

**Material didáctico del curso:** "Hacia la construcción de una Didáctica lúdico-grupal".

**Módulo:** El juego y los juegos.

**Texto:** LA INGENIERÍA LÚDICA

Prof. Mónica Kac<sup>1</sup>

[monicakac@hotmail.com](mailto:monicakac@hotmail.com)

[redludicarosario@hotmail.com](mailto:redludicarosario@hotmail.com)

## **Resumen**

*El juego, los juegos el jugar y los trabajos lúdicos representan las categorías con las que nos proponemos explicar la ingeniería con la que opera el juego en el desarrollo del ser humano.*

*¿A qué nos referimos cuando hablamos de juego?, ¿cuál es la diferencia entre el juego, los juegos, el jugar y los trabajos lúdicos? ¿Cuál es el impulso que a modo de “motor” pone en marcha el juego y su organización?.*

*En el presente artículo intentamos responder estos cuestionamientos y como corolario, se describen los distintos trabajos lúdicos que son propios de cada edad.*

---

<sup>1</sup> Profesora en Ciencias de la Educación. Profesora en el seminario de Tiempo libre de la Licenciatura de Educación Física de la Universidad Nacional de Rosario. Directora pedagógica del centro de capacitación, recreación y animación de grupos Red Lúdica. Profesora de los trayectos de la práctica en los institutos N°2, N° 16 y N° 35 de Nivel Inicial de la ciudad de Rosario. Profesora de Educación preescolar. Asesora pedagógica del Jardín maternal Eureka de la ciudad de Rosario, Santa Fe, Argentina.

Mónica ha publicado numerosos artículos en relación a la temática del juego, la enseñanza y el aprendizaje, y ha sido parte de la publicación del libro editado en el año 2010 por Novedades Educativas : “La planificación en la educación infantil”, coordinado por María René Candia.

## ¿Qué se entiende por “juego”?

Comúnmente cuando se habla del juego se hace referencia a aquella diferencia entre el singular y el plural de la palabra. Es decir: se distingue a “un juego” de los muchos “juegos” que existen. Para ejemplificar lo dicho, se habla de juego al ver a los niños correr una carrera, participar de un juego de lotería u otro juego de mesa y/o dramatizar una escena, entre otros. Al respecto bien nos podríamos preguntar si también se habla de juego cuando un niño o una niña están pintando, cantando, tocando un instrumento o danzando con su cuerpo, pero dejemos el interrogante abierto para responderlo más adelante.

Más allá de referirse el juego a “un juego”, existe otra posibilidad que alude a su uso metafórico, por ejemplo: “lo que hace juego”, o “lo que se pone en juego”.

De las dos acepciones expuestas proponemos tomar la segunda para hacer un análisis del concepto juego desde su uso metafórico.

Al estudiar semánticamente las metáforas antes mencionadas, observamos que ambas hacen alusión a la existencia de un movimiento particular que se produce en tanto “una cosa” se pone en relación a “otra cosa”. La siguiente situación ayudará

a ejemplificar lo dicho: *un niño toma una tela se la pone en los hombros y corre por todo el espacio simulando que vuela*. Esto muestra que el niño toma desde lo “externo”<sup>2</sup> un elemento (la capa), y lo pone en relación a lo que, este elemento internamente le significa (deseo de ser un superhéroe). El movimiento de puesta en relación, es un movimiento intersubjetivo que genera una “representación”<sup>3</sup>. Siendo que se realiza para producir un efecto determinado (la representación misma), a este movimiento se lo denomina “estratégico”<sup>4</sup>.

Ahora bien, lo que permite generar este movimiento relacional, es la **capacidad lúdica**; y ese tipo particular de movimiento que es de característica intersubjetiva y que relaciona una cosa con otra es a lo que denominaremos: **juego**.

La capacidad lúdica, es la que nos permite crear-nos en una dimensión o zona a la que Winnicott<sup>5</sup> nombró como “espacio transicional” y que a los efectos del desarrollo teórico aquí propuesto denominaremos

---

<sup>2</sup> Se utiliza el concepto “externo” metafóricamente para diferenciarlo de lo que no tiene materialidad exterior tangible o simbólica, a clara consciencia de que somos sujetos biopsicosociales; que somos lo que somos en relación a una realidad también biopsicosocial de la cual somos productores y producto.

<sup>3</sup> Se considera aquí a la representación en tanto representación, o vuelta a presentarse lo mismo pero de otra forma.

