en función de sus necesidades.

Pérez Aguirre, exponiendo en la Bienal del Juego, plantea que “en el juego se comienza a romper los mecanismos de la inseguridad y del miedo que nos atan a lo conocido y lo viejo.”

“La libertad comienza donde se deja de tener miedo, sólo es liberadora y humanizadora aquella práctica que articula progresivamente el trabajo y sufrimiento con el juego y la alegría”.<sup>7</sup> Comparto con el autor, que es una acción fundamentalmente libre. No se puede entender el juego sin libertad. Está enmarcado en un contexto que lo delimita.

El juego se organiza a través de un sistema de reglas; pero estas reglas deben ser libremente aceptadas.

“ Hay en el juego cierta libertad respecto de las necesidades de la vida ordinaria, tiene carácter espontáneo más si no es ejercido libremente no es juego.”<sup>8</sup>

-9-

---

7 II Bienal del Juego. La Mancha. Pág.47.

8 Lohlé, C. Breve enciclopedia de filosofía y psicología Bs. As. 1974 Cf. Vidart, Daniel El juego y la condición humana. EBO. Montevideo, 1995. Pág.32.

El juego por el juego mismo tiene como objeto propio ser disfrutado sin ningún otro tipo de fin. Esto se presenta en forma clara en los niños ya que cuando juegan lo hacen voluntariamente buscando placer.

“El placer proporcionado por el juego no es el placer que se busca sino el que surge de la realización de aquel. El placer del juego es breve, transitorio y sobre todo no planificado, no anticipado por el deseo de algo; se trata de un hallazgo, de un encuentro cuya ratificación contraviene la monotonía del diario vivir.”<sup>9</sup>

Se podría resumir una serie de características vinculadas al juego como ser:

a) libertad, por estar dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, sometido a reglas, etc.

b) El juego de los adultos se ubica en espacios nítidamente diferenciados de la vida cotidiana.

c) Se practica en las horas libres, los fines de semanas. El juego se ha convertido para los adultos en ocio, gimnasia y deporte.

d) Cuando un adulto juega con un niño siente que hace el ridículo, que no “produce”, le resta importancia.

Todos los factores emocionales y psicológicos que se expresan en la actividad lúdica, enriquecen a los individuos que la integran independientemente de la edad.

Bruner, autor que es citado en la II Bienal del juego por los diferentes expositores, señala que jugar para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente, e incluso crear una actitud sobre como utilizar la mente.

Es un marco donde poner a prueba las cosas, combinando pensamiento, lenguaje y fantasía.

---

<sup>9</sup> Op. cit. 8 pág. 33.

El juego nos permite a los trabajadores sociales una interacción con los sujetos de forma más agradable, más directa.

Así mismo nos posibilita conocer la realidad, en el sentido de poder apostar un poco a la espontaneidad, la naturalidad de la gente, a desestructurar las conductas mecánicas, estereotipadas.

Cada persona es producto histórico como representante de su especie, pero también es histórico en tanto se reconoce en él, el devenir de un proceso personal y único desde su nacimiento hasta su muerte.

Se reconoce a los seres humanos como seres cognocentes, como seres capaces de conocer y aprehender de su entorno y sobre sí mismo. Esta capacidad está condicionada por la experiencia de vida.

Bonetti plantea "... intentemos ir introduciendo juegos con mensajes diferentes, apostemos a otras formas de comunicación, posibilitemos vivencias distintas en lo lúdico, como las afectivas, cooperativas, capaces de liberar posibilidades creativas y expresivas."<sup>10</sup>

Es importante considerar el rol que desempeña el profesional que usa el juego ya que estos por sí solo no producen cambios.

El juego puede ser abordado desde diferentes puntos de vista tales como: la psicología, la antropología, la pedagogía.

Las mencionadas disciplinas consideran al juego como necesidad prioritaria del ser humano, al constatar la universalidad del fenómeno y su importancia, reclaman una revalorización inmediata.

El profundizar algunas de las vertientes teóricas en el siguiente apartado, allanará parte de la discusión en la cual queremos incursionar.

---

<sup>10</sup> Bonetti, Juan Pablo. Juego, Cultura y... Eppal. Colección T. Soc. Octubre 1992. Mdeo. Pág. 68.

A partir de los conceptos manejados en esta primera aproximación surgen elementos importantes a seguir desarrollando como lo es la evolución histórica del juego. Pasamos de desvalorizarlo por considerar que es una pérdida de tiempo y algo improductivo (mayor aún en el juego de los adultos) a una revalorización cargada de significados pedagógicos pero también económicos. Este pasaje se dan en mayor o menor medida en los diferentes contextos históricos.

## I 1.2 – VERTIENTES TEORICAS.

Una de las primeras obras que trata específicamente el juego en forma sistemática es “Homo Ludens” de J. Huizinga en 1938 por lo que se lo considera el padre intelectual del tema.

Este autor pone de manifiesto que la cultura humana nace con el juego y en él se desarrolla.

El juego es más viejo y general que la cultura; él está en el origen de todas las instituciones sociales.

El juego tiene un rol fundamental en toda construcción social de la realidad, para Huizinga “el juego forma la cultura”.

El concepto de cultura que se maneja es “un sistema significativo, es decir un conjunto de signos estructurados donde la acción de uno repercute, en mayor o menor medida, en todos los componentes del sistema”.<sup>11</sup> Es decir que una determinada cultura es el sistema de significados producidos por los individuos que la integran.

Según él, el juego:

- es una actividad libre.
- no es la vida corriente.
- se desarrolla en un espacio y un tiempo propios.
- crea orden.
- pone al jugador en tensión.
- tiene reglas propias.
- se rodea de misterio.

---

<sup>11</sup> Op. cit. 7pág2

Las diversas vertientes teóricas para explicar la naturaleza del juego. Casi todas ellas enfocan la cuestión desde dos puntos de vista diferentes.

Para unos el problema consiste en buscar las razones, es decir, *las causas* que determinan la actividad lúdica.

Para otros, el problema es descubrir para qué juega el niño, averiguar *la finalidad*.

Se da una conexión íntima entre los dos fenómenos por lo cual si se presentan uno de ellos el otro debe presentarse necesariamente también.

### **TEORÍA DEL EXCEDENTE DE ENERGÍA**

Esta se encuentra basada en Schiller, quien plantea que el hombre como los animales superiores, sólo juegan cuando tienen un exceso de energía sobrante. "El animal trabaja cuando el motor de su actividad es el deseo de procurarse algo que le falta, y juega cuando ese motor es simplemente la riqueza, la abundancia de fuerzas, cuando por el acrecentamiento de vida se excita a sí mismo a la actividad."<sup>12</sup>

El juego de los animales consiste, pues, en el gasto de la energía sobrante de que hemos hablado, pero simulando o imitando los actos útiles para la existencia del individuo o de la especie. Además interviene el hábito, la costumbre.

