

# ***EL DERECHO***

# ***AL JUEGO***

Raimundo DINELLO

*Compilación,  
liber forti, para*

**"MESA REDONDA"**  
**NUEVOS HORIZONTES -**  
**E L J U E G O**

**VOLUMEN III**

## **"MESA REDONDA"**

# **NUEVOS HORIZONTES- EL JUEGO**

*"participación" de:*

- 1.- Federico SCHILLER  
*La Educación Estética  
del Hombre*
- 2.- Jean DUVIGNAUD  
*El Juego del Juego*
- 3.- Johan HUIZINGA  
*Homo Ludens*
- 4.- D. W. WINNICOTT  
*Juego y Realidad*
- 5.- Roger CAILLOIS  
*Los Juegos y los Hombres*
- 6.- Humberto MATURANA  
Gerda VERDEN-ZÖLLER  
*Amor y Juego*
- 7.- G. PRÜFER  
*Fröbel*
- 8.- Raimundo DINELLO  
*El Derecho al Juego*
- 9.- Robert JAULIN  
*Juegos y Juguetes*
- 10.- Daniil ELKONIN  
*Psicología del juego*

**Animados por el espíritu de juego**  
al que apoya la hermosa  
y fantástica cualidad de  
la imaginación humana,  
ayudante generosa de  
nuestra sensibilidad, que  
tocada por el valor trascendente  
del tema EL JUEGO, nos reclama  
de una sed de comunicar  
información sobre el mismo  
a nuestros iguales, hemos convocado  
a un ciclo de MESA REDONDA  
semificticio, con preguntas imaginadas  
y respuestas textuales,  
a diez autores versados  
en dicho tema.

**Aparte de las dichas interrogaciones,**  
quienes frecuenten las  
CHARLAS DEBATE a que den lugar  
las MESA REDONDA, encontrarán  
en los textos, respuestas a otras  
preguntas que se hayan formulado,  
o recién, puedan plantearse.

**Como se debe cuidar que sea claramente**  
asequible a la percepción, el ensamble de los textos de  
cada autor, y el de cada uno con los demás otros, se  
comillan los párrafos textuales y ligan con algunas  
notas, comentarios y observaciones,  
consignándose por supuesto, las referencias  
bibliográficas con los títulos de los libros y autores  
referidos.

En la "MESA REDONDA"  
*NUEVOS HORIZONTES -*  
**EL JUEGO**

nos "entrevistamos" hoy  
con el autor

*Raimundo DINELLO*

que nos presenta su libro

**EL DERECHO AL JUEGO**

*Interrogante (I).- Este libro, editado por la "Comunidad", Estocolmo, 1982, acoge fuentes de conocimiento sobre nuestro tema que es tratado con espíritu de renovación de los derechos del niño; libro claro y efectivo, por lo que ha sido bien acogido por quienes se interesan tanto en la educación como en la acción lúdica inherente a la condición humana. El primer capítulo del libro de Raimundo DINELLO, se titula, justamente*

**I - EL JUEGO**

"Siempre que se habla de los derechos los niños, o de los derechos del niño, me viene inmediatamente a la mente la necesidad de resolver un problema del que no se habla jamás: la parte del tiempo que les concedemos a los niños para jugar, y la parte del tiempo durante la cual nosotros los acaparamos para hacerles aprender ciertos deberes, para formarlos como futuros adultos.

“Recién después de la segunda guerra mundial es que se ha reconocido al niño por sí mismo y el valor de la infancia, como un período que tiene una importancia propia, no solamente como un correcto pasaje antes de la edad adulta. La infancia es, por el contrario, una alegría vivida, o ausente, durante los primeros diez o quince años de la vida de cada uno.

“Una alegría que sólo recientemente ha sido tomada en consideración y reconocida por la mayoría de los organismos que se ocupan de la infancia. Pero, después de un cierto tiempo --de hecho, después que se ha descubierto la rentabilidad de la infancia,\* después de haberse advertido el beneficio que significa transformar a los adolescentes en consumidores-- muchos estados modernos y algunas empresas colocan precozmente a los niños en ciclos de aprendizaje y de preparación laboral, determinándolos así a convertirse tempranamente en elementos útiles para el rendimiento comercial.

“En una obra que se ha convertido en clásica (*Homo Ludens*, de J. Huizinga) por su gran alcance, el juego es definido como una acción “libre”, vivida como ficción y aparte de las obligaciones de la vida corriente. Esa palabra “libre” se va a revelar como muy importante, como lo veremos más adelante. El juego es pues una actividad libre y la palabra “actividad” adquiere también todo su significado: a veces una actividad ficticia en la realidad o lo imaginario, pero sobretodo una actividad en movimiento. El juego no

\* En el informe final sobre la explotación de los niños en el trabajo (Comisión de los Derechos del Hombre, Naciones Unidas) el informante especial, M. Abdelwahab Bouhdiber, recalca: “... si no se considerara más que el 33% como tasa mundial media de actividad laboral de los niños de 10 a 14 años, que en 1975 alcanza a 440 millones, se llegaría a 145 millones, lo que es muy cercano a la realidad...”

la nada, ni la ausencia de trabajo: es cualquier cosa que el niño realiza.

