

UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN  
ESCUELA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA TERAPÉUTICA

# **EL JUEGO COMO TRATAMIENTO Y CURA**

Monografía previa a la obtención del  
Título de Licenciada en Ciencias de la  
Educación, especialidad Psicología  
Educativa Terapéutica

**Autora:** Ma. Gabriela Vázquez Calle

**Directora:** Mst. Lucía Cordero

**CUENCA – ECUADOR  
2005**

## **DEDICATORIA**

A mis padres, que  
hicieron que este  
esfuerzo valga la pena.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento sincero a mis profesores, que dedicaron su tiempo y esfuerzo para inculcar en mi sus conocimientos y sabiduría.

## ABSTRAC

El presente trabajo monográfico, se refiere al tema de “El Juego como Tratamiento y Cura, basándose en una investigación bibliografía; el cual está dividido en 3 capítulos. El primer capítulo titulado “El Juego”, trata sobre las definiciones del mismo y su importancia para el desarrollo individual y social del ser humano; el segundo capítulo, “El Juego para la Teoría Psicoanalítica”, habla sobre la importancia del juego para esta corriente, fundamentándose en las aportaciones de prominentes psicoanalistas, como D. W. Winnicott. Y por último, el tercer capítulo, “Funciones del Juego”, se refiere a la importancia de éste en los diferentes campos, sobre todo en la educación; como medio de terapia y diagnóstico.

## **ABSTRAC**

The present work is about “The Game as Treatment and Cure”, based on a bibliographic research; which is divided in 3 main chapters. The first one called “The Game”, deals with definitions and its importance for the single and social development of the human being; the second chapter, “The Game for the Psychoanalytic Theory”, refers about the importance of the game for this theory, supported on prominent psychoanalysts contributions, such as D. W. Winnicott. And the last part, named “Functions of the Game”, talks about games importance at different fields, mainly in education; as therapy and diagnose.

## INDICE

### Introducción

I.	El Juego	
	Etimología y Conceptualizaciones de Juego.....	2
	El Juego para el desarrollo Individual y Social del ser.....	6
	El Juego en Adultos.....	10
II.	El Juego para la Teoría Psicoanalítica.....	13
	El Juego como Catarsis.....	14
	El Juego según Winnicott.....	15
	La idea de la cura en Winnicott.....	16
	La cura como creación de la zona intermedia.....	20
	Fenómenos transicionales y Objetos transicionales.....	21
III.	Funciones del Juego.....	27
	Otras causas y finalidades del ejercicio lúdico.....	28
	El Juego en la Educación.....	28
	El Juego Simbólico.....	34
	Terapia de Juego.....	36
	El Juego como Diagnóstico.....	40
	Conclusiones.....	42
	Bibliografía.....	43
	Anexo	

## INTRODUCCIÓN

Sabemos que en la vida del ser humano el juego constituye una necesidad vital; sobre todo en la primera infancia, el juego del niño es el contenido principal de su vida. Todos los niños necesitan jugar para tener un crecimiento de la forma más sana posible.

Debemos considerar al niño como un ser que juega y a la primera infancia como la edad del juego; más aún, somos conscientes de que el niño pequeño necesita de éste para expresar sus fantasías, sentimientos, pensamientos, todo lo que el lenguaje oral podría expresar en un desarrollo posterior. Sirve también para afrontar situaciones conflictivas que no puede tolerar, situaciones que el sujeto transforma para convertirlas en adecuadas para él.

Durante el juego el niño va descubriendo el mundo, maravillándose de todo lo nuevo que su entorno le puede proporcionar y dándose cuenta de sus posibilidades y capacidades de transformarlo. El niño experimentará también un sentimiento de gozo al descubrir sus propias posibilidades y al tener confianza en éstas. Así el niño va formando y fortaleciendo un sentimiento de seguridad, sumamente importante en el proceso de adquisición de la propia identidad; empieza a saberse protagonista en las relaciones interpersonales, a aceptar sus limitaciones para superar los fantasmas que nacen al quedar encerrado en un mundo imaginario.

El juego también se refiere a una necesidad para jóvenes y adultos, no solo para niños. Durante el juego el sujeto de cualquier edad puede crear conductas ante situaciones nuevas e imprevistas, que se generan a partir tanto de sus posibilidades estructurales como de su historia personal y su dinámica afectiva y al crearlas las hace parte de él.

Así las conductas lúdicas lo conducen al éxito, satisfacen sus necesidades de acuerdo a sus deseos. El juego también dentro de la teoría psicoanalítica es un medio que posibilita la formación de las fantasías inconscientes y conscientes donde se repiten situaciones de la vida del sujeto, permitiendo crear

circunstancias nuevas que modifican la realidad interna y en consecuencia permiten la elaboración de aquellas vivencias dolorosas.

Así, el juego para varias teorías y en varios contextos es una de las actividades vitales para el ser humano en su totalidad.

# EL JUEGO COMO TRATAMIENTO Y CURA

## CAPITULO I

### EL JUEGO.

#### ETIMOLOGÍA Y CONCEPTUALIZACIONES DE JUEGO.

“Juego, del latín iocus; “acción y efecto de jugar”. Jugar, del latín iocari “hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse o divertirse”.<sup>1</sup>

Uno de los conceptos de juego, se refieren a que es una “Actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales psico-motoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del hombre”.<sup>2</sup>

También se puede considerar juego a aquel conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado por las que un sujeto o grupo, logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía.

El primer tratado sistemático sobre el Juego se dio en Holanda en el año 1938 y fue el Homo Ludens; en él Johan Huizinga, el autor, nos habla de que: “El Juego es una actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en si misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se hace en la vida corriente.”<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 824

<sup>2</sup> Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – FUNLIBRE; “Juegos y Rondas”; INTERNET: <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>. Acceso: Octubre-31-2005

<sup>3</sup> MARTÍNEZ DUARTE, Miguel; “Pedagogía del juego en las personas mayores”; INTERNET: <http://www.efdeportes.com/efd58/mayores.htm>. Acceso: Noviembre-4-2005

Como esta definición de Huizinga, el juego es una actividad lúdica que permite un fin en sí misma, a veces se refiere simplemente al placer de jugar que encuentra el niño en esta actividad, pero en ocasiones se realiza por un motivo extrínseco.

Entonces, al hablar de juego encontramos dos enfoques, principalmente:

El juego como fin en sí mismo. Considerado como una actividad vital inherente a la propia persona y básico para el desarrollo del hombre.

El juego enfocado como medio dirigido hacia un fin exterior al mismo. Sería un juego al servicio de... o útil para..., es decir tendría una finalidad extrínseca al propio juego.

Así, se puede observar a los niños jugando sin ningún afán, solo por el hecho de divertirse y pasar un momento de ocio solo, con sus juguetes o en compañía de sus amigos en etapas posteriores; pero también se puede observar la realización de Terapias de Juego a niños con cierta dificultad motora, y también con problemas emocionales, y de esta forma podemos darnos cuenta que la actividad de jugar tiene varios fines, y como expresan estos conceptos puede ser realizada sin ninguna consecuencia o en otros casos esperando sacar provecho de esto.

Entre otros autores que hablan sobre el juego podemos citar a:

Federico Froebel, quien afirma que “El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del mismo (...)”<sup>4</sup>

“(...) el juego infantil (...), refleja, en cierto modo, la vida interior del niño (...) el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad por ser la manifestación libre y espontánea del interior, exigida por el interior mismo

---

<sup>4</sup> MALAJOVICH, Ana. “Recorridos didácticos en la educación inicial”. Buenos Aires: Edit. Paidós, 2000.

según la significación propia de la voz juego (...). (...) el juego origina gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás, la paz con el mundo; el juego es, en fin, el origen de los mayores bienes.”<sup>5</sup>

### **Otras definiciones.-**

El juego es:

“Una posibilidad de corregir la realidad no satisfactoria” (Freud).

“Una forma de tratar cada aventura” (Erickson).

“Una actividad autoformadora de la personalidad del niño”(Piaget).

En éstas definiciones se muestra el proceso de transformación que sufre el juego de acuerdo a las etapas del individuo en la búsqueda de un desarrollo integral, queriendo decir con esto que el juego puede incluirse en todos los aspectos de desarrollo; además, lo hacen ver como una herramienta de construcción individual en donde cada uno toma parte de su propia construcción.

Karl Groos y Stanley Hall desarrollan la teoría de Spencer y piensan que el juego es una descarga de energía sobrante.

Borruat nos dice que “Los juegos provocan intensas reacciones musculares, ponen en movimiento los sentidos, asocian uno y otro con intervención gradual y cada vez con más vigor de la inteligencia, acentuando poco a poco el complejo proceso de ideación (...). Por lo tanto el juego no es una recreación sino la resultante de una acumulación de energías que por ley biogenética se manifiesta en un sentido favorable al desarrollo del individuo.”<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> MALAJOVICH, Ana. “Recorridos didácticos en la educación inicial”. Buenos Aires: Edit. Paidós, 2000, pag. 274.

<sup>6</sup> MALAJOVICH, Ana. “Recorridos didácticos en la educación inicial”. Buenos Aires: Edit. Paidós, 2000, pag. 275.

Este autor, Borruat, sigue también las concepciones de Spencer, refiriéndose al juego como manifestación de un exceso de energía, pero también establece que “estimula y coopera intensamente en el desarrollo integral del niño (...) algunos al desarrollo general y otros a funciones especiales”. Es decir que el juego, a pesar de ser considerado como una función de descarga, no es una actividad vaga sino un instrumento educativo.

Melanie Klein indica que, por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus fantasmas, sus deseos y las experiencias que vive.

Piaget considera que existen tres grandes clases de juegos:

1. Juegos de ejercicio: Ponen en acción un conjunto variado de conductas, sin modificar su estructura tal cual se presenta en el estado de adaptación, sin otro fin que el placer, sin intervención de símbolos o ficciones ni reglas.
2. Juegos simbólicos: Implica una representación, donde el símbolo supone la representación de un objeto ausente que comienza por la imitación de cosas y personas, para ir transformándose en una representación adaptada.
3. Juegos de reglas: Implican relaciones sociales o interindividuales. La regla implica la regularidad impuesta por el grupo y su violación representa una falta. Son comunes a los niños y a los adultos.

