

(S)

CONDICIONES DEL VERDADERO JUEGO (según el momento de dlo. y niveles de juego)
Si funcionamiento sincrónico de la expresión y el diálogo con el técnico en las CINCO áreas

*** Area semántica: " en sí"**
(Punto de partida)
Discriminación Ste./Sdo. > primitiva
(origen del pensamiento, salida de la posición depresiva,
representación ausencia- presencia
Capacidad para atribuir nuevos Sdos. a Stes alejados del referente
"Como si" -->nuevos Stes.
Plasticidad temática // estereotipia

Niveles de Semantividad:
I- Pos i b. de operar un objeto con una significación original lúdica.
II- Posib. de transmitir conceptos organizados en argum,entos (Temática)
III- Sdo. de jugar en sesión
IV- Estilos de Base / fachada



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 así fuertemente. Son modos de colonizar el espacio y el tiempo para capturar, mediante simulación imaginaria y/o simbólica, objetos ausentes porlejanos.

Area Sintáctica: " c o m o s i"
(Pivote de interpretación y enriquecimiento de Sdos.)
(Modo de organización de la producción en el sistema juego → Estilo.
Sistema Juego = señales organizadas. partes interrelacionadas
Elementos : acciones. actitudes posturales verbalizaciones
Capacidad de elaborar coordenadas espacio - temporales -->metacomunicación

TEXTO:

- Acciones
- Actitudes Posturales
- Verbalizaciones
- Tono

SINTAGMA LUDICO

R. Sintagmáticas
Secuencias --> Señales Relacionadas

Area pragmática: -

- Relación de compromiso en la situación de comunicación: -->
- Definición de límites para situarse en el contexto
- Definición de roles
- Interacción / vinculación

DIALOGO --> Universo común

Admite al otro como interlocutor
PERMITE
(Condición de intervención)

Desarrollo --> Creatividad:
-Palabra / emoción (llena) --> Alivio / Placer por descubrimiento
-Enlaces / "puentes" --> Metáfora / Metonimia

FONETICO

CORPOREIDAD

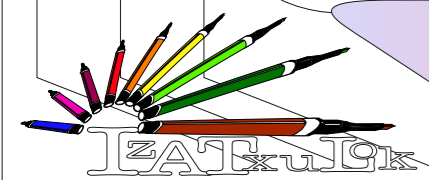
- Decodificador diferencial respecto a las áreas (interprete):
- Respecto a la actividad
- Respecto a los diferentes estilos
- Acompañante y ayudante dentro de los límites de su rol complementario

Permite la interpretación de los aspectos SEMANTICOS / PRAGMATICOS según su modo de organización --> ESTILO

ESTILO COMPLEMENTARIO

Vinculación comunicativa --> PRESENCIA
Pto. / Obsevación
Decodificador: Intérprete de Stes --> (Sdos.)
Encodificador: Stes. Susceptibles de significación
LIMITES:
Acompañante lúdico
Incentivador / Motivador del dlo.

RUIDO. Enfasis o dramatismo ("furor curandis ") - > asusta al ñ. rompe el "como si"
Fascinación por el ñ./juego --> el juego se transforma en fin con beneficios secundarios de control de la ansiedad (MIMETISMO) Distante desconectado, no herramienta cuando el ñ. lo demanda.



DRAMÁTICO QUE PROVOCA IMPACTO ESTÉTICO (+)/(+)

ACCION DRAMATICA

DRAMÁTICO QUE BUSCA INCOGNITAS Y PROVOCA SUSPENSE

EVITACION DEL JUEGO

NARRATIVO (LOGICO)

JUEGO ESTEREOTIPADO

DISTORSION DE PREDOMINIO SINTACTICO

EPICO

ACTUACION

SOBREADAPTADO

JUEGO DE ALUCINOSIS

DISTORSION DE PREDOMINIO PRAGMATICO

LIRICO

JUEGO FESTIVO

REFLEXIVO BUSCA INCOGNITAS SIN CREAR SUSPENSE

OBSERVADOR NO PARTICIPANTE

DISTORSIÓN DE PREDOMINIO SEMANTICO

SINTAXIS TEORIA DE LA SIGNIFICACION

- Sustitución de un hecho por otro a partir de unas leyes.
- Ordenación para mantener la relación interno/externa
- Encadenamiento sintagmático/paradigmático de los Stes y relación entre ellos.
- CAMPO NOETICO: Signos de circulación social convencionales/arbitrariedad
Esteretipos
Doble articulación

PRAGMATICA TEORIA DE LA INTERACCIÓN / COMUNICACIÓN

- Relación de las señales y signos con quién los utiliza
- Nexo del hablante entre: su propia persona lo que emite Control Efecto del (M) lo que hacemos con el oyente (3°)

FONETICA Fonología semiótica PARAVERBAL CORPOREIDAD

- Rasgos de sonido que pueden expresar contenidos: tono, ritmo, énfasis, entonación, gama, silencios, intensidad, rasgos distintivos que dotan las unidades mínimas de significación..