“Es una actividad libre, vivida como ficticia, lo que quiere decir que está situada afuera de la realidad objetiva, poseyendo una verdad personal para el que la ejerce. Acción capaz de absorber totalmente al jugador, de comprometerlo como tal, y éste es un aspecto importante, pues en esas instancias de entrega de la persona infantil, adolescente o adulto, al coparticipar las tendencias comunicativas, sociales, biológicas del ser humano, le abren paso al goce primero emocional y luego sentimental de la estimulante afectividad.

“Al contrario del aislamiento y reposo que es ausencia de actividad, el juego es una acción continua, fuertemente dinámica generadora de afectividad. En contraste con las actividades dirigidas [propias del *game*, el *play* o juego sin reglas externas]\* jugar es una acción libremente elegida y no resultante de ninguna obligación.

“A diferencia del trabajo, el jugar no implica ningún interés exterior a sí mismo. En el trabajo hay siempre una valoración exterior. Es evaluado por su remuneración o por la posibilidad de hacer alguna cosa efectiva y eficaz. El juego no tiene esa relación de rendimiento, es un valor en sí mismo, en tanto que el trabajo está siempre ponderado en términos de dinero, de producción, de utilidad. Digamos que la utilidad del juego es jugar.

“El juego no produce otra cosa que el placer de jugar, igualmente cuando tiene consecuencias

\* Los corchetes y subrayados son nuestros.

psicológicas y muchos otros efectos sobre la estructura de la personalidad. Esto dicho incluso por autores que preconizan el juego como instrumento pedagógico en la escuela.

“Esto permite seguidamente demostrar que es distinto jugar en el marco de la escuela que jugar en otro lado, porque el juego utilizado como medio pedagógico no presenta el interés de “juego por el juego”, sino que es una motivación para el aprendizaje. De allí el aprendizaje se convierte en la meta del juego: es un desplazamiento importante, ya que el juego, por su propia definición, no debe de tener otra finalidad que la alegría o el placer de jugar.

*1.- El segundo capítulo de EL DERECHO AL JUEGO, y su subtítulo, son*

## ***II Caracterización de los juegos***

### **Una tregua activa**

“Durante el juego se opera un relajamiento de las tensiones, de los conflictos y de otras trabazones de la existencia real. La vida real no puede ser definida mas que por las preocupaciones, puesto que es el encadenamiento del ayer, del hoy y del mañana. Entonces, no podemos situarnos de cara a la realidad si no vivimos en esa cronología. Contrariamente el juego es una ruptura y nos sitúa fuera de esa lógica de las preocupaciones que nos encadena constantemente al pasado y al porvenir. El juego representa una alternativa para escapar a las presiones de lo cotidiano. Se convierte en una valiosa actividad a nivel

psicológico, ya que es un momento de recuperación, un momento de libertad con respecto a las tensiones.

“En lugar de defendernos por la adopción de una conducta alienada, nos aliviarnos de las tensiones poniéndonos a jugar en otro mundo, un mundo que nos salva del conflicto. Entregado con alegría a su actividad lúdica, el jugador se recupera y se protege, pues puede olvidar sus preocupaciones, en la medida que es transportado a “otro mundo”, el del juego, donde él puede vivir igualmente otros personajes. Nos posibilita jugar todas las representaciones, todas las idealizaciones, todas las formas que querríamos ser y que la vida real no nos concede en el presente.

“En la realidad, debemos, quien más, quién menos, hacer tratos o ajustes con quienes nos rodean, para saber claramente el personaje que jugamos. Pero en el juego lo interesante es que esas transacciones son realizadas en nuestro propio mundo, y a ese nivel podemos responder de forma diferente. Enseguida podemos volver a la realidad, preparados de otra forma.

*1.- Ingresamos a otro subtítulo*

### ***Una acción seria***

“En todo juego, hay un reconocimiento de sí mismo, y una exploración del mundo circundante. En una actividad real, todo está medido por la espera del resultado, por la eficacia, por la manera en que el entorno recibe esta acción. Y somos catalogados según este rendimiento. En el juego, nos podemos situar fuera de toda expectativa, y nos reencontramos con



nosotros mismos porque dejamos en suspenso la presión que ejercen sobre nosotros los elementos de diverso peso de la realidad del entorno. Siendo el juego una disposición a la actividad, que niega la inmovilidad, todo jugador mejora su ser.

“El juego es un compromiso activo, y ciertamente, no un estado de inmovilidad. Todo jugador se ejercita y se prepara para ser mejor, ejercitándose se perfecciona. Cada uno juega sus posibilidades en relación a una “realidad” donde él define las reglas (de juego). En tanto que en el mundo real, son los elementos exteriores a sí mismo (otros poderes y circunstancias macroestructurales) quienes distribuyen las cartas. Otro aspecto importante del juego: todo el mundo está en igualdad, porque, una vez conocida la convención somos todos iguales con respecto a las reglas.

“No sucede lo mismo en la vida real, que está organizada en sistemas donde el niño y la mayor parte de los ciudadanos ignoran las reglas decididas en otro lado. En el juego todos los jugadores pueden decidir las mismas reglas. En la realidad objetiva todos los jugadores no están situados en la misma forma con relación a las reglas del juego.

“Las reglas “de juego” son convenciones que los participantes, tomando del transcurso de las actividades inherentes al juego, y para facilitararlo a éste como para asegurar la conjugación libre, acuerdan y establecen concordialmente.