José Ortega y Gasset también trata este tema del juego como tratamiento y cura para los adultos, como una manera de deslindarse de lo pesado del trabajo y la rutina y dice: “Al hombre cuya condición es tarea, esfuerzo, seriedad, responsabilidad, fatiga y pesadumbre, le es inexcusablemente necesario algún descanso. ¿Descanso de qué? (...). De vivir o, lo que es igual, de “estar en la realidad”, náufrago en ella...

Para que haya otro mundo al que mereciera la pena irse sería preciso, ante todo, que este otro mundo no fuera real, sino irreal. Entonces estar en él, ser

en él equivaldría a convertirse uno mismo en irrealidad. (...) Sería efectivamente suspender la vida, dejar un rato de vivir, sentirse aéreo, etéreo, ingrátido, invulnerable, irresponsable, in-existente...

Ese hacer, esta ocupación que nos libera de las demás es...jugar... El juego es la más pura invención del hombre, todas las demás le vienen más o menos impuestas y preformadas por la realidad... El juego es el arte o la técnica que el hombre posee para suspender virtualmente su esclavitud dentro de la realidad, para evadirse, escapar, traerse a sí mismo de este mundo en que vive a otro irreal. Este traerse de su vida real a una vida irreal imaginaria, fantasmagórica es dis-traerse...

No es frívolo el que se divierte, sino el que cree que no hay que divertirse.”<sup>7</sup>

Y podemos destacar a Fink, quien nos afirma que “el juego es un oasis de felicidad en el desierto de la vida laboral”.<sup>8</sup>

Puedo llegar a afirmar que cada una de estas posturas aportan algo de lo que el juego significa para la vida de las personas, sin que ninguna de ellas llegue a una teoría integral. Sin duda todos estos autores hablan de la complejidad del tema; así nos damos cuenta de que no se puede hablar del juego como que es algo simple y sencillo, eso solo demostraría el poco conocimiento que se tiene de este tema, ya que la actividad lúdica es un campo de estudio amplio, interesante y apasionante.

## **EL JUEGO PARA EL DESARROLLO INDIVIDUAL Y SOCIAL DEL SER.**

Como lo he indicado anteriormente, el juego no es una actividad simple, es compleja, y al mismo tiempo paradójica, que ayuda a las personas a mantener una estabilidad física, mental, emocional y social. Aunque los niños no son conscientes de su importancia, con el juego en un futuro descubrirán que han logrado ser personas sanas, que habrán alcanzado mucho desde el momento que empezaron a explorar su universo de fantasías y de objetos.

---

<sup>7</sup> CAÑEQUE, Hilda R. de. “Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y el adulto”. Buenos Aires: El Ateneo, 1991. pag. 27.

<sup>8</sup> MARTINEZ DUARTE, Miguel; “Pedagogía del juego en las personas mayores”; INTERNET: <http://www.efdeportes.com/efd58/mayores.htm>. Acceso: Octubre-29-2005

El juego, en tanto realidad, para el ser humano significa la práctica y el descubrimiento de sus posibilidades, la medida en que se verifica el valor auténtico de la persona, la apertura a nuevos modos de ser y estar, la comprensión y aceptación del hecho mismo de jugar, y, por fin, el estar preparado a un continuo cambio que obliga a conocerse a uno mismo y a entenderse de nuevo, con los demás, con el mundo, con la vida.

Se puede decir que el juego forma parte de la conducta humana, está presente en varias situaciones y contextos de la vida de las personas, sobre todo de los niños como un medio natural de actuar, es considerado como forma de expresión y comunicación, siendo así un suceso social basado en lo humano, es decir en lo cultural.

En general: Jugar es manifestarse, expresarse y comunicarse.

Pero el juego en todo su contexto, no se refiere a una actividad que involucra a los niños solamente. Cualquiera de los juegos, en su particularidad, ofrece una estructura lúdica que es necesaria para todo ser humano. En los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta.

Las actividades lúdicas, por tanto, están al servicio de todo tipo de personas: niños, jóvenes y adultos, tanto para el desarrollo personal como ser individual, como para el desarrollo personal como ser social, por lo tanto, de esta manera, ayudan al equilibrio personal y equilibrio social.

Con dichas actividades, se tiende a exteriorizar la conciencia o conocimiento de la realidad del ser humano, la conciencia de las cosas y la conciencia de las relaciones de las personas con las otras personas, así como la conciencia de la propia vida para descubrir lo que uno es y lo que este mundo le ofrece.

Así se puede afirmar que las actividades que comprometen al juego son la mejor herramienta que tenemos los seres humanos para conocernos y conocer a los demás, ya que mientras jugamos nos comportamos como somos y como ya he afirmado, el juego se convierte en el aliado de la comunicación y el establecimiento de un buen clima social.

A través de los juegos se pueden establecer relaciones con los demás. La persona aprende a estar bien consigo mismo, a identificarse con su propia persona, a dominar la autoafirmación, a relacionarse con sus posibilidades, a aceptarse como ser individual y social y así se atribuye y atribuye a los demás presencia viviente, y a partir de ese estado establece una relación satisfactoria con los otros.

Se ha dicho que el juego es uno de los más antiguos y eficaces instrumentos de integración social, puede facilitar u obstaculizar el correcto aprendizaje de normas, valores y habilidades sociales; puede contribuir a un más racional orden social.

En nuestro contexto cultural y social éste ha sido y es una inmejorable herramienta de socialización; es un recurso que permite al individuo como persona convertirse en individuo social y que permite a los ciudadanos adquirir las capacidades que les permitirán participar, como miembros efectivos de una sociedad.

El juego es un factor decisivo para lograr una adecuada adaptación al medio, permite integrar a las personas las destrezas y contenidos necesarios para ser miembros participes del mundo social al que pertenecen, estas pueden ser: relación, convivencia, integración, aprendizaje de normas, reglamentos, valores morales, éticos, sociales, en fin, valores humanos, la aceptación y negación de las mismas, etc.; y como ya lo he nombrado, así se favorece el aprendizaje social y la absorción del individuo por parte de la sociedad, así como la correcta comprensión, por parte del individuo, de qué tipo de realidad es la sociedad.

También se ha dicho que el juego es una vía de cultura. La cultura se refiere a las formas pautadas de pensar, sentir y comportarse; es decir que por medio del juego la persona aprende estas formas para actuar de la manera más adecuada posible en su sociedad y llevar una convivencia consigo mismo y con los demás. A través de los juegos el ser humano puede cultivarse, es decir, acceder al uso y disfrute de los recursos acumulados, acrecentarlos y transmitirlos.

En la actualidad, los juegos constituyen un avance hacia lo humano, un avance hacia un tiempo que requiere y ofrece nuevas sensaciones, emociones y formas lúdicas en busca de la felicidad. En cualquier forma jugada se persigue una experiencia placentera que presenta satisfacción y sensación de gozo, de alegría y de bienestar. A través de cualquier juego se busca la armonía, el equilibrio personal y social; en otras palabras, el ser humano a través de lo lúdico, desde lo consciente, subconsciente y superconsciente, lucha por conseguir una perpetua felicidad.

Pero lastimosamente, el tiempo presente ha cambiado mucho y de una forma poco favorable para el niño, los juguetes que invaden el mercado son ahora cada vez mas elaborados, traen todas las variantes casi posibles para que el chico no lo pueda modificar, le brindan al niño pocas posibilidades de convertirlo en lo que su imaginación le dicte.

¿Cuántos niños prefieren hoy en día las alternativas que no requieren esfuerzo físico, como por ejemplo el *play station*?; este tipo de juegos brindan habilidades que no se pueden negar, pero también son los que van a acentuar el sedentarismo a temprana edad y esto los afectará en el futuro; por lo tanto los niños y jóvenes disminuyen las posibilidades de imaginación, creación y sobre todo de “socialización”; como asume Vigostky: el juego, y todo lo que esto conlleva: la comunicación, la expresión, la toma de decisiones en situaciones reales, el enfrentar el fracaso y los sentimientos que este trae, además de los aprendizajes que quedan, serán suspendidos por estar cada vez más sujetos a espacios cerrados y dependientes de lo electrónico.

La actividad lúdica debe caminar hacia el desarrollo emocional, la capacidad creadora, el desarrollo de los talentos personales. Lo que se pretende no es aislar la tecnología de los niños, más bien, que se fortalezcan los demás procesos que se han perdido, como la actividad física que garantizaban los juegos anteriores y la constante integración, la participación en grupo, la exploración de situaciones creadas por ellos mismos, rescatando la esencia misma del juego: el individuo, para así conseguir una identificación personal y adquirir aptitudes sociales, es decir capacidades para establecer relaciones humanas con los demás en los diferentes ámbitos de la vida.

Como nos expresan algunos autores: Jugar es una experiencia de vida (Paredes), es creadora de la circunstancia vital (Ortega y Gasset), una aportación creativa que nos habla de relaciones transformadoras (Puente), capaces de interpretar culturalmente su mundo.

A partir del movimiento humano, el juego también significa cambiar de postura frente a las cosas y frente a los demás, es decir, además de físico (motor) también es psíquico y espiritual. Esa capacidad humana nos enseña a cambiar de opinión y de modo de ser y a reafirmar nuestra personalidad.

Entonces, jugar se convierte en una necesidad psicobiológica y quizás también espiritual, en las distintas edades del ser humano.

Es decir, expresividad, vitalismo, integración, creación, y comunicación, son las señales de un comportamiento motor, emocional, psíquico, social, cultural, elementos que nos regala el jugar, un regalo de satisfacción humana.

## **EL JUEGO EN ADULTOS.**

Muchas veces tenemos un concepto erróneo de juego, pensando que únicamente se refiere a una actividad realizada por niños, pero la realidad es otra, todos los seres humanos en las diferentes etapas de la vida pueden beneficiarse de éste.