<sup>4</sup> Hacemos alusión a la estrategia como diseño de una “jugada” para producir un efecto determinado.

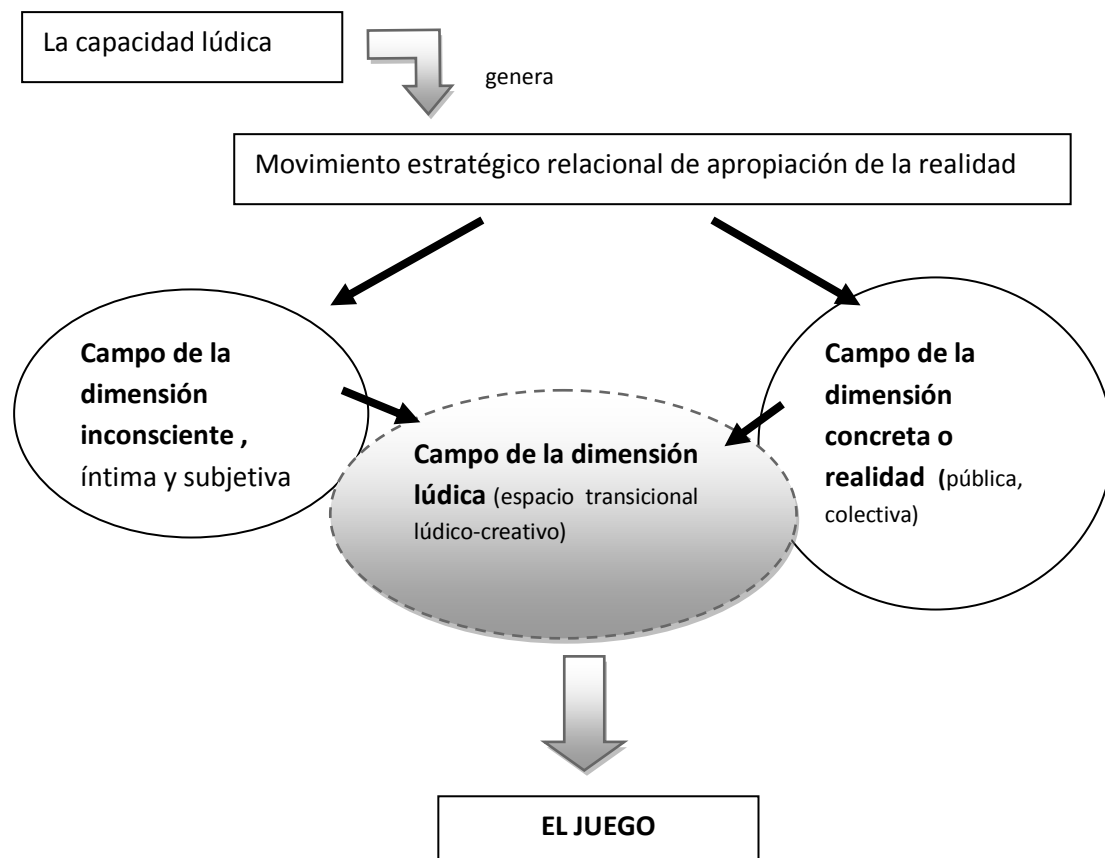
<sup>5</sup> Winnicott, D.: Realidad y Juego, Editorial Granica. Bs.As, 1972.

**“dimensión lúdica”.** Esta dimensión que se diferencia de la realidad concreta y de la realidad inconsciente se caracteriza por actuar como “zona segura o confiable” en tanto al ser vivenciado lo que se vivencia ahí a modo de juego, nos asegura que “nada malo puede pasar”. Al poder establecer relaciones, en un espacio

simbólico de estas características, los seres humanos nos ponemos en juego y jugamos nuestra existencia.

El juego es entonces el movimiento relacional que genera nuestra experiencia existencial, y la lúdica es la capacidad que tenemos de crear-nos ese espacio lúdico potencial en el cual se genera todo juego o movimiento.

**CUADRO N°1**



## El juego como expresión lúdica de sí mismo.

En tanto movimiento estratégico, el juego busca el efecto de permitir que el sujeto se exprese, se dé en existencia. Y en tanto se construye como “máquina-artefacto” que hace-hacer o que produce el efecto que busca, se constituye en un dispositivo.