*1.- ¿Es que las demás personas, entre ellas los padres, aceptan el criterio que usted sostiene que son válidas las reglas que los participantes libremente acuerdan?*

“En la realidad, los adultos, validos de la transmisión de costumbres, manipulando, tratan de regular el espíritu libre original del juego, “reglamentándolo”, para preparar al niño, a aceptar luego, como adolescente o adulto, y como algo “natural” la obediencia a la “ley”.

“En el juego todo jugador, sostiene por principio, las reglas que ellos mismos, en libre acuerdo, han establecido.

*1.- El subtítulo que ahora nos ofrece el autor*

### ***Una vivencia ambivalente***

“El juego ofrece la posibilidad de entrar en relación real o imaginaria con el prójimo bajo diversas formas. Simultáneamente o alternativamente, el juego significa enfrentamiento y colaboración, antagonismo y cooperación. Jugar el uno contra el otro significa, al mismo tiempo, jugar juntos. Un adversario en el juego es también un compañero. Me enfrento a él, pero es gracias a él que me puedo expresar: actuamos en interdependencia... Ambivalencia importante: en el juego, todo compañero es al mismo tiempo un adversario, y todo adversario un compañero.

“Por lo demás, en el juego cada uno elige a quien quiere como compañero, pero al mismo tiempo elige a su adversario. Es a este nivel que la ambivalencia es más clara: una elección que significa confrontación y encuentro simultáneamente. Sentimientos que evocan

a los que se descubren claramente en la adolescencia, cuando se revelan las relaciones entre los sexos, situando a los protagonistas a la vez en oposición y en atracción.

“Esta es la socialización en el juego; gracias a la presencia del otro, del adversario --que se transforma en mi compañero-- cada uno se puede expresar. De allí, el compañero se vuelve una parte de sí mismo, y es así como yo aprendo ponerme en el lugar del otro, con lo que puedo ser al mismo tiempo yo y el otro. Es sólo en la medida en que somos adversarios que se establece la diferencia. En la medida en que él se vuelve tan importante como yo en el juego, él se vuelve yo y yo me vuelvo él. Esta relación de identificación y de alteridad con quien me enfrento, nos permitirá más tarde a cada uno cierta flexibilidad, indispensable en la salud psíquica para asumir diversos roles y comprender a los otros.

“Se trata igualmente de una medición de nuestras fuerzas, condiciones y posibilidades, tanto con respecto a nosotros, en relación con otros obstáculos e incluso en confrontación con los otros. Jugando se afronta una prueba, y esto exige una organización de nuestros recursos personales. Incluso en el caso de que retomara hoy el mismo juego de ayer, no es seguro que actuaría de la misma manera. En tal caso me mido por referencias a ayer y a mañana. Puedo también jugar a imaginar diferentes personajes latentes en mí mismo, yo pongo en juego mis posibilidades de expresar mis deseos de volverme, cualquier otro. Por otra parte, el juego también me plantea ciertos obstáculos: ¿soy capaz de montar, de saltar, de evitar tal cosa? Así, todo lo que es objeto alrededor mío se transforma en participante del juego, permitiendo frecuentemente una confrontación conmigo mismo.

“Muy a menudo, el juego es un enfrentamiento que toma la forma de una apuesta, y esta apuesta, felizmente no se expresa siempre en términos de victoria o de derrota. Así, cuando un niño y un perro se ponen a correr, los dos quieren correr más rápido que el otro. De hecho no se sabe si han corrido una carrera, porque siempre terminan reencontrándose en la llegada improvisada. Nadie gana, pero siempre se tiene la impresión de que uno quiere preceder al otro, incluso cuando no se incluye una victoria formal, el placer intrínseco del jugar tiene el límite de una “apuesta sostenida”, de una partida cualquiera. Finalmente y fundamentalmente, hay un desafío a la diversión.

*1.- Usted expresa que en el juego “fundamentalmente, hay un desafío a la diversión”, ¿cómo se verifica esto?*

“Detrás del juego se perfila siempre la idea: ¿me divierto o me aburro? De hecho, el único fracaso en el juego, consiste en no divertirse y en tener que pararlo. El juego es una invitación a la diversión (la única condición permanente que existe en el juego), el día en que el juego no divierte más, ya no es más juego.

*1.- El subtítulo con que nos encontramos enseguida es*

### ***Un dominio gratuito***

“Todo juego se revela como una totalidad organizada, a veces muy simple (que puede ser de la

repetición de un movimiento a fin de reencontrar un placer descubierto por azar, el ejemplo más sencillo es el del bebé de pocas semanas que descubre el placer de mover un dedo o la mano. La regla de juego surge: el placer que tuve al hacer ese gesto, ¿seré capaz de reencontrarlo? Más tarde, en otras ocasiones, persistimos en ese juego que consiste en retomar los gestos que nos han dado placer.

“Esta es la ocasión para cada uno de descubrir tal como se es, por “nada”, al solo título de la gratificación del acto. En tanto que en la vida objetiva, el principio de realidad se establece de tal modo que al final de toda manifestación nos espera una etiqueta (más inteligente, menos bueno, menos prestigioso, menos dotado), el juego no tiene esta noción de rendimiento y de interés. Esto es lo que diferencia al juego de toda otra actividad, su valor de cosa gratuita, de placer inmediato. Lo interesante es que las situaciones de juego nos desarrollan en diversos comportamientos: burlón, irónico, indolente, cordial, vanidoso... podemos actuar en tanto personas que se han dado profundamente o que, por el contrario, con la actitud de espíritu, desean mofarse de las reglas. Podemos ser al mismo tiempo puntillosos y tramposos... Todo es parte del juego. Porque la libertad del juego permite suponer que se puede trampear.