“El juego, suponemos es tan antiguo como la misma Humanidad. Cuando se analizan usos, costumbres, leyes, religiones, etc.etc.etc. en la historia de los hombres, el juego emerge como una actividad conectada a su cultura, no solo entre los niños sino también entre los adultos”.<sup>9</sup>

Muchos autores afirman que los patrones de juego en los niños difieren de los patrones de juego en los adultos, pero en mi experiencia podría decir que puede existir una gran diferencia en ciertos puntos pero tanto en los pequeños como en los mayores existe algo en común: el juego representa una necesidad vital.

Ciertos autores comentan que en el juego del adulto reafirman todas las emociones y estados típicos del juego infantil. El juego del adulto adopta dos manifestaciones, o el deporte o aquellas actividades relacionadas con el mundo infantil. Con todo, ambos tienen en común que se desarrollan libremente, sin obligación y buscando la sola motivación del placer.

Henri Wallon, señala que “la característica fundamental del juego del adulto la encontramos en el “permiso” que el individuo se concede para jugar. Permiso que viene a significar una “tregua” en la que se suspenden todas aquellas obligaciones y necesidades habituales.”<sup>10</sup>

El juego representa así la forma que el hombre tiene para escapar de su realidad, volver a ser un niño, desbandarse de sus problemas, deberes, compromisos, etc.

Cuando un adulto juega recupera escenas lúdicas pasadas y encuentra un clima de libertad en que ellas ocurrieron. Por ejemplo, un adulto que juega con

---

<sup>9</sup> GARZARELLI, Jorge G. “Psicología del Deporte, Parte I: 1. El Juego, soporte del Deporte”; INTERNET: <http://www.psicologia-online.com/ebooks/deporte/juego.shtml>. Acceso: Noviembre-4-2005

<sup>10</sup>MARTINEZ DUARTE, Miguel; “Pedagogía del juego en las personas mayores”; INTERNET: <http://www.efdeportes.com/efd58/mayores.htm>. Acceso: Octubre-29-2005

su hijo a las escondidas retoma las vivencias que tuvo de este juego en etapas anteriores (alegría, picardía, decisión, etc.). Así también el adulto se siente libre, reduce estrés y preocupaciones de su momento actual.

Además D.W. Winnicott en su libro "Realidad y Juego" nos indica que un rasgo sumamente importante del juego, es que quizá solamente en éste, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores, tienen la posibilidad de usar toda su personalidad.

El juego es muy importante para el adulto ya que sobre la base de éste se construye toda la existencia experiencial del hombre; el primer contacto que tuvo con el mundo se dio por medio de las actividades lúdicas y por sus primeros impulsos creadores, motores y sensoriales; facilitó el crecimiento de este hombre como individuo y por lo tanto lo condujo a relaciones de grupo que lo insertaron en la sociedad.

Desde un punto de vista más clínico; así como en el niño, el juego en los adultos con severos problemas de identidad y trastornos de personalidad, puede llegar a ser una actividad favorecedora para su reinserción en la sociedad, no el único modo terapéutico pero si altamente complementario.

Citaré solo una frase de Bernard Shaw (1948): *"El hombre no deja de jugar por que envejece, envejece por que deja de jugar"*.

## **CAPITULO II**

### **EL JUEGO PARA LA TEORÍA PSICOANALÍTICA.**

Las teorías psicoanalíticas ejercen una gran influencia sobre el tema del juego como tratamiento y cura, están enfocadas sobre todo a lo clínico, y en este capítulo voy a retomar los aportes de algunos autores que han seguido la corriente psicoanalítica y han brindado sus puntos de vista sobre esta temática.

Primordialmente el juego para el psicoanálisis es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre el principio de realidad y el principio de placer.

En primer lugar voy a retomar las aportaciones que hacen a la temática dos prominentes psicoanalistas para tener una idea de lo que el juego es para esta corriente: uno, el inglés D. W. Winnicott y otro el mexicano Marco A. Dupont.

Winnicott se enfocó a observar y analizar el juego infantil desde un punto de vista clínico, evolutivo y estructural, resaltando la idea de que el jugar tiene un lugar, un espacio, una función catártica y está relacionado con las experiencias que el niño ha tenido en su vida y que intenta repetir, dominar o negar para organizar su mundo interior subjetivo.

Mientras que Dupont nos lleva a considerar tres elementos en la acción del juego: el sujeto que juega, el objeto con el que juega y la conexión real o fantaseada que se da cuando el sujeto establece un vínculo con el objeto, en el que proyecta algo o una serie de fantasías y deseos que determinan la función del juego.

Esta función del juego aparece en el momento en que el material externo y real se relaciona con los contenidos objetales internos llenos de motivaciones, de emociones y de conductas. La esencia del juego y del jugar consiste en la capacidad para simbolizar y sobre todo de proyectar los objetos internos y sus circunstancias en el exterior.

El juego entonces, sería visto desde este punto como un ejercicio en el que se mezclan la omnipotencia y el dominio del entorno, la realidad con la fantasía, lo objetivo con lo subjetivo, los deseos con los temores.

## **EL JUEGO COMO CATARSIS.**

### **Etimología de la palabra Catarsis.-**

“Catarsis, del griego κάqarsiV: purificación. Concepto de la antigua estética griega con el que se caracteriza la acción estética del arte sobre el hombre. Según Aristóteles («Poética») la tragedia, a través de la compasión y del temor, provoca una purificación de los afectos. En la «Política», Aristóteles dice que también la música, al influir en el hombre, proporciona «cierto género de purificación, es decir, de alivio relacionado con el placer». Los griegos emplearon la palabra «catarsis» dándole varios sentidos: religioso, ético, fisiológico y médico. En los abundantes escritos consagrados a dicho concepto, no se da una opinión única acerca de su esencia. Por lo visto, la catarsis incluye tanto un aspecto fisiológico (alivio de los sentidos, después de una gran tensión), como un aspecto estético (ennoblecimiento de los sentimientos del hombre), aspectos sintetizados en la vivencia estética”.<sup>11</sup>

Según el psicoanálisis el juego cumple una función catártica, al adoptar la forma de una sublimación de instintos peligrosos y de deseos inconscientes, Freud dice que en el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad. El juego tiene una función de realización de actividades reparatorias y una función de reproducción de situaciones placenteras.

El juego estimula así la expulsión del conflicto y de esta forma abre nuevos espacios en el interior del ser humano que juega para el conocer y el comprender.

---

<sup>11</sup> [Diccionario soviético de filosofía](#), Ediciones Pueblos Unidos, Montevideo, 1965

A partir de Freud (1920), muchos psicólogos comienzan a visualizar el juego como una función terapéutica.

### **EL JUEGO SEGÚN WINNICOTT.**

En su libro “Realidad y juego”, éste autor nos habla sobre una concepción de juego, que es “(...) esa capacidad de crear un espacio intermedio entre lo que está afuera y lo que está adentro que no se vale de juegos regulados, adquiridos como fantasías o rituales, sino que se sitúa en el origen de la experiencia cultural.”<sup>12</sup>

Winnicott piensa que no solo en la escuela psicoanalítica, sino en cualquier escuela que fuera, el análisis infantil, se centra en el juego del niño.

Manifiesta que: “...*lo universal es el juego*, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esta última; conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación en psicoterapia y, por último, el psicoanálisis se ha convertido en una forma muy especializada de juego al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás.”<sup>13</sup>

El juego así se manifiesta siempre como una experiencia creadora, una forma básica de vida, sobre todo en los niños, el juego lo contiene todo; éste se desarrolla siempre entre lo subjetivo y lo que se percibe de manera objetiva, es decir la realidad verdadera o compartida.

Winnicott establece una diferencia entre el sustantivo “juego” y el verbo sustantivado “el jugar”. Así el contenido de juego se da al observar al niño que juega y se le describe como una “cosa en sí misma”, mientras que el jugar también rige para los adultos, pero se hace más difícil porque el material del paciente aparece principalmente en términos de comunicación verbal; pero se debe esperar que el jugar resulte igual de positivo en el análisis de los adultos, como de los niños.

---

<sup>12</sup> WINNICOTT, D.W. “Realidad y Juego”. Edit. Gedisa, 1971.

<sup>13</sup> WINNICOTT, D.W. “Realidad y Juego”. Edit. Gedisa, 1971, pag. 65

Este psicoanalista describe una secuencia de relaciones vinculadas con el proceso de desarrollo para identificar donde empieza el jugar.

Primero el niño y el objeto se encuentran fusionados, el niño tiene una visión subjetiva del objeto y la madre se orienta a hacer real lo que el niño está dispuesto a encontrar. Luego el objeto es repudiado, reaceptado y el niño lo percibe en forma objetiva. Este proceso será exitoso si la madre está dispuesta a participar y ser lo que el niño tiene la capacidad de encontrar y alternativamente ser ella misma, a la espera que la encuentren; entonces así el niño vive una experiencia de "omnipotencia" de los procesos intrapsíquicos con su dominio de lo real; esta confianza que se da entre madre e hijo constituye entonces un campo de juegos intermedio, en el que se crea la idea de lo mágico. La etapa posterior consiste en que el niño se encuentre solo en presencia de alguien. El niño supone que la persona a quien ama y es digna de su confianza está cerca, y que sigue ahí cuando se la recuerda, después de haberla olvidado. Siente que esa persona refleja lo que ocurre en el juego. Y por último, el niño permite una superposición de dos zonas de juego y se permite disfrutar de ella. Primero es la madre quien juega con el bebé; pero pronto introduce su propia manera de jugar, y descubre que los bebés varían según su capacidad para aceptar o rechazar ideas que le son dadas.

Es por esto que en su técnica de consulta siempre fue un rasgo característico su interés por el juego en la relación de confianza que puede desarrollarse entre el bebé y la madre.

Ahora bien, su tesis se apoya en la idea de cura y su hipótesis se basa en el uso de los objetos transicionales y fenómenos transicionales.

### **LA IDEA DE LA CURA EN WINNICOTT.**

Winnicott, al igual que otros psicoanalistas de su época, se comprometió en el trabajo con pacientes graves y niños. De esta práctica surgieron sus

aportes acerca del desarrollo psíquico temprano y su comprensión sobre cuadros fronterizos y antisociales, así como la psicosis.

