

**Análisis del acto de jugar como herramienta de autorreconocimiento para el desarrollo del  
ser**

Carmen Cristina Mesa Patrón

Lugdy Torcoroma Páez Quintero

Asesora

Marby Yineth Triana Vargas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades - ECSAH

Psicología

2024

## **Dedicatoria**

Esta monografía está dedicada al niño y a la niña que habita en cada ser humano.

Como bien decía Pablo Neruda:

En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes, sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta. He edificado mi casa como un juguete y juego en ella de la mañana a la noche... (Neruda, s.f.)

### **Agradecimiento**

Haciendo eco de la frase de Lao Tsé: “*La gratitud es la memoria del corazón*”, es preciso agradecer a nuestra asesora, por su ayuda, dedicación y orientación; a nuestras familias y a todos aquellos que nos brindaron acompañamiento, convirtiéndose en un apoyo incondicional; y al excelente trabajo en equipo, porque el compromiso y la motivación fueron fundamentales para construir y realizar esta monografía, brindándonos la oportunidad de explorar nuevos enfoques e ideas.

## Resumen

Este estudio sobre el acto de jugar como componente esencial del desarrollo humano se presenta desde un enfoque histórico-cultural, como una herramienta para evaluar el potencial de autorreconocimiento al propiciar en el sujeto la conexión con sus pensamientos, sentimientos y acciones y, además, reconocer cómo percibe su relación con el mundo, cómo lo perciben los demás y cuáles son sus fortalezas y desafíos.

El acto de jugar, además del autorreconocimiento, propicia la toma de conciencia de la subjetividad y facilita a las personas su adaptación social y cultural al involucrar representaciones sociales que permiten integrar lo individual y social y articular elementos propios: imaginación, participación, disfrute, creatividad, relaciones de poder y negociación, cambio e innovación, resolución de problemas, logros, respeto a las reglas y capacidad de resiliencia.

En esta revisión de la trayectoria del juego como herramienta de exploración, de expresión, ejercicio de la libertad, disfrute, recreación, relajación, autorreconocimiento y otredad, entendida esta última como la capacidad de tomar conciencia de su propia individualidad mirándose desde una perspectiva ajena a sí mismo, se demuestra cómo a través del juego se posibilita el autorreconocimiento al confrontarse con los desafíos que este plantea; como en la existencia, en la que nunca se agotan los desafíos y en los que se gana o se pierde.

***Palabras claves:*** Jugar, lúdica, autorreconocimiento, subjetividad.

## **Abstract**

This study on the act of playing as an essential component of human development is presented from a historical-cultural approach, as a tool to evaluate the potential for self-recognition by encouraging the subject to connect with their thoughts, feelings and actions and, in addition, recognize how you perceive your relationship with the world, how others perceive you, and what your strengths and challenges are.

The act of playing, in addition to self-recognition, promotes awareness of subjectivity and facilitates people's social and cultural adaptation by involving social representations that allow the integration of the individual and social and the articulation of their own elements: imagination, participation, enjoyment, creativity, power relations and negotiation, change and innovation, problem solving, achievements, respect for rules and resilience.

In this review of the trajectory of the game as a tool of exploration, expression, exercise of freedom, enjoyment, recreation, relaxation, self-recognition and otherness, the latter understood as the ability to become aware of one's own individuality, looking at oneself from a perspective other than itself, it is demonstrated how through play self-recognition is made possible by confronting the challenges it poses; as in existence, in which the challenges never end and in which one wins or loses.

***Keywords:*** Play, playful, self-recognition, subjectivity.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación.....	14
Justificación .....	15
Objetivos.....	21
Objetivo General.....	21
Objetivos Específicos .....	21
Línea de Investigación .....	22
Marco Conceptual.....	23
Verificar el Acto de Jugar como Herramienta de Autorreconocimiento.....	23
El Juego.....	25
Subjetividad .....	26
Pensamiento Simbólico y “Como Si” .....	27
Autorreconocimiento .....	27
Mecanismos Psicológicos de Defensa según el Psicoanálisis .....	28
Autorreconocimiento .....	30
Comprensión de la Subjetividad que Propicia el Juego desde la Proyección Simbólica.....	40
¿Cómo se Construye la Subjetividad? .....	48
El Psicoanálisis. ....	50
La Gestalt.....	50
La Psicología Transpersonal.....	51
Psicología Sistémica. ....	51
El Juego como Herramienta para Potencializar el Autorreconocimiento.....	55

Discusión.....	62
Conclusiones.....	64
Referencias.....	66

**Lista de Tablas**

<b>Tabla 1</b> <i>Evolución de los Estudios Realizados sobre el Juego</i> .....	59
---	----

## Introducción

Desde tiempos remotos los niños juegan a imitar a los adultos, y estos juegan a representar otros personajes en el arte del teatro, donde un yo actúa a otro, recreándose unos y otros, en escenas de la vida cotidiana al despojarse de su ser o personalidad cotidiana para asumir el personaje que el juego plantea. De esta manera, antes y ahora, los niños, adolescentes y adultos aprenden a través de juegos y actividades referidos a su futuro papel en la sociedad.

Esta monografía pretende hacer una construcción histórico-cultural que resalta la resignificación y posibilidad de que la persona se reconozca en el otro a través del juego como herramienta para, a partir de lo que se sabe y lo que no se sabe, generar nuevas creaciones, transformaciones, conocimientos y reflexiones, que posibiliten el autorreconocimiento de las personas que juegan, bien sea por la curiosidad, espontaneidad, necesidad de aprender o todas estas. En este proceso se dan cita las acciones, los pensamientos, las emociones, la significación y resignificación y la cultura, en el contexto de lo subjetivo.

Resulta innegable que el acto de jugar es una experiencia subjetiva y cada sujeto la vive de manera distinta que, sin distinción de edad, implica a las personas y genera entre ellas un puente a través del cual se crean o recrean situaciones pasadas o futuras. A estas, al ser representadas, les permite expresar de manera creativa sus emociones, estrategias, intereses, motivaciones y canalizar impulsos provenientes del vínculo con la realidad subjetiva de cada individuo.

Para ello se hace la revisión teórica de los autores que resaltan la importancia del juego como actividad fundamental en el desarrollo evolutivo de lo físico, lo psicológico y lo sociocultural del ser humano y como espacio para construir un aprendizaje, un escenario de autorreconocimiento y un medio para liberar de tensiones.

Así, la investigación de diversas fuentes se organiza históricamente para resaltar 4 temas: el concepto actual del acto de jugar; su potencial como herramienta de apoyo terapéutico que propicie en el sujeto la comprensión de sus experiencias y la incidencia en su propia realidad; examinar la integración y adaptación del ser humano a lo social, familiar y cultural desde el juego y explicar cómo desde la comprensión de la subjetividad, el juego, desde la proyección simbólica propicia el autorreconocimiento.

## Planteamiento del Problema

Cuando un niño, adolescente o adulto dice: “vamos a jugar” o pregunta: “¿puedo jugar?”, “yo quiero ser el que...”, ¿será que esto involucra una acción en la que subyace, además de las necesidades de disfrute, liberación de tensiones, aprendizaje, entrenamiento, entretenimiento e interacción, entre otras, la urgencia de un autorreconocimiento?

Esta es la pregunta exploratoria y dentro de un enfoque histórico cultural se pretende encontrar respuestas que posibiliten el resurgir del juego a la manera del ave fénix, desde el autorreconocimiento de sí mismo, del otro y del valor de la interacción social que implica dicha acción.

Nos dice Han, Byung-Chul (2012) que "La sociedad del siglo XXI ya no es disciplinaria, sino una sociedad de rendimiento. Tampoco sus habitantes se llaman ya 'sujetos de obediencia', sino 'sujetos de rendimiento'. Estos sujetos son emprendedores de sí mismos" (p. 25). Tendencia actual que exige al ser humano una vida acelerada, una cultura de inmediatez y por lo mismo desconexión emocional. Esta vida acelerada que abarca la inteligencia artificial, el consumismo irracional, el desarrollo de contenidos más vendedores, la sobreestimulación visual, la urgencia de resultados concretos y la productividad acelerada, lo alejan de un ritmo de vida balanceado, menoscabando su salud mental.

Ya lo expresaba Lewis en Alicia en el país de las maravillas:” –¡Es tarde! ¡Voy a llegar tarde! –¿A dónde va, señor Conejo?, preguntó Alicia. El conejo, muy apurado, apenas respondió: –¡Ay, ay, ay, que llego tarde! ¡Qué prisa!”. De igual manera, los seres humanos actualmente vivimos en un constante estado de prisa y urgencia, compelidos a una vida apresurada, con la continua sensación de no llegar a tiempo y además sin tener muy claro el lugar o meta al cual nos dirigimos (Lewis, 1922, p. 6).

En cuanto Han, Byung-Chul, (2012) manifiesta que:

El comienzo del siglo XXI, desde un punto de vista patológico, no sería ni bacterial ni viral, sino neuronal. La depresión, el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), el trastorno límite de la personalidad (TLP) o el síndrome de desgaste ocupacional (SDO) definen el panorama de comienzos de este siglo. Estas enfermedades no son infecciones, sino estados patológicos que siguen a su vez una dialéctica, pero no una dialéctica de la negatividad, sino de la positividad, hasta el punto de que cabría atribuirles un exceso de esta última.

En esta monografía se propone el acto de jugar como un elemento fundamental para rescatar nuestra humanidad de la vida acelerada y desconectada de sí misma; por ello, a partir de diversos autores y en un contexto histórico-cultural se revisan fuentes documentales para reivindicar la propuesta del juego como escenario que fomenta la creatividad, la construcción de aprendizaje significativo, la liberación de tensiones, la creación de vínculos, el autorreconocimiento y su potencialidad como apoyo terapéutico, sin por ello olvidar que el juego involucra lo biológico [el movimiento del cuerpo y la participación mental], lo psicológico [la subjetividad, individuación, y comportamiento] y lo social [interacción y mediación de intereses].

Para Huizinga (2000), el juego es más que una simple actividad, lo considera una actividad humana fundamental para comprender la cultura y la sociedad, ya que a través de este se establecen normas, desarrollan habilidades, se crean vínculos y se estimula la creatividad. Para él, el acto de jugar es consustancial a la cultura humana.

Como un artesano moldea su vasija, así el juego moldea la experiencia humana y la estructura social que lo abarca. De esta manera, jugar es una herramienta importante para el autorreconocimiento porque a través del juego las personas pueden explorar sus emociones,

fortalezas, debilidades y deseos en un ambiente sano y seguro, de manera lúdica y sin presiones; por lo mismo, un escenario propicio para el apoyo e intervención terapéutica.

El acto de jugar nos conecta con nosotros mismos de una manera divertida y creativa, lo que puede ayudarnos a desarrollar una mayor conciencia de quiénes somos y qué nos motiva.

Desde los primeros filósofos, hasta hoy, se ha manifestado gran interés por la acción y efectos del acto de jugar, llegándose a considerar como un instrumento que ha posibilitado al ser humano diferentes escenarios para:

Liberar energías.

Sentir placer.

Recrearse.

Descanso laboral.

Interacción creativa

Desarrollo de habilidades para la resolución de problemas y la capacidad de resiliencia.

Estimular el desarrollo físico, teniendo en cuenta las etapas de desarrollo.

Desarrollo psicológico: cognitivo, afectivo, comunicativo, sentido del yo y bienestar emocional.

Interacción social.

Aprender.

Prepararse para la adultez.

Construir valores.

Entrenar comportamientos y habilidades.

Expresión simbólica de fantasías y experiencias.

Además, facilita el reconocimiento de insatisfacciones, sentimientos y comportamientos inconscientes simulando escenarios para cristalizar deseos, hallar informaciones desconocidas de manera segura y propicia.

Al mismo tiempo, ayuda a los terapeutas a reconocer y estimular lo antes dicho, como también establecer actividades de apoyo e intervención terapéutica.

Es importante realizar un recorrido histórico, cultural y científico que sirva de guía para contextualizar y abordar la temática en torno a la cual gira la presente monografía, el acto de jugar como herramienta de autorreconocimiento, facilitando así, su comprensión y apropiación.

El juego es una realidad potencial de la experiencia humana y pese a que se han generado diversos e importantes cambios, su esencia se preserva. Tiene un único fin que es recrear más allá de la actividad física, de la imaginación inmediata, y del saber cómo hacerles frente a los desafíos que a diario presenta la vida. Desde que se nace se comienza a jugar y con ello a explorar el mundo y conocer el entorno. Se juega con el cuerpo sintiendo placer, sin tener en mente ningún fin, por puro disfrute; se desarrolla la capacidad de gozar; se juega como una acción voluntaria con sus propias reglas; y se permite liberar situaciones impuestas por la realidad mediante la ficción o simulación de lo que se desea para la autoafirmación y ejercer poder en ese contexto. Así, jugando el ser humano descubre el mundo y mediante la interacción con los otros se da el autodescubrimiento y el autorreconocimiento, como el dominio de sí mismo y el poder resignificar experiencias pasadas para un nuevo sentido de vida.

