

# **El lugar del juego en la organización del pensamiento: investigación teórico-clínica.**

Najt, Norma, Insua, María Ida y Berthi, Raquel.

Cita:

Najt, Norma, Insua, María Ida y Berthi, Raquel (2005). *El lugar del juego en la organización del pensamiento: investigación teórico-clínica. XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-051/378>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ewYf/BqY>

# EL LUGAR DEL JUEGO EN LA ORGANIZACIÓN DEL PENSAMIENTO: INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CLÍNICA

Najt, Norma; Insua, María Ida; Berthi, Raquel  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de La Plata

## Resumen

Nuestra investigación se inicia conjuntamente con la enseñanza de la Psicología Evolutiva I en el año 1986. Al resumir la experiencia podemos decir que el interés se centró en el conocimiento de las características de la Organización del pensamiento en nuestra población de niños y adolescentes. Formulamos un cuestionario que incluyera un grupo de temas que nos pudieran poner en contacto con el trabajo del pensamiento de la población que se seleccionó para nuestro objetivo. La propuesta se enmarca dentro del modelo de investigación teórico-clínica. Los fundamentos teóricos surgen de conceptualizaciones de la psicología genética y de la teoría psicoanalítica y los temas del cuestionario surgen del método clínico y se dirigen a la observación clínica como modo de obtener las respuestas. Analizamos diferentes temáticas en el contexto de los años de investigación, todas ellas hacen referencia a las condiciones socio-culturales con las que nos encontrábamos, por ejemplo: búsqueda de saber y determinantes externos, proceso de identificación y las elecciones según las condiciones socio-culturales. El tema central es la Organización del pensamiento, buscamos la delimitación de los métodos de abordaje para obtener datos de las producciones ideativas concientes que nos posibilitan realizar inferencias sobre actividades de la vida inconciente.

## Palabras Clave

pensamiento organización juego teórico-clínico

## Abstract

### PLAYING SITUATION ON THE THINKING ORGANIZATION: THEORETICAL-CLINICAL RESEARCH

Our research work jointly begins with the Development Psychology I tuition in 1986. While summarizing our experience, we can state that the knowledge of the characteristics of the thinking Organization in our children and teenager population was the center of attention. For this, we created a survey that would include a set of subjects to allow us to contact the thinking process of the population chosen for our goal. The proposal is included in a theoretical-clinic research model. Genetic psychology and psychoanalytical theory lead the theoretical foundation. The questionnaire subjects come from the clinical methodology and are made to obtain the answers. While doing this research we have analyzed different themes, each and everyone make reference to the socio-cultural conditions we found. For example: knowledge search and external determinants, identification process and elections considering the socio-cultural conditions, etc. To summarize, the thinking Organization is the main subject, our research focuses on setting boundaries to the evaluation methods to obtain data from the conscious idea production that allow us to infer about the activities of unconscious life.

## Key words

thinking organization playing theoretical-clinical

## **Nuestra experiencia en el trabajo de elaboración de los datos del Cuestionario: el lugar del juego.**

Presentamos una muestra del análisis cuantitativo y cualitativo de las respuestas extraídas de los cuestionarios aplicados a niños de 6 a 10 años.

En esta instancia, para indagar la categoría "juego en la latencia" (niños de 6 a 10 años), son seleccionadas las siguientes preguntas del cuestionario:

- ¿a qué jugás en tu casa?
- ¿cuáles son tus juguetes preferidos?
- ¿a qué jugás en los recreos?

Graficamos (en el original) a continuación los porcentajes de los resultados obtenidos del análisis cuantitativo de la variable "juego en la latencia".

El gráfico representa el porcentaje de respuestas de los niños que juegan 96%, y de los que no juegan 4% (no se incluye por razones de espacio)

Detallamos algunas de las observaciones extraídas de la lectura cualitativa de los cuestionarios:

- Incluimos en la opción "no juega", las respuestas en las que los niños manifiestan elegir otras actividades (como conversar, caminar) características de edades cercanas a la pubertad. Cuestión que desarrollaremos en otra presentación porque perspectivas teóricas-clínicas que consideramos de importante valor van a definir a esta modalidad expresiva también como juego.
- Los juegos que más eligen los varones y niñas entre 6 y 10 años, refieren a los "juegos de competencia muscular" según la clasificación de Roger Callois.
- Comparando la información relevada, según la variable sexo, los juegos de imitación se presentan con más frecuencia en las niñas, evidenciando la influencia que la cultura tiene sobre las elecciones que realizan.
- En un pequeño porcentaje encontramos respuestas acerca de juegos y juguetes que no se aproximan a la actividad del conjunto identitario. Un ejemplo de un varón de 10 años: "*mis juguetes preferidos son los peluches porque me gustan. Como juego elijo la sogá*".