Este psicoanalista vio la cura como reinicio del desarrollo y en sus escritos manifiesta que el juego es un medio de conseguir esto.

Esto implica que el paciente desarrolle su transferencia por medio del juego y que el analista pueda interpretarla, sin confundirse con ella ni rechazarla.

Para que esto sea posible, debe existir confianza y comprensión entre el paciente y el analista, para que éste pueda resolver las motivaciones inconscientes del paciente, desarrollándose así el self.

La actitud del analista debe ser también paciente, empática, lúdica y expresiva. Se debe generar un campo en el que no se dé la integración ni la comunicación directa entre paciente y analista; que se procure el uso de las fallas del analista por parte del paciente, el reconocimiento de las fallas personales, la sobrevivencia y la interpretación por parte del analista. Esto se construye cuando los dos participan en un ambiente de igualdad aunque con diferentes funciones.

Así también podemos comprender que el analista, no sólo tiene la función de interpretar el inconsciente, sino es quien cumple otras numerosas funciones, algunas de las cuales ya se ha nombrado o se nombrarán oportunamente, tales como:

“

- aceptar la transferencia
- sostener la situación y la paradoja
- adaptarse a las necesidades de dependencia y contener la regresión
- tolerar la no integración, lo insensato y la no comunicación
- presentar el objeto y la realidad
- contener interpretaciones y emociones
- posibilitar el estado de juego

- espejar
- sobrevivir
- ofrecer interpretaciones
- rescatar los gestos reparatorios
- aceptar ser usado y olvidado <sup>14</sup>

Es posible que algunas de estas funciones estén implícitas en la regla de abstinencia y la atención flotante de todos los analistas, pero creo que el trabajo con niños y pacientes graves, más sus descubrimientos acerca de la vida y la naturaleza humana, han hecho que Winnicott los recalque de esta manera.

El placer de jugar es el contexto en el que podrá advenir la posibilidad de experimentar, entender, conocer. El jugar no es simplemente el nombre de un acto o acción, sino la denominación de un marco de acción que permite reconstruir en una forma subjetiva lo intersubjetivo para así representarlo.

Es decir, lo comprendido no se transforma directamente en representación sino que, siguiendo pautas de tiempo emocional, debe ser reconstruido o inventado en la transferencia para transformarse en representación. Por lo tanto, la tarea terapéutica es también ejercer funciones para que tengan lugar dichos procesos que más tarde se volverán representativos.

“Winnicott dice que existen “dos tipos de personas: a las que no se ha dejado caer y las que han sufrido experiencias traumáticas debidas a un dejar caer”. Podemos pensar que las personas del primer tipo tuvieron un contexto de cuidado infantil suficiente, y podrán desarrollar neurosis, depresiones reactivas o manifestaciones clínicas de deprivación emocional. Los que han tenido un déficit en el cuidado infantil, tienen la facilitación para padecer psicosis,

---

<sup>14</sup> ZIRLINGER, Silvio; “Sobre la cura. Una visión sintética sobre los aportes de D. Winnicott a la idea de la cura”; INTERNET: <http://www.aperturas.org/12zirlinger.html>. Acceso: Noviembre-5-2005

cuadros fronterizos o esquizoidías. Según Winnicott, las metas terapéuticas en las neurosis no difieren de las que planteó S. Freud.”<sup>15</sup>

En los pacientes que han sufrido situaciones traumáticas en su infancia, cuando no habían adquirido aún el lenguaje verbal, el analista tiene que ayudar a que la experiencia paradójica del objeto creado-destruido (el trauma) ocurra, es decir, que pueda presentarse lo archivado, no representado, para así poder darle un significado. Esta experiencia es paradójica porque es transferencia de un proceso que no se produjo para el sujeto.

Para que haya una posibilidad constructiva para el paciente se debe respetar el tiempo personal de éste, tolerando para ello la ambigüedad entre lo subjetivo y objetivo.

La idea de que la curación ocurre en un campo que se construye entre paciente y terapeuta lleva a una concepción de terapia participativa, exploratoria y creativa.

Entonces, en definitiva, la perspectiva de Winnicott para conseguir la cura es regresar al pasado. Cuando se regresa se lo hace a las necesidades de dependencia. Esta regresión es curativa, pues permite retornar hacia las situaciones archivadas en la memoria y descongelarlas para recuperar el verdadero self y así posibilitar su desarrollo, para que las experiencias pasadas dejen de preocuparlo. Una forma de conseguir esto es jugando, el individuo al jugar retoma situaciones pasadas que fueron perturbadoras para él y al volver a “vivirlas” encuentra su alivio.

La ayuda del terapeuta, principalmente en casos no neuróticos, no se limita en hacer descubrir lo oculto, sino que consiste en descongelar, restaurar y reactualizar las situaciones traumáticas tempranas que pudieron ser la causa o el origen de los padecimientos, para así elaborarlas.

---

<sup>15</sup> ZIRLINGER, Silvio; “Sobre la cura. Una visión sintética sobre los aportes de D. Winnicott a la idea de la cura”; INTERNET: <http://www.aperturas.org/12zirlinger.html>. Acceso: Octubre-26-2005

Al hablar del final del análisis, éste se da cuando el paciente recuperó la posibilidad de vivir por sí mismo, por propia iniciativa, y cuando el analista ha podido ser usado y podrá ser olvidado. La función del analista se extingue y no se debe dar un duelo por él. Así se pone de manifiesto cuál es la idea que guía su trabajo clínico y la visión de la cura: “el paciente, y sólo él, conoce las respuestas”

En síntesis, la concepción de la cura para este psicoanalista, se apoya en la fe que tiene en la naturaleza humana y apunta al despliegue de las motivaciones inconscientes y al desarrollo del self.

Winnicott afirmó que el psicoanálisis no es en sí una cura, pero sí puede ser usado por los pacientes para obtener un grado de integración, comprensión y socialización que sin él no hubieran logrado.

### **LA CURA COMO CREACIÓN DE LA ZONA INTERMEDIA.**

Se considera que la cura permite la creación de la zona intermedia que sería la “zona de juego”, que es un estado intermedio entre la incapacidad del bebé para reconocer y aceptar la realidad y su creciente capacidad para hacerlo; no se refiere a una realidad psíquica interna; se encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo exterior. En ella el individuo reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal.

Al jugar, manipula fenómenos exteriores al servicio de los sueños y les da significado y sentimientos oníricos a algunos de ellos.

Se puede decir que en esta zona es donde se lleva a cabo la psicoterapia.

En la infancia esta zona es necesaria para que el niño inicie una relación con el mundo, y da la posibilidad de que tenga una crianza buena en la primera fase crítica.

Para Winnicott esta área donde se lleva a cabo la psicoterapia proviene de la superposición de dos zonas de juego, la del paciente, y la del analista. En este campo el analista debe trabajar, si el paciente no tiene esta posibilidad, para llevarlo a un estado en el que pueda jugar.

Winnicott ha extendido su experiencia de tratamiento de niños al trabajo con adultos porque “el jugar” está íntimamente ligado a experimentar. Sólo cuando se despliega el campo del juego es posible la comunicación. Aunque la explicación que se le dé al paciente sea correcta, resulta insuficiente para la transformación del mismo. Necesita una nueva experiencia en el marco de la transferencia, en el cual las interpretaciones puedan ser encontradas-creadas, y esto es lo que brinda el terreno del juego.

En vista de que la tarea de aceptación de la realidad nunca queda terminada y que ningún ser humano se encuentra libre de la tensión de vincular la realidad interna con la exterior se crea esta zona intermedia de experiencia, con el fin de aliviar esta tensión.

Esta “zona de juego” está fundamentalmente basada en la actitud del analista que acepta las paradojas que el paciente plantea. No se presenta bruscamente la realidad, no se confronta al paciente, simplemente se espera. Tal vez por esta razón, para facilitar la creación de esta zona es que Winnicott ha planteado el tema de las interpretaciones no dichas.

Winnicott enfatizó que además de las pulsiones, las defensas y las fantasías que un sujeto pone en juego, la posición, la actitud y la respuesta del objeto tienen gran importancia y relevancia tanto en el desarrollo como en el proceso terapéutico.

## **FENÓMENOS TRANSICIONALES Y OBJETOS TRANSICIONALES.**

D. W. Winnicott nos dice: “Introduzco los términos "objetos transicionales" y "fenómenos transicionales" para designar la zona intermedia de experiencia, entre el pulgar y el osito, entre el erotismo oral y la verdadera

relación de objeto, entre la actividad creadora primaria y la proyección de lo que se ha introyectado, entre el desconocimiento primario de la deuda y el reconocimiento de ésta...”<sup>16</sup>

Vale la pena referirme a la definición de transicionalidad para entender este tema: “La transicionalidad es una modalidad de funcionamiento psíquico que constituye los fenómenos, el espacio y los objetos transicionales.”<sup>17</sup>

Cuando hablamos de espacio transicional, podemos decir que éste es virtual, se abre entre la subjetividad del niño y el reconocimiento que tiene del mundo exterior. Este espacio es como un puente que genera, une y separa a la vez el interior y el exterior del sujeto, y sólo importa lo que transita, se intercambia y transforma en él.

Los fenómenos transicionales son los que generan ese espacio potencial de experiencia y surgen en él. Son fenómenos de características ilusorias que, partiendo de que no se da una distinción entre lo subjetivo y lo que es exterior al sujeto, deviene en ámbitos y procesamientos distinguibles y relacionables.

El objeto transicional se refiere a un objeto material del entorno, por lo general blando, que el bebé elige y usa dentro de la zona intermedia de experiencia. Posee características paradójicas ya que para el sujeto no proviene del exterior ni del interior aunque sea material.

Según la concepción de Winnicott, el ser humano tiene la posibilidad de transitar desde la dependencia absoluta del medio ambiente a una independencia relativa, desde la subjetividad total no organizada a un mundo compartido. Esto implica que en el recorrido se deberá aceptar la existencia de un mundo que no sea el propio yo, es decir, el mundo no-yo.