SEMANTICA TEORIA DE LA REFERENCIA

- Relación de las señales/signos, con los hechos/objetos que designan / Polisemia / Sentido / Trasciende al objeto

III. II. I. UNIVERSO de Semantización: leyes subjetivas de articulación del DESEO

CAMPO SEMANTICO: operadores. Conducta comprensible para sí mismo. Dimensión vivida de la significación.

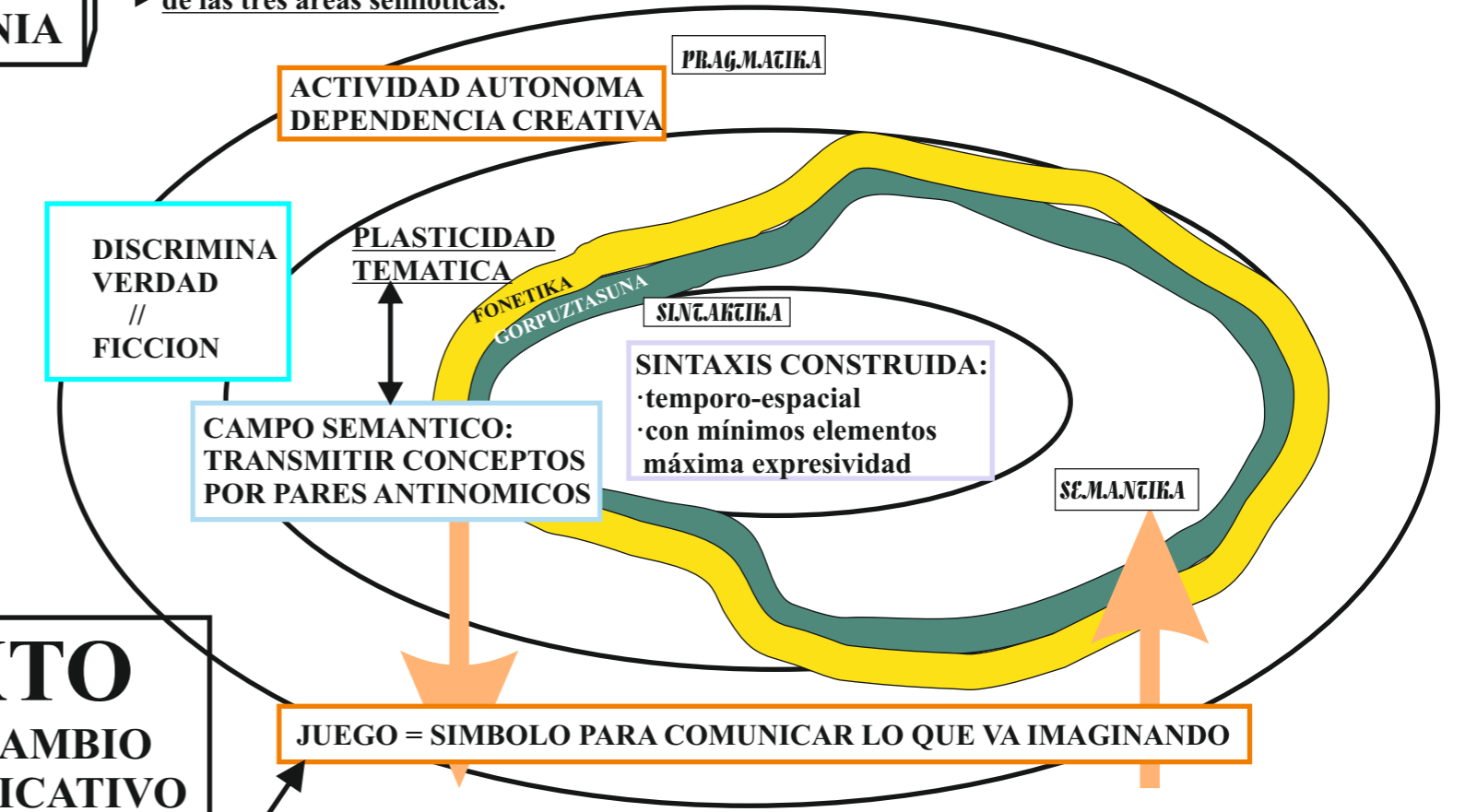
REFERENCIA de SEMANTIZACION- Marco de referencia: Ideas, criterios, pautas de vida cotidiana-social, fantasias.

JUEGO SINCRONIA

Funcionamiento simultáneo de las tres áreas semióticas.

TEXTO INTERCAMBIO COMUNICATIVO

DIACRONIA



Psicoanálisis
Ruesch 1957
Winnicott
M. Klein
M. Comunicacionales
Teresa Gil 95