Tomado aquí el término “dispositivo”, de en los análisis filosóficos que Michel Foucault<sup>6</sup> nos referimos al éste como aquello que articula las relaciones de poder y de saber contribuyendo a formar una subjetividad determinada. Vale decir que los dispositivos conforman a los sujetos inscribiendo en sus cuerpos, un modo de hacer, una forma de ser y una forma de pensar<sup>7</sup>.

En los diccionarios de lengua castellana las varias acepciones muestran la complejidad de este concepto. Se dice pues del dispositivo: 1) que dispone; 2) que es un mecanismo o artificio dispuesto para producir una acción prevista; 3) que es una organización para acometer una acción; 4) que es una disposición o una aptitud. Buscando hacer una síntesis, se puede decir que un dispositivo

estaría caracterizado por “algo” que funciona como un mecanismo dispuesto para obtener un resultado, y que opera como artefacto, máquina o aparato que hace-hacer a algo o alguien una determinada cosa.

Si en lo que nos atañe, el juego resulta ser un dispositivo que a modo de artefacto (simbólico) hace-hacer/ser/pensar, articulando relaciones de poder y de saber, quizás resulte necesario ahondar en qué relaciones de poder y de saber articula el juego en tanto dispositivo de existencia.

El juego, como movimiento estratégico (relacional), articula “el saber” que el sujeto va construyendo<sup>8</sup> con el propio poder de creación y de transformación que nos caracteriza como seres humanos. Desde el sociopsicoanálisis Mendel<sup>9</sup> explica que el sujeto psíquico, que nace biológicamente determinado, hereda una tendencia propia de la especie que es “el movimiento de apropiación del acto”.

El autor hace referencia al movimiento que el niño realiza, en el intento de someter la realidad

---

<sup>6</sup> Foucault, M. La microfísica del poder, la piqueta, Barcelona, 1980.

<sup>7</sup> Sugerimos leer el texto “El proceso creador de juegos”, Kac, Mónica. publicado en: [www.redludicariosario.blogspot.com](http://www.redludicariosario.blogspot.com)

---

<sup>8</sup> El saber que el sujeto va construyendo a lo largo de su existencia, lo construye tanto en y desde la dimensión de lo real, como en y desde lo interno inconsciente. Es un saber siempre de carácter provisional dispuesto a ser “puesto en juego” en y desde la dimensión lúdica.

<sup>9</sup> Mendel, G.: La sociedad no es una familia. Del psicoanálisis al sociopsicoanálisis. Editorial Paidós, 1994.

circundante para modificarla a su propia voluntad. De este movimiento emerge una fuerza que Mendel<sup>10</sup> denomina: “fuerza de creación”. Ésta hace presente al ser desde lo que es y es la que permite que se exprese.

El juego produce en el sujeto que juega un modo de hacer, una forma de ser, y de pensar que hace a una subjetividad libre, creativa, capaz de tomar decisiones y de transformar lúdicamente su propia realidad.

En tanto dispositivo de existencia y como expresión lúdica del sí mismo, el juego se materializa en distintas expresiones lúdicas: sean estas un juego, un deporte, una pintura, una canción, un relato y por qué no en un aprendizaje. Dicho esto, el interrogante que dejamos abierto en el punto anterior, queda respondido.



---

<sup>10</sup> Mendel, G. Op. Cit.

En el juego, el procedimiento que hace el sujeto es el “jugar, una acción o práctica que adquiere la característica de acción o práctica *lúdica* en tanto denota “una ruptura” en el orden de lo simbólico, un distanciamiento frente a la realidad que da ocasión para que el ser del sujeto advenga<sup>11</sup>. Esta distancia no se efectúa sino es pasando por un “caos subjetivo”, necesario para la des-organización de lo que se presenta como dado.

Así desde el movimiento de estratégico relacional que representa al juego, se inicia el jugar como fuerza creativa que provoca en el sujeto un “caos creativo” que tenderá a lograr un nuevo ordenamiento. Para que quien juega pueda volver a crearse, encontrándose y reconociéndose a sí mismo en lo que es y en lo que hace, se requiere un cierto desarrollo de la *creatividad*<sup>12</sup>.

Haciendo una primera síntesis, podemos decir que la ingeniería con la que opera el juego lo convierte en un dispositivo de existencia que hace presente al ser, lo trae ahí poniéndolo en movimiento en relación a su saber y a su poder a través del jugar como práctica significativa.

---

<sup>11</sup> Imaginemos a un niño o niña que toma de la realidad un trozo de tela y el saber acerca de los superhéroes y se pone a jugar a uno de ellos. ¿por qué decimos que el juego opera como dispositivo de existencia? Porque ese juego que idea le permite advenir al ser ‘superhéroe’ del sujeto.