Hasta aquí una breve noticia sobre el modo de trabajo en el aporte de los materiales cuantitativos y cualitativos a la propuesta más general.

## **Los aportes teóricos que fundamentan el trabajo**

Para esta categoría "Juego en la latencia" hemos seleccionado aportes teóricos que desde los inicios delimitaron nuestra investigación.

De las formulaciones de Sigmund Freud incluidas como conceptos centrales y ordenadores de nuestro trabajo, destacamos el segundo ensayo de "Tres ensayos de teoría sexual" (1905) De este artículo se particularizaron las nociones de búsqueda del saber y de investigar en el niño. En especial, aquellas derivaciones de la actividad pulsional, en la que ésta se aquieta y el interés del niño latente se desplaza hacia otros fines más ligados a actividades "no sexuales".

También tomamos el artículo "Personajes Psicopáticos en el escenario"(1906) - en el cual Freud plantea que el sujeto se identifica con el héroe ante el escenario, logra "jugar como

grande”, sin peligro de entregarse a mociones anteriormente sofocadas, es otro el que actúa y pena, se extrae de ello un placer, primera condición de la creación artística. En “El creador literario y el fantaseo”(1908-1907), compara el juego del niño con la creación poética producto del fantasear.

Freud en “Más allá del Principio del placer” (1920), teoriza sobre el juego del Fort-da: observa cómo el pequeño con el juego puede realizar activamente aquello que sufre pasivamente. Brevemente referimos nociones acerca del juego, aportadas por S. Freud, desde los primeros tiempos de vida del niño, y sus derivaciones en etapas posteriores.

A partir de conceptos teórico-clínicos, ampliamos y actualizamos la propuesta freudiana con los aportes de Piera Aulagnier (1975) quien trabajó específicamente la teorización sexual infantil en la actividad de pensamiento. (Deseo de saber sobre los orígenes). También incluimos conceptualizaciones de Cornelius Castoriadis, sobre las condiciones sociales en las que el sujeto humano va a producir sus novedades del pensamiento.

Desde Donald Winnicott, consideramos que el juego participa activamente de la organización del pensamiento, y da cuenta de los procesos que se van organizando.

Con relación a estas puntuaciones, tendría lugar una mención aparte el concepto de Juego. Dicha búsqueda se orienta en la temática del pensamiento en el latente y en el adolescente, y los procesos ligados a la simbolización subjetiva. (Capacidad de juego -sublimación - identificación).

En Exploraciones Psicoanalíticas I en Notas sobre el Juego Winnicott explica que a medida que el niño va complejizando su personalidad y tiene una realidad personal e interior, *el juego pasa a expresar mediante materiales externos sus relaciones y angustias internas*. Esta es una de las tantas maneras en que el autor se permite a su vez jugar y simbolizar acerca de la profunda significación que adquiere la posibilidad del juego en tanto Zona Intermedia de Experiencia entre el adentro y el afuera, entre el sujeto y el objeto. Entre la realidad y la fantasía. Como actividad creadora, (es su función primordial), se realiza en función de lo que realmente existe (cuerpo propio y objetos); y en condiciones de confianza, gracias a que ha tenido una experiencia adecuada de buenos cuidados en tiempos de organización de la experiencia de Ilusión.

El juego cumple también una función vital especialmente en el *manejo de la agresión y la destructividad*. Cuando hay pura descarga sabemos que el jugar queda interrumpido y el individuo hundido en vivencias de displacer y desorganización.

D. Winnicott, plantea que el juego debe ser estudiado como complementario del concepto de sublimación. Refiere “que lo universal es el juego y corresponde a la salud”. Jugar es hacer.

