

# Juego

Todo juego implica primeramente un proceso en el que se participa de acuerdo a un conjunto de reglas. Cada participante, al entrar en el juego, asume una serie de riesgos, va en búsqueda de un objetivo, empresa en la cual generalmente algo es experimentado, ganado o aprendido.

Se podría decir que la práctica incesante de juegos durante la infancia es como un sistema de aprendizaje en el que se simulan, a través del juego, escenarios o situaciones que serán experimentados por el niño una vez llegue a adulto. Aún así, parece ser que muchas de estas situaciones para las que el niño se prepara no pierden las características y la estructura del juego.

Conocer el universo parece ser un juego: para aprehenderlo y comprenderlo es necesario el conocimiento de unas leyes fundamentales. Arte y ciencia han estado tratando de descifrarlas, se han desarrollado gran cantidad de modelos, teorías e interpretaciones. Una de las más recientes, que goza de gran credibilidad, es la de considerar los sistemas simbólicos artísticos y científicos como juegos, es decir, como lenguajes dotados de unas reglas o guías conceptuales, a través de los cuales la realidad nos es presentada de diversas maneras. La efectividad de estos modelos radica tanto en su aceptación y funcionalidad, como en los aportes que se hagan para una mejor comprensión del ser humano, su complejidad y la de su entorno.

La búsqueda de conocimiento, en su aspecto tanto artístico como científico, puede ser entendida como un juego perceptual con aspectos parecidos a la predación, a ese estado de alerta que implica el acecho de un objeto deseado: Percibir es una estilización imaginaria de la caza. Concebir es una estilización simbólica de la caza. La percepción implica una investigación de la mejor manera de agarrar el objeto. La palabra investigación viene de vestigio que quiere decir seguir las huellas de la presa. Concepto viene de cum capire que significa asir fuertemente. Son modos de colonizar el espacio y el tiempo para capturar, mediante simulación imaginaria y/o simbólica, objetos ausentes por lejanos.



## I EREMUA INGURUA

Esquemas

referenciales:

- T.G.S.
- Semiótica
- Psicología
- Estructuralismo
- Antropología
- Comunicación
- T. Familiar

## II EREMUA INGURUNEA

## III EREMUA INGURUMARIA

### SINCRONÍA SEMIÓTICA

Sincronía Expresión - Diálogo

Juego ≈ lenguaje  
sueño  
caleidoscopio

FACHADA

BASE

ESTILO

OBJETO

### ESTILOS

- Modos de Estruct. familiar
- Inclusión del otro
- Codificación
- Reconstrucción histórica
- Ansiedades
- Defensas
- Temática
- Estructura del Cuerpo
- Self
- Finalidad de la acción

Nivel de fantasía inconsciente  
dónde surge el material

JUEGO (Tarea)  
Momentos productivos  
de insight verbalizado

Nivel de codificación  
cómo se organiza

Cod. de juego  
enunciación de contenidos  
↓  
sintaxis

Cod. de conducta  
contenidos  
↓  
sintaxis

Respuestas en sesión

Significaciones

Intercambio Comunicativo

"Vamos a jugar"

"El modo en que se organizan las frases es uno de los elementos de los que se infiere la existencia de un estilo". (pp 21)

CONDUCTA HABITUAL ≈ JUEGO  
JUEGO = COMUNICACIÓN  
Se organiza como una gramática  
Es el texto dentro del contexto

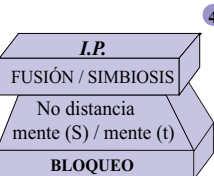
ECRO  
OBJETO MEDIADOR

"No puede mantenerse en la tarea de principio a fin del tpo. marcado"