<sup>12</sup> La creatividad implica la capacidad de hallarse uno/a mismo/a en lo que hace, y esta capacidad se desarrolla

### **Motor de juego.**

La presencia del *desafío* es lo que caracteriza al juego y lo impulsa, es el esfuerzo por seleccionar y organizar estrategias relacionales que articulen lo que proviene desde la dimensión concreta de la realidad con la dimensión inconsciente, íntima y subjetiva; pero el desafío también se ve representado por la búsqueda de estrategias de resolución de conflictos, la anticipación de acciones futuras posibles, etc. El verdadero desafío es la búsqueda en sí misma del jugador aunque para él esto no resulte del orden de lo consciente. El objeto externo no es el objetivo real. Es simplemente un objeto pretexto, un cebo del motivo y no la motivación misma.

Cada juego, cada uno de los juegos que uno realiza como producto, como resultado concreto y visible de una “sesión de juegos”, termina, muere para el jugador, cuando el desafío aparente, externo y manifiesto se realiza. En cambio es la *motivación psíquica*<sup>13</sup>, *afectiva*, *el desafío íntimo y privado*, lo que nos permite repetir las sucesivas apuestas externas y participar de juegos permanentemente o incluso jugar más de una vez al mismo juego.

---

<sup>13</sup> Es interesante que leamos más adelante con respecto al tema de la motivación vs. la incentivación.

Para completar esta idea del “*desafío psíquico-afectivo como motor interno de juego*” es oportuno relacionar el juego con los diferentes campos de la conducta humana: El ser humano se expresa en distintos campos de conducta que presentan características diferentes y específicas aunque permanentemente se interrelacionan. Ellos son: *el campo de la realidad, el campo de la fantasía y el campo de lo imaginario*.

1- ***El campo de la realidad:*** Es el conjunto de elementos del mundo externo frente a los cuales la persona estructura mecanismos operativos de preponderancia ‘racional’.

Los sucesos y los objetos son considerados tal cual ellos son, o mejor dicho se presumen que son, según convenciones previamente explicitadas.

Desde esta instancia, necesidades e impulsos son resueltos mediante la conexión directa con esos hechos u objetos concretos.

2- ***El campo de la fantasía:*** Son el conjunto de imágenes o fantasmas, un tanto alejados de la realidad, que se condensan en un lenguaje de símbolos inconexos, de cualidad primordialmente inconsciente. Por ejemplo: los sueños.

3- ***El campo de lo imaginario:*** La conducta humana puede expresarse en un campo resultante de la articulación e integración entre los dos campos antes expuestos.

Aquí fantasía y objeto, hecho o dato concreto se articulan e integran, aparecen combinados, ligados, fusionados. Se produce un ensamble particular, único, donde tan necesario resultó la construcción racional del dato del mundo externo, como su elaboración fantasiosa. Cabe aquí la frase de P. Riviere<sup>14</sup>:

*“Lo siniestro<sup>15</sup> se transforma en maravilloso por obra del accionar imaginario”.*

Volvamos a la ingeniería lúdica, a la *dinámica propia del juego como movimiento relacional*, a lo que lo motoriza, lo impulsa y le permite organizarse y desarrollarse:

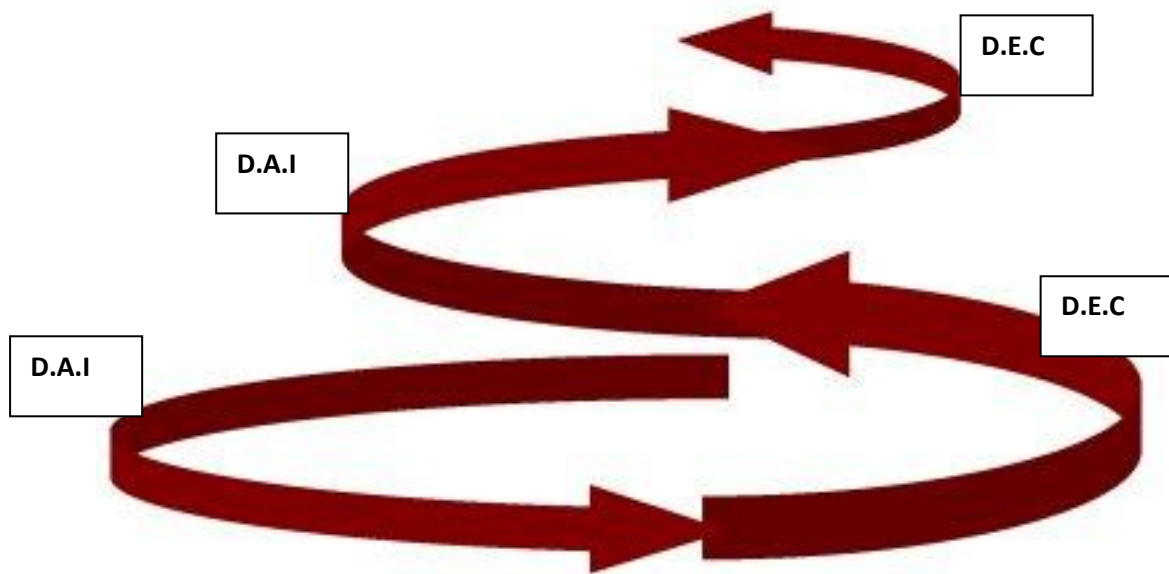
Lo que rodea al jugador en “su juego sin fin” es una cadena espiralada y ascendente que combina dos tipos de desafíos:

---

<sup>14</sup> Riviere, P. El Proceso Creador.

<sup>15</sup> “Lo siniestro” es aquello que nos posee sin que nos demos demasiada cuenta y que a su vez se vuelve patético en la medida que somos capaces de darnos cuenta, de hacer consciente dicha posesión. Lo siniestro como tal sólo puede ser transformado mediante las operaciones que lo conviertan en un producto estético, creativo.

**Desafío afectivo inconsciente**(D.A.I)  
que produce tensión - necesidad -  
**desafío externo consciente** (D.E.C)  
vinculado al placer que produce el  
ejercicio de un juego -**Desafío**  
**afectivo consciente** (D.A.I) con  
intensificación del placer por el  
desarrollo mismo de la capacidad  
lúdica puesta en acto - **desafío**  
**externo consciente**, (D.E.C)  
intensificación del placer que  
produce la participación misma en él  
- etc.





De lo antedicho resulta que:

- Los juegos se agotan si no hay *creatividad* sobre el desafío externo (si uno/a no puede poner de sí, de su singularidad en el juego en el cual participa).
- Los juegos mueren cuando el desafío externo se realiza, es decir que el juego como singular de un plural se termina cuando finaliza la partida (“game over”).
- El desafío inconsciente (deseo-tensión) conduce al desafío consciente del juego y esto revierte sobre el material inconsciente y así sucesivamente. Esto significa que la capacidad lúdica que posibilita ponerse a uno/a “en juego”, se desarrolla a través de la participación en juegos u otras expresiones lúdicas.

### Los Sistemas lúdicos.

Según Graciela Scheines<sup>16</sup> existen tres “sistemas lúdicos” como modos en que se organiza el espacio transicional o dimensión lúdica. Estos

tres modos operan como sistemas y están representados por tres juegos muy antiguos y paradigmáticos: *La rayuela, el rompecabezas y las adivinanzas*.

- *La rayuela* es un juego de *itinerario* como los juegos de mesa e incluso los video-juegos, donde hay un muñequito que uno maneja a control remoto. En estos juegos hay una casilla de salida y otras intermedias que hay que recoger para alcanzar una meta o varias metas.
- *El rompecabezas* consiste en *piezas in-significantes*, es decir fragmentos que no tienen significado por sí mismos pero que adquieren significado en el dibujo determinado. Responden a este esquema todos los juegos de armar (rastis, dakis, cubos, encastrés, etc.)
- *La adivinanza*, es el tercer sistema lúdico y está simbolizado por una pregunta que, como toda pregunta genera un vacío que sólo se llena con la respuesta correspondiente. Otro ejemplo aquí son las palabras cruzadas.

Cada uno de estos juegos o sistemas lúdicos responde a un par de opuestos

---

<sup>16</sup> Scheines, G.: Juegos Inocentes, Juegos Terribles.

que puestos en relación producen un conflicto que promueve la dinámica e inicia el jugar:

A *La rayuela* le corresponde **DERIVA-RUMBO**. El emprendimiento del *viaje* como “rumbo” hacia la meta, es lo que me impulsa a jugar.

