

A photograph of two young children sitting on a dark asphalt surface, drawing with chalk. The child on the left is wearing a red knit beanie and a black puffer jacket, looking down at their work. The child on the right is wearing a dark green knit beanie and a shiny silver puffer jacket, also looking down. They are both focused on their drawings. The background is a light-colored wall with a subtle geometric pattern.

DANIEL CALMÉLS

Jugar

**Un estudio de las
prácticas lúdicas**

PAIDÓS **EDUCACIÓN**

DANIEL CALMÉLS

Jugar

Análisis de las prácticas lúdicas

PAIDÓS **EDUCACIÓN**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	15
CAPÍTULO 1. ANÁLISIS DEL ACONTECER LÚDICO.....	19
Aprender a jugar.....	19
Jugar.....	20
Disparate.....	26
Jugar-explorar.....	27
Jugar-hacer-imaginar-fantasear.....	28
CAPÍTULO 2. JUGAR EN LA PRÁCTICA PROFESIONAL....	31
Vínculo o relación.....	33
Condiciones necesarias para poder jugar en la práctica profesional.....	34
Espera.....	36
Intervenciones lúdicas.....	37
Asociar-disociar.....	38
Jugar-explorar.....	41
Reflexiones sobre el jugar.....	42

CAPÍTULO 3. TEMAS Y DINÁMICAS DEL JUGAR.....	45
Temas	45
Dinámicas	47
Interjuego de temas y dinámicas.....	49
Reiterar-repetir	49
Unidad lúdica	50
Episodios.....	51
Juegos generadores	52
 CAPÍTULO 4. INTERVENCIONES.....	 53
El cuerpo como enseña	53
Procedimiento corporal.....	57
Mecanizar-ritualizar	58
Jugar-relatos	59
Intervenciones.....	60
Características de la intervención corporal en la práctica psicomotriz.....	63
Intervenciones verbalizadas	68
Jugar: renovación, detención, suspensión	70
Actitud lúdica.....	71
Doble asimetría	73
Entrar y salir del jugar.....	75
Sorpresas.....	75
 CAPÍTULO 5. RITUALES INTRODUCTORIOS AL JUGAR....	 77
Exploratorio, potencial	77
Preguntas para observar el desarrollo del juego	83
 CAPÍTULO 6. FALSO JUEGO	 85
Consentir-acordar.....	88
 CAPÍTULO 7. CONSTRUCCIONES	 91
Construcción de la casa	91

Torres.....	92
Paredes, muros, techos.....	93
Desarmar, derribar, destruir. Jugar la agresividad.....	94
Construir.....	95
Desarmar-derribar.....	96
Construir con telas, sogas.....	97
Tela cortina.....	97
Puertas.....	99
CAPÍTULO 8. JUEGOS DE CONFRONTACIÓN.....	101
Patear.....	106
CAPÍTULO 9. TIEMPO.....	111
Inicio-comienzo.....	111
Duración.....	112
Momento-instante.....	114
Detener, suspender, renovar.....	114
Cerrar. Dar por terminado. Finalizar.....	115
Concluir.....	116
Interrupción del jugar.....	117
CAPÍTULO 10. RELATOS DE REPRESENTACIÓN FICCIONAL.....	119
Caracterización del personaje.....	124
Recursos lúdicos/actorales.....	125
Montajes, desarrollo y desmontajes.....	128
Espacio de juego.....	128
CAPÍTULO 11. LEYES-ENCUADRE-REGLAMENTO.....	131
Regla, reglamento.....	131
Trasgresión del espacio.....	132
Trasgresión-violación.....	134
¿Qué se consume, qué se destruye en el jugar?.....	136
El profesional en juego.....	137

Acciones y juegos con familias.....	141
Técnicas de acción.....	142
CAPÍTULO 12. ACCIONES EVITATIVAS-MIEDOS-REFUGIOS	147
Acciones evitativas.....	148
Miedos	148
Suspense	149
Perseguir	150
El quemado intervenido.....	153
Fútbol intervenido.....	154
La voz de los niños/as.....	155
Cuco. Escondite. Escondida	155
La voz de las niñas/os.....	157
Encuentros. Despedidas	157
Funciones y funcionamientos del jugar.....	159
CAPÍTULO 13. JUEGO ESPONTÁNEO	161
Repetición. Reiteración. Insistencia	162
Eficacia y eficiencia	165
CAPÍTULO 14. PREGUNTAS AL LECTOR PARA PENSAR SUS HISTORIAS LÚDICAS	167
BIBLIOGRAFÍA	169

INTRODUCCIÓN

Una posición de observación y análisis¹ frente al fenómeno del juego y del jugar nos permite lecturas detalladas de las facilidades y los obstáculos que los niños/as presentan alrededor de la constitución del acto lúdico.

El estudio de las prácticas creativas, como es el jugar, requiere de la construcción de *observables* a modo de una red que pueda localizar y analizar los fenómenos parciales que en el acto de jugar constituyen un todo, para luego ponerlos en relación analítica con el conjunto de los fenómenos lúdicos.

1. Cuando mencionamos el término “análisis” o “analítico”, condición que marca una orientación en la práctica psicomotriz, no nos estamos refiriendo al psicoanálisis, sino al acto de descomposición de un fenómeno para su análisis, evitando de este modo estereotipos que impiden un estudio del hecho singular tal cual se presenta en cada niño/a. Asimismo, el cuerpo teórico del psicoanálisis junto con la psicología genética y aspectos de la neurofisiología configuran marcos teóricos privilegiados en la constitución del esquema conceptual con que cuenta la psicomotricidad.

El devenir del jugar, compuesto por acciones que transcurren en el tiempo, forma un continuo que se nos escapa del análisis, aunque es posible estudiarlo con un conjunto organizado de conceptos que caractericen su peculiaridad. Los conceptos nos permiten desnaturalizar el jugar y observar, pensar e intervenir de diversas formas en la medida que sea necesario.

Este libro se sustenta en *conceptos de implicación* que pueden servir para pensar el tema del jugar en la práctica psicomotriz. “Entiendo por conceptos de implicación aquellas ideas organizadas que recortan una parcela de la realidad cotidiana. Implicación es la capacidad de envolver un acto con pensamiento. Implicarse es comprometerse por una idea. Los conceptos de implicación son lo que nos permiten una acción pensante y un pensamiento dinámico, constituyen la esencia de un acto profesional.”² A su vez, los conceptos de implicación convocan a otros conceptos y permiten, a partir de semejanzas y diferencias, crear sentidos diversos. Por ejemplo, para pensar el concepto de *jugar* se puede hacer concurrir los conceptos de *actuar* y *explorar*, para pensar semejanzas, diferencias y puestas en común. Estos conceptos encuentran en la práctica, en la experiencia, su validación.

Analizar el fenómeno del jugar nos permite lecturas pormenorizadas de las dificultades y facilidades que los niños/as presentan en el acceso al jugar y en su desarrollo. Análisis o lectura, como acto de estudio de un fenómeno, evitando de este modo generalizaciones que impiden un estudio del hecho singular tal cual se presenta en cada niño/a.

En diversos momentos de la práctica, adoptar una postura analítica nos permite también ampliar el sentido del término al

2. Daniel Calméis, *Fugas. El fin del cuerpo en los comienzos del milenio*, Buenos Aires, Biblos, 2013.

de “analista-historiador/a”, o sea, autor/a de anales, crónica de los acontecimientos, ordenación de los hechos significativos, historiales clínicos, historiales del aprendizaje. Tarea de reconocer las marcas de *estilo* que configuran la singular forma de poner en juego diversos *relatos de presentación*³ en la acción lúdica.

Jugar no es una técnica en sí, pero se puede utilizar e incluir en las prácticas educativas o terapéuticas como una experiencia y un derecho que tienen los niños/as a jugar y recrearse. Al mismo tiempo, los profesionales pueden hacer de esa práctica un recurso privilegiado de acompañamiento a los procesos de corporización y desarrollo.⁴

Para la utilización del juego como una técnica o un recurso en el trabajo con niños/as, es necesario conocer cuáles son las características que configuran a este fenómeno tan particular.

He tratado de caracterizar algunos conceptos que nos ayudan a pensar el jugar, para mostrar diferencias entre aspectos fácilmente homologables. Estos conceptos no son excluyentes, sino que son *conceptos de implicación*, convocantes de nociones que cobran vida a partir de reconocer diferencias y semejanzas. Por ejemplo, reconocer a partir de la observación las

3. Para más información, véase Daniel Calméis, *El juego corporal*, Buenos Aires, Paidós, 2018.

4. Cabe destacar que, particularmente en la infancia, el acceso al juego entendido como un derecho implica comprenderlo dentro de un marco internacional y local. Está reconocido en la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño, en la Ley Nacional de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (Ley 26061) y en la Resolución 714/2020, que se creó recientemente desde el Programa Nacional de Derecho al Juego: “JUGAR” (www.argentina.gob.ar/desarrollosocial/programas/jugar), cuyo objetivo principal es institucionalizar en cada localidad de nuestro país el acceso al juego como derecho de las infancias y adolescencias.

diferencias entre *juego* o *falso juego*; *concluir*, *terminar* y *finalizar*; *temas* y *dinámicas*; etc. En cuanto al espacio, diferenciar entre *campo* y *espacio de juego*. Poder situar y observar en el jugar lo que denomino *rituales introductorios al jugar*. Pensar la *intervención lúdica del profesional*, así como la *unidad lúdica*. Diferenciar entre *iniciar* y *comenzar*. Situar el *juego corporal* como un *relato de presentación ficcional*. Diferenciar entre *fantasear*, *imaginar* y *jugar*; entre *consentir* y *acordar*, etc.

A su vez, pensar los conceptos en red, no negando sus diferencias, potencia los lazos que constituyen el marco conceptual.

Para observar y reflexionar es necesario contar con herramientas y esas herramientas son *conceptos de implicación*.