---

<sup>16</sup> WINNICOTT, D.W. “Realidad y Juego”. Edit. Gedisa, 1971, pag. 18

<sup>17</sup> “Objeto Transicional”; INTERNET:  
<http://www.espaciologopedico.com/recursos/glosariodet.php?Id=228> Acceso: Noviembre-4-2005

Su hipótesis es que el sujeto establecerá un vínculo en el tiempo entre la subjetividad y el mundo externo, entre la fantasía y la realidad, a través de la constitución de un tercer espacio virtual, que es la zona intermedia de experiencia, en ésta concurren participativamente tanto la realidad interna como la externa. Como ya lo he nombrado, esta zona es un espacio ilusorio, el espacio transicional. "Zona intermedia entre la realidad interna del individuo y la realidad compartida del mundo que es exterior a los individuos."

Winnicott describió que el bebé, se vincula con el mundo externo a partir de sí mismo, de sus propios gestos, de su creatividad primaria, siempre y cuando sea sostenido por el otro en una relación de dependencia que el sujeto ignora, de tal forma que lo releva de reconocer o de negar la situación de dependencia.

El tipo de vínculo que se da desde la subjetividad, que Winnicott la denominó "ilusión", le permite crear una continuidad entre sus propios gestos y el objeto externo.

Winnicott dice que la fantasía es más primaria que la realidad, y el enriquecimiento de ésta con las riquezas del mundo depende de la experiencia de la ilusión.

Winnicott denominó "fenómenos y objetos transicionales" a los procesamientos psíquicos (formación de pensamientos o de fantasías) y a los objetos propios del área de ilusión, nombrando, entre ellos, a: un puñado de lana o la punta de un edredón, o una palabra o melodía, o una modalidad al que el niño se aferra; se constituye por pura elección del bebé, no puede ser impuesto, estableciendo con él una relación estrecha, irremplazable (en el sentido de que tiene que ser ese objeto y no otro); este objeto se vuelve muy importante para el niño, ya que lo ayuda a defenderse de la ansiedad, principalmente en momentos de incremento de angustias de separación de los objetos significativos, como las despedidas nocturnas, los traslados, las amenazas de depresión, etc. La pauta de los mismos comienza a aparecer entre los cuatro y los seis meses de vida, hasta los ocho a doce, pero pueden persistir durante la niñez. Así puede volver

a aparecer la necesidad de un objeto o de una pauta de conducta que se dio a una edad muy temprana, cuando se presente la amenaza de una privación.

El objeto transicional es la primera posesión no-yo del infante y al mismo tiempo es la primera utilización de un símbolo y su primera experiencia de juego. Desde el punto de vista objetivo es un objeto no-yo y, desde la perspectiva subjetiva, el objeto transicional es una superposición yo/no-yo. En este último punto podemos considerar que no es ni externo ni interno, aunque tiene materialidad.

El objeto transicional puede ser visto desde dos formas: la subjetiva, según el principio de placer y el juicio de atribución, y la objetiva, según el principio de realidad y el juicio de existencia.

Funcionan por su valor de realidad y no por lo que significa, aunque represente a la vez la ausencia y la presencia del objeto. No es un sustituto simbólico, aunque sin él no se produce el espacio en el que surgirá el símbolo.

Muchas veces hemos observado que los niños utilizan un osito, un trozo de tela, alguna almohadita u otro objeto cuando tiene sueño, cuando duerme o está angustiado; también puede suceder que en esos momentos manifieste preferencia por escuchar alguna música en particular o quizás escoja de entre los abrazos aquel que sólo su madre o alguna persona simbólica para él pueda darle. Estos objetos y fenómenos son su primera posesión, las puertas de entrada hacia la actividad lúdica.

Al objeto transicional, así como al analista no se lo complace, sino que se lo utiliza y finalmente se lo deja.

Winnicott se refiere al modo en que se lo abandona, al destino final del mismo, diciendo que no se lo olvida ni se hace un duelo por él, sólo se lo relega a un limbo. La pérdida de sentido es porque los fenómenos transicionales se han extendido a todo el territorio intermedio existente entre la realidad interior y la realidad exterior.

La iniciativa de alejarse del estado de no diferenciación o de fusión debe ser del niño, posibilitada por la madre, pues si ésta lo hace de manera inadecuada expone al infante a una situación traumática.

En el espacio abierto por el objeto transicional surge el juego, la creación y la experiencia cultural.

Los objetos transicionales son normales y signos de una buena integración psíquica, siempre y cuando no caigan en la patología.

Cuando los procesos de discriminación le permitan al niño diferenciar más entre sí mismo y los elementos del mundo externo, establecerá entonces relaciones de juego y no de posesión con los objetos.

El uso de un objeto transicional indica que se ha iniciado el trayecto de vinculación con el mundo externo que sea aceptable y elegido por el propio self, y que el individuo está personalmente presente, siendo el punto de partida de una capacidad para animar el mundo, crearlo, darse cuenta que es real; permite adquirir la capacidad para aceptar diferencias y semejanzas.

Winnicott jerarquiza que un objeto es transicional por estar en el ámbito ilusorio, de ahí que dice: "Es claro que lo transicional no es el objeto. Este representa la transición del bebé de un estado en que se encuentra fusionado a la madre a uno de relación con ella como algo exterior y separado".

Curiosamente, para que algo sea real tiene que partir de una ilusión. Si lo real es presentado sin la cobertura ilusoria, adquiere una cualidad fáctica, ajena al sujeto.

Winnicott dice que cuando la adaptación de la madre a las necesidades del bebé es lo bastante buena, produce en el niño la ilusión de que existe una realidad exterior que corresponde a su propia capacidad de crear.

Escribe Winnicott: "Si deprivamos a un niño de los objetos transicionales y perturbamos los fenómenos transicionales establecidos, le queda sólo una salida, una división de su personalidad, en la que una mitad se relaciona con un mundo subjetivo y la otra reacciona sobre la base del sometimiento frente al mundo. Cuando se establece esta división y se destruyen los puentes entre lo subjetivo y lo objetivo, o bien cuando estos nunca fueron muy estables, el niño es incapaz de funcionar como un ser humano total".<sup>18</sup>

En la patología de la transicionalidad predominaría la cualidad no-yo sobre la cualidad yo del objeto transicional, transformándose así el objeto en consolador, por ejemplo, cuando el osito de peluche queda concretamente como tal. El objeto fetiche sustituye al otro significativo, siendo más importante lo que representa que la posesión no-yo de él. La perturbación en la constitución del mismo abarca al "fetichismo, la mentira y el hurto, el origen y desaparición del sentimiento tierno, la drogadicción, el talismán de los rituales obsesivos, etcétera".

La distorsión del campo ilusorio produce un uso desequilibrado de los fenómenos transicionales, ya que cambia la dirección del uso de lo que sería un objeto transicional, en lugar de la creación centrífuga se dirigiría a desestimar, falsear o incluso a sustituir la realidad externa.

Los objetos generados por fallas en la transicionalidad no están separados del niño ni han sido creados por él.

El uso de estos fenómenos y objetos transicionales, sea estructurante o patógena, radica en el modo en que el psiquismo se adecua a la presentación de la misma. Si es sana, genera un modo de vínculo y el símbolo de la unión; mientras que si es patógena, es insostenible para el psiquismo e inaceptable, exponiendo al sujeto al trauma y a la disociación. Mientras la primera posibilita que se forje la continuidad psíquica, la segunda la perturba interrumpiéndola.

---

<sup>18</sup> ZIRLINGER, Silvio; "Transicionalidad"; INTERNET: <http://www.elpsicoanalisis.org.ar/numero2/transicionalidad2.htm>. Acceso: Octubre-26-2005

### CAPITULO III

#### FUNCIONES DEL JUEGO.

En este capítulo se nombrarán y analizarán las principales funciones del juego en diversos campos; como medio de educación, terapia y diagnóstico.

Entre las principales funciones del juego podemos nombrar:

- El juego desarrolla al ser humano desde todo punto de vista, motriz, psicológico, social, entre otras dimensiones, es decir le brinda un desarrollo integral.
- El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento.
- Es una ayuda importante para la formación de la identidad y constituye una manifestación ritual y simbólica.
- El juego posibilita a la persona el proceso de aprendizaje.
- Puede mejorar y favorecer el desarrollo de los talentos personales, desarrollo de la inteligencia emocional, fomentan la curiosidad y ayudan a alcanzar la felicidad.
- *“El juego estimula en la vida del individuo una gran acción religante. Esto significa que conecta, liga o une escenas de juego con otras escenas vividas, de su propia historia y de la historia de su comunidad”.*<sup>19</sup>
- *“El juego posibilita una catarsis elaborativa inmediata.”*Una purga de emociones”... sólo el juego permite convertir lo siniestro en fantástico dentro de un clima de disfrute. Estimula la expulsión del conflicto y abre así nuevos espacios internos para el conocer y el comprender”.<sup>20</sup>
- El juego permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.
- *“El juego reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos. (...) el juego opera como un “banco de prueba”. Allí todo es posible. Explorar y descubrir nuevas alternativas es el mecanismo que se instala.*

---

<sup>19</sup> CAÑEQUE, Hilda R. de. “Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y el adulto”. Buenos Aires: El Ateneo, 1991, pag. 64.

<sup>20</sup> CAÑEQUE, Hilda R. de. “Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y el adulto”. Buenos Aires: El Ateneo, 1991, pag. 64.

Este esquema mental ayuda y estimula enormemente a proseguir, continuar, crecer... Se agudiza la sensación de buscar en la realidad el enorme aprendizaje que deja el error. Para este logro, el juego actúa como mecanismo desestructurante de juicios calificativos (ej. el que se equivoca es el que no sabe). Para el juego todo vale”.<sup>21</sup>

- Contribuye en la construcción cultural humana.

### **OTRAS CAUSAS Y FINALIDADES DEL EJERCICIO LÚDICO.**

Algunos autores nombran en sus escritos funciones y objetivos diversos de la acción de jugar, así como:

1) H. Spencer (1872): mediante el juego se produce una descarga de energía sobrante del organismo.

2) Kart Gross (1896): el juego es un preejercicio. El niño, a través de él, perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro.