Al *rompecabezas* le corresponde **CAOS-ORDEN**. El punto de partida de este juego es el *desorden*, una situación de desorden donde no tengo más que fragmentitos que no me dicen nada. Eso me impulsa a jugar, porque el caos me produce tal desagrado, tal incomodidad que hace que tenga que resolver el caos en un orden, que es el dibujo terminado.

A *las adivinanzas* le corresponde el par de opuestos **VACÍO-LLENO**. El vacío también crea incomodidad, el vacío genera mucha angustia y una forma de combatirla, de liberarla, es llenarlo.

Este planteo de Scheines es fácilmente asociable a lo que antes expusimos en cuanto al *desafío (psíquico)* como *motor de juego*. Vale decir que este par de opuestos que caracterizan a cada uno de los tres sistemas lúdicos provocarían en sí el conflicto psíquico promotor del *deseo/desafío* de jugar. Esto posibilita

por un lado que se tenga deseos de participar de un juego específico, pero esta organización estructural de la dimensión lúdica posibilita además:

a) La construcción de proyectos en general siendo que, *el horror/terror (inconscientes) a quedar la deriva* me estimula a convertir la deriva en rumbo (proyecto).

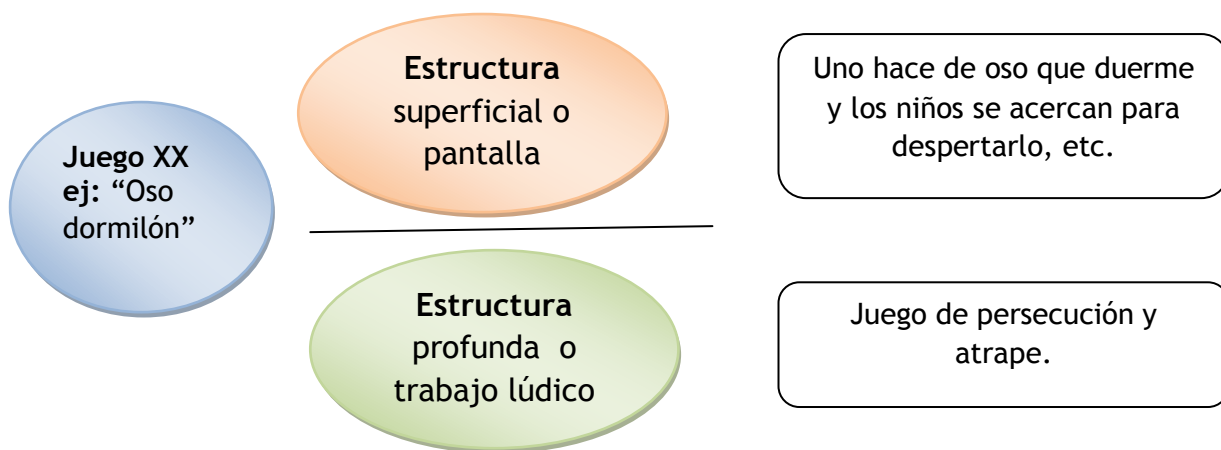
b) La posibilidad de darnos un orden siendo que, *el horror/terror (inconsciente) al desorden o caos* estimula a establecer un orden.

c) El deseo de estudiar para saber siendo que, *el horror/terror (inconsciente) al vacío* como ausencia de conocimiento estimula el estudiar para saber y llenar ese vacío que produce el ignorar.

### **Formato de juegos.**

Pasemos ahora a analizar **los juegos** como una de las tantas expresiones lúdicas.

Cada uno puede ser analizado, entre otros aspectos, desde su formato; es decir: desde su arquitectura. Es así como los juegos tienen una “estructura superficial” o “pantalla” que es lo que se trata explícitamente el juego, y “una estructura profunda” o “trabajo lúdico” que es representa el hacer implícito de todo juego.



Esta mirada respecto del juego, articulada con los modos en que se organiza la dimensión lúdica, nos van dando algunas pistas acerca de cómo podemos ser arquitectos -artistas, creadores de nuestros propios juegos<sup>17</sup>.

**Los trabajos lúdicos propios de cada edad.**

Al considerar al juego, como un movimiento estratégico de la realidad lo estamos presentando también, y en el mismo sentido, como “un movimiento de apropiación del mundo circundante que representa a la cultura”. Avanzamos por tanto diciendo que: lo que de la realidad “atrae la atención” de cualquier ser humano, éste lo conoce *poniéndolo en juego* (en el espacio transicional o zona lúdica) y de esta manera lo intenta comprender.