Esta teoría se asocia con los llamados juegos funcionales, que no resultan más que una necesidad interna de gastar energía por alguna vía, pateando, gritando, etc.

Spencer en esta se reduce solo a una explicación fisiológica del juego.

La sobrecarga de energía prepara un estado de ánimo, pero no explica por qué los juegos de los animales son distintos según la especie, y por qué en el hombre difieren también según sexo y edad.

Una crítica a este planteo, es porque se considera que mucha gente realiza juegos a pesar de su escasez de energía física o mental.

Hay quienes aún manifiestan que el juego a menudo no solamente continúa mucho tiempo después de haber consumido la energía superflua, sino que por el contrario, puede constituir una forma de restablecerse de la fatiga y de recuperar energías.

### **TEORÍA DE LA FUNCIÓN BIOLÓGICA DEL JUEGO.**

Esta expresión teórica que considera al juego como un ejercicio preparatorio para la vida "seria" fue formulada en 1896 por el psicólogo alemán Karl Groos.

Reconoce que la teoría del "excedente de energía" no era suficiente para explicar la naturaleza del juego.

Para la teoría del excedente de energía que desarrolla Spencer, el juego es una posimitación de los actos de los adultos. La teoría de la función biológica del juego de Gross es completamente opuesta. El juego, por el contrario, aunque obedece a las mismas causas inmediatas, es una preimitación.

Los niños, como los animales, realizan movimientos coordinados. Tienen juegos como la caza y la lucha, que son formas más importantes, típicas y fundamentales.

Estos juegos no son posejercicios sino preejercicios. Son ensayos, experimentaciones en cierto grado de las actividades serias que deberán llevar más tarde en la vida.

Groos plantea que "el juego es un prelude de la vida seria."<sup>13</sup>

Mediante el juego, el niño va aprendiendo determinadas pautas que luego desempeñará siendo adulto.

El juego es pre-ejercicio, aprendizaje, adiestramiento de los órganos para las futuras funciones del movimiento, la lucha y el amor.

Para el criterio fisiológico,<sup>13</sup> las actividades lúdicas son respuestas a estímulos, de la misma manera que lo es cualquier otra actividad, y para el mantenimiento del equilibrio físico y psicológico del organismo parecen constituir procesos tan vitales como otros

---

<sup>13</sup> Op, cit. 12.pág.57.

cualquiera.”<sup>14</sup>

Esta teoría menciona tres ideas centrales:

- El juego como finalidad que desarrolla instintos útiles para la vida.
- Desarrolla los órganos del cuerpo tales como músculos, visión, otros.
- Los instintos se deberán a la selección natural de cada ser.

Plantea Gross que “los niños y los animales no tienen tendencia a reproducir todos los actos que ven. Por ej. : el pájaro no intenta nadar, si no que su instinto lo conduce a volar.

Imitan sólo aquello para lo que tienen una predisposición hereditaria, es decir, un instinto para ejercitar en su vida adulta.”<sup>15</sup>

Para esta corriente el juego es la herramienta que conduce a formar y desarrollar aptitudes innatas en los niños para su vida futura.

Una de las críticas a esta corriente teoría se centra, en el juego en la etapa del niño, se refiere al juego del niño y del animal en forma indistinta.

El niño, como ser humano, está dotado de un grado de inteligencia que se adapta a situaciones que el animal no puede lograr, ya que crea, imagina e investiga.

Las teorías clásicas (La del excedente de energía de Spencer y la de la función biológica de Gross) logran arribar a la revalorización del juego como variable importante y dependiente de la personalidad.

### **TEORÍA DE LA AUTOEXPRESIÓN**

El exponente de esta corriente es Buttlér, que plantea al juego como la forma mediante la cual el hombre puede satisfacer sus deseos es múltiple y varía de acuerdo a cada persona, a sus facultades, a sus posibilidades mecánicas de conductas, a su estado físico, a sus actitudes y hábitos.

-16-

---

14 Bühler, Charlotte. “La recreación infantil”. Revista de la Universidad de Chile. Pág. 21.

15 Op, cit. 14. Pág.20.

A través del juego la persona encuentra la satisfacción de su deseo de lograr, compartir, crear, lo que expresa su propia personalidad. “el gozo – la verdadera dicha, la que el mundo busca en toda experiencia es actuar, hacer cosas, funcionar”<sup>16</sup>

La gran variedad de formas adoptadas para satisfacer su deseo va a explicar la complejidad de la naturaleza del hombre.

Esta teoría reconoce la naturaleza del hombre, su estructura anatómica y fisiológica, su inclinación psicológica, sus sentimientos de capacidad y sus deseos de autoexpresión.

Si bien esta teoría es un tanto general comprende más la realidad. Las anteriores centran el análisis del juego en la energía superflua, en el incremento del desarrollo biológico.

En la teoría de autoexpresión, como lo indica su nombre, cada uno expresa a través del juego lo que siente de acuerdo a sus características y posibilidades personales.

Personalmente creo que de las teorías planteadas la que más se asemeja a la realidad es la de la autoexpresión.

Las diferentes vertientes teóricas hacen referencia a distintos factores con la salvedad de ser complementarias.

Es imposible comprender cabalmente el significado del juego en la vida humana si no se considera la totalidad de los elementos tanto los fisiológicos como los psicológicos.

La evolución del tema, aún hoy, sigue siendo discontinuas en el mundo occidental, en relación a un cuerpo teoría que sea integral y universalmente aceptado en el juego.

La realidad al ser cada día más dinámica y compleja, nos exige una búsqueda de nuevos enfoques que nutran al tema.

---

<sup>16</sup> Op., cit. 14 Pág. 23.

Como síntesis podemos ver que los ejes centrales de cada teoría son:

a)\_ La relación entre el juego y el futuro, como “la preparación para la vida”.

Aquellos juegos en que el niño, y también los animales, anticipan y practican actividades futuras en forma de juego.

b)\_ “Un” instinto en el juego. Como plantea Gross no existe el juego en general, sino que los instintos particulares se manifiestan en juegos preparatorios de la vida seria.

c)\_ “El placer específico que de ellos deriva.” El juego es una actividad que en forma transitoria libera al individuo de sus deberes y de la obediencia a las exigencias de la rutina diaria.

d)\_ La relación entre el juego y el pasado, “readaptación”.