“Pero en definitiva, hacer trampas quiere decir no aceptar las reglas en que hemos convenido al comienzo. En el momento de la trampa, no hay juego, se está fuera del juego cuando no se aceptan las reglas convenidas. El comportamiento se refiere a otros imperativos. En la vida real se puede trampear salvando las apariencias, pero en el juego esto es imposible porque el lazo entre los participantes se rompe. Es por esta razón que los juegos inventados por

uno mismo son los más exigentes: nosotros somos a la vez creadores y cómplices, juez y tramposo. En todo juego igualmente, estamos ante esta alternativa, si somos el sujeto que acepta las reglas, que decide lo real, o que busca no tenerla en cuenta. He aquí el fenómeno particular: un dominio gratuito que no puede ser utilizado por otros intereses, y que desarrolla las conductas de la personalidad. Es así que se aprende a ser honesto, a ser lo más posible idéntico a sí mismo, a no trampear, ya que es para ocultar la imposibilidad de mantenerse al nivel de su personalidad, de mantenerse al nivel de su personaje, que se intenta constantemente transgredir las reglas del juego. Pero cambiar frecuentemente de reglas significa no ser capaz de mantener sus propios objetivos. Se trata siempre de una confrontación consigo mismo, y cuanto más jugamos, más chances tenemos de que seamos auténticos y sinceros, porque en el juego no nos podemos engañar. Mientras que en la realidad social, si somos capaces de engañar al otro, el sistema puede frecuentemente aceptar nuestra trampa.

“Es a este nivel que el juego me parece responder a condiciones educativas más profundamente que las actividades regulares y dirigidas por la sociedad global. Cuantas más reglamentaciones, menos posibilidades para el niño de elaborar sus propias reglas. Cuanto más le presentamos situaciones estereotipadas --de cara a las cuales él deberá someterse o trampear para escapar a este cuadro rígido— menos le proponemos situaciones abiertas, donde se pueda descubrir auténtico y creativo.

*I.- Entonces ahora el tercer capítulo del libro de Raimundo DINELLO, titulado*

### ***III Evolución de los juegos***

“Para situar su función y su valor educativo, haremos una descripción de los juegos en relación con el proceso de maduración del individuo.

*1.- Y muy seguido, el subtítulo*

#### ***Juegos de ejercitación***

“El niño experimenta el placer e incluso un cierto asombro, al descubrir espontáneamente los movimientos de su cuerpo. El juego consiste entonces en reencontrar esos gestos hallados por azar, el niño experimenta así una situación inmediata en el movimiento realizado.

“En la medida en que vivimos de una manera demasiado sedentaria o que estamos muy preocupados por otras actividades, nos olvidamos de ese placer. Cuando se dice: “a mi me gusta caminar”, esto no es finalmente más que un remedo de lo que ya fue parte de nuestra vida: ¡movernos! El mero hecho de movernos nos provoca ya una sensación agradable. Sólo que el niño cuando lo descubre por primera vez experimenta mayor placer que nosotros, adultos, que luego nos movemos de forma banal, con menos sorpresa y con menos alegría. Pero si, luego de un día totalmente sedentario nos movemos, volvemos a sentir súbitamente, como un niño, todo el placer de este movimiento que nos conmueve. Jean Jacques Rousseau lo ha dicho así: “Para aprender a pensar es preciso

ejercitar nuestros miembros, nuestros sentidos, nuestros órganos, que son los instrumentos de nuestra inteligencia". En nuestros días encontramos la misma idea en los fundamentos de la psicomotricidad: por el movimiento, el niño desarrolla la coordinación espacio-temporal y los medios de comprender por analogía la proyección de su representación.

"Es sólo poniendo nuestro cuerpo en movimiento que sucede algo, que las sensaciones de vida se amplifican. (El ser humano, siente con lo fundamental, sus sentidos, que hacen de él un ser sensible, gracias a lo que será estimulado a ejercer la función de pensar) Es nuestro ser que reacciona y en esta acción de nuestra realidad tridimensional nosotros sentimos y aprendemos a pensar. De otra manera, nosotros -- como el niño-- no somos nosotros mismos hasta que no probamos el placer del movimiento.

*1.- Ahora nos llega el subtítulo atrayente de*

## ***Juegos simbólicos***

"El niño toma "nota" de su entorno y le gusta imitar --a través de sonidos, de movimientos y de gestos significativos-- el mundo exterior inmediato, sus padres, los animales domésticos, las máquinas... Él se transforma en la representación de esos rasgos que caracterizan las realidades vivientes que lo interrogan y simula.

"Se esfuerza en parecerse a quien es su autor; es una manera de adaptarse a vivir entre los otros. Ésta es una de las funciones más importantes del juego



porque le permitirá integrarse a la vida social, de donde tomará los elementos de identificación de los diversos modelos que lo rodean, facilitando así su acceso a roles "de adultos", tanto como otros "personajes" de regresión en su proceso evolutivo.