3) S. L. Rubinstein: el juego está relacionado con la capacidad transformadora del hombre, y traduce la necesidad que tiene el niño de actuar sobre el mundo. Rubinstein subraya que la actividad lúdica no aspira a un resultado utilitario y que, en cierto modo, es una evasión de la realidad.

4) Ch. Buhler: el juego es una actividad lúdica funcional.

5) Piaget: el juego es principalmente “asimilación de lo real al yo”.

### **EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN.**

Como sabemos los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un medio sumamente importante para el aprendizaje y desarrollo en el niño desde su nacimiento, y para el resto de su vida. Un bebé necesita jugar desde

---

<sup>21</sup> CAÑEQUE, Hilda R. de. “Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y el adulto”. Buenos Aires: El Ateneo, 1991, pag. 65, 66.

los primeros meses; en esta etapa son los adultos quienes van a ayudar a que interioricen este medio en sus vidas. Y luego en todas las etapas posteriores, el juego será importante por ser aprendizaje, considerando como los mejores maestros a los padres y posteriormente o recíprocamente a los docentes.

Desde las primeras formulaciones didácticas estuvo presente el que toda escuela debía apoyarse centralmente en lo que se consideraba la actividad fundamental de la infancia: el juego.

El valor didáctico del juego ha sido estudiado por muchos autores, pero Froebel fue el primero en reconocer su valor educativo y en incorporarlo a la pedagogía. Según este autor, el juego es un modelo y reproducción de la vida y debe ser parte esencial de toda educación, por constituir para el niño una función natural. Froebel fue el creador de los jardines de infantes e integró el juego dentro del ámbito escolar, permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, jueguen con objetos para aprender conceptos y desarrollen habilidades.

Desde el punto de vista teórico, la importancia del juego no solo está dada por el tiempo que los niños le dedican a éste, sino por las implicaciones que tiene en todas las áreas del comportamiento humano; así, el juego es una necesidad vital, ya que por medio de este el niño aprende todas las cosas que van a servir para su vida; mientras esté bien orientado es una fuente de grandes provechos. Es por esto que se debe considerar el educar a los niños a través del juego.

Si tenemos en cuenta que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual se relaciona con el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal.

Para los niños, jugar es la actividad que abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas, aprende

inconscientemente, su utilidad y sus cualidades, amplía sus conocimientos y experiencias y desarrolla su curiosidad y su confianza. El niño mediante actividades relacionadas con el juego, intentando hacer cosas, comparando resultados, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas, explora lo que le rodea, descubre su cuerpo, conoce a otras personas y se relaciona con estas, desarrolla su vocabulario e imita roles de adultos. En el proceso lúdico de los niños y de otras edades también se pueden descubrir varios procesos relativos al aprendizaje y a la educación, se pueden observar momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias; a esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma, recordando que cuanto menos reglas tenga el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.

El juego en el medio educativo desempeña un papel especialmente importante en la socialización del niño, ya que a medida que el niño juega va a querer compañía y así empieza a relacionarse con los demás, además adquiere hábitos importantes para vivir en sociedad.

Como vemos en lo expresado anteriormente se habla del juego, como un medio que tiene el niño para relacionarse con sus pares, que forja su personalidad, le permite conocer el mundo, estimula la creatividad, incrementa sus conocimientos etc.; y si trabajamos en este punto, seguro se obtendrán mejores resultados, ayudaremos a formar seres comprometidos con la realidad, con sus semejantes, respetuosos de las diferencias, con un alto sentido de la libertad y la solidaridad, participantes activos del quehacer educativo, dentro de un marco de alegría y placer.

Es por esto que el juego debe ser un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel preescolar y escolar.

Estudios han demostrado que el juego en su nivel de funcionamiento psicológico incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, habilidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas, desarrollo del lenguaje y de la capacidad de razonamiento.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

En definitiva, la actividad lúdica contribuye al desarrollo físico y social del niño, facilita su desarrollo motor e intelectual y mejora su capacidad de concentración, percepción y memoria, por lo que constituye un pilar básico para su educación. Como medio educativo, el juego ayuda al individuo a adaptarse a diversas situaciones en la vida real.

Desde el punto de vista biológico y psicológico, los juegos intervienen en la formación del carácter, enseñándoles desde pequeños a tomar decisiones, luchar por un objetivo, aceptar la derrota o lograr el éxito con respeto y espíritu de decisión. En los escolares, el juego ayuda a comprender, penetrar y captar el mundo circundante, a formar sentimientos y a reafirmar prerrogativas y respeto, utilizando para ello un lenguaje propio.

Según Díaz Vega, Bandura, Piaget y Freud, para los niños, los juegos constituyen modelos para la adquisición de nuevos patrones de respuestas, sobre todo cuando semejan situaciones de la vida real. Estos autores también consideran que el juego es fundamental en el desarrollo del niño debido a las vivencias que este adquiere y a la posibilidad que le ofrece de regular las tensiones creadas por los adultos e imitar conductas; todo lo cual estimula su capacidad cognoscitiva. El juego puede utilizarse para afianzar conceptos, adquirir destrezas, enseñar a tomar decisiones y a cumplir instrucciones, establecer hábitos de comportamiento e higiene, y reforzar el proceso constructor del pensamiento.

Personalmente considero que se hace imprescindible la inserción del Juego dentro del sistema educativo ya que constituye un escenario pedagógico privilegiado para investigar sobre las posibilidades y capacidades del niño, como también las formas en que éste utiliza el mismo para construir, conceptualizar y comunicar conocimientos.

La educación debe ser un proceso sistemático dirigido a fomentar cambios en la conducta de los alumnos mediante un aprendizaje duradero y positivo y que mejor forma de aprender que haciendo algo que agrade a los niños como es jugar, sólo así los conocimientos y destrezas que el niño necesita aprender van a ser interiorizados. Es por esta razón que el juego tiene que ser divertido para que haya un verdadero aprendizaje. Un juego educativo que no sea divertido, dará como consecuencia un aprendizaje vago o peor aún no se dará éste, ya que un niño sabe muy bien que es lo que le gusta y lo que no, y nadie podrá convencerlo de lo contrario.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y sobre todo más interesantes. En el juego, se debe convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación.

Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta.

Algunos autores ven el juego como una forma libre y espontánea de aprender. Libre en el sentido de que se aprende creando y el crear no puede ser impuesto. Como nos dice Rosario Vera Peñalosa “(...) el valor esencial del juego, desde el punto de vista educativo, estriba en la libertad con que el niño ha de entregarse a él; en el bien y en la dicha que experimenta cuando juega (...)”<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> VERA PEÑALOSA, Silvia, “El kindergarten en la Argentina”, 1936

Los niños cuando juegan están continuamente percibiendo, este es un aspecto social de aprendizaje.

El juego en la Teoría de Piaget tiene un lugar particular. Piaget escribió que el juego es una forma particularmente poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño; que las funciones del juego difieren según la edad cronológica. Muchas actividades del exterior e interior de los niños son determinadas por el equipo, espacio y superficie.

Esto indica que el juego tiene poder en la construcción de todos los aspectos del niño, incluyendo el social y según la etapa de desarrollo de la persona las funciones van a variar, pero siempre esta actividad tendrá su grado de importancia en el ser humano.

Pensando concretamente en el tema de la actividad lúdica, todos los educadores deben ser capaces de dar a los niños otras opciones para poder divertirse, en ese sentido se deben crear actividades que contengan movimiento, inventiva, mucha imaginación, que fomenten las relaciones interpersonales, muchas propuestas de trabajos en grupo, estimular y desarrollar una conciencia de lo colectivo sobre lo individual, etc.

Estas actividades deben tener necesariamente un marco afectivo, de contención, donde el niño se sienta seguro, dentro de un clima de respeto no sólo del otro, sino de uno mismo, de su individualidad, de sus tiempos y procesos para realizar las cosas.

De esta forma se debe ofrecer cosas que no se pueden conseguir prendiendo una televisión o un juego de video, emociones verdaderas, experiencias gratificantes que logren despertar en él nuevas sensaciones.

Sobre todo debemos tener fe en la fuerte capacidad que tienen todos los niños de crear, brindarles confianza en lo que ellos son capaces de realizar, y solo de esta forma podremos descubrir las maravillosas capacidades que poseen.

Es así que cada uno de los docentes encargados de la educación de los niños deben orientar, guiar, pero nunca dirigir a los chicos, algo que tal vez no sea tan fácil, pero como todos sabemos, educar no es una tarea sencilla, exige compromisos, tiempo, imaginación, y un verdadero sentimiento de amor por lo que estamos haciendo, es por eso que tenemos que trabajar para que nuestros niños sean participantes activos dentro de la comunidad, recordando, que: “Sólo aquellos que se atreven a ir más lejos, descubrirán hasta dónde pueden llegar”. - San Agustín.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen juntos en el acontecer evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

### **EL JUEGO SIMBÓLICO.**

“La primera forma de simbolización, anterior incluso al lenguaje, es el juego simbólico. Por tanto, potenciar este juego durante toda la primera infancia será vital para ayudar a los niños a crecer emocionalmente.

El niño reelabora sus relaciones afectivas volviéndolas a producir, de una forma ficticia, interpretando aquello que emocionalmente ha representado para él, sin que esta acción le produzca ningún prejuicio, ni juicio por parte de su entorno. Por tanto, este marco es privilegiado para “ensayar” equivocaciones, hacer reales los sueños o deseos, expresar las impotencias y las rabias acumuladas, reírse de los propios temores, plantar cara a las vergüenzas, satirizar con las tristezas y descontrolarse con las alegrías.

Todo este proceso, no obstante, se da sobre todo si el entorno permite un juego simbólico libre. (...), se puede intervenir solo para ayudarle a exteriorizar esa vida interior que el niño lleva dentro; si por él mismo no puede hacerlo; ofrecerle contextos que le provoquen aquellas emociones que menos domina, para que pueda tener el placer de vivirlas desde la seguridad que proporciona el juego, etc.