Lo expuesto da cuenta de que el juego representa un “trabajo lúdico”

de apropiación de la cultura. Al ir incorporando los elementos simbólicos de la cultura el ser humano trabaja trabajándose así mismo en el acto de jugar.

A cada franja etarea, a cada edad le corresponden trabajos lúdicos que le son propios en función del desarrollo, así tenemos que:

- **Desde la gestación hasta aproximadamente la edad en que adquieren la marcha** los niños van apropiándose de la realidad material y no material que los circunda a través de actos **senso-perceptivos**: hacen una primera apropiación del mundo a través de la vista, el gusto, el tacto, el olfato, el oído y el movimiento que pueden realizar por sí mismos y en la relación con los demás. De todo esto se desprende que los trabajos lúdicos de esta etapa tendrán que ver con mirar, tocar, oler, chupar, interactuar, escuchar, etc.

<sup>17</sup> Sugerimos leer en el blog Op. Cit el texto: “El proceso creador de juegos”. Kac, Mónica.

- Desde la adquisición de la marcha hasta los 3 años aproximadamente los niños han adquirido el gateo y entre el primer y segundo año la marcha. La percepción del mundo circundante que lograron obtener durante el primer año de vida, muta en tanto empiezan a desplazarse en altura (caminan). Esta mutación les permite explorar los espacios y propiedades de los objetos desde otra perspectiva: tiran, recogen , meten , sacan , llevan , traer, arrastran. Sin dejar de apropiarse del mundo y de quienes lo rodean desde lo senso-perceptivo, los niños de esta franja etarea empiezan a investigar acerca de los efectos que su accionar produce en las cosas y también empiezan a “imitar” a los que los rodean, ya sean personas, animales u objetos, por ejemplo: imitan el saludo, imitan “como dice papá”, imitan al perro e imitan objetos -sonido de la bocina-, imitan acciones, movimientos y todo lo que haya para imitar. Los trabajos lúdicos de esta edad tienen que ver entonces con hacer en movimiento, buscar efectos en la relación con los objetos e imitar lo que hacen y cómo lo hacen todos los que los rodean.

En otro orden, la adquisición del lenguaje les permitirá a los niños y niñas de esta edad *iniciarse* en la representación simbólica y con ello en el juego del “como si”.

- Desde los 3 a los 5 años. A los 3 años los niños ya ha empezado a organizar su percepción del mundo a través de sus sentidos, a modo de primera exploración ha puesto a todo lo que lo rodea en relación y lo ha logrado. Con todo esto ha podido completar un primer panorama de esta realidad en la cual está inserto y entonces sobreviene de alguna manera no siempre explícita, las primeras preguntas fundantes: ¿quién soy yo en este mundo?, ¿qué lugar ocupo?, ¿qué me gusta y que no?, ¿qué decido hacer y no decido hacer?.

Es el primer intento de “ocupar posición” en lo sociocultural y, su inter-juego el empezar a decir **NO** a lo que no quieren, se transforma en todo un acto de protagonismo y autonomía dentro del proceso de conformación subjetiva.

Es la famosa y bienvenida a la “etapa de los caprichos”; el trabajo lúdico propio de esta franja etarea consiste en hacerse presente a través de un fuerte “¡YO!”. Por este motivo, los juegos en los cuales estos niños y niñas de 3 años participen deben ponerlos en escena desde este “Yo” que emerge con fuerza.

Desde un tiempo atrás han empezado a construir la relación con el otro a través del morder, pegar, quitar o arañar; actividades que representan las primeras acciones de

conocimiento de lo Otro desconocido. Con la ayuda de sus “enseñantes”, estas acciones empezarán lentamente a transformarse en cuanto a la calidad de relación que propician, y los niños y niñas de tres años disfrutarán de los abrazos, besos, saludos y juegos compartidos que empezarán a aprender a hacer<sup>18</sup>.

Los 4 años es la edad por excelencia en la que los niños y niñas hacen sus primeras “sistematizaciones lúdicas”, es la edad en la que ellos y ellas “ya saben” y lo quieren hacer solos y a su manera, ya no por capricho sino porque están “casi” seguros de que todo lo pueden hacer y sin ayuda de los demás, pero no es así. Aún les falta un poco y esto se hace evidente cuando por ejemplo creyendo saber jugar a “la mamá y el papá” deciden hacerlo y no saben más que repartirse los roles pero luego no saben poner el juego en marcha creando una situación a dramatizar.