Vemos así, que el tema temporal (pasado, presente, futuro) y su correlación en el proceso de desarrollo de la vida se unen como actividad centrada en el juego, que nos permiten hablar de placer, de liberación y de capacidad del niño para ejercer deberes-obligaciones, para así adaptarse y readaptarse a la rutina de la vida diaria.

## **II -EL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL NIÑO.**

### II 2.1 – EL JUEGO UN VEHICULO PARA APRENDER.

En el juego, el niño realiza múltiples y variadas acciones:

- experimenta con personas y objetos, y así estimula la sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro y aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- trabaja colectivamente, el estar junto con otros facilita las capacidades para poder resolver problemas.
- estudia causas y efectos.
- adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social.
- interpreta acontecimientos nuevos.

“El juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano.”<sup>18</sup>

La integración del niño en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas:

- 1) la de establecer relaciones personales estimulantes.
- 2) la de aprender las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego.

1) La primera de ellas es la imitación que hace el niño acerca de las conductas de los adultos que lo rodean.

La imitación, en sí, es una realización que va surgiendo gradualmente, y que se basa tanto en el desarrollo mental como en el físico.

El niño muestra primeramente una capacidad para imitar ciertos actos que ve realizar a

-19-

---

<sup>18</sup> IPA. Asociación Internacional por el derecho del niño a jugar. El juego: necesidad, arte y derecho. Ed. Bonum. Bs. As. 1996. Pág.26.

los otros, a continuación reproducirá acciones que ha observado.

Esta capacidad, que se designa como “imitación retardada”, refleja la naciente aptitud para construir representaciones mentales de acciones y acontecimientos, para recordarlos y poder evocarlos cuando el modelo está ausente.

Esto resulta importante para la afectividad y emotividad del niño ya que a través de la imaginación y la invención logra un valioso efecto de adaptación a la realidad.

2) La segunda tendencia es la representación que hace el niño de los objetos que lo rodean.

Descubrir lo que son las cosas, cómo funcionan y que se puede hacer con ellas ocupa gran parte de la atención y de los esfuerzos del niño en la primera infancia.

Los objetos sirven de diversas maneras como nexo entre el niño y su entorno permitiendo disponer de un medio con el que un niño puede representar o expresar sus sentimientos.

Para el niño, un objeto que no le es familiar tiende a establecer una cadena de exploración, familiarización y eventual entendimiento: secuencia, con frecuencia repetida, que conducirá, eventualmente, a conceptos más maduros acerca de las propiedades (tamaño, textura, forma) del mundo físico.

Los objetos son incorporados como “apoyos” a un juego representativo, o el modo de tratarlos está regido por complicadas reglas, en juegos que exigen habilidad física o intelectual.

Sabemos que la primera infancia (0-3 años) es la edad en que el bebé adquiere los primeros esquemas sensoriomotores, la habilidad del lenguaje y la posición erecta.

Primero es la madre quien juega con el bebé, pero cuida de encajar en sus actividades de juego. Tarde o temprano introduce su propio modo de jugar, y descubre que los bebés

varían según su capacidad para aceptar o rechazar la introducción de ideas que les pertenecen. Así queda allanada el camino para un jugar juntos en una relación.

En esa edad el primer juguete es el cuerpo mismo, que ofrece al niño mil juegos de exploración.

Los primeros momentos no distingue claramente su cuerpo del de su madre y la vive como parte de él en tanto esté presente cuando la necesite. Cuando ésta no está presente, existen objetos sustitutos como el chupete o un osito de peluche que Winnicott llama objetos transicionales.

El bebé busca el placer oral, para lograrlo muerde, lame, chupa y explora los objetos.

Al mismo tiempo, surge el aprendizaje del movimiento y la necesidad de desplazarse en el espacio(moverse, ejercitar la fuerza, manipular objetos a veces con violencia).

Cuando arroja los juguetes al suelo, espera y exige que se los devuelvan. No actúa por maldad ni para controlar ni esclavizar al adulto.

Este juego es molesto pero necesario; el niño experimenta así,-que puede perder y recuperar lo que ama.

Así como los fundamentos de su vida mental se construyen en el primer año de vida, también su mundo lúdico se origina en esos primeros juegos de pérdida y recuperación, de encuentro y separación.

Antes del octavo mes, el niño no puede jugar a algo en lo cual una cosa signifique o represente otra.

Entre los 8 y 12 meses el niño se desplaza en el espacio circundante gateando. Su campo de acción se amplía y comienza una concienzuda y paciente exploración de los objetos.

Ya al final del primer año, ponerse de pie y caminar le permitirán alejarse voluntariamente de los objetos y reencontrarlos.

Existen varias clasificaciones para distinguir los diversos de juegos, entre las que se encuentran:

a)-los sensoriales y de habilidad manual.

b)- los juegos simbólicos.

c)-los juegos de gran actividad motriz.

a) El juego sensomotor, ocupa el período de la infancia comprendido hasta los 2 años, cuando el niño está adquiriendo el control sobre sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos.

En este estadio, el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. A medida que va creciendo, la motricidad se va desarrollando cada vez más.

b)El juego simbólico consiste en evocar una acción extraña al contexto presente, para lo cual el niño debe poseer cierta representación de su cuerpo, de su ubicación en el espacio, en el tiempo y además un comienzo de memorización.

La palabra con la que el niño denomine al objeto en el juego determina su función en el mismo, lo que se puede y debe hacer en él.

Los juegos simbólicos predomina tras la edad de 2 años, hasta aproximadamente los 6 años.

Durante este período, el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos.

c)Entre los juegos de gran actividad motriz se engloban todos aquellos que ponen en

juego la coordinación y el equilibrio de las distintas partes del cuerpo, como son el caminar, correr, saltar, etc.

Segunda etapa (3-7 años) edad del jardín de infantes en la que el juego debe llegar a su culminación.

El juego se amplía, complejiza y enriquece.

La introducción del "otro" o la integración socializante trata ya no de jugar con los demás como si fueran juguetes, sino de jugar junto a ellos, de crear juntos el juego.

Creemos importante destacar la necesidad de la existencia de un equilibrio entre el tiempo destinado al juego protagonizado colectivo y al juego en solitario, reconociendo que este último también es necesario en el proceso de desarrollo del niño.

Es frecuente que los varones de 3 años, más que las niñas, busquen vivenciar el contacto brusco de su cuerpo.

El juego del preescolar, solitario en sus comienzos fortalece lo "mío" y lo "no-mío".

Con la aparición del lenguaje, el juego se convierte en una actividad más completa.

Entre los 3 y 4 años su vocabulario es más fluido y ocupa un lugar importante dentro de sus juegos.