Las competencias emocionales más importantes que promueve el juego:

### **Competencias sociales:**

- **Descentramiento:** Asumir roles, hacer ver que eres otra persona, un personaje, facilita el hecho de ver cosas desde otra perspectiva, de salir de uno mismo y valorar mejor como se sienten los demás.  
Por ejemplo: jugar a ser mamá ayuda a entender mejor lo que hace mamá, como lo hace y por que lo hace.
- **Capacidad de negociar:** Los niños necesitan acordar los significados que van inventando. Así ejercitan la capacidad de decidir, escoger, ceder, pactar, perder, encontrar puntos medios para poder proseguir el juego. Este puede ir desde el juego solidario, al juego paralelo, pasando por el de pareja y el juego de grupo.

### **Competencias afectivas:**

- El juego de ficción permite regular la emoción, lo cual es muy importante para el desarrollo afectivo, ya que permite aprender a gobernar la propia emoción (no a reprimirla).
- El juego simbólico representa las emociones, los deseos, aquello que el niño querría como realidad. Imaginar los propios deseos es una manera de empezar a controlarlos. Permite elaborar los propios miedos para poder ser más estable”.<sup>23</sup>

La simbolización así, será una herramienta clave para comprender quienes somos, que nos gusta y que no, cuales son nuestras preferencias, gustos y deseos y cuales nuestras estrategias para expresarlos.

---

<sup>23</sup> PALOV- VINCENS, Silvia; “Sentir y crecer: el crecimiento emocional en la infancia. Propuestas educativas”. Barcelona: Graò, 2004, 1ª edic.

## TERAPIA DE JUEGO.

“La psicoterapia de los niños fue intentada primero por Freud (1909) para tratar de aliviar la reacción fóbica de su paciente Hans. Freud le sugirió al padre del paciente algunas formas para tratar de resolver algunos de los principales problemas de su paciente. El juego no se usó directamente en la terapia infantil hasta 1919 por Hug-Hellmuth.

En 1928 Ana Freud empezó a usar el juego como una forma para atraer a los niños a la terapia. El fundamento de ésta técnica involucra el concepto de alianza terapéutica. El psicoanálisis tradicional sostenía que la mayor parte del trabajo de análisis se consumaba una vez que los aspectos saludables de la personalidad del paciente se unían a las fuerzas que el analista contraponía al YO enfermo del paciente. A medida que el niño desarrolla una relación satisfactoria, el énfasis del enfoque de la sesión se trasladaba lentamente del juego hacia las interacciones de tipo verbal. Ana Freud utiliza el juego como medio terapéutico.

Melanie Klein (1932) utiliza el juego como sustituto de la verbalización, ya que es la forma de comunicarse del niño.

En 1938, Solomon desarrolló una técnica llamada “Terapia de juego activa” para usarla con niños impulsivos (acting-out). Solomon veía que esto ayudaba al chico a expresar su IRA y TEMOR a través del juego (efecto abreactivo). A través de la interacción con el terapeuta, el niño aprende a redirigir la energía usada antes en “Acting-out”, hacia conductas más aceptadas socialmente orientadas en el juego. Enfatiza el desarrollo del concepto del tiempo en el niño proporcionándole ayuda para separar la ansiedad de los traumas pasados y consecuencias futuras de la realidad de sus actos. (...)

La terapia de juego tuvo un desarrollo importante a partir del trabajo de Carl Rogers (1951) y Virginia Axline (1964-1969). La terapia de juego proviene de la escuela humanística y en esencia está centrada en el niño.”<sup>24</sup>

Erickson (1950) nos dice que: “...el juego es una función del yo, un intento de sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo”. El juego tiene una función de comunicación. Es a través del juego que se ayuda a los niños a expresarse y posteriormente a resolver sus trastornos emocionales, conflictos, o traumas. Y además promover el crecimiento y el desarrollo Integral, tanto en lo cognitivo como en las interacciones con sus semejantes de manera apropiada.

El juego posee una alta significación terapéutica como proceso elaborador que consiste básicamente en permitir la liberación de energía proveniente de pulsiones o de necesidades. Mediante una canalización saludable éstas se convierten, transforman, combinan, fusionan, etc., produciendo dentro de un clima de placer, un efecto catártico con gran valor terapéutico.

“La terapia de juego es una oportunidad vital que se le ofrece al niño para que este pueda expresar sus sentimientos y problemas, sus temores, su odio, soledad, sentimientos de fracaso y desadaptación, por medio del juego”.<sup>25</sup>

La Terapia de Juego tiene como objeto evaluar al niño y al mismo tiempo ir trabajando el autoconocimiento por medio de la exploración, y el autocontrol, distinguiendo siempre lo externo de lo interno, la realidad de la fantasía. En la Terapia de Juego se evalúan las conductas expresadas y los juguetes deben cumplir el propósito de suscitar ciertas conductas problema.

En el juego hay que dejar que el chico libere su imaginación, que exprese cómo ve al mundo y de qué manera se conecta con él. Hay que tener paciencia

---

<sup>24</sup> ALVAREZ F., Rocío; “Terapia de juego I”; INTERNET: [http://www.medicosecuador.com/rocio\\_alvarez/articulos/terapiajuego.htm](http://www.medicosecuador.com/rocio_alvarez/articulos/terapiajuego.htm). Acceso: Noviembre-4-2005

<sup>25</sup> AXLINE, Virginia M. “Terapia de Juego”. Edit. Diana. México.

y esperar que el chico verbalice sus fantasías y las expresiones de sus emociones.

La comunicación psicoterapéutica con el niño debe estar a tono con su nivel de desarrollo afectivo y cognoscitivo.

Esta terapia se basa en el hecho de que el juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño, muchos niños tienen dificultad para expresarse a través de un nivel verbal, la inmadurez de su lenguaje y un vocabulario limitado, restringe su habilidad para identificar sentimientos y preocupaciones. Estos niños pueden expresarse de una manera más efectiva utilizando métodos no verbales, tales como el juego libre. El lenguaje del juego refleja, de una manera preconsciente, las presiones y demandas de la vida diaria; es por esto que la terapia le da una oportunidad para su libre expresión, de la misma manera que un individuo puede verbalizar sus dificultades en ciertos tipos de terapia con adultos. Es decir, el juego es la forma de comunicarse del niño y es por ello que para trabajar con niños hay que entender y aprender el significado del juego.

“Por medio de las experiencias de esta terapia, se da al niño la oportunidad de conocerse a sí mismo a través de su relación con el terapeuta. Este adopta actitudes que transmiten sentimientos de seguridad al niño, dándole la oportunidad de explorar no solo el cuarto de los juguetes, sino también a sí mismo en esta relación y experiencia. El niño podrá compararse consigo mismo. Como resultado de esta autoexploración, de experimentarse en relación a otros, de autoexpansión, aprende a aceptar y respetarse no solo a sí mismo sino también a los demás, utilizando la libertad con un sentido de responsabilidad.

Sus sentimientos, actitudes y pensamientos emergen en una forma totalmente desenvuelta y sin inhibiciones. El niño adquiere una mejor comprensión de sí

mismo y de los demás para poder llegar a relacionarse emocionalmente con más generosidad con otras personas”.<sup>26</sup>

La terapia de juego puede ser directiva, en la cual el terapeuta asume la responsabilidad de guiar e interpretar, o bien, puede ser no directiva, en la que el terapeuta deja que sea el niño el responsable e indique el camino a seguir.

Existen ciertas funciones de suma importancia de la Terapia de juego:

### **Biológicas.**

- Relajarse, liberar energía excesiva

### **Intrapersonales.**

- Dominio de situaciones
- Exploración
- Iniciativa
- Comprensión de las funciones de la mente, cuerpo y mundo
- Desarrollo cognitivo
- Dominio de conflictos
- Satisfacción de simbolismos y deseos

### **Interpersonales.**

- Desarrollo de habilidades sociales
- Separación – individuación

### **Socioculturales.**

- Imitación de papeles deseados (en base a modelos que presentan los Adultos que lo rodean)

---

<sup>26</sup> AXLINE, Virginia M. “Terapia de Juego”. Edit. Diana. México. Pag. 7

La importancia de la terapia del Juego es que al estar centrados en el niño aceptamos lo que él nos quiere dar con su juego. El terapeuta debe estar alerta para reconocer los sentimientos que expresa el niño y éstos los devuelve de tal manera que el niño obtiene “insight” dentro de su conducta.

### **EL JUEGO COMO DIAGNÓSTICO.**

El juego debe estar incluido no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos.

En el hombre el juego está al servicio de fantasías, adaptaciones, liberaciones y sobre todo creatividad en la que la imaginación esta en relación con el desarrollo pleno de las potencialidades de cada uno de nosotros. El juego utilizado en los consultorios sirve como un elemento de diagnosis así también como una herramienta terapéutica. Allí donde falta la palabra, el juego sucede como un modo de comunicación inmediato y verídico.

Desde un punto de vista psicoanalítico, el jugar forma parte de la evolución psíquica del niño y siempre está al servicio del despliegue sistemático de todo tipo de fantasías. Cuando una fantasía se desarrolla en el juego, un enorme placer ocurre como consecuencia y esto se deberá descubrir por este medio.

Winnicott opina que a través de los juegos el paciente comunica su problema y de esta forma lo lleva al terapeuta a descubrir donde está la falla, la falta o el nudo a resolver.

Este modo de operar o accionar, en que la significación va naciendo durante el juego, le otorga el doble estatuto de ser diagnóstico y terapéutico en sí mismo.

Piaget dice: “El niño jugando, elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales”. Y Winnicott también afirma: “...el niño juega para expresar sentimientos, para controlar la ansiedad, para establecer contactos sociales y

para integrar su personalidad". Y añade este autor: "(...) es bueno recordar que siempre el juego es por si mismo terapia...".<sup>27</sup> Desde ambas teorías pueden observarse dos posiciones aparentemente contrarias pero en realidad son complementarias y necesarias para comprender el fenómeno del juego como diagnóstico e inferirse la importancia que el juego tiene en el desarrollo de la personalidad de los individuos.

A través de los juegos los niños van confrontando su internidad con la realidad externa, permitiéndole modificar situaciones que pueden resultarles displacenteras, tal como "tener que ir al médico" y luego jugar al "médico". Aquí el niño juega con la angustia que aquella situación le había provocado. Por esto hay juegos que se parecen a sueños y que proporcionan una salida a la angustia y expresan un deseo inconsciente.