Será recién a la edad de los 5 años que, si los niños y niñas han podido tener buenas oportunidades de hacer todos los trabajos lúdicos necesarios y desarrollarse en este sentido, habrán consolidado (nunca terminado) el

desarrollo de su capacidad lúdica y con ello la capacidad de imaginar, el poder jugar solos, con los otros y también en grupo. En esta etapa ya empiezan a ver lo que de alguna manera “se les viene”, un nuevo tiempo donde sus deseos, necesidades y emociones ya no podrán ser los únicos requisitos y fundamentos para ser y estar en sociedad quienes sino que van a entrar a una etapa donde quienes marcarán las reglas y límites de juego serán “Los otros culturales” (los actores institucionales, los símbolos culturales como la campana/timbre, la tarea escolar, los bancos individuales, etc). Para poder “enfrentarse a ellos” los niños y niñas de 5 años ya deben saber usar sus “super poderes” y para ello y por ello el juego de aventuras y superhéroes se transforma en el predilecto-necesario.

- **Entre los 5-6 y los 12 años.**

Los niños y niñas que tienen la edad comprendida entre la franja etarea que va desde los cinco años aproximadamente a los doce, van a empezar a relacionarse con la realidad (y todo lo que ella implica) a través de la “ley o regla cultural”. Durante estos casi siete años van a conocer, a respetar, a transgredir, a modificar, la ley que rige y ordena a su comunidad. Para apropiarse (conocer y comprender) de ella el juego como

---

<sup>18</sup> Los niños y niñas no nacen sabiendo jugar con los otros semejantes, alguien les tiene que ir enseñando a través de juegos o situaciones lúdicas que les den herramientas para crear relaciones de buena calidad afectiva.

movimiento estratégico se va a ver representado por los juegos pre-deportivos y deportivos en sí mismos.

Ya no se trata, como a la edad de los tres años de saber quién se es, sino de conocer y comprender quién se es y cómo se es en el juego social.

- **La pubertad -pre-adolescencia y adolescencia**

Los púberes y adolescentes cambian los juguetes que usaban de niños, y el interés exacerbado por los deportes y/u otros juegos reglados, por entregarse a contemplar y vivenciar su desarrollo corporal (y hormonal). También cambia el tipo de interés que tenían en los miembros del otro sexo (o del mismo) tornándose un interés que tiene que ver con el nuevo despertar sexual.

Al igual que durante las etapas anterior pero con mayor dominio de algunas técnicas, aparece también un nuevo desarrollo expresivo (como nueva búsqueda del sí mismo). Es la época del teatro, la literatura o la música (ej: la formación de bandas). Desde estas expresiones lúdicas y/o formatos de juego, necesitan hacer sus trabajos lúdicos.

También sucede que entre la pubertad y la adolescencia se instala

una nueva relación con la regla y la ley, ya no es que no la conocen, sino que de apoco intentarán desafiarla lo más seriamente posible, es decir: ya no tienen edad para andar jugando al “ladrón y poli” y necesitan que su puesta en juego linde mucho más con la realidad. Ya no es edad tampoco para aprender a relacionarse con el otro con alguien que les enseñe a jugar y por lo tanto buscan conocer (solos) el límite de cada uno con “la burla”, “la chanza” y “el desafío a todo tipo de autoridad”.

- **La juventud:** Tiempo de estudio, de búsqueda personal, de inserción en lo social y cultural, tiempo de desarrollo intelectual y tiempo de desarrollo de la responsabilidad. Los jóvenes que ya han aprendido a percibir al mundo con sus sentidos, que lo han imitado a más no poder, que lo han desafiado una y otra vez y que han jugado sus reglas, se preparan para despedirse de estos jugares de infancia y adolescencia. Es tiempo de rituales como pasaje a otra etapa y, en materia lúdica, “la despedida de soltero” pareciera cumplir este requisito: se disfrazan, imitan y ensayan ser otros, trasgreden, burlar, desafían.

**Bibliografía consultada:**

**Foucault, M.:** La microfísica del poder, La Piqueta, Barcelona, 1980.

**Mendel, G.:** La sociedad no es una familia. Del psicoanálisis al sociopsicoanálisis. Editorial Paidós, 1994.

**Riviere, P.** El Proceso Creador.

**Rodulfo, R.:** El niño y el significante . Editorial Paidós.

**Scheines, G.:** Juegos Inocentes, Juegos Terribles.

**Winnicott, D.:** (1972) Realidad y Juego, Editorial Granica. Bs.As.