Luego, aparecen las reglas formalizadas (comienzo de los juegos socializados, las rondas, los primeros liderazgos) la aprehensión de los roles y funciones sociales (jugar a las mamás, a los almaceneros, a los doctores) y el ajuste de los mismos a la aprehensión de sí mismo, vale decir, la niña renuncia a ser papá de sus muñecas porque es nena.

Casi podríamos afirmar que el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado.

Existen reglas transmitidas de generación en generación y reglas espontáneas e improvisadas mediante acuerdos entre quienes las van a utilizar.

Tercera etapa (7-10 años) es cuando se abandona el triciclo por una bicicleta de verdad.

Todos estos juegos son especialmente adecuados a una edad en la que se desea conquistar el espacio circundante, empeñar la inteligencia pragmática en la dirección de los movimientos, descargar una suma creciente de energías musculares, presuponen sin embargo, una gran disponibilidad de espacio: calle, campo, aire libre.

Esta necesidad contrasta con la verdadera condición del niño en el mundo moderno, y con la creciente restricción del espacio vital en el ámbito de un departamento ciudadano. De allí la necesidad de recurrir a sustitutos: pequeños billares, futbolitos y maquinistas automáticas.

Cuarta etapa (10-12 años) niñez tardía.

El juego de movimiento se convierte en un juego con reglas, en deporte; el juguete de cuerda cede su lugar a complejos mecanismos teledirigidos.

Los niños no pasan de una etapa a otra de juegos por sí solos, deben ser estimulados y eleccionados por los adultos.

La particular selección, inclusión o aceptación de juegos y juguetes, se relaciona directamente con la maduración y estructura de la personalidad de quien juega.

En las últimas décadas se han venido dando una serie de profundos procesos de cambios que han transformado la realidad social a nivel global. Estos radicales procesos en las diversas esferas que configuran lo social, tales como la cultura, la producción económica, los medios de comunicación y tecnológicos, han llevado a diversos autores a hablar del inicio de una nueva etapa o momento histórico: la era de la globalización y la posmodernidad.

“Sociedad posmoderna significa retracción del tiempo social e individual, al mismo tiempo, que se impone más que nunca la necesidad de prever y organizar el tiempo colectivo, agotamiento del impulso modernista hacia el futuro, desencanto y monotonía

de lo nuevo, cansancio de una sociedad que consiguió neutralizar en la apatía aquello en que se funda: el cambio.”<sup>19</sup>

“La edad moderna estaba obsesionada por la producción y la revolución, la edad posmoderna lo está por la información y la expresión.”<sup>20</sup>

La posmodernidad explícita el proceso de indiferencia pura en el que todos los gustos, todos los comportamientos pueden cohabitar sin excluirse.

El hombre indiferente no se aferra a nada, no tiene certezas absolutas, nada le sorprende, y sus opiniones son susceptibles de modificaciones rápidas.

El trabajo social y las ciencias sociales, en general, deben leer la realidad en sentido interpretativo y para poder transformarla tiene que ser mirada con una actitud crítica.

La realidad no siempre se nos presenta transparente. Lo instituido oculta la realidad, porque tiene una función ideología.

También en los temas referidos a lo lúdico existe una ideología que no debemos perder de vista, en la era de la globalización donde todo viene dado.

En lo lúdico también encontramos factores que “afectan” tales como:

-Nuevas formas de control de los comportamientos, diversificación de los modos de vida, los cambios en la estructura familiar (Por ejemplo: antes era la madre básicamente quien habilitaba el permiso y el tiempo de juego).

-Hay una total planificación del tiempo libre de parte de los adultos, quienes propician que el tiempo se “consume” en vez de que se juegue.

-Existe una fuerte oferta de juguetes cada vez más sofisticados, que generalmente a quienes apuntan como consumidores, son los que menos tiempo tienen.

---

<sup>19</sup> Lipovetsky, Gilles. La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Colección Argumentos. Ed. Anagrama. Barcelona. 1996. Pág. 9.

<sup>20</sup> Op. cit. 19 Pág. 14.

Y por otro lado están los que ni juguetes tienen. Dicha oferta es dada principalmente por los medios de difusión masivos.

En los últimos tiempos hemos podido constatar influencia de la TV y la magnitud con la que de los chicos la asimilan.

Por cierto no se está en contra de los juegos violentos inspirados por las situaciones de la vida real del chico, puesto que en alguna medida son necesarios para el desarrollo saludable. Cuando los niños pasan por una experiencia violenta, necesitan reconstruir esa situación jugando: esa es la razón de que jueguen a la guerra, a agredirse, pelearse.

El punto de análisis pasa por ver como lograr que esto aflore desde el juego y permita reconstruir en nuevas formas lúdicas conductas menos violentas y constructivas para el desarrollo personal, emocional y social de los niños.

Como es posible advertir, a partir de lo planteado anteriormente, cada etapa es especial y por lo tanto tienen funciones diferentes que van nutriendo y complementando al niño poco a poco. Lo común a ellas es la importancia del otro, más que ¿con que jugar? ¿con quien?.

### **III -EL JUEGO EN EL PROCESO SOCIO PEDAGOGICO.**

#### III 3.1- EL JUEGO COMO LIBERADOR.

El juego presenta un carácter liberador. Esta categoría de juego “liberador” lleva implícito aprendizaje, cambio, desarrollo. Liberando sentimientos, emociones y pensamientos que generan procesos de transformación.

Pero, se hace necesario agregar que “ no todo juego, por el mero hecho de ser juego es humanizador, positivo, liberador. Porque en él “están en juego” elementos que brotan del inconsciente y que como tales escapan a la razón; pueden dar lugar a expresiones agresivas, violentas, destructivas “<sup>21</sup>

Es por eso que en el tema juego podemos diferenciar varias mediciones o medios; aquí en estos ítems podemos presentar decir que proyecta el juego.

#### 1-El juego como medio de expresión

Es un medio activo que brinda la posibilidad de expresión en todas las formas ya sea corporal, oral, escrita, musical, etc.

El juego nos comunica, en forma no verbal: los gestos, las posturas corporales, las caras nos permiten conocer el interior de cada uno.

“El cuerpo es, aun antes del nacimiento, instrumento de registro y expresión – comunicación.” “... registro de necesidad, fuente de necesidades, lugar de deseo, del afecto, de la emoción, y en este sentido la historia de un sujeto puede ser analizada desde esta perspectiva: la historia de un cuerpo relacionándose con otros cuerpos. Esto se da en sucesivos vínculos, en sucesivas experiencias. Y en ellas se registra el placer, la satisfacción, la frustración, el dolor, la presencia o la ausencia del otro, su deseo o su

---

<sup>21</sup> Kerber, Guillermo. Juegos para la paz. ACJ 1989. Cf. Bonetti, Juan Pablo. Juego, cultura y ... EPPAL Montevideo. 1992. Pág.17.

rechazo.”<sup>22</sup>

El juego sería la forma que tiene el niño de expresar sus necesidades y realizarlas, la oportunidad de aprender actuando.