"Él hace también "como" el auto que arranca y como los pájaros que vuelan, tocando las estrellas, creando innumerables formas animadas, acompañadas de increíbles piruetas corporales o de mímicas antropomórficas. Es una apertura hacia el mundo fantástico, que va a colorear lo real al punto de experimentar una vivencia en el espacio de lo imposible. En un instante precioso el puente se ha tendido entre lo irreal posible y el asentamiento de la realidad inexistente. Experiencia clave donde se apoyará la creatividad, tan solicitada más tarde de cara a situaciones inextricables.

*1.- Averiguaremos enseguida lo que nos dice el amigo DINELLO sobre*

### ***Los juegos con reglas***

"Una regla de juego se define desde que hay un compañero para jugar. Esto significa de hecho que se comienza a tomar conciencia del otro como existencia diferenciada y complementaria de sí mismo. El niño descubre a través del juego que hay ciertos puntos de referencia. Pero él descubre también que las reglas de juego no existen solamente para él, que existe un compañero, y que éstas reglas deben ser precisadas por cada uno de los dos, en común acuerdo. En el mismo estadio hay dos momentos. Primero, descubrir

que siempre hay referencias (el objeto no se mueve, yo me corro; el perro corre, yo corro, ¿quién corre más rápido?).

“En segundo lugar, la necesidad de explicar la regla por qué hay un compañero, por qué debemos poder responder: ¿quién corre más rápido o quién de nosotros corre más rápido que el perro, o quién imita mejor al perro? Así, las reglas obligan a tomar en cuenta al otro y es en este nivel que se llega a un tercer estadio, cuando la explicación del reglamento me confirma que el otro, que enfrento, tiene una existencia “distinta” que la mía. Diferente porque no es seguro que “quiere” como yo; complementario, porque puede entrar conmigo en las convenciones de juego propuestas, sin ser yo mismo. Por lo tanto, diferenciación y complementación.

“Se trata de un período de gran correlación entre juego y lenguaje, porque los dos contribuyen a la disminución progresiva del egocentrismo del niño, los juegos invitan al encuentro comunicativo. A medida que el niño descubre el juego regulado, descubre la necesidad de los otros, y sale de sí mismo. Las reglas de juego y la necesidad de entenderse (tender hacia) son el mejor medio de salir de nuestros egocentrismos y de entrar en diálogo con los otros. En lo que concierne más específicamente al lenguaje, otros trabajos de investigación nos enseñan que los niños que hablan mal son también los niños que juegan poco.

“Existe hoy gran preocupación por hablar bien y si hacen muchos ejercicios para mejorar el lenguaje y la ortografía; si se le ha dado al niño el tiempo suficiente para jugar, tendrá menos problemas de lenguaje más tarde, porque el lenguaje se forma por la necesidad de

expresarse, de comunicar cualquier cosa. El lenguaje es pues el resultado de un diálogo, y el juego, cuando le descubrimos en su estadio de reglas de juego, exige el diálogo. Juego y lenguaje derivan de una misma actividad de toma de distancia de lo real gracias a la posibilidad de evadirse en la ficción. Así se opera la desconcentración del niño que facilitará la objetivación.

*1.- ¿Cuáles las ventajas de la desconcentración al facilitarle al niño objetivación?*

“Gracias al juego el niño se vuelve menos subjetivo, reconoce objetivamente el exterior, facilitando una evolución muy importante para el futuro. Muchas dificultades provienen de que gran número de personas confunden sus ideas con su yo, y sus afirmaciones con su identidad personal, a consecuencia de un gran egocentrismo. A este nivel no hay medio de discutir con esas personas que, cuando se las contradice, se sienten amenazadas en su identidad. Habiendo probablemente jugado poco, han conservado demasiado largo tiempo su egocentrismo. La distinción conceptual requiere una elaboración descentrada del individuo. El niño reconoce con respecto a él el objeto y los otros, y, seguramente, puede entrar en ese mundo intelectual donde nos convertimos en amos o maestros de nuestra conceptualización. En consecuencia, jugar contribuye (al descubrimiento y cultivo de la persona que hay en cada ser humano, contrastando con la educación pública oficial y privada, las que buscan, condicionarlo al niño a un modelo estereotipado, establecido a priori, por las determinaciones del sistema).

El intelectualismo es una actividad cerebral que provoca la unilateralización de nuestras energías

vitales, una cierta aridez afectiva, en tanto que el juego nos propone el despertar de la misma conceptualización en otro espíritu de realización. Y esto es importante: el juego no se opone a lo intelectual, va en contra del intelectualismo.

“Por el contrario, el deber a cumplir introduce una noción diferente de ley, es decir que la presenta como la derivación de una autoridad: se aprende bajo la amenaza de una mala evaluación más que por el deseo del diálogo. En el juego, se descubre la regla porque está inscrita en el mismo cuadro de referencia, (pues la establece el acuerdo libre de los participantes)

“En todo deber escolar la ley nos espera; cada uno pone un tiempo más o menos largo para descubrirla, pero ella nos espera; en tanto que en el juego, se la puede inventar, crear en base al libre acuerdo y descubrir con el otro, con el compañero. No obstante, el espíritu del juego y el ambiente escolar pueden a veces ser disfrutados en la alegría del descubrir nuevos conocimientos: constatación sobre sí mismo de fenómenos fisiológicos, descubrimiento de las ligazones de causalidad en las ciencias naturales, comprensión de la interacción personal con el entorno social entre otros.