De este modo los juegos permiten al niño irse apropiando de una realidad que lo rodea bajo la forma cultural dominante y se adecua a ésta en tanto normas de convivencia oportunas para sus sentimientos de seguridad y pertenencia.

En el juego se producen sentimientos de satisfacción biológica, psicológica, social, económica incluyendo la espiritualidad como forma más profunda de realización personal.

---

<sup>27</sup> GARZARELLI, Jorge G.; "PSICOLOGIA DEL DEPORTE. Parte I: 1. El Juego, soporte del Deporte" ; INTERNET: <http://www.psicologia-online.com/ebooks/deporte/juego.shtml>. Acceso: Septiembre-22-2005

## CONCLUSIONES

El juego es una actividad favorecedora del desarrollo integral del ser humano, está inmerso en los diversos ámbitos de la vida: físico, psíquico, motriz, cognitivo, social, cultural, entre otras dimensiones.

Comprender la importancia del Juego, nos lleva a afirmar que puede ser utilizado como tratamiento y cura, sin importar de qué escuela o teoría se trate, ni en que campo se utilice, ya que es uno de los principales medios para adquirir salud física y mental y para lograr un equilibrio total; empezando desde la infancia, hasta la adultez y la vejez.

En la Teoría Psicoanalítica el juego ocupa un lugar muy importante como medio de catarsis, para eliminar fantasmas que habitan en la persona y así resolver sus conflictos.

El juego constituye una oportunidad para aprender y evolucionar de manera natural, activa y participativa, desde la persona que somos hacia la sociedad en la que estamos. Es una herramienta para adquirir destrezas, habilidades, valores que se necesitan para convivir con uno mismo y con los demás.

El juego tiene un gran valor terapéutico. Permite expresar sentimientos, problemas, temores, etc. con el fin de que el individuo logre satisfacer sus necesidades biológicas, intrapersonales, interpersonales, socioculturales, entre otras.

En definitiva, la actividad lúdica proporciona una experiencia única que conlleva consigo experiencias positivas y gratificantes para la vida de las personas.

## BIBLIOGRAFIA.

- PALOV- VINCENS, Silvia; “Sentir y crecer: el crecimiento emocional en la infancia. Propuestas educativas”. Barcelona: Graò, 2004, 1ª edic.
- MALAJOVICH, Ana; “Recorridos didácticos en la educación inicial”. Buenos Aires: Edit. Paidós, 2000.
- CAÑEQUE, Hilda R. de; “Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y el adulto”. Buenos Aires: El Ateneo, 1991.
- DENIES, Cristina de; “Didáctica de nivel inicial”, Buenos Aires, El Ateneo, 1997
- WINNICOT, D.W.; “Realidad y Juego”. Edit. Gedisa, 1971
- JEAN, Chateau; “Psicología de los Juegos Infantiles”. Ed. Kapelux. Argentina, 1973
- AXLINE, Virginia M.; “Terapia de Juego”. Edit. Diana. México.
- ORTEGA Y GASSET, José; “Obras completas”, Tomo III, 1ra. Edición, Revista de Occidente, Madrid, 1958
- MOOR, Paul; STRACK, Ramón. “El juego en la educación”. Barcelona. Edit. Herder, 1987
- PIAGET, Jean; “Psicología y pedagogía del juego”. Barcelona. Agostini. 1986
- GESSELL, Arnold Lucius; FABRICANT, Luiz; “El niño de 5 a 6 años”. Edit. Paidós. 4ta. Edición. Buenos Aires. 1967.
- BRIKMAN, Lola; “El lenguaje del movimiento corporal”. Edit. Lumen. Buenos Aires. 2001.
- CAMPO, Alberto J. ; RIBERA, Cristina. “El juego, los niños y el diagnóstico: la hora de juego”. Edit. Paidós, 2da. Edición. Barcelona. 1992
- PAREDES ORTIZ, Jesús; “Actividad lúdica y proyecto de vida”;  
**INTERNET:** <http://www.efdeportes.com/efd64/ludica.htm>. Acceso: Noviembre-1-2005

- Lic. ÖFELE, María Regina; “Los Juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas”; **INTERNET:**  
<http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>. Acceso: Septiembre-17-2005
- SKLIAR, Maro; “Reflexiones en torno al juego”; **INTERNET:**  
<http://www.efdeportes.com/efd25b/rjuego.htm>. Acceso: Octubre-25-2005
- MARTÍNEZ DUARTE, Miguel; “Pedagogía del juego en las personas mayores”; **INTERNET:** <http://www.efdeportes.com/efd58/mayores.htm>. Acceso: Noviembre-1-2005
- LOBATO ARAGÓN, Carlos Yeray; “El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje”; **INTERNET:** <http://www.efdeportes.com/efd86/juego.htm>. Acceso: Noviembre-6-2005
- ZIRLINGER, Silvio; “Transicionalidad”; **INTERNET:**  
<http://www.elpsicoanalisis.org.ar/numero2/transicionalidad2.htm>. Acceso: Noviembre-1-2005
- “Objeto Transicional”; **INTERNET:**  
<http://www.espaciologopedico.com/recursos/glosariodet.php?Id=228>. Acceso: Noviembre-1-2005
- RIPESI, Daniel; “Objeto transicional y narcisismo”; **INTERNET:**  
[http://www.espaciopotencial.com.ar/elestudio/seg\\_anio/narcisismo.html](http://www.espaciopotencial.com.ar/elestudio/seg_anio/narcisismo.html). Acceso: Octubre-29-2005
- Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – FUNLIBRE; “Juegos y Rondas”; **INTERNET:**  
<http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>. Acceso: Septiembre-22-2005
- PELOROSSO, Alicia; “El uso del juego de los garabatos en la consulta terapéutica”; **INTERNET:** <http://www.winnicott.com.ar/garabato.htm>. Acceso: Noviembre-2-2005
- ACUÑA, Maritza; “El Juego”; **INTERNET:**  
[http://www.pequenoscientificos.net/articulos/el\\_juego.php](http://www.pequenoscientificos.net/articulos/el_juego.php). Acceso: Noviembre-8-2005

- BARZANI, Carlos Alberto; “Conceptos winnicottianos en el campo de las prácticas grupales”; **INTERNET:** <http://www.topia.com.ar/articulos/35-barzani.htm>. Acceso: Noviembre-2-2005
- FERNÁNDEZ DEL CASTILLO, Isabel; “Juego e inteligencia”; **INTERNET:** <http://www.holistika.net/articulo.php?articulo=65015.html>. Acceso: Noviembre-7-2005
- GARZARELLI, Jorge G.; “PSICOLOGIA DEL DEPORTE. Parte I: 1. El Juego, soporte del Deporte” ; **INTERNET:** <http://www.psicologia-online.com/ebooks/deporte/juego.shtml>. Acceso: Septiembre-25-2005
- TORO LÓPEZ, Arleen; “¿Cómo juegan los niños?”; **INTERNET:** <http://contexto-educativo.com.ar/2000/1/nota-8.htm>. Acceso: Septiembre-19-2005
- VIVAS, Edison; GUEVARA DE SEQUEDA, Milady; “Un juego como estrategia educativa para el control de *Aedes aegypti* en escolares venezolanos”; **INTERNET:** [http://www.scielosp.org/scielo.php?pid=S1020-49892003001100004&script=sci\\_arttext&tIng=es](http://www.scielosp.org/scielo.php?pid=S1020-49892003001100004&script=sci_arttext&tIng=es). Acceso: Noviembre-7-2005
- MARTÍ, José; “Los Juegos: métodos creativos de enseñanza”; **INTERNET:** <http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>
- ALVAREZ F., Rocío; “Terapia de juego I”; **INTERNET:** [http://www.medicosecuador.com/rocio\\_alvarez/articulos/terapiajuego.htm](http://www.medicosecuador.com/rocio_alvarez/articulos/terapiajuego.htm) . Acceso: Noviembre-5-2005
- NARANJO G., Vanesa; “Terapias para niños trastornados”; **INTERNET:** <http://www.uninorte.edu.co/publicaciones/discernimiento/edicion07/4.htm> . Acceso: Octubre-29-2005
- ZIRLINGER, Silvio; “Sobre la cura. Una visión sintética sobre los aportes de D. Winnicott a la idea de la cura”; **INTERNET:** <http://www.aperturas.org/12zirlinger.html>. Acceso: Noviembre-7-2005
- CARTOLANO DE MANDET, Elsa; “Transicionalidad”; **INTERNET:** <http://www.elpsicoanalisis.org.ar/numero2/transicionalidad2.htm>. Acceso: Noviembre-2-2005

- BECHI, Luciana; “El Juego en el Niño una mirada Psicopedagógica”;  
**INTERNET:** <http://www.zonapediatrica.com/mod-htm/pages-display-pid-219.html>. Acceso: Noviembre-19-2005

**ANEXO**  
**ESQUEMA DE CONTENIDOS.**

**Tema:**

**“EL JUEGO COMO TRATAMIENTO Y CURA”**

- 1. Introducción**
- 2. Objetivos**
- 3. Desarrollo**

**CAPITULO 1. EL JUEGO.**

- 1.1. Etimología y Conceptualizaciones de Juego.
- 1.2. El Juego para el desarrollo individual y social del ser
- 1.3. El Juego en adultos.

**CAPITULO 2. EL JUEGO PARA LA TEORÍA PSICOANALÍTICA**

- 2.1. El Juego como catarsis.
- 2.2. El Juego según Winnicott.
- 2.3. La idea de cura en Winnicott.
- 2.4. La cura como creación de la zona intermedia.
- 2.5. Fenómenos transicionales y objetos transicionales.

**CAPITULO 3. FUNCIONES DEL JUEGO**

- 3.1. Funciones del Juego.
- 3.2. Otras causas y finalidades del ejercicio lúdico.
- 3.3. El Juego en la Educación.
- 3.4. El Juego simbólico.
- 3.5. Terapia de Juego
- 3.6. El Juego como diagnóstico

**3. Conclusiones**

**4. Bibliografía**