D. LIBERMAN  
"Semiótica y psicoanálisis de niños"



TERESA GIL 1998  
JUAN MARTIN-VARGAS



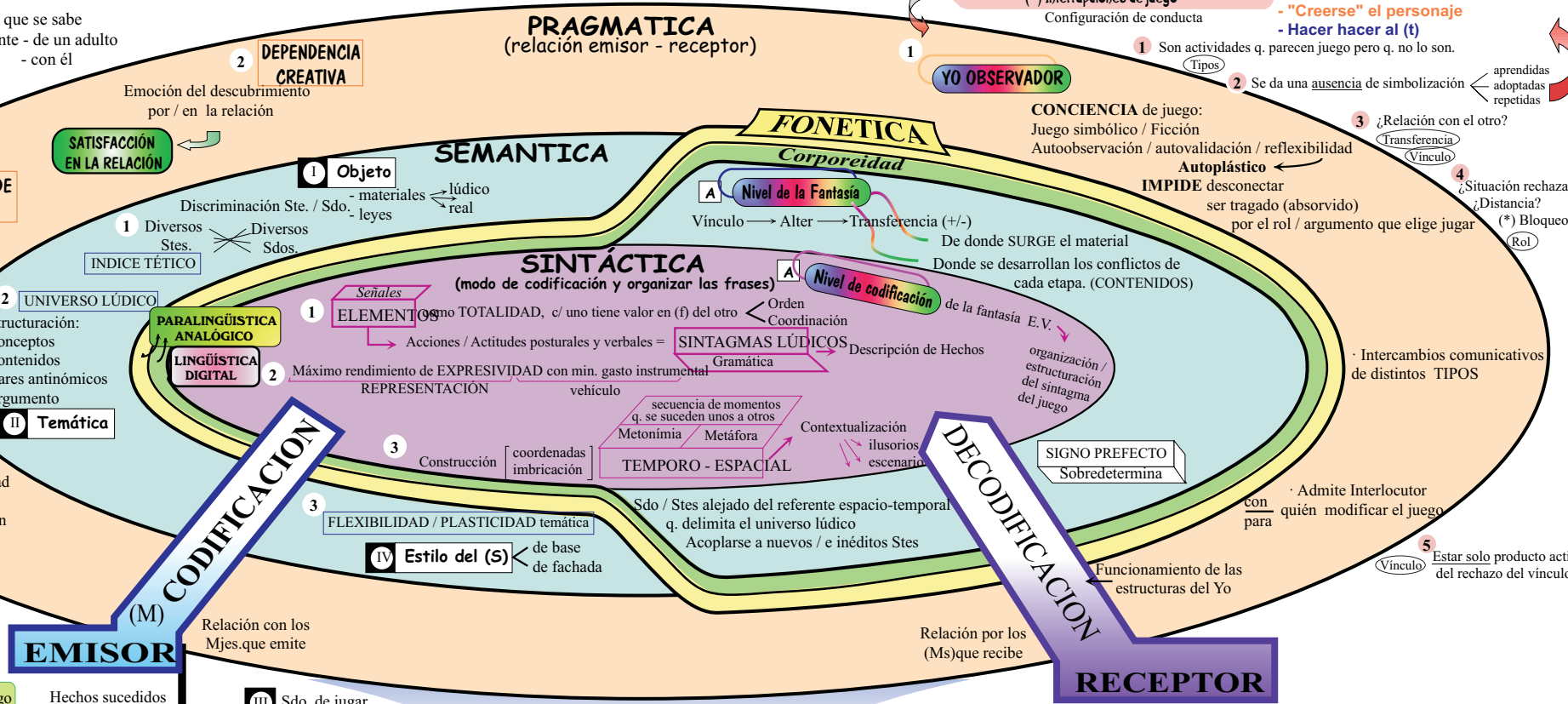
4 El es un niño que se sabe jugando delante - de un adulto - con él

2 **DEPENDENCIA CREATIVA**  
Emoción del descubrimiento por / en la relación

3 **PROPÓSITO DE COMUNICAR**

- AXIOMAS:  
- Diálogo  
- Compromiso  
- Mutualidad  
- Roles  
- Analog / Digit.

Capacidad de contener los eventos del propio juego:  
↓  
Discriminación  
↓  
verdad  
↓  
ficción



**DISTORSIONES AL SINTAGMA DE JUEGO**  
(\*) Interrupciones de juego  
Configuración de conducta

**YO OBSERVADOR**

**CONCIENCIA de juego:**  
Juego simbólico / Ficción  
Autoobservación / autovalidación / reflexibilidad

**Autoplástico**  
IMPIDE desconectar ser tragado (absorbido) por el rol / argumento que elige jugar

1 Son actividades q. parecen juego pero q. no lo son.  
Tipos

2 Se da una ausencia de simbolización  
aprendidas adoptadas repetidas

3 ¿Relación con el otro?  
Transferecia  
Vínculo

4 ¿Situación rechazada?  
¿Distancia?  
(\*) Bloqueo  
Rol

**SATISFACCIÓN EN LA RELACIÓN**

1 **Objeto**  
Discriminación Ste. / Sdo. - materiales lúdico - leyes real

1 Diversos Stes. / Diversos Sdos.  
INDICE TÉTICO

2 **UNIVERSO LÚDICO**

- Estructuración:  
- conceptos  
- contenidos  
- pares antinómicos  
- argumento

II **Temática**

1 **PARALINGÜÍSTICA ANALÓGICA**  
2 **LINGÜÍSTICA DIGITAL**

1 **ELEMENTOS**  
Señales como TOTALIDAD, c/ uno tiene valor en (f) del otro  
Acciones / Actitudes posturales y verbales = REPRESENTACIÓN vehículo