### 2-El juego como medio de liberar sentimientos

El juego nos permite exteriorizar nuestros sentimientos, ser transparentes.

El juego aflora los sentimientos de alegría, afectividad, risas, gritos, abrazos y caricias puede ser muy desestructurante, al expresar lo que realmente siente.

Nos permite reflexionar sobre como nos sentimos en las diferentes interrelaciones: el niño con los juguetes. (sujeto-objeto), los niños interactuando entre ellos (sujeto-sujeto), el niño frente al medio y a lo que se le ofrece en él (sujeto-mundo).

### 3-El juego como medio de creación

El impulso de crear es uno de los impulsos más primitivos del hombre.

“ Crear “ significa dar vida, hacer que exista, formar, producir.

El juego es una actividad libre, en movimiento, por lo tanto creadora frente a las obligaciones de la vida cotidiana.



---

<sup>22</sup> Op, cit.2 Pág.43.

### III 3.2- JUEGO Y VIDA COTIDIANA.

A cada época histórica y a cada organización social corresponde un tipo de vida cotidiana, ya que en cada época histórica en cada organización social se da diferentes tipos de relaciones con la naturaleza y los otros hombres.

Podemos caracterizar también la cotidianidad como el modo de organización material y social de la experiencia humana, en un contexto histórico social determinado.

A la cotidianidad subyace entonces el tipo de relación que los hombres guardan con sus necesidades.

Constituyen la cotidianidad la familia en que nacimos, la que constituimos, la revista que leemos, el cine, la cocina, el trabajo, el deporte, el sexo, la música, etc.

Vida cotidiana es la forma de desenvolvimiento que adquiere día tras día nuestra historia individual.

Implica reiteración de acciones vitales, en una distribución diaria del tiempo.

Cotidianidad es espacio, tiempo y ritmo. Se organiza alrededor de la experiencia, de la acción, del aquí de mi cuerpo y del ahora de mi presente.

La vida cotidiana nos muestra un mundo subjetivo, que yo experimento.

Pero a la vez ese mundo es intersubjetivo, social, compartido.

Para cada uno de nosotros "mi mundo" es un mundo que vivo con otros.

La vida cotidiana es predominantemente experiencia de acción.

El palo de escoba puede ser un caballo, aunque el niño sepa que es sólo un palo de escoba. Jugar es apartarse de lo cotidiano, pasar las fronteras de la imaginación y crear un mundo propio.

"Lo opuesto al juego no es lo serio sino lo real..." S.Freud.

El niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal.

Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior.

Winnicott plantea que "jugar es hacer, el juego compromete al cuerpo, el jugar tiene siempre una implicancia corporal, implica una acción sobre el mundo externo y modifica a su vez el mundo interno". El jugar participa de ambos mundos sin pertenecer especialmente a uno u otro.

La actividad creativa forma parte integral del proceso de crecimiento personal y es una expresión de dicho proceso.

Según Winnicott " el juego es siempre una experiencia creadora y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador. Una persona que no sabe jugar está privada al mismo tiempo de la alegría de hacer y de crear y seguramente está mutilada en su capacidad de sentirse viva."<sup>23</sup>

Es dentro de actividades de juego organizado donde aprenderá las leyes y reglamentos de la cooperación y el sentido de responsabilidad. Aprender a actuar en relación a los demás.

Reconocer sus propios derechos y defenderlos, y respetar los derechos ajenos.

Un niño que carece de la habilidad de inventar nuevas leyes e ideas suele repetir las ya aprendidas. Su juego reflejará el acondicionamiento que le ha impuesto su medio ambiente.

Es necesario luchar contra el bloqueo de la creatividad, la incapacidad de pensar objetivamente y la imposibilidad de cambiar.

---

<sup>23</sup> Gordon, Rosemary. El proceso creativo: autoexpresión y autotranscendencia. Cf. Jennings, Sue. Terapia Creativa. Ed. Kapeluz. Bs. As. 1979. Pág. 19.

El trabajo social siempre ha procurado saber qué les pasa a las personas que demandan su atención. Pero no contadas veces se detuvo a captar la cotidianidad de esas personas como sujetos en situaciones concretas.

Pensar nuestra cotidianidad es pensar que hacemos cada día. Lo hacemos sin preguntarnos sobre lo que está ocurriendo en torno a nosotros.

Así generalmente pasamos frente a las cosas, las miramos, pero no las observamos en el amplio sentido de percibir las. No es simplemente darse cuenta de las cosas, ya que esto no implica conocerlas.

Conocer es preguntar, es emerger de la cotidianidad. Dejar de estar sumergido en ella.

Cuando preguntamos, cuestionamos, empezamos a comprender y ello nos lleva a dar un sentido o significado a las cosas.

No podemos comprender la situación que atraviesan los demás, sin insertarnos en su cotidianidad. La que comprende muchas dimensiones como por ejemplo: en la situación del país, del barrio o localidad, si es varón o mujer, si es desempleado o no, su orientación religiosa, el partido político con el que se identifica.

“La vida cotidiana está en todos lados, en todo momento. Lo importante es estar abierto a captarla y comprenderla, desarrollando creatividad para enfrentar una sociedad en constante desafío”.<sup>24</sup>

Nuestro desafío es tratar de buscar nuevos caminos para transitar con los otros, poder llegar a emprenderlos ya implicaría un cambio, una respuesta.

*“Ella está en el horizonte. Me acerco dos pasos y ella se aleja dos pasos.*

*Camino diez pasos, y el horizonte se aleja diez pasos más.*

*¿Para qué sirve la utopía?*

*Para eso sirve: para caminar ”. Eduardo Galeano.*

<sup>24</sup> Kisnerman, Natalio. Vida Cotidiana y Trabajo Social. Publicación de la Fac. CCSS: 1997. Pág.29.

### III 3.3 – COMUNICACIÓN, VÍNCULO Y JUEGO.

“La comunicación es la relación comunitaria humana que consiste en la emisión – recepción de mensajes entre interlocutores en estado de total reciprocidad y como proceso de interacción social democrática basado en el intercambio de signos, por el cuál los seres humanos comparten voluntariamente experiencias bajo condiciones libres e igualitarias de acceso, diálogo y participación “<sup>25</sup>

Básicamente la comunicación es el proceso que posibilita el intercambio y la construcción de significados entre sujetos.