#### **Clasificación de juego: Perspectiva Operativa**

Para la interpretación y sistematización de los datos que surgieron de los cuestionarios en relación a los juegos que realizan los niños de 6 a 10 años; sus juguetes preferidos y compañeros de juego tomamos en consideración la clasificación de Roger Callois:

*Juegos de competición muscular:* Los jugadores aspiran a ser reconocidos por sus condiciones de destreza motriz. Juguetes: pelota, bicicleta, sogá, bolitas, patín, patineta.

*Juegos de competición cerebral:* En los mismos se privilegia la actividad cognitiva. Juguetes: ajedrez y el juego de damas, computadora.

*Juegos de azar:* En ellos influyen solamente el destino y la suerte. Juguetes: las cartas.

*Juegos de imitación:* Los participantes juegan a fingir ser otros. Juguetes: los autos, motos, tanques, muñecos, etc.

*Juegos de vértigo:* Los juegos que tienen como fin lograr el placer a través de un movimiento vertiginoso. Juguetes: el sube y baja, la calesita, la hamaca, etc.

A la clasificación mencionada agregamos además la opción “no juega”. En ésta última incluimos las respuestas en la que los niños manifiestan elegir otras actividades (como conversar,

caminar) características de edades cercanas a la pubertad.

En resumen realizamos un modelo de investigación que surge de la teoría del psicoanálisis, en particular de aquellas nociones que nos permiten conocer las producciones del pensamiento con datos de la vida conciente. Las respuestas que obtenemos de los niños y niñas nos aportan las novedades de sus pensamientos y la ubicación de esta actividad psíquica en los movimientos socio-culturales actuales de la población estudiada. Tenemos que destacar que las investigaciones de Jean Piaget sobre el juego fueron consideradas desde el inicio de nuestro trabajo, el espacio de la actividad simbólica y del carácter reglado en los niños de 6 a 10 años con los exquisitos ejemplos que proporcionó el autor resultaron guías para la formulación de nuestros cuestionarios.

Erik Erikson a partir de la teoría de S. Freud realiza una clasificación de juego para la que considera los determinantes socio- culturales que van a intervenir. Utiliza el modelo freudiano de las etapas de la organización libidinal y las agrupa según los intercambios con el mundo que realiza el sujeto: autoesfera- microesfera- macroesfera. También este modelo teórico- clínico resultó un importante aporte para la formulación de los cuestionarios.

Con este resumen damos cuenta de la base conceptual de la formulación teórico- clínica del cuestionario que aporta los datos de nuestra investigación.

En síntesis, podemos decir que esta propuesta tiene como un objetivo introducir a los alumnos y docentes jóvenes de la Carrera de Psicología en la formación específica de las investigaciones teórico-clínicas para el conocimiento de la vida psíquica de niños y adolescentes, también se propone conocer el trabajo del pensamiento a partir de las informaciones actualizadas desde las teorías y por los métodos de exploración incorporados. Esta doble propuesta, ya cuenta con diez años de actividad, durante los cuales las novedades que se orientaron por la búsqueda de nuevos conocimientos, resultaron un aporte relevante para los modelos tradicionales de la actividad académica.

---

#### **BIBLIOGRAFÍA**

- Aulagnier, Piera Castoriadis. (1975) “La violencia de la interpretación”  
Aulagnier, Piera. (1994). “Un intérprete en busca de sentido”. Editorial Siglo XXI.  
Castoriadis, C. (1997). “El avance de la insignificancia”. Editorial Eudeba.  
Erikson, E.: “Infancia y sociedad”. Ed. Paidós. 1959  
Freud, S.: “Tres ensayos de teoría sexual”. (1905) Volumen 7. Amorrortu editores.  
Freud, S: Personajes psicopáticos en el escenario. (1906) Volumen 7 Amorrortu Ed.  
Freud, S.: “Sobre las teorías sexuales infantiles”. (1908) Volumen 9. Amorrortu Ed.  
Freud, S.: “El creador literario y el fantaseo”. (1908 -1907). Ed. Amorrortu. Volumen 9  
Freud, S.: “Más allá del principio del placer”. (1920). Ed. Amorrortu. Volumen 18.  
Lebovici, S., Diatkine R.: Significado y función del juego en el niño. Ed. Proteo. 1969.  
Winnicott, D.: “Exploraciones psicoanalíticas”. Tomos I y II. Ed. Paidós 1991.