*1.- Nos vemos a continuación con el cuarto muy necesario capítulo*

## ***IV PSICOMOTRICIDAD***

“Es a través de la actividad psicomotriz, predominante en los juegos que incluyen el movimiento corporal, donde se desarrolla la diferenciación entre el mundo de los objetos y de los sujetos por la exploración, los gestos de imitación y el “ir y venir” de la vinculación afectiva.

“La psicomotricidad es un factor que comienza con la exploración del mundo, igualmente con la exploración de nuestro cuerpo. Antes de reconocer los dedos, impulsamos el aire, con nuestros primeros movimientos “sentimos” si el espacio está vacío u ocupado. Son los gestos de nuestro cuerpo como posibilidad de expresión los que nos introducirán en el conocimiento de nuestros límites y de nuestras posibilidades. La coordinación psicomotriz es una cualidad directamente ligada a la expresión del cuerpo, porque todo movimiento tiene una connotación psicológica de sensación, porque la resonancia de una respuesta encontrada y todas las sensaciones que de ella derivan, no son, al comienzo, mas que un gesto físico que engrana la afectividad. En ese movimiento yo reencontraré el placer o la frustración de no llegar adonde quiero. Ahora bien, el placer de llegar a cualquier cosa y de sentir además la sensación del movimiento nos incita a renovar ese gesto. Así, nuestra memoria afectiva se constituye desde los primeros gestos psicomotores.

“En principio confundido consigo mismo, el objeto se transforma en “para sí”, y más tarde, en algo más allá de sí mismo, después de haber sido reconocido como otra “entidad” en sí mismo. Impresionado por el

objeto, el niño va a ser capaz de actuar sobre él, luego sin él, de referirse a él.

“El objeto en principio es convertido en una extensión de mí, después en otra cosa que yo, luego ha adquirido otra identidad y, al final puede ser imaginado sin contacto con él: yo pienso en ese objeto sin tenerlo delante de mí. Todo esto parte de una emoción, de un contacto y de un descubrimiento, y, finalmente, se convierte en la elaboración de una entidad conceptual expresable. Esto no se inscribe sólo en la memoria cerebral, como se lo imagina: esto se inscribe en lo que se llama el esquema corporal, que es la base de la psicomotricidad.

“La educación corporal espontánea a través del juego toma una importancia primordial para el conocimiento inmediato de sí mismo, y por la experiencia directa de todo descubrimiento, donde el cuerpo sostiene una presencia personal en el mundo. El esquema corporal será entonces fundado sobre estos fenómenos de exploración, imitación y evolución en el campo social

*1.- ¿Cómo se puede favorecer el proceso de fundar el esquema corporal?*

“Cuanto más tenemos la ocasión de jugar, de entrar en contacto con las cosas, más podemos favorecer un esquema corporal mejor integrado, más extendido. Cuanto menos tenemos ocasión de jugar, menos podemos experimentar estos descubrimientos concernientes a nosotros mismos, a los objetos, a la distanciamiento, la conceptualización, y finalmente, menos podrá nuestro sistema corporal constituir un elemento de apoyo a nuestra personalidad.

“Expresiones simbólicas como “hacer frente”, “ponerse a distancia”, “volverse”, “sentir la tensión”, destacan el valor de base de esta aprehensión inmediata a través de los juegos corporales.

“La imagen de sí mismo, sostenida por su esquema corporal, está construida por la integración a sí, de la experiencia vivida de su cuerpo en el mundo y de la relación con los otros. Ella es la base de apoyo operacional. Los niños mal estructurados se revelarán a través de distintos problemas en el funcionamiento: dislexia, disgrafías y enfermedades multiformes, comprendidas dentro del lenguaje.

“Todos estos problemas que son actualmente tratados por la reeducación y para la solución de los cuales se inventan una enormidad de ejercicios, son debidos al hecho de que nos ha faltado tiempo de experiencia necesaria para madurar nuestro sistema psicomotor, para elaborar nuestro esquema corporal.

“Evidentemente, más tarde, la aplicación terapéutica intenta recuperar ese tiempo de juego; pero las actividades de reeducación no vuelven a llenar jamás la misma función, porque actuar sobre quien está en proceso de crearse y de elaborarse es una cosa diferente de querer reatrapar la naturaleza años más tarde. La persona ya no es maleable el esquema corporal está ya en parte fijado. Es necesario entonces hacer un “forcing” (acoso constante) de ejercicios, nuevas combinaciones que deben cumplirse con la flexibilidad propia de una edad anterior.

*1.- Llegamos así al capítulo*

## **V EXPRESION LUDICA URBANISMO Y ESCUELA**

“Por el juego, la psicomotricidad del niño se desarrolla según un ritmo propio de maduración y que favorece el descubrimiento del mundo circundante. Es jugando que el niño aprende el espacio de vida, sueña y crea toda clase de “mundos” que lo preparan a la vida.

“Pero hoy, dos dominios (el medio urbano y la escuela) están en oposición con lo que venimos diciendo. De una parte, el juego permite al niño evolucionar según su ritmo --y le da ocasión de hacer sus propias experiencias y nadie le puede ofrecer un esquema corporal. No obstante, el sistema de urbanismo en vigor en nuestras ciudades “muy modernas”, basado sobre planes de alojamiento establecidos según normas de beneficio económico, interesantes para las grandes empresas inmobiliarias, reduce cada vez más los espacios de juego, tanto en el interior de las casas como en el exterior, en los jardines.