Los seres humanos se distinguen entre otras cosas de las demás especies por la creación y el uso del lenguaje.

“Durante la comunicación las personas van dando a conocer el mundo, el cual han organizado en mapas mentales. Los discursos son empleados para dar a conocer dichas mapas.”<sup>26</sup>

Una de las teorías más asombrosas que han propuesto los especialistas en comunicación es la de que algunas veces el cuerpo comunica por sí mismo, no sólo por la forma en que se mueve o por las posturas que adopta.

“Los rostros que adquirimos y la manera de llevar nuestros cuerpos no solamente tienen el sello de nuestra cultura, sino que al mismo tiempo poseen nuestro propio sello”<sup>27</sup>

P-Riviere “ el sujeto humano es un ser de necesidades que sólo se satisfacen socialmente en relaciones que lo determinan. Nada hay en él que no sea resultante de la interacción entre individuo, grupos y clases.”<sup>28</sup>

<sup>25</sup> Pascuali, Antonio. Comprender la comunicación. Caracas. Monteavila: 1979. Pág.13.

<sup>26</sup> Leonhardt, Glauhen. Familia y Comunidad. Proefa. Chile 1993. Pág.39.

<sup>27</sup> Davis, Flora: La comunicación no verbal. Ed. Alianza. Madrid. 1994: Pág.56

<sup>28</sup> Op, cit. 2. Pág. 24.

El juego se torna revelador de nuestra condición humana, que es siempre estar en el mundo en comunicación con nuestros semejantes, con la naturaleza y con el todo.

El juego estimula la comunicación, de una manera real, en el seno de una dramatización ficticia, que está construida esencialmente con elementos rescatados de la realidad.

Por medio de la comunicación, podemos construir o destruir una relación, influimos sobre otras personas y somos influenciados por ellos.

Los niños crecen en un medio tecnológico, por lo cual es prioritario que aprendan tempranamente a interactuar adecuadamente con los medios, revalorizando la importancia de los vínculos de la comunicación humana.

Vínculo del latín “vinculum” o “vincire” que significa atar, unión o atadura de una persona o cosa por otra.

Entre las nociones de sistema y estructura, surgen distintas corrientes teóricas.

Pichon-Riviere y Bion se refieren al mismo en términos intra e intersubjetivos.

Visualizan el mundo interno como reconstrucción de la trama vincular en la que emerge el sujeto.

El sujeto al que se refiere Pichon-Riviere es un sujeto activo, creativo, transformador de un contexto sociocultural y el vínculo constituyen la manera particular con que un sujeto se conecta o relaciona con otro creando una estructura particular para cada caso y cada momento.

Las relaciones intersubjetivas se establecen sobre la base de necesidades en las que interviene la fantasía inconsciente, fundamento motivacional del vínculo.

Todo vínculo se origina en un intento de resolver una falta, una necesidad, una condición de desamparo originario.

La necesidad no es sólo corporal, ya que el hombre es una unidad bio-psico-social. Por lo que siempre tienen estas tres dimensiones.

“Un vínculo es un tipo particular de relación... aunque sea con una persona, a través de la relación con esa persona se repite una historia de vínculos determinados en un tiempo y espacios determinados”.<sup>29</sup>

El juego nos brinda la posibilidad de relacionarnos y favorece el acercamiento, la relación horizontal que muchas veces nos es tan difícil de alcanzar.

El juego como liberador, en el espacio de la vida cotidiana desarrolla un sistema comunicativo que surgen diferentes tipos de vínculos que fortalecen o no el desarrollo psico-social y motriz de los niños.

Es en la vida cotidiana que el niño aprende a jugar y crear sistemas vinculares que determinan a medida que crecen distintos tipos de modelos comunicativos que le permitirán ir viendo al juego como un fenómeno liberador o como un fenómeno controlador en su vida futura.

El juego es el único momento (o uno de los pocos en la vida del hombre) que le permite elegir, rechazar o integrarse por sí mismo.

---

<sup>29</sup> Op. cit. 7 Pág.37.

## **IV JUEGO y TRABAJO SOCIAL.**

### IV 4.1 –BREVE RESEÑA HISTORICA.

El servicio social nació con la revolución industrial. La irrupción de la tecnología en el proceso productivo conllevó a una modificación de la sociedad y a la aparición de una nueva problemática social. Es aquí donde aparece la profesión como respuesta a una situación de la sociedad en un momento histórico determinado, en defensa de amplios sectores de población carenciada.

En América del Sur en 1965 nace el movimiento de reconceptualización en trabajo social, como proceso de cuestionamiento, revisión y búsqueda.

El cuestionamiento surgió de un profundo estudio de la realidad latinoamericana su subdesarrollo y creciente dependencia económica. “La revisión partió de las fuentes mismas del trabajo social, esencialmente de Mary Richmond, analizando científicamente sus métodos, técnicas y procedimientos operativos, sus modelos y categoría de análisis de la realidad y su práctica institucional y formativa de trabajadores sociales; y de búsqueda en el sentido de lograr alternativas científicas de intervención que contribuyan a transformar las situaciones problemas.”<sup>30</sup>

“El trabajo social es una disciplina cuyo objetivo es la intervención en la resolución de los problemas sociales de individuos, familias, grupos, unidades territoriales, organizaciones, movimientos sociales. Su intervención se realiza a nivel tanto disciplinario como interdisciplinario.”<sup>31</sup>

El juego es un instrumento que puede considerarse en el marco del proceso metodológico que permite intervenir en la práctica profesional. Fue utilizado en el

---

<sup>30</sup> Plan de estudio Trabajo Social 1992 Pág.4.

<sup>31</sup> Op. cit. 30 Pág. 4.

trabajo social, en la década del 50, como elemento socializador y educativo por excelencia.

Esta profesión mediante la intervención científica, racional y organizada, en la realidad, pretende conocerla y transformarla, contribuyendo a elevar la calidad de vida de los sujetos. Se inserta para poder comprender e intervenir en la realidad en tres niveles: macro, intermedio y micro.

#### IV 4.2 -TRABAJO SOCIAL Y TÉCNICAS

“Las técnicas son instrumentos o herramientas útiles al proceso del que, como trabajadores sociales, somos partícipes.

Por consiguiente, sus objetivos, diseño y ejecución deben mantener coherencia con los fundamentos teóricos y metodológicos que guían nuestra intervención en cada caso.”<sup>32</sup>

Los trabajadores sociales que trabajan con grupos y organizaciones utilizan técnicas provenientes de diferentes campos o muchas veces crean y adaptan técnicas.