1 **Nivel de codificación**  
de la fantasía E.V.  
Gramática Descripción de Hechos

3 **TEMPORO - ESPACIAL**  
secuencia de momentos q. se suceden unos a otros  
Metonimia Metáfora Contextualización ilusorios escenario

3 **FLEXIBILIDAD / PLASTICIDAD temática**  
IV **Estilo del (S)** < de base de fachada

Sdo / Stes alejado del referente espacio-temporal q. delimita el universo lúdico  
Acoplarse a nuevos / e inéditos Stes

**DECODIFICACION**

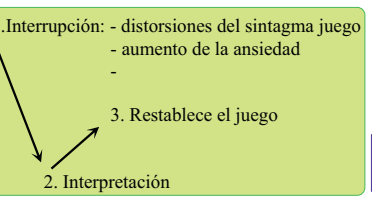
**SIGNO PREFECTO**  
Sobredetermina

Admite Interlocutor quién modificar el juego  
con para

5 Estar solo producto activo del rechazo del vínculo  
Vínculo

**EMISOR (M)**  
Relación con los Mjes. que emite

**RECEPTOR**  
Relación por los (Ms) que recibe



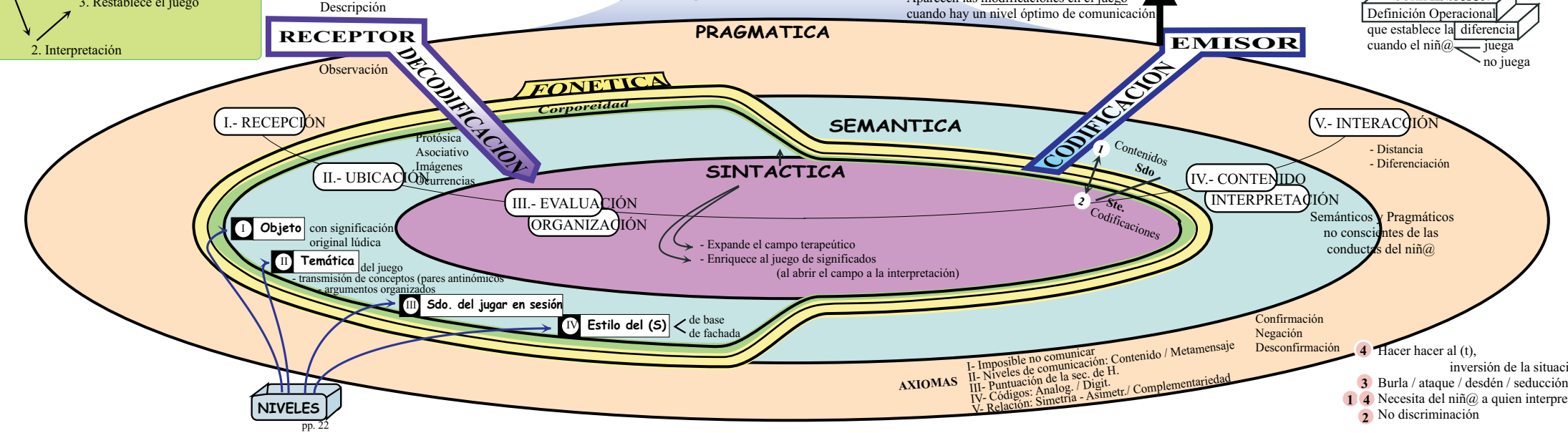
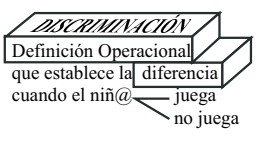
Hechos sucedidos  
III Sdo. de jugar en sesión  
↓  
**Texto**

Comunicación: lo q. va imaginando  
Significación: - para / -con  
**Universo común de diálogo**

Aparecen las modificaciones en el juego cuando hay un nivel óptimo de comunicación

Descripción  
**RECEPTOR**

**EMISOR**



**NIVELES**  
pp. 22

- AXIOMAS  
I- Imposible no comunicar  
II- Niveles de comunicación: Contenido / Metamensaje  
III- Puntuación de la sec. de H.  
IV- Códigos: Analog. / Digit.  
V- Relación: Simetría - Asimetría / Complementariedad

V.- INTERACCIÓN  
- Distancia  
- Diferenciación

IV.- CONTENIDO INTERPRETACIÓN  
Semánticos y Pragmáticos no conscientes de las conductas del niño

- 4 Hacer hacer al (t), inversión de la situación  
3 Burla / ataque / desdén / seducción  
1 4 Necesita del niño a quien interpretar  
2 No discriminación