“En el interior no sería necesario tener una sala de juegos. Disponiendo de un espacio vital el niño encontraría siempre algún lugar para jugar, mientras que hoy se hace lo contrario; se lo encierra en una sola pieza destinada al juego. Lo importante es que él disponga, según su gusto del momento, del espacio donde se pueda instalar libremente para jugar.



“Lo mismo sucede si miramos al exterior. Los jardines que, por excelencia, son lugares de juego, se transforman en parques que se pueden mirar, pero no tocar. Y en la mayoría de los barrios urbanos, los espacios de juego son claramente insuficientes en relación al número de niños.

“Por otra parte, el juego significa el descubrimiento del mundo y de la afectividad personal en la diversión, en tanto que la vida escolar es el reconocimiento del rendimiento, la escolarización pone al niño en la situación definida en términos de fracaso-éxito, que siempre conduce a una clasificación de prestigio.

“El niño descubre su afectividad por el juego, en diálogo permanente con los objetos y con los otros. Esto significa que el niño es libre de crear sus reglas de juego --se trata pues de una actividad elegida y libre. Por el contrario, si le imponemos al niño un horario diario muy reglamentado, donde él debe seguir muchas actividades dirigidas por un adulto, o bien un horario establecido en función de un valor exterior al juego en sí mismo, en este momento él no podrá hacer sus propios descubrimientos, hará descubrimientos siguiendo un programa y según las expectativas de los adultos. Es en este nivel que se presenta un peligro: cuando más aumentamos la influencia de la escuela o de las instituciones donde los niños son vigilados, guiados por adultos, menos posibilidades tiene el niño de descubrir sus juegos. Es decir que cuanto más rápidamente colocamos al niño en una situación de aprendizaje --siempre delante del deber de esperar resultados determinados por el adulto-- menos tiempo le queda para jugar. De hecho, actuando así, reducimos la posibilidad de que el niño descubra sus propias maneras de ser y su afectividad.

“La verdad no es más un descubrimiento, todo se reduce ahora a descubrir la regla ya inventada. La espera del resultado modifica toda la situación. De lo que sale que ese rendimiento --sea en la escuela, sea en otro lado-- está siempre tasado y clasificado en referencia a una norma externa. No solamente privamos al niño de hacer sus propios descubrimientos a través del juego, lo condenamos además a ser medido en una evaluación didáctica que lo espera. Así los niños que tengan éxito serán valorizados. Los que no lo logren, además de aquellos que están privados de poder hacer sus experiencias psicomotrices, deberán confrontarse con un fracaso precoz. Y sabemos que un fracaso escolar significa una gran dificultad de inserción social. Es raro, actualmente, obtener resultados en la sociedad si no se ha pasado por el éxito escolar.

*1.- ¿Cuáles razones para que el “éxito escolar”, tenga tanto que ver con lo de obtener resultados en la sociedad?*

“La sociedad industrial, pragmática, considera al niño como un ser a preparar rápidamente para las tareas de producción. Posee los mecanismos que quieren transformarlo rápidamente, primero en adolescente preocupado en su porvenir, y luego en adulto capaz de trabajar (peor aún para quienes son desocupados). Todo esto es diametralmente opuesto a las características de espontaneidad e ingenuidad del niño que juega sin preocupación alguna de rentabilidad. Estamos finalmente casi obligados a olvidar lo que ansiamos, para convertirnos en lo que nos parece más prestigioso o más rentable.

“Cuando en la escuela, se utiliza una “apariencia de juego” como medio pedagógico a fin de inculcar al

niño una parte del programa, se le está engañando. En efecto, ese "juego" no lo es más que en apariencia, ya que el niño no dirige las cartas y el adulto se las impone en relación a una respuesta esperada. La alegría de divertirse es desnaturalizada por una "satisfacción" en el cumplimiento de un deber propuesto. El niño "produce", en tal caso ya no juega, se lo hace entrar en otro "universo" que debe entender y reconocer.

"No es más su propio proceso de niño el que descubre. Descubre los conocimientos pero no se descubre a sí mismo. No es la ficción del juego lo que está en causa, sino el descubrimiento del principio de realidad --no del juego, sino del sistema en vigor-- lo que quiere decir una clasificación de rentabilidad. En este momento el niño tiene que adaptarse, puede aceptar las "reglas del juego", puede trampear, pero no puede experimentar porque él debe conocer un programa, reconocer una materia y discernir la solución esperada.

"En la situación de "aprender jugando" sobre la base de una lógica escolar, no es el imaginario creativo del juego el que cuenta, sino que por el contrario es la realidad del resultado descontado la que determina y domina el proceso. Es el principio de realidad que se impone a los impulsos lúdicos. El fenómeno es parecido al de trabajar en una fábrica con música de fondo: es más alegre, pero es trabajo. La "envoltura" de la actividad se ha cambiado para soportar mejor la tarea exigida.

"La escolarización está marcada por aprendizajes, por una sanción de éxito o de fracaso, no por un tiempo de juego. En estas condiciones el avance en la escolarización es un "negocio" interesante para el

Estado, para las empresas, no para los niños. Y lo es menos aún para los niños de familias desfavorecidas o menos instruidas, ya que actualmente la escuela no hace más que confirmar las desigualdades de posibilidades, en lugar de compensar las dificultades socio-culturales.

“Antes de considerar un avance de la escolarización --o de toda otra puesta en instituciones de niños-- sería necesario resolver algunos otros problemas. Asegurarse, por ejemplo, de que la escuela maternal hasta los seis años sea un lugar de juego, sin convertirse en un acoso constante del aprendizaje. Reafirmar la denominación Jardín de Infantes es lo más indicado para marcar la diferencia de las finalidades de educación para la primera infancia. Revisar también los métodos pedagógicos a fin de revertir el estado actual de las cosas, donde buen número de niños llegan al fin de la escuela primaria habiendo vivido una situación de fracaso. La escuela podría darse como objetivo fundamental, el éxito de todos. Por otra parte, estudiar --y transformar-- la estructura de las instituciones que acogen a los niños que actualmente provocan una desigualdad en el reparto social, en lugar de dar posibilidades de pleno desarrollo a todos.

“En el estado actual de cosas, todos somos diferentes por nacimiento. No se puede decir que unos son más inteligentes que otros. Somos todos diferentes porque somos todos originales. Por obra de la escolarización, las diferencias son transformadas en desiguales posibilidades de éxito. Seguidamente, a causa del valor atribuido a los diversos diplomas y carreras de estudios, se traducen todavía más en injusticia de “disfrute social”. Somos todos diferentes y presentamos características originales. Respetémoslas

pues todos tenemos un valor igual en tanto seres humanos.

“Estas son las elecciones... son las ideas sobre las cuales conviene reflexionar. Afirmando el derecho a la infancia, pensamos en el derecho al juego, en el derecho a un crecimiento no programado por un modelo de aprendizaje acelerado.

“Derecho para los niños de vivir su período de alegría gracias al juego. Respetemos el derecho del niño a jugar libremente en el espíritu de despreocupación infantil, en lugar de querer hacer de golpe un adulto modelado sobre nuestro tipo de sociedad”.

## ***Selección de juguetes según las edades***

*Preparada por la Comisión "Juguetes" del Comité belga-francófono de la O.M.E.P. (Organización Mundial de Educación Preescolar).*

*Cuadro de selección de juguete*

*Para poner fotocopia*

*del cuadro*

## **De corazón...**

*I.- En primer lugar, en nombre del Conjunto Teatral Nuevos Horizontes, emprendedor de estas jornadas, nos complacemos en agradecer la cooperación valiosísima que nos ha ofrecido la participación del autor, Raimundo DINELLO, al brindarnos su libro, EL DERECHO AL JUEGO para posibilitar esta ocasión.*

*Al mismo tiempo, queremos agradecer a todos quienes, de una y otra forma, desde solidariamente conseguirnos libros algunos agotados, han ayudado al presente propósito, y en especial hoy a ustedes que con su presencia e intervenciones en el debate abierto, han realizado esta MESA REDONDA con la "MESA REDONDA" Nuevos Horizontes – EL JUEGO.*

*Finalmente, manifestamos que en esta labor informativa que nos supone la realización de estos eventos, nos alienta la esperanza tierna, que así contribuimos todos (autores y participantes), a mantener el libre debate sobre el espíritu de juego y su actividad humana que a través de los siglos, con el arte y la cultura de los hombres que ella genera, haga que podamos todos los seres humanos, sentirnos y así saber, que pertenecemos a una misma y sola especie, sufriente, pero esperanzada del goce, la ternura y la alegría.*



# ***“EL DERECHO AL JUEGO”***

**Raimundo DINELLO**

Editorial NORDAN COMUNIDAD,  
*Estocolmo, 1982..*

*Transcripción seleccionada,  
liber forti, para*

**“MESA REDONDA”**  
**NUEVOS HORIZONTES**  
**EL JUEGO**

# ÍNDICE

I – EL JUEGO . . . . .	4
II – CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS .	7
Una acción seria	8
Una vivencia ambivalente	10
Un dominio gratuito	12
III – EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS .	15
Juegos de ejercitación . . . . .	15
Juegos simbólicos . . . . .	16
Los juegos con reglas . . . . .	17
IV – PSICOMOTRICIDAD . . . . .	21
V - EXPRESIÓN LÚDICA, URBANISMO Y ESCUELA . . . . .	24
Selección de juguetes según las edades . . . . .	30

**"MESA REDONDA"**  
**NUEVOS HORIZONTES -**  
**E L J U E G O**

**VOLÚMENES**

- 1.- Federico SCHILLER  
*La Educación Estética del Hombre*
- 2.- Jean DUVIGNAUD  
*El Juego del Juego*
- 3.- Johan HUIZINGA  
*Homo Ludens*
- 4.- D. W. WINNICOTT  
*Juego y Realidad*
- 5.- Roger CAILLOIS  
*Los Juegos y los Hombres*
- 6.- Humberto MATURANA  
Gerda VERDEN-ZÖLLER  
*Amor y Juego*
- 7.- G. PRÜFER  
*Fröbel*
- 8.- Raimundo DINELLO  
*El Derecho al Juego*
- 9.- Robert JAULIN  
*Juegos y Juguetes*
- 10.- Daniil ELKONIN  
*Psicología del juego*

## ***post dedicatoria***

*Contribuir a esclarecer  
la función expresiva, afectiva  
y comunicante del lenguaje  
universal del JUEGO,  
es un intento que tiene el abrazo  
tiernamente solidario de Nuria,  
gracias al cual se logró  
este trabajo que busca,  
en resumen, ser una  
caricia preocupada,  
a "esa humanidad que  
a nuestro lado palpita:  
**los niños...***