La aplicación de una técnica es un momento, un proceso, contribuye al desarrollo de ese proceso y su objetivo cobra sentido en el mismo.

Los efectos, de las técnicas, van más allá del momento de su aplicación y se integra al proceso del grupo y de cada uno de sus integrantes.

---

<sup>32</sup> Piriz, Clara. Técnicas de trabajo con grupos en Trabajo Social. Fac. de CCss. Dpto. de T. Social. Montevideo .1994.Pág. 5.

#### IV 4.3 – ARTICULACION TEMATICA.

Partiendo de la concesión de que el hombre tiene un “cuerpo, una psiquis y es producto de una trama de vínculos”.

El hombre es un “ser social”, producto de la sociedad, que participa e integra diversos grupos en su vida cotidiana, y a partir de esas relaciones que genera, se va constituyendo como “un ser social”.

Uno de los postulados éticos del trabajo social es el de la perfectibilidad del ser humano en tanto ser capaz de aprender; es decir de convertirse en sujeto capaz de cambiar su contexto y cambiarse a sí mismo. La dirección del cambio y la disposición a éste dependerá de su historia personal y social.

Coincidimos con Ana P. de Quiroga sobre los modelos de aprendizaje, plantea que “los modelos de aprendizaje se constituyen en los distintos ámbitos en los que se desarrolla nuestra experiencia del aprender, y resultan también de la modalidad particular en que esas experiencias se inscriben en nosotros.”

“La experiencia grupal es un encuentro con la vivencia, con la comunicación, con lo corporal, con la creatividad, con el enseñar-aprender, con todo aquello que es esencia, ser hombres.”<sup>33</sup>

Lo que se busca es la transformación en diferentes niveles ya sea personal, social y cultural, a través de los espacios grupales se puede consolidar esos cambios.

En nuestra profesión se nos presentan grandes desafíos, integrar actitudes lúdicas y tomar conciencia de la corporalidad nos permiten abrir la posibilidad a nuevas formas de expresión poco usuales en el relacionamiento interpersonal y básicamente en una relación sujeto-profesional.

---

<sup>33</sup> Kisnerman, Natalio. Teoría y Práctica del Trabajo Social. Tomo IV Ed. Humanitas. Bs. As. Pág. 12.

El juego puede ser un acto transformador de nosotros mismos, de nuestra visión del mundo y un facilitador de alternativas de cambio para una realidad externa a veces agobiante.

Rescatemos el jugar, el juego como instrumento integrador de nuestro ser en el mundo.

En tanto rompe con estados anestesiados y rescata ritos fundantes de nuestra cultura que dan sentido a nuestra identidad.

En la medida que el individuo cuando juega se permite vivir, sentir, actuar de un modo distinto que el usualmente autorizado, seguramente recurrirá a soluciones creativas, se exigirá más y mejor, encontrará nuevas soluciones y tal vez descubiertas estas capacidades, las incorpore a su cotidianeidad enriqueciendo de este modo, sus experiencias vitales, placenteras tanto internas como de relación con la comunidad.

¿Por qué los juegos en Servicio Social?

Porque son promotores específicos de una dinámica particular que interesa profundizar sobre todo en relación a los objetivos generales y específicos del servicio social orientado al crecimiento del ser humano como persona.

Si el servicio social tiene como objetivo el desarrollo de la persona humana dentro del marco social, es el grupo y su dinámica el que establece el nexo entre individuo y sociedad. El juego estimula la comunicación, la cooperación solidaria y la participación, de una manera real, en el seno de una dramatización ficticia, que sin embargo, está construida esencialmente con elementos rescatados de la realidad más inmediata.

El juego posibilita en gran escala la humanización de las relaciones sociales dentro de los pequeños grupos, uno de los objetivos prioritarios del servicio social.

## CONCLUSIONES

\_ A nivel personal, este tipo de trabajo es un poco especial, en él se mezclan muchos sentimientos de ansiedad, temores y satisfacción, es un largo proceso con avances y retrocesos que va generando un amplio aprendizaje no solo a nivel profesional sino también personal.

Además marca de alguna forma la finalización de una etapa y el comienzo de otra nueva. Cada paso en la carrera tiene sus características particulares, la tesina no escapa a este proceso.

Se pretende que el mismo no solo sea un paso curricular sino una pequeña contribución al tema desarrollado.

\_ Se intentó profundizar en el análisis de algunas categorías con relación al tema juego verlo como la de liberador, la relación con la comunicación y el vínculo, desde la perspectiva de la vida cotidiana. Alcanzando así parte de los objetivos propuestos.

\_ En lo que respecta a los contenidos, existen diferentes posturas a cerca del tema que han ido cambiando de acuerdo al contexto histórico.

Sé pasó de una concepción del juego como algo innecesario, poco serio e improductivo; a revalorizarlo e incorporarlo por distintas profesiones, como una herramienta fundamental en sus actividades.

Pero esta nueva postura tiene sus aspectos negativos, debido a que esa herramienta sea utilizada por quienes ven en el juego un negocio muy "rentable" y atractivo.

Debemos partir del mundo del consumo masificado, donde el individuo esta inmerso en un universo en el que debe optar entre una sobremultiplicación de ofertas.

El consumismo está presente en todas las actividades y en lo lúdico también.

Estos nuevos factores que hoy influyen, hacen que las vertientes teorías existentes sean insuficientes y se necesitan nuevos aportes para un tema que se complejiza a cada momento.

No siempre es bueno generalizar y mucho menos en un tema que tiene múltiples visiones. Hablamos de Huizinga y su concepto del juego "como sí".

Este no tiene validez para todos las situaciones.

Por ejemplo: el niño juega "como sí" fuera policía pero cuando juega con un trompo o una cometa no se convierte en estos.

El término jugar, como lo hemos visto en diferentes autores, nos remite a una actividad llevada a cabo por un sujeto.

Hay un trabajo de producción en el jugar (postura que no siempre se comparte), esto implica no abstraer el juego como producto del sujeto que está involucrado en él y que lo carga de significación. Esta posibilidad de significación debe estar dada de antemano por el otro.

Lo importante entonces, del juego, no es la existencia de juguetes sino de sujeto.

El juego es factor de acción continuada sobre el equilibrio psicosomático.

Es autorregulador, un equilibrante de las tensiones y/o presiones que sufre el individuo frente al medio.

Muchos autores hablan del valor plurifuncional del juego, entendiendo que produce esta acción equilibrante de manera simultánea en el cuerpo, la mente y las relaciones sociales.

El juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.

En medio de climas con altos márgenes de libertad como es el juego, las personas se

conectan mucho más allá de los prejuicios, los estereotipos u otro tipo de ataduras sociales.