### **Pregunta de Investigación**

¿Es el acto de jugar una herramienta de autorreconocimiento desde su función facilitadora de la adaptación social y cultural integrando la individualidad, lo biológico, lo psicológico y la condición social del ser humano?

## Justificación

“Se conoce más a una persona en una hora de juego que en un año de conversación”.  
(Lifeder, 2021) Frase atribuida a Platón.

¿Qué motiva al ser humano a jugar? Esta pregunta se la han planteado no solo los psicólogos y pedagogos, sino también, los antropólogos, sociólogos y otros investigadores enfocados en saber a qué obedece la necesidad de jugar que tiene el ser humano.

En una sociedad acelerada, a nivel de estilo de vida, tecnología y cambios sociales, donde el incremento de la velocidad convierte a ésta en un nuevo valor y a la reflexión en antivalor, entre más rápido mejor, cada día implica la realización de un mayor número de acciones, quedando una sensación de que faltó tiempo para cumplir con la totalidad de las actividades personales, académicas, laborales y socioculturales; donde, al percibirse el tiempo como escaso, se genera, desde una posición subjetiva, hambre de tiempo [Término puesto en circulación por la profesora de Harvard Business School, Leslie Perlow], Duch (2018).

Como corolario de lo anterior las personas, ante este nuevo ritmo de vida buscan desesperadamente oasis de relajación, pues de no hacerlo ponen en peligro su salud física y mental. Uno de los principales motivos para elegir este tema “el acto de jugar como herramienta de autorreconocimiento” es invitar a los psicólogos y educadores a repensar el juego como herramienta para el autorreconocimiento a través del cual el ser humano desde niño, incluso hasta en la edad adulta puede reconocerse en sus múltiples transformaciones e irse, como lo hacen las fichas y las cartas, a la misma caja cuando termina el juego.

Se abre la puerta al juego como herramienta para el autorreconocimiento desde autores como Klein (1929, citada por Luzzi & Bardi, 2009), cuyos aportes propiciaron concebir la clínica con niños, se aprecia en el juego la posibilidad de acceder a la mente infantil; Anna Freud

plantea el juego como constituyente de una actividad placentera, autoerótica, centrada en el cuerpo propio primero y luego en el de la madre, y Dora Kalff (1950) y Margaret Lowenfeld (1993), con el juego La Caja de Arena, que facilita la representación del mundo interno tanto de niños como adolescentes y adultos.

Teniendo en cuenta, desde el saber colectivo, que el juego constituye una forma genuina de expresión en los niños, Eugen Fink, filósofo alemán, formuló 5 fenómenos fundamentales [muerte, trabajo, dominio, Eros y juego] de la existencia humana, (citado por Quintana, 2011) dice:

(El Juego) impera y gobierna de punta a cabo la entera existencia humana, y determina esencialmente su modo de ser —y también el modo del comprender humano del ser. Atraviesa los otros fenómenos fundamentales de la existencia humana y está con ellos indisolublemente trabado y entrelazado” ... “El placer de jugar no es sólo placer en el acto de jugar, sino placer del juego, placer de la mezcla extraña de realidad e irrealidad. El placer lúdico abarca también la tristeza, el espanto, el terror — el placer lúdico de la antigua tragedia comprende también los sufrimientos de Edipo, y el sufrimiento-del-juego que es vivenciado placenteramente ocasiona una catarsis del alma, que es algo mucho más esencial que la descarga de afectos atascados” (pp. 120 y 123).

El juego como escenario de oasis relajante, creativo y de aprendizaje significativo que, en ocasiones escenifica momentos de la existencia humana, tiene una intencionalidad sui géneris en la vida del desarrollo humano: conectar consigo mismo y con otros desde el disfrute de ser en el mundo. Esta formulación resume la justificación de esta monografía y es el punto de partida para realizar una revisión teórica que permita verificar el juego como herramienta de autorreconocimiento y terapéutico al ser útil para observar los comportamientos de los participantes, quienes al estar inmersos en el juego olvidan que los examina uno u otro evaluadore, y esto hace las veces de apoyo al terapeuta.

El juego nos permite olvidarnos de nuestros condicionamientos a partir de la recreación de situaciones en las cuales son los participantes quienes deciden cómo actuar, transformando sus creencias, afrontando sus miedos, tramitando sus proyecciones, poniendo límites, reconociendo a los otros y resignificando sus experiencias, entre otras. Así lo plantea Schaefer (2005) cuando contempla el juego como escenario donde las personas pueden representar el cuidado de unos a otros, el empleo, el afrontamiento de una pérdida, la enfermedad, el envejecimiento, encontrar significado y propósito para sus vidas, reflexionar sobre sí mismos, desarrollar su espiritualidad, sentirse creativos, expresar su sexualidad y alistarse para morir.

En el *Homo Ludens*, joya literaria del historiador Johan Huizinga, el autor nos explica cómo junto al *homo Sapiens* (el hombre que razona) y al *homo Faber* (el hombre que fabrica), debe estar el *Homo Ludens* (el hombre que juega), porque, según este autor, la cultura humana brota del juego como un juego. Huizinga descubrió que, del espíritu del juego, se derivan la mayoría de las instituciones que ordenan nuestras sociedades: el culto, el derecho, la poesía, la filosofía, el arte, la erudición y la ciencia.

Según Freud (1920), cuando un niño juega se apoya en objetos tangibles y visibles (juguetes) del mundo para crear sus juegos. Él crea un universo paralelo de acuerdo con su deseo. En cambio, el adulto sustituye esos juguetes por la fantasía, creando ensueños diurnos o lo que llamamos castillos en el aire, en los que proyecta su futuro basándose en el pasado. Véase como ejemplo el juego del Fort-Da en el que Freud ve a su nieto representando la ausencia de la madre al jugar con un carretel. Cuenta Freud (1920):

Este buen niño exhibía el hábito, molesto en ocasiones, de arrojar lejos de sí, a un rincón, o debajo de una cama, etc., todos los pequeños objetos que hallaba a su alcance, de modo que no solía ser tarea fácil juntar sus juguetes. Y al hacerlo profería, con expresión de satisfacción e interés, un fuerte y prolongado "o-o-o-o", que según el juicio coincidente

de la madre y de este observador, no era una interjección, sino que significaba "fort" {se fue} ... El niño no hacía otro uso de sus juguetes que el de jugar a que "se iban". Un día hice la observación que corroboró mi punto de vista. El niño tenía un carretel de madera atado con un hilo... con gran destreza arrojaba el carretel, al que sostenía por el hilo tras la baranda de su cunita con mosquitero; el carretel desaparecía ahí dentro, el niño pronunciaba su significativo "o-o-o-o", y después, tirando del hilo, volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso "Da" {acá está}. Ese era el juego completo, el de desaparecer y volver. La mayoría de las veces sólo se había podido ver el primer acto, repetido por sí solo incansablemente en calidad de juego, aunque el mayor placer, sin ninguna duda, correspondía al segundo.

El acto de jugar es el reto propuesto, es la apuesta para solucionar una problemática lo que motiva a sus participantes a jugar para resolverlo y disfrutar con ello, cumpliendo con las normas planteadas por el juego mismo. Es entonces, la motivación, la fuerza que moviliza a los participantes a configurar pensamientos estratégicos que, a su vez, generan nuevos conocimientos y maneras de aprender a aprender y desaprender, enriqueciendo su autoestima y desarrollo personal. De esta manera y teniendo en cuenta los aportes sobre el juego simbólico de (Piaget, 1977 y Bruner, 1989, citados por Anadon, et al., 2016), el juego es una herramienta que propicia espacios para satisfacer deseos y resolver situaciones conflictivas, permite expresar miedos y nuevas asociaciones creativas que serán la fuente de su placer y su autorreconocimiento.

Así mismo, el acto de jugar como ejercicio de la libertad y elemento propiciador de aprendizaje según (Piaget, 1961; Caillois, 1977 y Huizinga, 1996, citados por Ospina, 2010), favorece, además, el autodomínio, la participación, el compromiso y el reconocimiento de la otredad. Teniendo en cuenta las experiencias de terapia de juego con adultos de Schaefer (2005) se intentará, a través del dilema del prisionero explicado por Lacan (1945), y a través de lo planteado en la teoría de los juegos (Merrill M. Flood, 1951 y 1952; Melvin Dresher, 1950; y

Tucker, 1950, citados por Rayo Trigueros, 2015), mostrar cómo en el juego se devela el saber sobre sí mismo para acceder a la libertad saliendo de las prisiones mentales en que se confinan los seres humanos al construir su identidad a lo largo del tiempo.

Lacan (2008), al reflexionar sobre la obra de Freud, afirma que el sujeto está determinado por el lenguaje. Y por lo mismo, es un sujeto de lenguaje preso y sujetado del significante pues de lo contrario estaría suelto, no sujeto. Así, el encadenamiento de significantes encadena al sujeto, no habiendo libre albedrío, pero sí determinación y elección, pues algo puede ocurrir allí que podría dar lugar a la “libre elección” del sujeto. Tomando como referente explicativo, Lacan expone el dilema del prisionero en el que el director de una cárcel les propone a 3 prisioneros un juego para conseguir la libertad, de tal manera que el prisionero que descubra y resuelva el enigma planteado ganará su libertad (Lozano, 2009).

El problema conocido como “El Dilema del Prisionero” donde el director de una cárcel les plantea un dilema a 3 prisioneros, ofreciendo la libertad a quien lo resuelva consiste en: De un total de 5 círculos donde 3 círculos son blancos y 2 negros. A cada prisionero se le coloca sobre su espalda un disco de tal manera que no lo puedan ver por sí mismos, pero los otros compañeros sí pueden verlo en su espalda, más no divulgarlo. El reto es descubrir, mediante la lógica, la reflexión, el pensamiento anticipado y la gestión de la incertidumbre de qué color es el disco que se lleva en la espalda sin que otros se lo digan, sino por deducción propia. De aquí se infiere cómo en el acto de jugar se propicia el autorreconocimiento por deducción propia, mediado por la participación con otros y, si es del caso, acompañado por un terapeuta.

La idea de Foucault (2003a, p. 12, citado por Ramírez Zuluaga, 2015) es hacer del pensamiento un trabajo de experimentación y transformación para “desprenderse de sí mismo”, para “pensar de otro modo” (Foucault, 1999b, p. 348, citado por Ramírez Zuluaga, 2015), para

no ser siempre el mismo y devenir algo diferente de lo que se es. De esta manera, siendo el tema del juego en la terapia con adultos un terreno poco explorado, se realiza esta monografía para motivar a otros investigadores a continuar produciendo nuevos conocimientos sobre el tema aquí abordado y se concluye esta justificación con la famosa cita que se atribuye a Jung (citado por Schaefer, 2005, p. 7) “Aprende las teorías lo mejor que puedas, pero déjalas a un lado cuando toques el milagro del alma humana”. A lo que Schaefer (2005, p. 7) agrega: ¡Déjalas a un lado y juega!

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar el acto de jugar en su potencialidad como herramienta de autorreconocimiento para el desarrollo del ser, integrando sus componentes e individualidad, psicológico, biológico y social.

### **Objetivos Específicos**

Resaltar el concepto, la relevancia histórica y cultural del acto de jugar para dar estructura sólida del juego como proceso de autorreconocimiento.

Visibilizar cómo el acto de jugar se emplea como herramienta de apoyo terapéutico.

Examinar la integración y adaptación del ser humano a lo social, familiar y cultural desde el juego.

Explicar cómo se propicia el autoconocimiento a través del juego desde la comprensión de la subjetividad y desde la proyección simbólica.

### **Línea de Investigación**

En concordancia con las líneas temáticas de la Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades - ECSAH, de la Universidad Abierta y a Distancia, la monografía se sitúa en la línea de intersubjetividades, contexto y desarrollo.

## Marco Conceptual

### Verificar el Acto de Jugar como Herramienta de Autorreconocimiento

Para el abordaje y la comprensión del tema seleccionado se considera la primera acepción que sobre jugar recoge el diccionario de la Real Academia de la Lengua (RAE) “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades” (2023, definición 1), si bien lo define de esa manera, esta definición no se ha quedado ahí, sino que ha estado en constante cambio y ha incentivado a abordarlo y a proponer teorías que permitan su comprensión.

Según Sanuy (1998, citado por Chacón, 2008):

La palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indoeuropea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades (p, 1)

Múltiples investigaciones han coincidido en la importancia del acto de jugar en el desarrollo de un sujeto. Desde la Antigua Grecia [Olimpia] el juego hace parte de la cultura y continúa hasta lo que se conoce hoy como los Juegos Olímpicos. El ser humano y el juego han coexistido desde los albores de la vida, porque la capacidad de jugar constituye una forma de interacción que hace parte del desarrollo humano. Situando lo lúdico como un elemento fundamental para que el sujeto desarrolle sus capacidades, lo cual se refleja en aspectos cognitivos y afectivos, sin importar la edad, sino lo que la acción de jugar produce y aporta. Es muy importante hacer eco de las consideraciones que Johan Huizinga realiza en su *Homo Ludens*, para quien el juego no es solamente una forma de recrearse, sino que es relevante en el autodesarrollo, “...en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física, es una función llena de sentido” (Huizinga, 2000, p. 12).

Piaget (citado por Valdés Velásquez, 2014, p.3) vincula diferentes clases de juegos con las etapas del desarrollo cognitivo en los niños así:

De 0 a 2 años: período sensomotor, en el cual, a través los juegos de exploración y manipulación los niños(as) aprenden a reconocer su entorno. Es la etapa en que tiran un objeto lejos para luego buscarlo y encontrarlo.

De 2 a 7 años: período preoperatorio, en el que se pone en práctica la fantasía, la imaginación y la creatividad, a través del juego simbólico. Es la etapa de los amigos imaginarios y de replicar su realidad en los juegos, por eso se pasa del juego individual a los colectivos donde existen reglas y el niño(a) comienza a desarrollar alternativas en cada situación, desde la experiencia, la adivinación o su intuición.

De 7 a 11 años: período de operaciones concretas, paralelo al desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad de resolver operaciones concretas, los niños interesan a los juegos de mesa con reglas, juegos competitivos y de construcciones complejas, mientras otros se interesan por juegos que replican la realidad social.

A partir de, y durante la adolescencia: período operacional formal, se desarrollan las capacidades relacionadas con la lógica formal, correspondiéndole así juegos donde se aplica ésta, el análisis metódico y diferentes estrategias, según su razonamiento lógico.

Ahora bien, Vygotsky (1966) analizó el juego desde el punto de vista social, afirmando que el juego es un fenómeno que surge en respuesta a la necesidad que tiene el ser humano de interrelacionarse. Así planteado, el niño y el adolescente comprenden y construyen su propia realidad social y cultural a través del juego, mediante la exploración, interpretación y representación del mundo.

Groos (1902, citado por Martínez Rodríguez y Villa Costales, 2008), postula el juego que se desarrolla durante la niñez como una forma de ejercicio preparatorio de las funciones y capacidades que los niños deben poseer en su vida adulta.

Además, de la mano de Bermejo y Blázquez (2016, cap. 2) se realiza un recorrido histórico, cultural y científico de los autores para la consolidación de este trabajo, partiendo

desde la antigüedad con Platón (427 – 347 a. C), pasando por Quintiliano (30 – 95 d.C.), Schiller (1759 – 1805), Spencer (1820 – 1903), Wundt (1832 – 1920), Gross (1861 – 1946) y Carr (1873 – 1954), etc., hasta llegar a la modernidad con Claparède (1873 – 1940), Freud (1856 – 1939), Piaget (1896 – 1980), Vygotsky (1896 – 1934), Huizinga (1872 – 1945), Berlyne (1924 – 1976), Schaefer (1933 – 2020), entre otros, quienes con sus teorías sobre el juego, plantean el acto de jugar como una construcción creativa, grata, libre e histórico-socio-cultural que propicia el aprendizaje y la comprensión de roles, entornos y actividades útiles a la supervivencia de la sociedad, puesto que, una vez que se decide jugar, dicha experiencia queda como impronta en los jugadores o participantes. Así, jugar no solo es recreativo y formador, sino posibilitador del autorreconocimiento y de la construcción de subjetividades de sus participantes, al experimentarse y observarse en roles y actividades que los afectan física, social y psicológicamente porque no solo refleja significados, sino que los produce; además, permite apropiarse de la realidad mediante la interrelación de la cognición y la acción, simbolizando sus historias mediante la construcción creativa.

### ***El Juego***

Para examinar la potencialidad del acto de jugar como herramienta para el autorreconocimiento y teniendo en cuenta los aportes teóricos de los autores aquí referidos, se le hace una mención especial a Huizinga, al referirse al hacer “como sí”, es decir, por fuera de la vida en su realidad perceptible, ilustra el acto de jugar como un paréntesis de ficción en un tiempo y espacio limitado que se hace por sí mismo, sin recompensas posteriores, definiendo el juego como un fin en sí mismo. Actualmente, se habla de *gamificación* para vivir experiencias gratificantes, aplicando los elementos y mecánicas del juego para tal propósito educativo, de recreación o de mercadeo, para lo que se simula un escenario, se toma en serio, se plantea un

objetivo y se somete a un orden establecido por reglas y acuerdos en los que el participante decide entre dos o más opciones y, de acuerdo, obtendrá recompensas. La gamificación como técnica de aprendizaje la cual se vale de la mecánica de los juegos para obtener mejores resultados en el ámbito educativo y profesional se ha utilizado también en la elaboración de videojuegos y marketing, extendiéndose a juegos de mesa, de rol, de calle, entre otros, que además de transmitir un contenido, despiertan el deseo de aprender en sus participantes. De esta manera el aprendizaje basado en el juego, como plantea González-Grandón, et al., (2021), favorece la educación socioemocional y, como corolario, el bienestar emocional. Así, es fundamental concientizar a los docentes investigadores sobre estas reflexiones, en especial en las nuevas situaciones sociales de la sociedad digital.

En esta monografía se presenta el acto de jugar como una experiencia gratificante de aprendizaje que orienta comportamientos y permite, a su vez, la creación de nuevos significados, comprensiones y narrativas; esto porque si el acto de jugar se limita sólo a lo espontáneo, no habría manera de conceptualizarlo, ni de establecer una metodología para su estudio y aplicaciones posteriores. Se toma entonces como referencia:

[...] el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (Huizinga, 2020, pp. 45-46)

### ***Subjetividad***

Se entiende por subjetividad la manera cómo, desde la niñez, se estructura el sujeto a partir de su forma de interpretar su relación con lo que percibe. Es una forma de apropiarse de la realidad mediante la interrelación de la cognición y la acción, haciendo de esta una construcción creativa expresada en su historia mediante la simbolización, la significación y la búsqueda de

sentido. En la niñez el juego abre la puerta a este proceso de individuación, pues posibilita el ejercicio interrelacional e intersubjetivo en el que la persona que juega requiere comprender la forma del juego del otro para integrarla a la suya, lo que lo impele a mediar entre sus intereses y los de los otros jugadores. (Mahecha Lancheros, 2020)

Puede afirmarse entonces, que el acto de jugar tiene un papel importante en la configuración de la subjetividad ya que involucra lo biológico [el movimiento del cuerpo y la participación mental], lo psicológico [la individuación y comportamiento] y lo social [interacción y mediación de intereses].

### ***Pensamiento Simbólico y “Como Si”***

Huizinga (2000), refiriéndose al hacer “como si”, es decir, por fuera de la vida corriente, ilustra el acto de jugar como un paréntesis de ficción en un tiempo y espacio limitado. Se puede definir el pensamiento simbólico como la capacidad de representar un escenario de la vida cotidiana como si fuera real, es el “como si” que permite a las personas recrear un juego que combina elementos de la realidad y elementos de ficción, de tal manera que pueden construir un mundo propio, reconocerse en el otro, en el entorno, en las actividades y roles, liberar tensiones, aprender, disfrutar y exteriorizar conductas aprendidas. En el juego un elemento puede ser símbolo de otro, representarlo y explicarlo a razón de alguna relación o semejanza que hay entre ellas. (Freud, 1908 y Piaget, 1961)

### ***Autorreconocimiento***

Es el conocimiento de sí mismo, mediante un proceso reflexivo, que permite reconocer emociones, pensamientos, creencias, limitaciones, fortalezas, desafíos, acciones procesos biopsicosociales y espirituales, desde la propia experiencia en la vida y, haciendo uso de la capacidad de introspección, la interacción con el otro y el pensamiento crítico.

Una persona que recorra su conocimiento interno lo suficiente como para obtener un conocimiento propio de su historia, tendrá más posibilidad de ajustarse y aceptar los retos de la vida, las relaciones con los otros y las vicisitudes de su existencia, obteniendo como ganancia una pacificación de su ser en el mundo. Con respecto al enfoque de “mirar hacia adentro” se hace eco de la siguiente apreciación:

... estamos, habitualmente, en una mejor posición que otras personas para conocer lo que pensamos, dado que tenemos un método especial para acceder a nuestros propios estados mentales que consiste en una especie de percepción interna. Según esta perspectiva, accedemos a nuestros propios estados mentales porque tenemos un mecanismo cognitivo de monitoreo que produce estados de nivel superior acerca de estados de nivel inferior.

(Skidelsky, 2011, citada por Prieto Galindo, 2018, p. 36)

### ***Mecanismos Psicológicos de Defensa según el Psicoanálisis***

Al observar que las personas no siempre enfrentan los conflictos emocionales, de manera responsable y sana, el psicoanálisis ha estudiado las estrategias inconscientes que a veces se utilizan para resolver un problema donde la motivación más importante es evitar el displacer y protegerse del sufrimiento. Cuando estos mecanismos se presentan hay una desconexión de la persona consigo misma y con los demás, lo que en ocasiones resulta un impedimento para alcanzar el autorreconocimiento ya que se inunda el encuentro con recuerdos y emociones significativas para el sujeto. Al consultar la autora Ana Freud (1961), se encuentra que estos mecanismos son:

**Represión:** con este mecanismo se impide que los pensamientos y sentimientos dolorosos o peligrosos lleguen a la conciencia del sujeto.

**Negación:** es la manera de la que se vale un sujeto, de manera inconsciente, para ignorar lo que le está pasando a pesar de su evidencia.

**Racionalización:** mediante este mecanismo se justifica algo que resulta insoportable de aceptar.

**Fantasía:** a través de este mecanismo se representa con imágenes y los ensueños aquello que no se puede conseguir en la realidad.

Identificación: este mecanismo posibilita incorporar como propias las ideas o características de otro(s).

Proyección: mediante este mecanismo se atribuyen defectos, pensamientos o deseos a otro para no reconocerlos como propios.

Regresión: ante situaciones de estrés o ansiedad el sujeto retorna a un estado evolutivo de desarrollo anterior.

Formación reactiva: estrategia de la que se vale el sujeto para evitar la repetición de una situación traumática.

Desplazamiento: mecanismo del que se vale el sujeto para trasladar a otro(s) los sentimientos hostiles generados por una persona en particular.

Compensación: mecanismo que oculta el fracaso en una actividad tratando de sobresalir en otra actividad.

Sublimación: mecanismo del sujeto para tramitar sus comportamientos inaceptables en actividades artísticas, intelectuales o de ayuda social.

En el acto de jugar se evidencian estos mecanismos de defensa, según los participantes y su interacción pueden aparecer algunos de estos mecanismos o solo uno. Al lograr reconocerlos con ayuda profesional, permiten al sujeto hacerse cargo de su realidad y de sus condiciones emocionales tales como culpa, vergüenza, angustia, miedo, tristeza, envidia, malestar con el otro, enojo, entre otros.

### **Autorreconocimiento**

“La curiosa paradoja es que cuando me acepto tal como soy, entonces puedo cambiar” C. Rogers (citado por Corbin, 2017)

Como primer paso, se recurre a su definición, teniendo presente que se trata de una palabra compuesta por el prefijo griego auto y el sustantivo reconocimiento; el primero, acorde con la RAE en su Diccionario Panhispánico de dudas, al unirse con verbos, sustantivos o adjetivos, significa ‘por sí mismo’ (2023, definición 1). El segundo, según la RAE significa: “acción y efecto de reconocer o reconocerse” (2023, definición 1) A su vez, en el mismo diccionario la acepción de reconocer es: “examinar algo o a alguien para conocer su identidad, naturaleza y circunstancias” (2023, definición 1). Es por ello por lo que autorreconocimiento se puede definir como el conocimiento de sí mismo.

Además, es importante replicar la incorporación realizada en el glosario de la Comisión de la Verdad sobre la palabra autorreconocimiento, donde la definen como: “Ejercicio efectivo del derecho de autodefinirse como perteneciente a un pueblo, al desarrollo de la conciencia individual de pertenencia al mismo y a la aceptación de esta pertenencia por parte del mismo pueblo o grupo” (Sentencia T-010/2015); no obstante que el enfoque dado a esta premisa está encaminado a la pérdida de identidad de los grupos étnicos, suscita una inferencia la que se puede valorar y ajustar en función de la temática que nos ocupa, considerando que la pérdida de identidad es una realidad del ser humano que le inhibe autorreconocerse.

Ahora bien, al entrelazarse el autorreconocimiento con la identidad, entendida ésta desde la psicología como la fusión de conductas, habilidades, creencias y vivencias con las que cada sujeto construye su imagen y la de su colectividad, lo que le permite la toma de conciencia para

conocerse, valorarse y autoestimarse (Alonso Vaquerizo, s.f.). Además, el autorreconocimiento es concebido como una necesidad humana, la que más se adelante se abordará para esclarecerla.

El autoconcepto va de la mano del autorreconocimiento, ya que al tener claridad sobre la percepción y la imagen que cada individuo tiene de sí mismo le permite autorreconocerse; para lo que se requiere la conjugación de aspectos como la apariencia física, capacidades, historia de vida, entorno familiar, logros y reveses, crianza, entre otros (Díaz y Lobo, s.f.).

Es relevante destacar que una persona que se reconoce minimiza las contingencias de la vida y tiene una mejor posición. Con respecto al enfoque de “mirar hacia adentro”:

Estamos, habitualmente, en una mejor posición que otras personas para conocer lo que pensamos, dado que tenemos un método especial para acceder a nuestros propios estados mentales que consiste en una especie de percepción interna. Según esta perspectiva, accedemos a nuestros propios estados mentales porque tenemos un mecanismo cognitivo de monitoreo que produce estados de nivel superior acerca de estados de nivel inferior. (Skidelsky, 2011, citada por Prieto, 2018, p. 36)

Se tiene entonces que el autorreconocimiento es el conocimiento que se tiene de sí mismo, mediante un proceso reflexivo, que permite reconocer las propias emociones, pensamientos, creencias, limitaciones, fortalezas, desafíos, acciones y en general, procesos biopsicosociales y espirituales, desde la propia experiencia, a lo largo de la vida, haciendo uso de la capacidad de introspección, la interacción con el otro y el pensamiento crítico.

Muchos autores han abordado el tema del autoconocimiento, entendido éste como el autorreconocimiento. Se realizó una exploración para recabar información que conlleve a la comprensión y el abordaje del autorreconocimiento.

Como punto de partida se revisa la propuesta realizada por Sócrates (470 a. C. – 399 a. C.), a pesar de no haber dejado nada escrito, sus discípulos replicaron sus ideas. Para Sócrates “conócete a ti mismo” puede considerarse que: “es un retorno a lo humano, un mirarse a sí

mismos para saber aquello que hay de esencialmente verdadero en el hombre” (Macario Ocampos, 2017, p. 91), el autoconocimiento se da en quien quiere evidenciar su realidad individual, puede ser una introspección, que le permita valorar su condición humana. Su propuesta es conocida como el método socrático, el que gira en torno de la búsqueda del autoconocimiento. En su planteamiento: “conócete a ti mismo” se pretende obtener un conocimiento de sí mismo para poder actuar bien, lo que conlleva a mejorar el alma, consolidándose la virtud como algo determinante. “Esta es toda la riqueza del hombre y la excelencia humana que lo encamina hacia la felicidad, y su función consiste en aprender la ciencia del bien para que su conducta moral sea presentada como todo un arte” (Macario Ocampos, 2020, p. 66).

Se continúa con Freud (1856 – 1939), quien difiere de Sócrates, ya que considera que para lograr el conocimiento de sí mismo, no basta con un método racional, debido a que intervienen las emociones tanto conscientes como inconscientes. Por lo que: “Los contenidos del inconsciente freudiano son a veces pujantes e intensos, aunque no consiguen aflorar a la conciencia, porque están rodeados por una muralla de barreras que los inmovilizan” (Martos, s.f., p. 18). Formuló el modelo topográfico que hace parte de la teoría de la personalidad, opta por subdividir la mente en tres regiones: inconsciente, preconscious y consciente, las que deben articularse para consolidar el verdadero autoconocimiento debido a que en las tres operan procesos psicológicos diferentes. En la primera, se almacenan pensamientos, sentimientos, represiones, impulsos y algunos recuerdos desagradables. En el segundo, yace información que se puede recuperar cuando se requiera. Y, en el tercero, se localiza la memoria y brinda la oportunidad de pensar y hablar racionalmente. (Álvarez, et al., 2011, pp. 348-352).

Por otro lado, de acuerdo con Rogers (1902 – 1987): “Todos necesitamos encontrar nuestro yo real para llegar a ser tal persona, y para aceptarnos y valorarnos por lo que somos” (Carl Rogers y la psicología humanística, s.f., p.2); para el psicólogo autoconocimiento y autoobservación están asociadas con las primeras experiencias del sujeto, generando las impresiones acerca de sí mismo, es decir, el autorreconocimiento. Presenta la teoría de la personalidad, en la que destaca la relevancia del anhelo de las personas por la autorrealización para llegar a construir el autoconcepto, a través de éste el individuo consolida la imagen de sí mismo y favorece a la autoestima, la que se centra en la apreciación y valoración de dicha imagen.

Los esfuerzos del self o "tendencia de autorrealización" son nucleares y representan un sistema motivacional supra ordenado que organiza y unifica los demás motivos. Este motivo nuclear, es decir, "el ser el self que uno verdaderamente es" abarca los esfuerzos hacia el crecimiento, el desarrollo, además de los esfuerzos por alejarse de lo que uno no es, de la fachada, de la ocultación del self, del cumplimiento de las expectativas de los demás. (Carl Rogers y la psicología humanística, s.f., p.1)

Para Erikson (1902 – 1994), el autoconocimiento va de la mano con los denominados estadios de identidad, con los que se busca poder autodefinirse. Al respecto se cita la siguiente consideración:

La narrativa sobre uno mismo no ocupa solo personas adultas. Sin embargo, no suele aparecer bien desarrollada hasta después de la adolescencia, y adquiere tonalidades muy distintas en las dos direcciones del tiempo -hacia el pasado y hacia el futuro- conforme pasan los años. (Fierro, 2005, p. 22)

Su formulación sobre los estadios de identidad, los que conforman la teoría psicosocial, puede entenderse como las narraciones mediante las cuales se inicia el relato de la vida de cada individuo, esquemas de identidad con los que puede definirse partiendo del “yo soy” cada uno puede autodefinirse. Se tiene entonces:

"yo soy lo que espero recibir y dar" (lactancia), "lo que puedo querer" (infancia temprana), "lo que me puedo imaginar que seré" (3 a 6 años), "lo que puedo aprender para llegar a hacer" (edad escolar). En el curso de esa progresión, la identidad, en rigor, se define en la adolescencia. El joven adolescente sabe. -o [sic]debe saber ahora- "lo que decide y se propone ser". A partir de tal momento, a la pregunta "¿quién eres?" se contesta [sic] sobre todo: "soy aquel que quiero ser, que proyecto y me propongo ser". Se es joven mientras se tienen proyectos (Fierro, 2005, p. 22)

Ahora, tomando en consideración a Maslow (1908 – 1970), para quien el autorreconocimiento es una necesidad humana, donde cada individuo busca satisfacerlas de manera secuencial para lograr la autorrealización. Al respecto se refiere:

El autorreconocimiento se encuentra entre las necesidades de estima, las cuales involucran el respeto a uno mismo, si se satisface se apoya el sentido de vida y la valoración como individuo y profesional, abriendo camino a la autorrealización, necesidad psicológica más avanzada. (Saldarriaga Restrepo, 2020, p. 6)

Su planteamiento denominado la Pirámide de las necesidades, gira en torno a la motivación y las necesidades del ser humano, siendo jerarquizadas éstas en deficitarias o de carencia. Dentro de las cuatro primeras se encuentran: las fisiológicas, las de seguridad, las de afiliación y de reconocimiento; y, en el quinto nivel está la del desarrollo del ser, entendido como la autorrealización o el crecimiento. El nivel que se precisa en esta instancia es el cuarto:

#### 4) Necesidades de reconocimiento.

El cuarto nivel de la pirámide de Maslow está relacionado con la manera en que los individuos se valoran a sí mismos y son valorados por otros, por lo que pueden distinguirse dos aspectos distintos:

La estima alta (lo que normalmente llamaríamos "autoestima") es la que se refiere a nosotros mismos. Aquí estarían incluidos sentimientos como la confianza, la competencia, los logros, la independencia o la libertad.

La estima baja es la que se refiere a la apreciación de otros e incluye las necesidades de atención, reputación, estatus o fama. (Navarro Martínez, 2019)

Se entiende entonces que: “Una de las necesidades humanas más sentidas a través de los tiempos, es el reafirmar el sentido de nuestro propio valor, teniendo consciencia que el presente es resultado del trasegar de la vida” (Cardona Ortiz, et al. 2015, p. 22).

En cuanto a Gardner (1943), la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal son imprescindibles para que se genere la autocomprensión lo que a su vez contribuye con el autodesarrollo personal, y de esta manera darles un giro a esos autoconceptos que torpedean el autoconocimiento, conforme con la siguiente apreciación:

tenemos que dejar de generalizar y evitar ponernos “etiquetas” como: “soy inseguro”, “soy agresivo”, “soy muy rígido”, “soy perezoso» “soy depresivo”, y empezar a cambiar nuestro lenguaje, siendo más objetivos y precisos, hablando en términos de comportamientos específicos: -“tengo miedos en ciertas situaciones”, “es en estos momentos cuando me suelo enfadar”, “ante el comportamiento de ciertas personas me pongo rígido“, “cuando no tengo estímulos motivantes me vuelvo muy pasivo”, “hay cosas que me hacen entristecer”. (Peña, 2023, párr. 11)

Su enunciado conocido como la teoría de las inteligencias múltiples se basa en las denominadas competencias sociales: “la conciencia social, las habilidades para la socialización, la colaboración y la comunicación, así como a la capacidad de autoconocimiento o conciencia emocional” (Bisquerra y Chao, 2020, párr. 3), la que se considera como la antecesora de la teoría de la inteligencia emocional, las que buscan el autoconocimiento orientadas a generar la autonomía integrando las dimensiones humanas basadas en las vivencias y las emociones derivadas de ellas.

El verdadero autoconocimiento es el que permite al sujeto ser más consciente de sus emociones, ya que es así como puede controlarlas y emplearlas en beneficio propio y del otro, a esto lo denominó inteligencia emocional. Término que “lo mencionó por primera vez para designar la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de

motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones, algo que nosotros resumimos como empatía” (Martínez, 2019, párr. 2). Formula el modelo de la inteligencia emocional, el cual se centra en la aptitud de reconocer en sí mismo y en el otro los sentimientos que conlleven a conducir asertivamente las emociones. La inteligencia emocional está conformada por el ámbito personal y el social. En este caso se recalcará en lo pertinente con el aspecto personal, el que depende de cada individuo, y al que pertenecen autoconocimiento, motivación, autoestima, pensamiento positivo y control de impulsos. En cuanto al autoconocimiento y a la autoestima, Medinilla Durán, (2009, pp. 3 y 5), sostiene que:

El autoconocimiento: consiste en conocernos a nosotros mismos, saber quiénes somos a diferencia del resto de personas, darnos cuenta de qué sentimos en cada circunstancia y cuáles son nuestras reacciones habituales. El conocimiento y la aceptación de sí mismo constituyen los pilares fundamentales de la inteligencia emocional. ...

La autoestima: depende fundamentalmente del concepto que se tiene de sí mismo, pero también de lo que los demás piensan y esperan. ... Mediante su desarrollo se aprende a querer a sí mismo, con virtudes y defectos. ...

Además, resulta pertinente considerar la importancia de la empatía en el autorreconocimiento y lo que ella genera: “La conciencia de uno mismo es la facultad sobre la que se erige la empatía, puesto que, cuanto más abiertos nos encontremos a nuestras propias emociones, mayor será nuestra destreza en la comprensión de los sentimientos de los demás” (Goleman 1995, citado por Cardona Ortiz, et al. 2015, p. 80).

De igual manera, es importante traer aquí los planteamientos de otros autores, quienes han fijado su mirada en la importancia y utilidad del juego, razón por la cual se menciona la indagación de Lacruz Navas, et al. (2021), quienes adelantan un estudio de tipo hermenéutico por medio del cual realizan un abordaje a las propuestas que sobre el juego y el acto de jugar hicieran algunos exponentes, al que le dieron el nombre de: El juego en la psico(pato)logía [*sic*]

de la vida cotidiana, con el que pretenden lograr entender el juego y el acto de jugar como algo inherente al ser humano, que en cada etapa de la vida se asimila de manera distinta, sin olvidar su importancia y sin dejar de hacerlo. Para Freud (1908, citado por Lacruz Navas, et al., 2021, p. 109) para quien “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”, el estudio pretende priorizar el juego y estimarlo como la capacidad que viabiliza a cada individuo a encontrar su identidad, lo que, a su vez, conlleva a su autorreconocimiento.

Así, se incluye la investigación de León-Río (2020) bajo el título: Arte, humor y juego: símbolos en el artista adulto y el niño como armonizadores de nuestro conocimiento subjetivo y objetivo en la educación, para articular la experiencia lúdica del niño y la del adulto, considerando las necesidades expresivas y emocionales de cada uno, dado a que la subjetividad que se propicia con el juego y la risa son motores hacia el conocimiento y la realización, incentivando la experimentación y la creatividad. Es por ello por lo que la investigación se puede considerar como dinamizadora del desarrollo de la sensibilidad, la imaginación y la fantasía; generando simbolismos; resaltando lo manifestado por la autora al precisar que: “Mediante el fantaseo y el juego con la materia en el acto creativo, tanto el niño como el artista adulto sacan a la luz esquemas simbólicos que coinciden con nuestra esencia más profunda, impulsándonos a la realización de una totalidad que está dentro de nosotros” (León-Río, 2020, p. 97), lo que facilita el autorreconocimiento.

Además, es preciso añadir el estudio efectuado por Giraldo García, et al. (2019) bajo el nombre: El juego, la dimensión socio afectiva y emociones de los niños y niñas [*sic*] de la fundación Posada de Moisés, se trata de un estudio de tipo cualitativo, en el que mediante entrevistas estructuradas se buscaba identificar aspectos cognitivos y comportamentales

presentes en un grupo determinado de sujetos, a través del que se pretende verificar la incidencia efectiva del juego en la mejora de las capacidades emocionales y socio afectiva de los niños, evidenciándose el juego como herramienta para aprender a manejar las emociones y autorreconocerse.

De lo expuesto aquí, sobre el autorreconocimiento, se puede entonces concluir que se trata de una invitación a conocerse a sí mismo, es un mirar hacia el interior de manera reflexiva, facilitando encontrarse con la propia identidad y permitiendo sin engaños, la autopercepción de todo aquello que configura la individualidad, lo que hace de cada persona, un ser único, con sentimientos, valores, creencias, deseos, entre otras.

Autorreconocerse, es reconocer los prejuicios, la desarmonía, lo que se es en ese momento, propiciando el reencuentro con ese yo interior, generándose así, una relación sana, armónica, sin prejuicios, sin etiquetas, favoreciendo la comprensión de los sentimientos, de las debilidades y de las fortalezas, fundamentales para el autoconocimiento, la autoestima, el autoconcepto y la identidad.

Es pertinente citar las siguientes frases célebres en las que se recoge el significado de autorreconocimiento: “La palabra, por ser lugar de encuentro y de reconocimiento de las conciencias, también lo es de reencuentro y de reconocimiento de sí mismo”. Paulo Freire (citado por Cardona, et al. 2015, p. 5). Igualmente, “conócete a ti mismo y conocerás al universo y a los dioses”. Frase inscrita en el Oráculo de Delfos. (Citado por Chernicoff y Rodríguez, 2018).

Así como la de Alejandro Magno (citado por Cardona, et al. 2015)

Conocerse a uno mismo es la tarea más difícil porque pone en juego directamente nuestra racionalidad, pero también nuestros miedos y pasiones. Si uno consigue conocerse a fondo a sí mismo, sabrá comprender a los demás y la realidad que lo rodea. (p. 73)

Como bien se propone en uno de los objetivos, se necesita tener claro y presente el concepto de jugar, así como su importancia desde una mirada histórica y cultural, que permitiera su comprensión y su utilización, como una herramienta que contribuye con el proceso de autorreconocimiento, posibilitando el descubrimiento de sí mismo, reflexionando acerca de los valores y propósitos particulares, al igual que el afrontamiento de retos, todo ello a través del juego.

En el capítulo 3 expondremos la importancia del acto de jugar como herramienta de apoyo terapéutico que permite hacer visible la construcción de la subjetividad al terapeuta y al paciente.

### **Comprensión de la Subjetividad que Propicia el Juego desde la Proyección Simbólica**

“... atrás de cada palabra hay historia, sujetos y discursos.” Giles (2014)

Intentar definir la subjetividad implica tener claro las nociones de sujeto, lenguaje, realidad como construcción social y la postura de la ciencia frente a ella. En este capítulo se hará referencia a estos factores vinculados a la subjetividad. Para hablar de la noción de subjetividad es importante hacer una contextualización que comienza desde gramática. La RAE lo define como: “pertenciente o relativo al sujeto, considerado en oposición al mundo externo” (2023, definición 1); “pertenciente o relativo al modo de pensar o de sentir del sujeto, y no al objeto en sí mismo (2023, definición 12); “que adopta la perspectiva de un personaje” (2023, definición 3) y “pertenciente o relativo al sujeto o al agente” (2023, definición 4).

Gramaticalmente el sujeto es el elemento que recibe todos los atributos del verbo, es la palabra o el grupo de palabras de las que se dice algo, en quien recae la acción. La filosofía lo ha abordado como una propiedad connatural del conocimiento, a partir de la relación sujeto- objeto en la que el sujeto tiene un carácter activo- transformador y el objeto, un carácter pasivo-receptivo.

Desde el marco de la Psicología Cognitiva Posracionalista, fundada por Vittorio Guidano se plantea a los seres vivos como sistemas cognitivos que dan sentido al mundo a través del lenguaje en la medida en que lo experimentan y en esta experiencia lo que es adentro y lo que es afuera se van resignificando. Con su observación, el observador no está en la posición de privilegio observando las cosas como son, sino que introduce un orden en lo que observa, depende más de su estructura perceptiva que de algo externo a él. Aquí se nota claramente como el mundo de regularidades que vivenciamos es construido por cada observador. (Guidano, 1994)

Entre los griegos no hay un solo autor que haya escrito sobre subjetividad, Platón y Aristóteles hablaron de la justicia, la felicidad, eventualmente de la muerte, pero no de la subjetividad. Este hecho conduce a la pregunta ¿en qué tiempo aparece la noción de subjetividad? Pueden entonces, señalarse como momento inicial de ésta los siguientes acontecimientos: a) Sócrates al referirse a la autorreflexión sistemática sobre la dualidad de la existencia. b) Instauración del principio de individuación por Aristóteles, desde donde se concibe al Ser separado de su existencia para su análisis. c) La Revolución Francesa, donde se habla de los derechos del hombre, no de la humanidad. Cuando se habla de los derechos del hombre implica necesariamente la posición de subjetividad porque cada humano tiene un modo de ver la realidad subjetiva. Para apoyar este planteamiento se cita el aporte de Serna Dimas, et al., (2020, p. 41), quienes expresan al respecto:

Fue a partir del Renacimiento y de la revolución francesa de 1789, cuando los humanos occidentales comenzaron a pensarse más como individuos; dejaron de ser vistos como hijos de Dios y siervos del monarca, para empezar a verlos como actores del mercado que funciona en un Inter juego de contratos comerciales, donde solo cuenta la relación entre vendedor y comprador, haciendo abstracción de otros contextos donde participa la persona. En ese sentido, la noción de individuo es un artificio contable, la realización particular de una categoría general: una piedra, un geranio, un caballo, un ser humano, etc.; es una muestra estadística particular que se ha promovido a la condición de existencia en sí misma, sin contextualizar las relaciones de las que hace parte. Con respecto a los seres humanos, lo ilustra bien la Declaración Universal de los Derechos Humanos en sus artículos 2 y 3. Artículo 2: “toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición.” ... Artículo 3: “todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona”.

Puede decirse con López (2020, p. 67), que la noción de sujeto nace con Michel Foucault cuando dice: “el sujeto no es fundamento, sino resultado; no es substancial, sino histórico, accidental; no tiene ningún *telos* inmanente ni trascendente, sino que es producido por múltiples contingencias; no sólo es racional, sino también pasional, emocional, afectivo”; Descartes (1596 a 1650) autor del discurso del método buscando la verdad a través de la ciencia formuló "Cogito, ergo sum", cuya traducción más precisa sería: “Pienso, por consiguiente, soy”; planteó la noción de sujeto racional y desde donde puede inferirse que tal vez quiso demostrar la existencia de otras cosas, a partir del reconocimiento de su propia existencia. Comienza, entonces con Descartes la separación de lo objetivo y lo subjetivo, a lo que se suma la separación del Ser del pensar de Kant, tomado por la ciencia donde se separa el que conoce (subjetivo) de lo que conoce(objetivo). Más tarde, intentando volver a la visión unificada del mundo, Arthur Schopenhauer (apoyado en Berkeley) propone la subordinación de lo objetivo a lo subjetivo, planteando que la visión de lo objetivo (el mundo) es producida por lo subjetivo (voluntad subjetiva). Así se abre camino a la psicología y, a principios del siglo XX, William James propone la complementariedad de lo subjetivo para integrarlo. Dos décadas más tarde, Niels Bohr formula que todo experimento depende del observador. (Corral Quintero, 2004, p.187)

Al realizar la exploración de una definición de sujeto en psicología se encuentra que según Leiva y Gómez (2013), los autores Vygotsky, Rubinstein y González dieron origen al concepto de subjetividad como categoría y desarrollaron sus indicadores de análisis en la Psicología; Arias (1997) realiza una teoría de sujeto psicológico que incluye siete componentes del sujeto estrechamente relacionados: personalidad, historia personal, características cognitivas, impulsores internos no conscientes, características del sistema nervioso central, estado funcional actual y situación presente.

El psicoanálisis aporta a la psicología la noción de sujeto cuando se refiere a la determinación del ser humano por el inconsciente. Lacan (2008, citado por Castrillo, 1999) expresa: “el sujeto es lo que está representado por un significante para otro significante”, plantea que el sujeto recibe atributos pero que vienen del otro. Todo lo cree de sí mismo es una construcción imaginaria que viene de cómo se percibe frente al espejo, frente a lo que viene de la familia, frente a lo que viene de la cultura, de las experiencias y de los pensamientos propios (permeados por la cultura, la familia, personas, experiencias, contingencias de la vida) y esta posición frente a... es lo que se reconoce como subjetividad. Para el psicoanálisis la subjetividad es lo que el sujeto percibe y conoce de sí mismo, moldeado por experiencias, aprendizajes, la cultura, las contingencias, la familia, el conocimiento, y lo que va enriqueciendo la vida diaria de una experiencia humana. Cómo lo interpreta, cómo lo traduce para su vida. Lo que el sujeto traduce de las percepciones es la subjetividad.

En Significados.com (2013-2024), se encuentra:

La subjetividad es la percepción y valoración personal y parcial sobre un asunto, idea, pensamiento o cultura. La subjetividad se asocia a la incorporación de emociones y sentimientos al expresar ideas, pensamientos o percepciones sobre objetos, experiencias, fenómenos o personas. De esta manera, la subjetividad es una cualidad humana, ya que es inevitable expresar estando fuera de uno mismo.

Al lado de la subjetividad aparece la objetividad. Mientras la subjetividad, intangible e impredecible, tiene que ver con las emociones, la imaginación y la fantasía del sujeto; la objetividad es tangible predecible, cuantificable, medible y por lo mismo excluye sentimientos y puntos de vista personales. De esta manera puede afirmarse que la objetividad es el recurso de la ciencia sobre la realidad concreta. Aquí es importante resaltar que siendo la Psicología la ciencia que estudia el comportamiento humano y los procesos mentales no puede desconocerse que, siendo la principal característica de la ciencia, producir conocimiento a partir de conocimientos

lógicos u objetivos se descarten otros factores contextuales como la subjetividad y contexto histórico del investigador. Cuando un ser humano se constituye como sujeto sin una apropiación de la historia y la realidad social que lo habita, se convierte en un instrumento [modelo causal, racionalidad científica] determinado por la voluntad de quien lo use y no de su propia exploración de sí mismo en su interacción con su entorno.

La ciencia [separa el observador de lo observado] y su método [normatividad formal] basado en la observación racional explicativa y despreciativa de los factores subjetivos, ha robado a los sujetos su capacidad de explorar su propia dimensión subjetiva, su capacidad de introspección, de auto indagación. La ciencia ha enmarcado y determinado la acción del sujeto, de tal suerte, que, al ignorar sus necesidades y condiciones, lo torna en instrumento o factor subjetivo para manifestar su acción objetiva y separatista. En resumen, lo ha desprovisto de su capacidad para tomar postura, posición subjetiva en su relación con el entorno, endulzándolo con el querer parecerse a quién no es y por lo mismo se olvida de sí mismo y aquel bello ideal de transformarse para transformar se escapa de la caja de Pandora donde sólo queda la ciencia.

Zemelman, (citado por Torres, A. y Torres, J., 2000). Y, como lo presenta Larrosa (2008):

Un lenguaje neutro y neutralizado, que no siente nada y que no hace sentir nada, es decir, anestésico y anestesiado, al que no le pasa nada, es decir, apático, un lenguaje sin tono o con un solo tono, es decir, átono o monótono, un lenguaje despoblado, sin nadie dentro, una lengua de nadie que tampoco va dirigida a nadie, un lenguaje sin voz, literalmente afónico, una lengua sin sujeto que solo puede ser lengua de los que no tienen lengua. (p. 3)

La subjetividad es el campo donde surgen aspectos de cada uno como el humor, la capacidad, la ambición, la codicia, la empatía, la solidaridad; de tal forma que la subjetividad, implica necesariamente el contexto y las condiciones que la sociedad produce. La subjetividad es un adjetivo para nombrar un estado del sujeto, pero no es fijo, cambia con las circunstancias, por

ejemplo, no hay duda de que una niña o un niño que vive en un barrio marginal, con carencias, en la medida que la educación le permite comprender mejor el mundo, también se comprende así mismo. Así, la educación es fundamental en la orientación de la subjetividad.

Para Freud (2021), en su texto sobre Lo inconsciente, el ser humano está sujeto al inconsciente y por lo mismo, la subjetividad está determinada por el inconsciente y depende del entorno en que un individuo se desarrolla. Cuando el individuo hace parte de un grupo hay similitudes en cuanto al conocimiento y a las interpretaciones de las experiencias o de los fenómenos; así, por ejemplo, Freud decía que para entender un chiste había que ser parte de la misma parroquia. Esto quiere decir que, si bien las subjetividades son absolutamente singulares, el uno por el uno de cada individuo, hay conectividad con el grupo y el sujeto se identifica con una parte del grupo, lo cual le permite entenderse y socializar con otros identificándose a un grupo. Por eso, en palabras de Freud, el que está por fuera de la parroquia quizás no comprende el chiste. Al respecto, Maruottolo Sardella (2016) dice: “La subjetividad es el campo de la dimensión social incorporada al aparato psíquico ampliado, donde el sujeto se constituye vitalmente como sujeto a Otro, emergiendo de ese campo psíquico del Nosotros”. Este autor explica cómo se integra lo biológico, psicológico y social en este constructo como tejedores de realidad desde las prácticas sociales que desarrollan los seres humanos de acuerdo con la cultura a la que pertenecen y el lenguaje internalizado, posibilitador de representaciones y significados, individuales y comunes del mundo al que pertenecen.

En un primer momento, Lev Vygotsky intentando reconocer la subjetividad de la psique, investigó sobre la necesidad de un nuevo tipo de unidad para la comprensión de la psique que integre la cognición y el afecto en una relación dinámica. En su obra *Pensamiento y Lenguaje* (1967), hace alusión a su teoría de sentido:

Paulhan, (citado por González-Rey, 2010), afirma que el sentido de la palabra es complejo, fluido y está en cambio permanente. De alguna manera él es único para cada conciencia y para una conciencia individual en circunstancias diferentes. En ese aspecto, el sentido de la palabra es inagotable. La palabra adquiere sentido en una frase. La frase en si misma adquiere sentido, sin embargo, en el contexto del párrafo, el párrafo en el contexto del libro, y el libro en el contexto de los trabajos escogidos del autor.

Finalmente, el sentido de la palabra es determinado por todo lo que en la conciencia está relacionado con aquello que se expresa en la palabra. (p. 276)

Más tarde Leontiev (1950, citado por González-Rey, 2010, p. 248) quien continuó con el pensamiento de Vygotsky, señala en su obra, *En Actividad Conciencia y Personalidad*, en lo que se refiere a la categoría de sentido, precisa:

...algunos motivos ocupan un cierto lugar hegemónico y subordinan a ellos otros motivos. Otros, al contrario, descienden a la categoría de subordinados e inclusive pierden por completo la función de conferir sentido. La génesis de este movimiento expresa en sí la génesis del sistema de vínculos entre los sentidos personales: la génesis de la personalidad.

Rubinstein (1967, citado por González Rey, 2010, p. 69) plantea: "La dimensión social no se mantiene como hecho externo con respecto al hombre: ella penetra y desde dentro determina su conciencia". Se puede deducir que el sujeto solo expresa lo que tiene sentido para sí mismo.

Para González (2000, citado por Palomino y Arteaga, 2013, p. 37), la subjetividad es "un sistema complejo de significaciones y sentidos subjetivos, producidos en la vida cultural humana diferente a lo social, biológico, ecológico y de cualquier otro tipo, relacionadas entre sí en el complejo proceso de desarrollo humano".

"La 'subjetividad' [...] es la capacidad del locutor de plantearse como 'sujeto y remitirse a sí mismo como yo en su discurso'", Benveniste (1977, citado por Cantor, 2013, p. 224), de allí que se reconozca el lenguaje como constituyente de la condición de la subjetividad

debido a que, al hablar, nos ponemos como un *yo* delante de un *tú*. Así las cosas, los discursos y las palabras que se expresan a través del lenguaje, son construcciones subjetivas acerca del mundo, son producto de una interpretación de este. Velasco Giles, (2014, p.6). A través del lenguaje las personas representan su mundo y le otorgan significado a través de sus palabras y discursos. Por ello cuando el sujeto expresa a través de la palabra su manera de representar el mundo, lo dota de sentido y asigna significado a lo que ve, siente y piensa. De esta manera, a partir de un acto subjetivo, el lenguaje, “el sujeto cifra su lugar en el mundo” (Zambrano, 2006: 61, citado por Velasco Giles (2014, p.5) y puede experimentarse por un contraste (yo-tu) que siempre se refiere a un tercero (él). Velasco Giles, (2014).

Por lo tanto, puede concluirse que, para Benveniste (1977, citado por Cantor, 2013, p.224), la subjetividad es 'la capacidad del locutor de plantearse como sujeto, y remitirse a sí mismo como yo en su discurso'. Se reconoce entonces, una relación entre lenguaje, sujeto y subjetividad y un proceso a través del cual los individuos se constituyen como sujetos y manifiestan su subjetividad. Así, puede afirmarse que es a través del lenguaje, como cada sujeto construye su propia perspectiva del mundo. En consecuencia, al expresarnos y comunicarnos, damos forma a nuestra identidad y a nuestra posición en la sociedad. Es así como el contraste entre el "yo" y el "tú" siempre involucra a un tercer elemento, que vendría a ser "él" o "ella", lo que refleja cómo nuestras interacciones lingüísticas están siempre conectadas con la presencia o la referencia a otras personas.

Tovar (en Flórez, 2010, citado por Leiva y Gómez, 2013, p. 173) expresa: “la subjetividad es una categoría hermenéutica, una categoría que da sentido a lo que somos y evidencia el carácter interpretativo del ser humano”. Mientras Sabino (2010, p. 69) manifiesta:

La psicología del siglo XX, influenciada por el psicoanálisis, ha definido la subjetividad como un sistema de representaciones y un dispositivo de producción de significados y sentidos para la vida, de valores ético morales gobernadas por el deseo inconsciente y los ideales del yo, los cuales determinan en su conjunto los comportamientos prácticos de un

individuo.... En este sentido: la subjetividad se interpreta como un sistema de representaciones que intermedian las relaciones que cada uno sostiene con su corporalidad, su vida afectiva, emocional e intelectual, los otros y la percepción del mundo establecido.

### *¿Cómo se Construye la Subjetividad?*

Comenzaremos por definir la subjetividad para introducir al lector en la integración y adaptación del ser humano a lo social, familiar y cultural desde el juego como una herramienta poderosa para entender cómo interactuamos, aprendemos y nos adaptamos a nuestro entorno.

El juego puede ser una herramienta poderosa para entender cómo interactuamos, aprendemos y nos adaptamos a nuestro entorno.

Así pues, la subjetividad se define como marco de referencia, configuración de sentido, lente a través del que se mira el mundo y se caracteriza por una relación de doble vía, lo individual y lo social; el sujeto no solo reproduce lo dado, sino que también produce nuevas ideas, prácticas y relaciones según sus intereses e intencionalidades; el sujeto se considera constructor de realidad e historia, lo que hace posible la transformación del contexto que habita. (Jaramillo Jaramillo, 2009). Desde lo social, la subjetividad es resultado de un proceso de construcción social en el cual se construyen y deconstruyen permanentemente, los cuerpos, mentes y relaciones sociales de los individuos que conforman una sociedad. El juego puede ser una herramienta poderosa para entender cómo interactuamos, aprendemos y nos adaptamos a nuestro entorno.

Al ser la subjetividad el resultado de una construcción social donde el sujeto organiza y representa el mundo a partir de lo dado puede afirmarse que los constructores y materiales han sido y son la familia, la escuela, la cultura, la economía, la política, las instituciones, el territorio y los grupos con experiencias y objetivos similares o comunes; los cuales promueven estilos de

vida y pensamiento de un grupo hegemónico que proyecta y planifica la penetración del ser humano en el mundo y su acceso al saber a través de los medios de comunicación, la religión, la moral y el sistema educativo. Desde la filosofía, el ser humano es sujeto y objeto de conocimiento y, gracias a la subjetividad, puede reinventarse con nuevos significados que le posibiliten formas de pensar, concebir y reflexionar sobre el mundo; lo cual logra transformarse mediante nuevas maneras de relacionarse y comunicarse, en la medida que se apropia de cambios sociales, económicos, ambientales y nuevas tecnologías. Cabe resaltar aquí a Pichon, (2002, citado por Adamson, s.f., p. 2) cuando plantea: “El sujeto no es solo un sujeto relacionado, es un sujeto producido. No hay nada en él que no sea la resultante de la interacción entre individuos, grupos y clases”. Aquí el autor señala que la constitución de este implica la presencia de un otro social a través de una dinámica, interaccional, simbólica y abierta al mundo en constante cambio a través del proceso de aprendizaje que él denomina “aparato para pensar la realidad” y que da cuenta de una estructura subjetiva como esquema referencial para tomar posición, adaptarse y operar en la realidad.

En esta exploración acerca de la subjetividad puede concluirse que inicia con la pregunta por el ser, ¿Quién soy? ¿De dónde vengo y para dónde voy? ¿Hay un Dios? ¿Por qué actuamos de la forma que no queremos? El intento del ser humano por hacer frente a los desafíos de la existencia lo ha llevado a construcciones sociales y esquemas referenciales mediados por una dinámica social en permanente cambio, sujeto por el lenguaje y por lo mismo por un inconsciente que lo determina a reproducir esquemas de pensamiento, sentimiento, decisiones y acciones resultado de su proceso de aprendizaje, percepciones e interpretaciones de su realidad.

Todo ser humano está sujeto a un esquema referencial configurado por el lugar de nacimiento, el discurso preexistente a su nacimiento, la cultura, la familia, la escuela, las

instituciones, sistema económico y político, proceso de aprendizaje, grupo hegemónico y relaciones de poder, estilos y proyecto de vida. Este esquema es la base de su subjetividad, es decir, es el referente para percibir, interpretar y traducir el mundo del que hace parte.

Aclarado lo anterior se encuentra que los modelos psicológicos que investigan y dan gran valor a la subjetividad son:

**El Psicoanálisis.** El psicoanálisis es un método terapéutico de orientación dinámica y analítica que, además de investigar y comprender los funcionamientos mentales, trata los conflictos y dificultades de la psiquis, analizando los patrones de relación del sujeto, sus modos de experimentarse a sí mismo, de significarse y relacionarse con los demás. S. Freud, padre del psicoanálisis, consideró que los primeros conflictos de la infancia determinan en gran parte el funcionamiento del adulto, de allí que la historia del individuo, sobre todo los primeros años, sea fundamental para comprender el funcionamiento adulto.

Freud (1986, p. 67), en su obra *Psicología de las Masas y Análisis del Yo* planteó un principio de noción de subjetividad al afirmar: “En la vida anímica del individuo, el otro cuenta [*sic*], con total regularidad, como modelo, como objeto, como auxiliar y como enemigo”.

Esto confirma, una vez más como hay una construcción social, cultural, ideológica, económica y familiar, preexistente al individuo, que lo va a sujetar a través del lenguaje, el inconsciente y la interacción social- simbólica.

**La Gestalt.** También conocida como psicología de la forma o psicología de la configuración, concibe al ser humano como libre, autónomo y activo para percibir la realidad, construir significados y tomar decisiones de sus experiencias, a partir de las “formas” que crea. Se enfoca en las vivencias subjetivas de las personas, como su manera de ser, sentir y comportarse y en su entorno [familiar, social y cultural] ya que sus autores consideran que un ser

humano no puede reducirse solo a lo observable o medible como ocurre en el conductismo que no considera los estados de consciencia subjetivos de las personas.

**La Psicología Transpersonal.** La primera respuesta al principio de individuación de Aristóteles la realiza Jung (2013, p. 744), inspirado en Schopenhauer, formulándola en su obra Tipos Psicológicos donde define la individuación como:

El proceso por el que se constituye y singulariza el individuo, y en particular el proceso por el que se desarrolla el individuo psicológico como una entidad diferente de lo general, de la psicología colectiva. La individuación es, por ello, un proceso de diferenciación, cuya meta es el desarrollo de la personalidad individual.

El proceso de Individuación requiere un proceso consciente en el cual el individuo asimile e integre los contenidos colectivos con el fin de apropiárselos de manera única e inédita. De esta manera Jung, pionero de la Psicología Analítica, sienta las bases de la Psicología Transpersonal con base en la subjetividad de las personas, individual y colectiva. Se enfocó en la existencia de un inconsciente colectivo en la psique de cada individuo, principalmente en la conexión funcional de ésta con los contenidos del inconsciente individual y los contenidos transpersonales que lo habitan y que Jung llamó “arquetipos”. Se colige entonces, el objetivo de este modelo psicológico es el despliegue de la individualidad psíquica orquestada por los arquetipos en el proceso de individuación.

**Psicología Sistémica.** Este modelo, inspirado en la teoría general de los sistemas de Bertalanffy, considera que todo comportamiento humano es consecuencia del ambiente en el que cada ser humano pertenece y de tal manera que no se habría generado en un entorno diferente. Así, La manera como se relacione cada individuo con su ambiente [territorio, cultura, familia, instituciones, escuela, naturaleza] configurará su desarrollo y crecimiento personal. El sistema es un todo y más que la suma de sus partes, donde la interacción y la dinámica de las conductas

de éstas son el principal objeto de estudio de la Psicología Sistémica. Estudia y analiza la interrelación de todas las partes del todo que conforman una situación y reciben información tanto del ambiente interno como externo. Se enfoca en la estructura del sistema familiar, analizando al conjunto de individuos que las conforman, sus interrelaciones, la forma como se comunican y expresan su afectividad, sus roles, valores, ritos, creencias, relaciones de poder y reglas internas. En el enfoque de este modelo, las personas al comunicarse crean grupos e instituciones diferentes cuyos afectos y efectos se analizan necesariamente en la construcción de las subjetividades [individuales y colectivas] para mejorar el sistema interactivo que componen.

Para efectos de lo que se pretende plantear en esta monografía, la teoría de la subjetividad nace con la pregunta por el Ser cuando el ser humano comienza a pensarse como individuo y antes de la pregunta surge con el lenguaje, condición sine qua non de la subjetividad. Lo que las personas expresan mediante palabras, argumentos, discursos, imágenes e incluso silencios, no son un reflejo neutro del mundo, sino construcciones basadas en el punto de vista de cada sujeto acerca del mundo que perciben y cómo lo perciben. Importante resaltar aquí que la forma como percibe y se comporta un sujeto es el resultado de una construcción social donde los sujetos actúan y se representan condicionados por las circunstancias históricas, culturales, sociales, políticas, económicas, ambientales y sociales. El sujeto capta directamente la información a través de sus sentidos, pero si no hay otro que la reconozca carece de sentido pues el otro(s) son condición sin la cual no es posible su existencia por lo mismo, no puede actuar arbitrariamente y se hace presente la ética y los valores como constructores también de subjetividad. En palabras de González Rey (2012, p. 14):

La definición de subjetividad como las producciones simbólico-emocionales de la experiencia vivida, tanto por personas, como por las formas y prácticas que se definen dentro de una organización social, hace que lo subjetivo sea irreductible a lo individual.

Las personas y la multiplicidad subjetiva de los diferentes escenarios de su acción social, [sic] definen la unidad inseparable de la subjetividad social e individual. La subjetividad social e individual mantienen relaciones recursivas, cuyas expresiones y efectos colaterales, simultáneos y diferentes para cada sistema, pasan a ser constituyentes mediante sentidos subjetivos diferentes. Las acciones de la persona y sus formas de expresión en los escenarios en que se desarrolla su vida social, [sic] son procesos constituyentes de las configuraciones de la subjetividad social en esos escenarios, sin embargo, esa subjetividad social permanentemente se desdobla en efectos que están más allá del control y la intencionalidad de las personas, y que se configuran subjetivamente de diferentes formas en ellas, más allá de sus representaciones conscientes.

Se concluye este capítulo de subjetividad con lo expuesto sobre subjetividad y subjetividades por Leyva (2015, p.255) en su artículo Del “yo es otro” al “yo soy yo mismo”: emociones y dominación social donde expone:

La ficción de la subjetividad libre y soberana es la ficción de que todos los sujetos son idénticos y no están sometidos al dominio de otros. Se ha dicho antes, somos equiparables. En ella “residiría la ideología del sujeto autónomo creador de su vida y valores, productor de sí mismo y de su entorno. Se trata de una ideología en el sentido de una práctica constitutiva y esencial al discurso del capitalismo, sin la cual el capitalismo mismo no funciona. Lacan la denomina en varios lugares yocracia” (Arribas, 2007: 56). Está claro que el devenir sujeto es un proceso de auto-formación que no es sólo individual o colectivo y en el que intervienen operaciones varias sobre prácticas, disciplinas, relaciones, etc., pero gracias a la yocracia ignoramos el peso del poder en la configuración del “mí mismo”. Por esta ficción, el sujeto biopolítico no se comprende como efecto del poder y se piensa como artífice y agencia, gracias a ella, somos un cuerpo social “dócil y cobarde” que se piensa autosuficiente y consciente, aunque se siente víctima (cuestión que no abordaremos pero que deseamos apuntar porque está también engarzada con el giro emotivo que señalábamos y el victimismo nietzscheano). Esta ficción resiste la “disolución del yo” o, mejor dicho, son las lógicas expresivas y emocionales las que permiten pese a la crisis del sujeto post identitario que hoy siga funcionando la trampa del decir “yo”

Por último, plantearemos en el capítulo que sigue cómo el juego puede ser una herramienta poderosa para entender cómo interactuamos, aprendemos y nos adaptamos a nuestro entorno, enfocándonos en el acto de jugar como una perspectiva muy interesante para analizar cómo nos relacionamos y nos desarrollamos como individuos en nuestra sociedad, familia y entorno cultural a través del juego. Todo este recorrido es pertinente para resaltar como bien se propone en uno de los objetivos.

En el capítulo que sigue se plantea cómo a través del acto de jugar no solo nos comunicamos, sino que también construimos nuestra identidad y nuestra relación con el mundo que nos rodea. La forma en la que jugamos, nos expresamos y nos relacionamos con los demás refleja nuestra posición y nuestro papel en la sociedad. Es fascinante cómo algo tan cotidiano como el juego tiene un impacto tan profundo en nuestra percepción de nosotros mismos y del entorno; es a través de éste como exploramos y aprendemos sobre el mundo, sobre sí mismos, sobre el otro y sobre la vida. Resaltar el concepto, la relevancia histórica y cultural del acto de jugar para dar estructura sólida del juego como proceso de autorreconocimiento.

## **El Juego como Herramienta para Potencializar el Autorreconocimiento**

El asunto que aquí nos ocupa es el de la relación entre juego, subjetividad y autorreconocimiento o, para ser más precisos, la cuestión de la experiencia del juego como herramienta esencial para la configuración del ser humano, desde la infancia, como sujeto social y cultural, posibilitando formas de subjetividad, en la medida en que proporciona elementos, como el disfrute, la creatividad, la imaginación, el establecimiento de reglas, la participación, los acuerdos, las relaciones de poder, los roles, la negociación, el aprendizaje y el autorreconocimiento. En este orden de ideas, esta investigación ha apuntado a dos objetivos: el primero de ellos consiste, por un lado, en reconstruir la historia de los fundamentos teóricos del juego y el segundo en establecer las bases teóricas para afirmar como el acto de jugar propicia elementos para la construcción de subjetividad y el autorreconocimiento de esta.

Desde la información recolectada, el análisis como punto de vista metodológico basado en la complementación y enfoque del juego como fenómeno que, según Vygotsky (1962, citado por Vielma y Salas, 2000, p.32) surge como respuesta del ser humano a su necesidad de interrelacionarse mientras satisface su necesidad de divertirse y relajarse. Se parte entonces, de una hipótesis según la cual el acto de jugar puede potencializar el autorreconocimiento del sujeto cuando acontece como juego y la experiencia representativa de su cotidianidad le posibilita religarse con lo humano, desde su subjetividad, dejando surgir en él la imaginación, la creatividad, el aprendizaje y la alegría de ser.

Puede decirse que el acto de jugar es una actividad de tipo universal que siempre ha estado ligada al ser humano y que, a través de ella, las personas crean y aprenden las normas, acuerdos y convenciones sociales. Desde la antigüedad hasta hoy, el juego como fenómeno cultural (Huizinga, 2000) ha formado parte del desarrollo humano en sus diferentes etapas con

diferentes significados. Evidencia de ello, son los juegos hallados por arqueólogos como es el caso del “Juego Real de Ur”, descubierto en Sumeria, los juegos egipcios como el “Senet”, el juego de mesa más popular entre las personas pertenecientes a las clases sociales con mayor capacidad económica, el ajedrez; hasta llegar a la época actual donde predominan los juegos virtuales.

A lo largo de este trabajo se ha podido apreciar cómo el acto de jugar favorece a las personas, mientras juegan, porque aprenden a respetar las reglas establecidas, a manejar situaciones de tensión, a buscar alternativas haciendo uso de su creatividad, a ejercitar sus habilidades y destrezas intelectuales o físicas y a ejercitar el dominio sobre sí mismo. En consecuencia, puede decirse que los elementos constitutivos del juego son: la diversión, la libertad, la creatividad, la espontaneidad, la participación, la acción en un tiempo y espacio y el respeto por las reglas; bases también de la configuración de una sociedad y del sujeto que la conforma. Así, el ser humano al representar su cotidianidad en el juego se auto-reconoce en sus roles, imagen de sí mismo, contexto, familia, cultura, ambiente social, actitudes, creencias, pensamientos, fortalezas, debilidades y, a la vez, da cuenta de la percepción del mundo [subjetividad]; autorreconocimiento y subjetividad, constructos psicológicos importantes para un terapeuta en un momento de intervención.

En esta disertación sobre el acto de jugar, como herramienta de autorreconocimiento, existen una serie de elementos manifestados en el juego que subyacen al uso del juego en psicoterapia y determinan qué causa los cambios, ayudando a comprender mejor los factores y elementos que hacen posible formular esta hipótesis: el acto de jugar tiene potencialidad como herramienta de autorreconocimiento. Algunos elementos manifestados en el acto de jugar son, por ejemplo: el autoconcepto, la comunicación, la capacidad de vincularse al otro, la regulación

emocional, el comportamiento ético, el juicio moral, la preparación para la vida, el grado de curiosidad y observación, el fortalecimiento del yo, entre otros.

Cabe aquí resaltar el valioso aporte de autores como Montessori, citada en Newson (2004, p. 26) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”, sin olvidar los estímulos y posibilidades que brinda a los niños de explorar y aprender de manera autónoma y personalizada con el fin de desarrollar habilidades necesarias para su desarrollo; a partir de una actividad dirigida y observación clínica por parte del docente.

También es de resaltar en este punto, los juegos cooperativos donde se observan, cómo mientras los participantes juegan, comparten y refuerzan los vínculos y el trabajo en equipo; aunando esfuerzos, adquiriendo consciencia solidaria en aras de una sana convivencia. Agramonte (2011, pp.114-115).

En conclusión, desde la psicología y la educación, puede decirse que el juego permite explorar la construcción de identidad pues a través del juego, niños y adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos pueden explorar diferentes roles, situaciones y escenarios. De esta manera, el juego les posibilita experimentar y conocer aspectos de su identidad, descubrir sus preferencias, habilidades y limitaciones, contribuyendo así al proceso de autorreconocimiento.

En lo referente al desarrollo emocional, el juego brinda un espacio seguro para expresar emociones y enfrentar situaciones emocionales de manera simbólica. Al participar en juegos que involucran roles, historias o escenarios, los individuos pueden explorar y comprender mejor sus propios sentimientos, promoviendo así el autorreconocimiento y emocional y su regulación.

En lo relacionado con el aprendizaje a través del juego puede ratificarse que el juego no solo es divertido, sino que también es una herramienta de aprendizaje poderosa. A través de actividades lúdicas, los individuos pueden adquirir habilidades sociales, cognitivas y motoras.

Este proceso de aprendizaje activo contribuye al conocimiento de sí mismos, ya que, a través de él, descubren sus capacidades y límites.

Y no menos importante es la interacción social y autorreflexión: Los juegos frecuentemente involucran interacción social, lo que proporciona oportunidades para la autorreflexión. En entornos de juego colaborativo, los niños, adolescentes y adultos, aprenden a comprender sus roles dentro de un grupo, a negociar y a comprender cómo son percibidos por los demás, contribuyendo así a su desarrollo de identidad.

Otro elemento importante, la creatividad y autoexpresión: A través del juego creativo, personas pueden expresar su imaginación y creatividad. Pueden inventar historias, crear personajes y explorar mundos imaginarios. Esta autoexpresión en el juego ayuda a los sujetos a conectar con sus preferencias personales y a desarrollar una comprensión más profunda de su propia creatividad.

El juego empodera al propiciar espacios para la resolución de problemas y toma de decisiones: Muchos juegos requieren la toma de decisiones y la resolución de problemas. A través de estas experiencias, los niños, adolescentes y adultos aprenden a evaluar situaciones, tomar decisiones informadas y entender las consecuencias de sus elecciones, contribuyendo al desarrollo de habilidades de autorreconocimiento y autocontrol.

En síntesis, jugar no solo es recreativo y formador, sino posibilitador del autorreconocimiento y de la construcción de subjetividades de sus participantes, al experimentarse y observarse en roles y actividades que los afectan física, social y psicológicamente porque no solo refleja significados, sino que los produce; además, permite apropiarse de la realidad mediante la interrelación de la cognición y la acción, simbolizando sus historias mediante la construcción creativa. De esta manera, jugando, el hombre sale de su propia

interioridad, para representar o representarse en otra realidad de tiempo, espacio y sentido para relacionarse con otros y autorreconocerse.

Ahora, se presenta la tabla 1, donde se consigna una línea de tiempo que da cuenta de la evolución de los estudios frente al acto de jugar:

**Tabla 1**

*Evolución de los Estudios Realizados sobre el Juego*

Año	Autor	El juego	Aportes
370 a.C.	Platón	Teoría metafísica. Vincula el arte con el juego.	
346 a.C.	Aristóteles	Teoría metafísica. El juego como medio para que los niños reproduzcan las actividades que realizarán de adultos y que los adultos a través del juego liberan exceso de energía, tensiones y consiguen relajarse y descansar.	
Siglo I d.C.	Marco Fabio Quintiliano	Motivación. El juego como algo vital para evitar la monotonía y el cansancio en el niño al estudiar.	
1793	Fiedrich von Schiller	El juego como medio para el recreo donde el placer es esencial, para canalizar el ocio.	
1855	Herbert Spencer	Teoría de la Energía Sobrante.	
1883	Moritz Lazarus	Teoría del descanso o de la relajación.	
1887	W. Wundt	Teoría del Trabajo. Éste dio origen al juego, ya que enseña a utilizar la energía como manantial de placer, permitiendo convertir el trabajo en juego; en el que el niño se prepara para utilizar esa energía, en el trabajo, cuando sea adulto.	
1899	K. Gross	Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional, también conocida como Teoría Pragmática y del Pre-ejercicio, El juego como un mecanismo para desarrollar destrezas.	
1904	Stanley Hall	Teoría del Atavismo o de la Recapitulación, conocida también como Teoría Antropológica. Basado en el Darwinismo ordenó la aparición de los tipos de juego según las etapas de desarrollo de los niños.	
1920	S. Freud	Teoría Freudiana sobre el Juego. Considerándolo como el camino para dar a conocer y complacer	

Año	Autor	El juego	Aportes
			<p>sus privaciones; es el espacio para replicar vivencias traumáticas y el deseo de ser grande, jugando al médico, a la profesora, etc.</p>
1924	Karl Bühler		<p>Teoría del Placer Funcional. Las reiteraciones llevan al perfeccionamiento y dominación.</p>
1925	H. A. Carr		<p>Teoría Catártica y del Ejercicio Complementario. En la primera, el accionar del sujeto se adapta mediante la experiencia, siendo el juego una especie de simulador de escenarios. En la segunda, la tarea del juego es afianzar las nuevas prácticas obtenidas, generándole hábitos, facilitándole su perfeccionamiento como individuo.</p>
1930	Melanie Klein		<p>Terapia de Juego o Terapia Recreativa. Mediante la libre asociación de fantasías y pensamientos los niños muestran sus ansiedades y deseos.</p>
1933	L. S. Vygotsky		<p>Teoría Sociocultural del Juego. El juego es una necesidad, parte fundamental del desarrollo humano.</p>
1934	Claparède		<p>Teoría de la Ficción. Centrada en la representación de la realidad, transformándola en el lugar donde sus deseos los puede hacer realidad.</p>
1932 a 1966	Jean Piaget		<p>Teoría Piagetiana del Juego. Muestra la evolución del juego a la par con el desarrollo del conocimiento lo divide según las estructuras intelectuales. Aprendizaje.</p>
1935	F. J. J. Buytendijk		<p>Teoría de la Infancia o Teoría General del Juego. El niño juega movido por impulsos (libertad, fusión y tendencia a la reiteración) y propone los rasgos en los cambios de conducta de los menores.</p>
1935	Johan Huizinga		<p>Teoría del Juego. El juego, consustancial al desarrollo humano, encierra beneficios en formación y fortalecimiento del espíritu, centrada en la tensión interna de quienes juegan, potenciando la creatividad.</p>

Año	Autor	El juego	Aportes
1960	Daniel Berlyne	Teoría del Pensamiento Dirigido. El juego como la herramienta para encontrar de forma segura información, primando la variedad, el descubrimiento, el asombro y lo absurdo.	
1977	Jean Piaget	El juego como herramienta para satisfacer deseos y resolver situaciones conflictivas.	Autorreconocimiento.
1980	D.B. Elkonin	Ratifica la teoría sociocultural Vygotskiana, considerando que el juego debe analizarse para explicar su influencia en el desarrollo psicológico de los niños, ya que se convierte en un reflejo de su contexto.	
1989	Bruner	Permite expresar miedos y nuevas asociaciones creativas.	Autorreconocimiento.
2005	Charles Schaefer	Con fundamento en experiencias clínicas propias y de otros, identificó en el juego efecto terapéuticos y de autoconocimiento.	

*Nota.* Resumen cronológico de los aportes que a lo largo del tiempo se han suscitado sobre el juego Tomado de Bermejo, R. y Blázquez, T. (2016)

## Discusión

En esta monografía se plantean como ejes centrales el autorreconocimiento, la subjetividad y el acto de jugar dentro del marco de la integración y adaptación del ser humano a lo social, familiar y cultural desde el juego.

Así las cosas, se encuentra al revisar diversos autores, que el autorreconocimiento hace referencia a la percepción de un ser individual y único, a través de la cual reconoce sus emociones, pensamientos y acciones para regularlas y anticiparlas tanto en sí mismo como en el otro, lo cual posibilita fomentar el pensamiento crítico y crear un puente entre el yo soy y el no soy. En cuanto al segundo eje, la subjetividad, se encontró que se refiere a la percepción del mundo con base en sus apreciaciones, cimentadas en el contexto sociocultural, histórico, político y económico, conocido como construcción social; que le permite ser reconocido. El tercer eje, o sea, el acto de jugar es esencial y la disposición de hacerlo se erige como elemento fundamental en las etapas de desarrollo de los sujetos en sus áreas del aprendizaje, lo socioafectivo, la comunicación, la interacción creativa que implica desarrollar y fortalecer destrezas para afrontar y resolver adversidades, generando bienestar.

Puede decirse, parafraseando a Huizinga, que, el autorreconocimiento brota del juego como juego y favorece al sujeto para adquirir un conocimiento sobre sí mismo para toda la vida, a partir de sus experiencias y capacidad de introspección. Además, es un medio de integración social que facilita la adaptación en lo personal y en lo colectivo de forma participativa y creativa, disfrutando lo que se hace, asumiendo las reglas y propiciando la resiliencia, fundamental en la construcción de subjetividades.

Desde sus albores, el juego busca ir más allá de una simple actividad física, además de ser un liberador de energías que permite recrearse y descansar de otras tareas. También es un

modo de incentivar el desarrollo y el aprendizaje para propiciar el espacio en el cual el individuo descubra su percepción del mundo, encuentre sentido y significados, se interrelacione con otro(s), aporte a la construcción de cada uno como sujeto, y reconozca sus emociones, tanto en sí mismo como en otro(s).

## Conclusiones

Desde el recorrido anterior se concluye la importancia del juego para propiciar el autorreconocimiento y la construcción de subjetividad como necesidad que subyace a la diversión, el entretenimiento, el entrenamiento y el aprendizaje. De esta manera el juego a través del pensamiento simbólico posibilita representar un escenario de la vida cotidiana como si fuera real [“como si”]. Ahora bien, al recrearse un juego donde se combinan elementos de la realidad, elementos de ficción y se favorece el autorreconocimiento, entendiéndose por este último: la construcción de un mundo propio; poder interactuar con otro(s) y reconocerse en el otro, en el entorno, en las actividades y en los roles; liberar tensiones; aprender y exteriorizar conductas aprendidas. Así, a través del pensamiento simbólico, en el juego un elemento puede ser símbolo de otro, representarlo y explicarlo a razón de alguna relación o semejanza que hay entre ellas. (Freud, 1908; Piaget, 1961; Vygotsky 1962).

Jugar es una herramienta importante para el autorreconocimiento porque a través del juego las personas pueden explorar sus emociones, fortalezas, debilidades y deseos en un ambiente sano y seguro, de manera lúdica y sin presiones, donde el hacer “como sí” [simbolismo] facilita la autoexpresión en tercera persona y de forma espontánea; pudiéndose tomar distancia psíquica de una realidad amenazante o difícil que de manera directa tal vez sería improbable. Por lo mismo un escenario propicio para el apoyo e intervención terapéutica. Ver en el marco teórico de esta monografía el referente conceptual pensamiento Simbólico y “como sí”.

La idea es que el material disponible aquí en esta monografía permita abrir camino a nuevas investigaciones, por ejemplo, el juego en clínica con niños, adolescentes y adultos mayores, donde estos, al transitar por sus diferentes etapas de desarrollo y transformación puedan reconocerse y expresarse para, además, liberar tensiones, sentir placer, interactuar con

otro(s), resolver problemas y obtener efectos terapéuticos, entre otros mencionados en este documento.

Es entonces importante otorgarle un lugar al jugar, como una valiosa herramienta para la psicología [prevención, promoción e intervención] y la pedagogía, a través de la cual se contribuya en la construcción del sujeto, mediante una vivencia didáctica que aclare y oriente conductas y viabilice nuevas interpretaciones, percepciones y relatos, elementos clave al momento de resignificar en el escenario Terapéutico.

Importante leer a Sánchez Leyva (2015, p.255) para futuras investigaciones vinculadas al juego, el autorreconocimiento y la subjetividad pues permite una claridad frente a la dimensión pública en las sociedades del capitalismo cognitivo frente al difícil momento social en que vivimos donde tal vez haya de considerarse la tecnología como elemento constitutivo de la subjetividad, sin caer en los estrechos y asfixiantes límites del sistema económico o el mesianismo apocalíptico:

...vivimos en un marco en el que los procesos desencadenados por la modernidad llevan a la disolución del yo, según todos los diagnósticos teóricos, pero a la vez la demanda de identidad propia de nuestras sociedades es ineludible. Esta demanda se ve satisfecha ya que lo que soporta el mantenimiento de la ficción, centrada en la crisis del sujeto, el llamado sujeto postidentitario, son estas lógicas y discursos emocionales que han permitido un “revival” del “yo mismo” mucho más amable y “líquido”. Por eso, hoy la “yocracia” nos necesita emocionados.

Entiéndase por “yocracia” el “Yo” que, según Lacan, sería idéntico a sí mismo. (Lacan, 2008, p. 64). Nos referimos aquí al gobierno del yo sin ataduras colectivas pero que, al mismo tiempo, requiere asumir la propia vida.

## Referencias

- Adamson, G. (s.f.). *Concepción de subjetividad en Enrique Pichon Rivière*. Escuela de Psicología Social del Sur. <https://psicologiasocial.com.ar/concepcion-de-subjetividad-en-enrique-pichon-riviere/>
- Agramonte, E. A. (2011). *Los juegos cooperativos en educación física*. *Pedagogía magna*, (11), 109-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629149>
- