

Sobre los usos del juego. Un apartado sobre el juego simbólico.

Garibaldi, Ana María.

Cita:

Garibaldi, Ana María (2025). *Sobre los usos del juego. Un apartado sobre el juego simbólico. XVII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXII Jornadas de Investigación XXI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VII Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VII Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-004/340>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eNDN/GMN>

SOBRE LOS USOS DEL JUEGO. UN APARTADO SOBRE EL JUEGO SIMBÓLICO

Garibaldi, Ana María

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina.

RESUMEN

Desde un marco de orientación psicoanalítico, se buscará en este trabajo aportar a la diferenciación de los usos del juego (Winnicott, 1971) en atención a diferentes dispositivos. No será posible abarcar ni todos los dispositivos ni todas las combinaciones de juego posibles. Diferentes usos del juego son admisibles en los dispositivos clínico psicológico y psicopedagógicos; y en las prácticas escolares; y sobre ellos, nos proponemos contribuir a cierta disquisición a nivel pragmático. El tipo de juego según la clasificación de Piaget, que interesa al psicoanálisis desde sus orígenes es el juego simbólico, aunque la práctica misma llevó a la introducción de los juegos de reglas (también conocidos como juegos de mesa). Asimismo, aparecen los juegos de ejercicio y de construcciones en los registros clínicos. Hay razones para ello. Hay razones también para entender el alcance y aplicabilidad del juego simbólico, se focalizará en ello. Klein formaliza la Técnica del Análisis de niños a través del juego. El juego es definido por la autora como una herramienta al servicio de la simbolización. La cuestión de la simbolización advertida por la psicoanalista de la Escuela Inglesa tiene un papel central como señaló Lacan en 1953 y descubrió Freud desde los orígenes del psicoanálisis.

Palabras clave

Usos del juego - Diferentes dispositivos - Diversos tipos de juego - Juego simbólico

ABSTRACT

ON THE USES OF PLAY. A SECTION ON SYMBOLIC PLAY

From a psychoanalytic framework, this work will seek to contribute to the differentiation of the uses of play (Winnicott, 1971) based on different devices. It will not be possible to cover all devices or all possible combinations of play. Different uses of play are admissible in clinical-psychological and psychopedagogical contexts as well as in school practices, and we propose to contribute to a certain pragmatic discussion on them. According to Piaget's classification, the type of play that has interested psychoanalysis since its origins is symbolic play, although the practice itself led to the introduction of rule games (also known as board games). Moreover, exercise and construction games also appear in clinical records. We will focus on the reasons for this to understand the scope and applicability of symbolic play. Klein formalizes the Technique of Analysing Children through

Play. Play is defined by the author as a tool for symbolization. The question of symbolization, noted by the psychoanalyst from the English School, plays a central role, as Lacan pointed out in 1953 and Freud discovered at the origins of psychoanalysis.

Keywords

Uses of play - Different devices - Various types of games - Symbolic play

Diferentes usos del juego son admisibles en los dispositivos clínico psicológico y psicopedagógicos y en las prácticas escolares, y sobre ellos, nos proponemos contribuir a cierta disquisición a nivel pragmático. Tomaremos algunos criterios que definen al juego en su relación con la cultura (Huizinga, 1954; Agamben, 2007; 2013), y de la clasificación aportada por Piaget (1945) en especial lo relativo al juego simbólico y su filiación con el psicoanálisis. A la sazón el tipo de juego que según la clasificación del creador de la psicología genética, interesó al psicoanálisis desde sus orígenes, es el denominado juego simbólico, ya que patentiza la filiación entre juego y simbolización. Aunque es necesario observar que la práctica misma llevó a la introducción de los juegos de reglas (también conocidos como juegos de mesa). Asimismo aparecen los juegos de ejercicio y de construcciones en los registros clínicos. Hay una evolución del juego que está asociada al desarrollo del sujeto infantil como demostró el ginebrino en sus investigaciones. Muy brevemente a lo largo de la presentación esbozaremos algunas razones. La cuestión de la simbolización tiene un papel central como señaló Lacan en 1953, (Klein, 1926); (Winnicott, 1971). Freud ha sido quien ha aportado la noción de simbolismo analítico y de hecho su conexión con el juego, centralmente en la famosa *Observación del niño del Fort Da* (1920).

Debe reconocerse que de hecho, la actividad lúdica de un niño va más allá de los dispositivos, los niños juegan y punto, tanto como las personas hablan, pero hay un uso posible de lo que se juega o se habla. Incluso los animales también juegan, pero se debe reconocer como admite Huizinga en *Homo Ludens* (1954) que hay una relación particular entre el juego y la cultura. En el humano, el juego rebasa lo instintivo[1]. Su tesis es que se constituyó la cultura *sub specie ludi* a partir del S. XVII cuando surgió el gran teatro secular. Entonces *actor/escenario/* comienzan a *jugar un papel* dramático, serio o cómico. *"Uno tras otro, los poetas compararon al mundo con un escenario donde cada*

uno desempeña o juega su papel. Parece reconocerse así, sin ambages, el carácter lúdico de la vida cultural" (Huizinga, 2012, 20). Sin embargo, advierte Huizinga que en esa comparación de la vida con una pieza teatral no reconocían la mutua implicación entre el juego y la cultura. Entonces el autor neerlandés se propone "mostrar que el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura" (Huizinga, 2012, 20).

Un juego puede ser producto de la actividad espontánea de un niño; o puede provenir de un propósito didáctico; o gestarse desde un encuadre clínico. Los tipos de juegos, su clasificación y explicación son y han sido objeto de diferentes estudios académicos. Un maremágnum de observaciones de juegos y diversas clasificaciones son las que se encontró Piaget cuando presentó sus estudios sobre el juego en *La formación del símbolo en el niño* (1959). Analizó la teoría del preejercicio de base refleja, los juegos de ficción (Groos); los juegos hereditarios, de imitación, o los imaginados (Quérat); o bien, la teoría de la recapitulación de Stanley- Hall, la que pretendió explicar el juego como una revivificación hereditaria -no en relación en sí con la estructura del juego (ejercicios, símbolos, reglas y sus variedades) sino en cuanto al contenido (muñecas, animales, construcciones, máquinas, etc.)-. Piaget manifiesta que es imposible trazar una frontera entre la herencia y lo social.

Agamben en "El país de los juguetes" en *Infancia e Historia* (Agamben, 2007, 99-100) expone que lo sagrado y el juego están estrechamente conectados. Hace referencia a Émile Benveniste[2] y a los elementos que toma para definir al juego como una estructura. Los juegos (ritos) derivan de ceremonias sagradas, de rituales y de prácticas adivinatorias que tiempo atrás pertenecían a la esfera estrictamente religiosa (mito). Por ejemplo, la ronda al rito matrimonial; jugar a la pelota a la reproducción de la lucha de los dioses por la posesión del sol; los juegos de azar que derivan de las prácticas oraculares, o el trompo y el tablero de ajedrez de instrumentos de adivinación (Agamben, 2013, 100).

Finalmente para Piaget el criterio fundamental para clasificar juegos no parte del contenido del juego, ni del móvil, sino de la función que desempeñan. Él descubre la solidaridad entre los diferentes tipos de juego (su estructura) y el grado de complejidad mental que involucran, desde el sensorio-motor al juego social superior se dedica a estudiar el nacimiento del juego. La clasificación estructural aportada por Charlotte Bülher contribuye a sus propósitos: juegos funcionales (sensoriomotores), los de ficción o ilusión, los juegos receptivos (mirar imágenes, escuchar cuentos, etc.), los juegos de construcciones, y los juegos colectivos). Claparède había advertido una continuidad entre el juego y el trabajo en el niño que no ha pasado inadvertida en los dispositivos de las prácticas escolares. Refiere Piaget en *Psicología y Pedagogía* que "el juego es una palanca de aprendizaje" y que: "Los juegos de los niños se transforman poco a poco en construcciones adaptadas que exigen siempre más trabajo

ejecutivo, hasta el punto de que en las pequeñas clases de una escuela activa se observan todas las transiciones espontáneas entre el juego y el trabajo" (Piaget, 1986, 180-181). En Aisenang (2012) se puede ver como la autora interpela el lugar del juego en las prácticas escolares sin dejar de admitir que los aprendizajes escolares se potencian cuando el juego interviene en el proceso de enseñar y aprender.

Volviendo a la clasificación del juego, el ginebrino encuentra que el juego de ejercicio, el juego simbólico, el juego de reglas y el de construcciones comportan estructuras que están a la base de "todos" los juegos que se suelen jugar, y además, también pudo delimitar que inicialmente las conductas lúdicas son dependientes del desarrollo mental del niño. Un infante no comienza haciendo un juego simbólico (el bebé de dos meses no transforma una caja en un vehículo), pero si es capaz de jugar con la tetina de su mamadera o con el pezón de la madre para encontrar placer en ello. El juego como actividad placentera es un criterio que Piaget sostiene transversalmente en su clasificación. El juego de ejercicio anterior a los 18 meses aproximadamente consiste en *hacer encajes, apilar, caminar, tirar algo y levantarla*, etc. No intervienen símbolos, ni ficciones, ni reglas. Coincidiendo con Groos, Piaget demuestra que contribuye al desarrollo madurativo del niño (desde el punto de vista funcional) que necesita del ambiente para terminar su desarrollo del sistema nervioso (lo cual le lleva aproximadamente hasta la adolescencia). Tema que Lacan incluyó al respecto de la prematuración del cachorro humano.

El juego simbólico (aproximadamente desde el año y medio) desempeña un papel central no solo a propósito de la resolución de conflictos o de la asunción de un rol social (como por ejemplo jugar a la mamá con las muñecas) sino que también tracciona y **evidencia el comienzo del simbolismo, de ese modo consolida también la actividad representativa** (Piaget). Significantes y significados son claramente diferenciados por el niño, no solo a nivel del recurso del lenguaje, sino a partir del mismo comportamiento lúdico (el palo de escoba puede convertirse en un caballito o en una espada, pero el niño reconoce tanto al caballito o a la espada (significados) como a lo que lo sustituye, la escoba (significante)). Se establecen relaciones de significación, base de la imagen mental y gráfica, o de lo que luego, será la metáfora.

Por imitación diferida, el niño puede jugar escenas de lo visto con anterioridad, la memoria de evocación que aparece en esta etapa le ofrece una base sólida para la recuperación intencional de los acontecimientos de la vida que pueden ser jugados. Como distinguió Lacan la conducta lúdica del niño da cuenta de los inicios de la simbolización (fort- da) evidenciando la muerte de la cosa (concepto de inspiración hegeliana). Ésta ya no es imprescindible para referenciar lo que se busca significar. El símbolo es un significante diferenciado de su significado aunque de naturaleza individual y por lo tanto motivada. Los símbolos

surgen de un sujeto que es capaz de desear. El juego simbólico es la puerta de entrada al simbolismo.

Para Piaget cuando el niño entra en lo simbólico, gradualmente va realizando en sus juegos combinaciones simbólicas de mayor complejidad que le permiten asimilar la realidad a sus deseos[3] (transformándola). En función de sus posibilidades cognitivas, subjetivas en general, le será posible ponerlas al servicio de la aceptación y del conocimiento del mundo, a los fines de la compensación y la liquidación de conflictos. También le será posible la anticipación de situaciones (como se ve claramente en la educación inicial en "los rincones" cuando los niños aconsejan o dan castigos a sus compañeros actuando un rol adulto). Veamos ahora, a modo de ejemplo, la asimilación de una situación traumática que realiza Jacqueline en un fragmento de la Observación 86 (Piaget, 1996, 183), registrada por Piaget: *J. "A los 3; 11 (21), está impresionada por la vista de un pato muerto y desplumado que está puesto sobre la mesa de la cocina."* Piaget por la mañana la encuentra sola, extendida e inmóvil sobre el diván de su oficina, "con los brazos contra el cuerpo y las piernas plegadas" y entonces le pregunta: *"Qué haces, J.?...- ¿Estas enferma? -...Te duele algo;* a lo que la niña contesta *-No, soy el pato muerto.*" (Piaget, 1996, 183).

Pero un día el juego simbólico comienza a perder su atractivo (a partir de los 5-6 años), el niño prefiere entonces el juego de reglas, la socialización de la norma y la competencia con el otro. Parafraseando a Winnicott el niño avanza en las negociaciones que se producen en la realidad compartida. Incluso los juegos de construcciones que son la transición entre los tres tipos de juegos anteriores y las conductas adaptadas le apetecen. Hay un momento en que el juego de construcciones por el empeño en la reproducción (hacer un barco por ejemplo) puede perder su alcance de juego y es cuando deja de ser placentero para convertirse en un trabajo. No se recupera en general, en las prácticas escolares, la dimensión ficcional de los juegos para la enseñanza de la lengua (ni tampoco su derivado el juego dramático = entre personajes) como sí suele hacerse en los tratamientos psicopedagógicos evidenciando que están en continuidad. Una de las mayores dificultades para lograr una clasificación del juego es el politelismo encuentra Piaget. Distintas finalidades pueden ser atesoradas por un juego. El juego de las canicas -al que el ginebrino le dedica un capítulo en el libro 'El criterio moral en el niño' "comporta un sistema muy complejo de reglas, es decir, todo un código y toda una jurisprudencia" (1987,9) que involucra el ejercicio sensorio-motor, que requiere de la imitación y la solidaridad y del respeto a las normas. Un psicopedagogo desde el punto de vista del desarrollo de las habilidades y estrategias cognitivas podrá señalar que inevitablemente contribuye además, como un preejercicio al desarrollo de la coordinación psicomotora, a la dinámica manual, al desarrollo de la representación de la recta proyectiva, y tal vez más... También a los problemas con el azar, lo cual genera orden y tensión (evidenciando

la intolerancia a la frustración) pero no solo al azar, sino a lo que "vale" y a lo que "no vale". Sin descuidar que está el que desconoce las reglas, el que las infringe, como así también el que no quiere entrar en el juego, hay aspectos del juego ligados a la lucha (aspecto que el deporte recubre socializadamente). El juego puede ser una actividad individual, pero también grupal y se espera que se goce del juego. Una de las cuestiones fundamentales al respecto del juego y que señala Huizinga es que "se entra en juego" y "se sale del juego". Producíendose un "entre medio" que se caracteriza por un "como si". Es claro ver entonces que el juego está ligado a lo ficcional (y en ese sentido se convierte en simbólico). El disfraz aparece asociado al juego, así como las figuraciones de lo bello, lo peligroso, los príncipes y las brujas; los maestros, los alumnos, los padres y las madres. Responde a un impulso a la imitación que cabe distinguir de del condicionamiento. La imitación es un impulso que necesariamente debe surgir en el niño y que se enlaza con los procesos identificatorios (La personificación en el juego de los niños, Klein (1929 (2003)). Algunos niños creen ser lo que personifican y ese es otro problema que importa a la constitución subjetiva. La tensión realidad y juego no es casual, es causal. Winnicott denominó *Realidad y juego* (1987 (1971)) al libro más importante que publicó sobre el tema.

Si bien hay un aspecto estructural del juego que es captado por diversos autores y que incide en el desarrollo mental, esencialmente, la actividad lúdica habilita a la producción creativa y expresiva. Se asocia a la incertidumbre de lo no guionado. Sabemos que las relaciones entre el juego y la actuación (como un tratamiento de la realidad) no pasaron inadvertidas para Freud. Refiere este en *Personajes psicopáticos en el escenario* (1942 (1905 o 1906)) "Ser participante del juego dramático ⁽¹⁾[4] significa para el adulto lo que el juego para el niño, quien satisface de ese modo la expectativa, que preside sus tanteos, de igualarse al adulto" (Freud, 1942 (2008, 277). Ser espectador del teatro, jugar y actuar se encuentran implicados a nivel cultural. Remitiéndose a Aristóteles, Freud observó el desahogo de los afectos del espectador, el goce que de ello resulta, el alivio de la descarga y la ganancia colateral a raíz del desarrollo afectivo. Incluso es apreciable a nivel lingüístico que tanto en inglés como en alemán o en francés, jugar y actuar comparten el mismo vocablo play / spielen/ jouer. En el *creador literario y el fantaseo* (1908) Freud relaciona el juego-jugar con el poeta y el fantaseo. "Acaso tendríamos derecho a decir: todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. (...) Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino... la realidad efectiva" (Freud, 2006, 127).

Entonces el niño que juega se comporta como un poeta porque crea un contenido lúdico (que según una investigación nuestra anterior comporta para el lector avezado, un texto[5]). Todo juego significa algo, con lo cual se implica su dimensión semiótica.

Aunque es necesario añadir “en el caso de que haya juego”, algo que Lacan analizó con precisión en el comentario de los cinco casos de niños que responde a su propósito investigativo comunicado a partir del Informe “Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis” de 1953. Se trata del momento en que se propone investigar la simbolización en los niños y en las psicosis. Decidiendo trabajar inicialmente sobre el caso Dick de Klein (1954), la investigación en niños fue una tarea que llevó adelante prácticamente hasta el Seminario VI, demostrando la articulación entre el jugar y los mecanismos de simbolización.

Transcurrida más de una década en *Más allá del principio del placer* (1920) el creador del psicoanálisis publica la **Observación del juego del niño del fort-da**, muy útil a nuestros propósitos actuales. Él narra y transcribe en el capítulo II, la famosa observación del Juego del fort -da. En ella como “partenaire”, registra una secuencia de juego en varias escenas. Genialmente Freud descubre una **Red de Significación en el juego**, que entrama la consecución del placer/placer, y la repetición. Este trabajo de Freud es un antecedente de una lectura del juego de un infante, que trasciende la dimensión significante (lo que el juego dice). En las que también se muestra la relación de la significación con la angustia, y el goce. Refiere Freud (el abuelo del niño), “*Pasaron muchos días hasta que el misterioso manejó del pequeño incansablemente repetido durante largo tiempo, me descubriera su sentido*” (Freud, 2010).

Como señalamos, el niño del fort da lleva a cabo varias escenas de carácter significante: a. Aleja objetos (fort); b. Hace desaparecer delante de sí, desde su cuna un carretel y lo recupera (fort -da); c. Cuando ve que la madre regresa dice o-o-o-o (haciendo referencia al fort), que en alemán significa “haberse ido o marchado y haber desaparecido”; d. Juega a desaparecer frente al espejo. Se achica; y e. Repite este juego cuando el padre se va a la guerra. Se puede ver cómo (de ese modo) el niño tramita la falta, la frustración, y la angustia. Lacan dirá el niño trata ya con el símbolo. La madre pasa a ser simbolizada como el agente de la frustración. S(M) es el Significante de la Madre que formaliza Lacan, y que será el antecedente para el segundo momento de la simbolización que es la normativización edípica donde se alcanza el Significante del Nombre -del- Padre, Significante de un significante que sella la sujeción del deseo a la ley. Agregamos, no casualmente en ese momento los niños hacen juegos de reglas. Es necesario señalar que el **caso Hans (1909)** es considerado el primer antecedente del psicoanálisis de niños, pero no del uso del juego como técnica del análisis infantil. Freud supervisaba el tratamiento propinado por el padre de Juanito a su hijo. Refiere el creador del psicoanálisis en el Historial que el niño: “*Acepta, pues, las últimas interpretaciones más decididamente de lo que podría hacerlo con palabras, pero, desde luego, permutando roles, puesto que el juego está al servicio de una fantasía de deseo. En consecuencia, él es el caballo, él muerde al padre; por lo demás, así se identifica con el padre.*

Podemos ver en esta cita como Freud nos describe el mecanismo de la simbolización, Juanito elige al caballo (para representarlo a él, es el significante) que muerde al padre (ese es el sentido o significado). Pero también (por la permutación de roles) al identificarse con el padre, el niño teme ser mordido por el caballo.

En 1926 en *“Principios psicológicos del Análisis infantil”* Melanie Klein, la principal representante de la Escuela Inglesa de psicoanálisis que se había inspirado en el caso Hans de Freud para tratar a Fritz (1921) su propio hijo, confiesa que al examinar en detalle ciertas diferencias entre la vida mental de los niños pequeños y la de los adultos advierte que se requiere que la técnica analítica sea adaptada a la mente del niño pequeño. Allí decide presentar su **técnica basada en el juego** porque: “*En su juego los niños representan simbólicamente fantasías, deseos y experiencias*” (Klein, 1971,70). También en su actividad lúdica el sujeto infantil actúa (personifica) en vez de hablar y de esa manera muestra, representa de modo directo ciertas experiencias y fijaciones inconscientes, que deben ser leídas como el sueño en psicoanálisis. No por azar, sino porque ella capta con rigurosidad el descubrimiento freudiano del simbolismo analítico aunque haya optado por la teoría del simbolismo de Ferenczi (1913) quien sostiene que este tiene un origen afectivo y como base a los mecanismos identificatorios.

En *“Fundamentos psicológicos del análisis del niño”* (versión ampliada de su trabajo “Principios psicológicos del análisis infantil” de 1926) Klein cita a Freud en su *“Historia de una neurosis infantil”*, donde dice: “*El análisis de un niño neurótico parecerá más digno de confianza, pero no puede ser muy rico en material -demasiadas palabras y pensamientos deben ser prestados al niño, y aun así los más profundos estratos de su mente pueden resultar impenetrables a la conciencia*” (2001,29). Después de citarlo, ella refiere que, según su punto de vista, el obstáculo está en utilizar la técnica del análisis del adulto. Dado que esta vía, no nos posibilitaría penetrar los niveles más profundos de los estratos de la mente infantil, en los que, por otro lado, radicaría el éxito del análisis. Empleando la técnica adecuada sucede que “*...el niño puede recobrar y mostrarnos de un modo directo ciertas experiencias y fijaciones que el adulto puede a menudo sólo producir como reconstrucciones*” (Klein, 2001,29).

En *“La técnica psicoanalítica del juego; su historia y significado”* (1955). Encontramos una excelente síntesis producida por Melanie Klein sobre su Técnica del Análisis infantil basada en el juego. Allí manifiesta que decidió hacer un *uso completo del lenguaje simbólico del juego* para disminuir las ansiedades del niño, interpretando sus contenidos como parte esencial del modo de expresión de este.

“Como hemos visto, el ladrillo, la pequeña figura, el auto, no sólo representan cosas que interesan al niño en sí mismas, sino que en su juego con ellas, siempre tienen una variedad de

significados simbólicos que están ligados a sus fantasías, deseos y experiencias. Este modo arcaico de expresión es también el lenguaje con el que estamos familiarizados en los sueños, y fue estudiando el juego infantil de un modo similar a la interpretación de los sueños de Freud, como descubrí que podía tener acceso al inconsciente del niño" (Klein, (2011, 144-145).

Klein observa que hay un "uso de los símbolos de cada niño" y que "meras traducciones generalizadas de símbolos no tienen significado" para la cura. A través del simbolismo que el niño crea, puede transferir intereses, ansiedades y sentimientos de culpa a objetos (esencialmente juguetes) distintos de las personas, lo cual le genera un gran alivio. Además comunica que pudo observar que una severa inhibición en la capacidad de formar y usar símbolos, y de desarrollar la fantasía produce perturbaciones en la relación con el mundo externo y con la realidad, características de la esquizofrenia. Registra que la lectura de los juegos tiene que seguir de modo similar la interpretación de los sueños de Freud. Se interesa por el proceso de la formación de símbolos. La dimensión semiótica se enlaza al problema de determinar qué teoría explicativa de la significación en sentido analítico se debe seguir para interpretar el simbolismo aportado por el niño. Este tema ha sido analizado y tratado en un trabajo anterior (Garibaldi, 2021).

Finalmente, plantearemos otro uso del juego simbólico en este caso llevado a cabo por el propio analista Winnicott al modo de **una interpretación lúdica** y que se confronta con el uso kleiniano. Se trata del caso (The Piggle) sobre el "Psicoanálisis de una niña pequeña" del que transcribiremos un fragmento. Podremos ver intervenciones del representante del Middle Group.

"Al cabo de cinco minutos, Piggle se atrevió a entrar en la habitación y me encontró todavía sentado entre los juguetes, cerca del cubo lleno y "mareado, en el piso, todo el tiempo". Tenía aspecto de estar muy preocupada. "Puedo coger un juguete", dijo. Tuve la seguridad de saber dónde me encontraba con la suficiente claridad para asumir un riesgo.

Yo. Winnicott es un bebé muy goloso; quiere todos los juguetes. Siguió pidiendo sólo un juguete, pero repetí lo que era regla del juego decir. Finalmente, llevó un juguete a su padre a la sala de espera. Me pareció oírle decir: "El bebé quiere todos los juguetes". Pasado un rato devolvió el juguete y se mostró muy satisfecha de que yo fuese goloso.

Piggle: Ahora el bebé "Winnicott tiene todos los juguetes. Iré donde Papá". (Winnicott, 2006, 47)

Se ha intentado sintetizar una parte de las investigaciones sobre el tema de los usos del juego. Sin embargo, somos conscientes de que no hemos agotado su expresión. La inclusión del juego simbólico favorece a la significación tanto cognoscitiva como afectiva del niño. Enfatizamos la importancia de los procesos

de simbolización en todos los dispositivos que señalamos. Los juegos simbólicos son utilizados tanto por psicólogos, psicopedagogos y pedagogos en su labor, como también por otros profesionales en el campo de la salud, aunque esencialmente son los psicoanalistas quienes han aportado una teoría y un marco explicativo para su lectura en la clínica, que por otro lado, difiere según las Escuelas de psicoanálisis que se pregonan.

NOTAS

[1] Para Lacan los *Trieberegungen* (los impulsos, el movimiento impulsivo) es una estructura que, en su economía "destina a la libido humana, al sujeto a deslizarse en el juego de los signos" (Lacan, SEM. VII, 114).

[2] "Si lo sagrado se puede definir a través de la unidad consustancial del mito y el rito, podremos decir que se tiene juego cuando solamente una mitad de la operación sagrada es consumada, traduciendo sólo el mito en palabras y sólo el rito en acciones". (Referencia de "Le jeu et le sacré" en "Decaulation", n. 2, 1947, p. 165) Agamben, 2007, 100).

[3], el juego simbólico se explica también por la asimilación de lo real al yo: es el pensamiento individual en su forma más pura, en su contenido, es expansión del yo y realización de los deseos en oposición al pensamiento racional socializado que adapta el yo a lo real y expresa las verdades comunes en su estructura del juego simbólico, es al individuo lo que el signo verbal es a la sociedad.(Piaget, Psicología y Pedagogía, 1986, pp.180)

[4] (1) "Schauspiel" es la palabra alemana corriente para designar una representación teatral. Freud la escribe aquí con guión, Schaus-piel", para destacar sus dos componentes: "Schau", espectáculo teatral, y "Spiel", juego. Volvió a este tema en sus trabajo sobre "El creador literario y el fantaseo" (1908e), y, muchos años después, en *Mas allá del principio de placer* F(1920g), AE, 18, pág. 17.). En Pie de página.(freud, 1942 (2008,277).

[5] Garibaldi, A. M. (2021) El jugar como pre-texto. De la Univocidad a la Equivocidad de Orden Significante. Una Lectura a la Luz de la Enseñanza de Lacan sobre la Técnica del Análisis de niños de Melanie Klein. Tesis de Maestría en Psicoanálisis. Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires. Inédita.

BIBLIOGRAFÍA

Agamben, G. Infancia e Historia. Argentina: Adriana Hidalgo editora, 2007.

Agamben, G. El elogio de la profanación. En *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2013.

Aisencang, N. Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. -1a. Ed. -4a. reimp. Buenos Aires: Manantial, 2013.

Freud, S. (1919 [1920]). "Más allá del Principio del Placer", en T. XVIII.O.C. 2^a. ed. 14^a. reimp. - Buenos Aires: Amorrortu, 2010.

Freud, S. (1908 [1907]). El creador literario y el fantaseo O.C. Tomo IX. Buenos Aires: A.E., 2006.

Freud, S. (1909). Análisis de la fobia de un niño de cinco años (el pequeño Hans). Tomo X. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1976.

- Freud, S. Personajes psicopáticos en el escenario (1942 (1905 o 1906)). Tomo VII. 1^a. ed., 15^a. reimp. Buenos Aires; Amorrortu, 2008.
- Garibaldi, A. 'Acerca del juego como estrategia terapéutica' en APREN-DIZAJE HOY, Revista de actualidad psicopedagógica, Año XVIII, N°39. Ed. A. Morgantini, 1998.
- Garibaldi, A. El jugar como pre-texto. De la Univocidad a la Equivocidad de Orden Significante. Una Lectura a la Luz de la Enseñanza de Lacan sobre la Técnica del Análisis de niños de Melanie Klein. Tesis de Maestría en Psicoanálisis. Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires. Inédita (2021).
- Garibaldi, A. 'Usos del juego de reglas en el dispositivo terapéutico. Una lectura psicoanalítica'. XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXIX Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires (2022).
- González, A. "El lugar del juego en el tratamiento psicopedagógico. En el *Tratamiento psicopedagógico: red institucional en el ámbito de la salud*". Buenos Aires: Paidós, 2000.
- Huizinga, J. *Homo Ludens*. España: Alianza editorial, (2012).
- Lacan, J. (1988). Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis (1953). En Escritos I. Argentina: Editorial Siglo XXI, 1988.
- Lacan, J. (1956-1957). *Seminario IV: "La relación de objeto"*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1994.
- Lacan, J. (1957-1958). *Seminario V: "Las formaciones del inconsciente"*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1999.
- Lacan, J. (1959-1960). *Seminario VII. "La Ética del psicoanálisis"*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 2005.
- Lutereau, L. *Los usos del juego. Estética y clínica*. Buenos Aires: Letra Viva, 2013.
- Luzzi, A. y Baraldi, D. Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños. Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia. Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires. Secretaría de Investigaciones. Anuario Tomo XVI (2009).
- Klein, M. (1926). Principios psicológicos del Análisis infantil. En *Principios del Análisis Infantil. Contribuciones al psicoanálisis*. Buenos Aires, Horme, 1971.
- Klein, M. (1926). "Fundamentos psicológicos del análisis del niño" "El psicoanálisis de niños" O.C. Tomo 2. Argentina: Paidós, 2001.
- Klein, M. (1955). 'La Técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado', en *Evidencia y Gratitud y Otros trabajos. Obras Completas. Tomo III*. Buenos Aires: Paidós. 2011.
- Piaget, J. (1945). La Formación del símbolo en el niño. *Imitación, Juego, y sueño. Imagen y Representación* (13^o reimp.). México: fondo de cultura Económica, 1996.
- Piaget, J. (1966). La función semiótica o simbólica. En *Psicología del niño*. (9^a edición). Madrid, España: Ed. Morata. 1980.
- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. España: Editorial Planeta Agostini, 1986.
- Winnicott, D. (1987). Realidad y juego. 4^a reimp.- Argentina: Gedisa, 2006.
- Winnicott, D. (1977). *Psicoanálisis de una Niña Pequeña (The Piggle)*. España: Gedisa, 2006.