Las verdaderas funciones del juego van más allá apuntando a generar procesos de aprendizaje.

Los procesos de aprendizaje se orientan a la acción transformadora donde el sujeto conocedor de su realidad (mediante un proceso de reflexión y una postura crítica) desarrolla sus capacidades para transformarla y transformarse.

-Desde el trabajo social, a quienes plantean que el juego ha sido desvalorizado en la práctica por nuestra profesión, y que las razones de esto radican en su desconocimiento por parte de los asistentes sociales y la escasa bibliografía a nivel local.

Aceptamos que existe una gran preocupación en nuestra carrera que es la falta de sistematización de experiencias. Pudimos comprobar que existen materiales, referidos al juego, de otras profesiones tales como psicología, educación física, no así de trabajo social.

Una sugerencia final pasa por la necesidad de sistematizar las experiencias lúdicas, que en trabajo social se realicen para que sirvan de insumo a este tipo de trabajos y contribuyan al quehacer profesional.

A modo de reflexión, ¿es una necesidad de nuestra profesión la incorporación de estos temas específicos?

O en la medida en que asumimos la intervención desde la globalidad del individuo, apostemos a la integración de equipos interdisciplinarios, que contribuyan y nutran en aquellos temas que no son abordados en su totalidad por nuestra profesión en particular.

## **CONSIDERACIONES FINALES.**

Al finalizar este trabajo, sentí la necesidad de expresar de alguna forma la opción sobre este tema específico. El papel del juego en mi vida motivo el interés a dicha elección.

Una infancia tal vez similar a la de mucho pero con esas cosas que la hacen especial, entre otras cosas por haberse desarrollado en una pequeña ciudad del interior.

Otro factor a este hecho es mi condición de hija única, con todo lo que esto implica.

Cronológicamente tal vez no esté tan lejos de esa infancia, pero siento nostalgia cuando recuerdo la gran aventura que significaba cazar "bichitos de luz" en las noches de verano, hacer barcos de papel y ponerlos a correr en la calle cuando llovía, jugar a las escondidas y remontar cometas.

Es difícil escribir algo en serio de algo que muchas veces los adultos no lo valoramos como tal.

Antes me dedicaba a disfrutar del juego, ahora pienso que me dejó muchas cosas importantes además de los amigos y alguna que otra cicatriz.

*El juego es una forma de aprender a vivir, no un mero pasatiempo.*

*El juego es una forma de aprender a vivir... es decir nos ayuda a alcanzar nuestra total capacidad como individuos y como pacíficos y productivos miembros de la sociedad.*

*El juego representa, en su más profundo significado humano, una forma poderosa para que las personas aprendan a vivir juntas.*

*Es una fuerza innata en cada persona.*

*Por eso creo que como adultos, tenemos la responsabilidad de crear lugares fértiles donde pueda florecer vigorosamente el juego.*

## **BIBLIOGRAFIA GENERAL.**

Bianchi, María del Carmen. El derecho y los chicos. Ed. Espacio.  
Bs. As. 1995.

Bonetti, Juan Pablo. Juego Cultura y.. Colección Trabajo Social, Montevideo. Ed.  
EPPAL, 1992.

Bühler B. Charlotte. Partridge. E. La recreación infantil.  
Revista de psicología. Universidad Católica de Chile. Art. extraído de Internet.

Cerrutti, Ana. La práctica psicomotriz en la educación. Prensa Médica  
Latinoamericana. Montevideo. (Revista).

David, José. Juego y Trabajo Social. Un auxiliar de la práctica. 3ª Ed. Buenos Aires, Ed.  
Humanitas, 1993.

Davis, Flora. La comunicación no verbal. Ed. Alianza. Madrid. 1989.

Dinello, Raimundo. Expresión lúdico creativa. 5ª Ed. Nuevos Horizontes. Mdeo. 1993.

Eco, Humberto. Cómo se hace una tesis. Versión castellana de Lucía Baranda y Alberto  
Clavería Ibañez. Ed. Bonum. Bs. As. 1996.

Fingermann, G. El juego y sus proyecciones sociales. Bs. As. Ed. Ateneo. 1970.

Gandulfo de Granato, María Azucena. El juego en el proceso de aprendizaje:  
capacitación y perfeccionamiento docente. Buenos Aires. Editorial Humanitas. 1992.

Huizinga, J. Homo Ludens. 2ª. Bs. As. Ed. Emencé. 1968.

I Bienal Internacional del Juego. Memorias de la parca.  
La Mancha. Mdeo. 1995.

II Bienal Internacional del Juego. El juego y la cultura: hechos y desechos.  
La Mancha. Mdeo. 1996.

IPA. El juego: necesidad, arte y derecho. Colección Juegos y Dinámicas.  
Ed. Bonum. Bs. As. 1996.

Jennings, Sue. Terapia Creativa. El proceso creativo: autoexpresión y  
autotrascendencia. Ed. Kapeluz. Buenos Aires 1979.

Kisnerman, Natalio. Teoría y Práctica del Trabajo Social. Tomo I y IV  
Ed. Humanitas. Bs. As.

Kisnerman, Natalio. Vida Cotidiana y Trabajo Social.  
Dpto. de Publicaciones. Fac. Derecho y Ciencias Sociales. 1997.

Leonhardt, Glaben. Panchava, Patricia. Familia y Comunidad "Un aporte a la noción del cambio". Ed. Proefa. 1993.

Lipovetsky, Gilles. La Era del Vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo.  
Colección Argumentos. Ed. Anagrama. Barcelona. 1996.

Neri, Roberto. Juego y Juguetes. Ed. Eudeba Bs. As. 1963

Moreno, Inés. Todos tenemos tiempo. Nuevas práctica del tiempo libre en el siglo XXI.  
Colección Cosmovisión. Ed. Humanitas. Bs. As. 1994.

Orlick, Terry. Libres para cooperar libres. Nuevos juegos y deportes cooperativos.  
2ª Ed. Barcelona Editorial Paidotribo.

Pascuali, Antonio. Comprender la comunicación. Caracas. Monteavila. 1979.

Pichon-Riviere. Psicología de la vida cotidiana. Nueva Visión. Buenos Aires 1985.

Piriz, Clara. Técnicas de trabajo con grupos en T. Social. Montevideo. 1994.

Quiroga, Ana P. de Matrices de Aprendizaje. Constitución del sujeto en el proceso de conocimiento. Colección Apuntes. Ed. Cinco.

Vidart, Daniel. El juego y la condición humana. Montevideo, Ed. Banda Oriental, 1995.

Winnicott, D.W. Realidad y Juego. Colección Psicoteca Mayor.  
Barcelona, España. 1979.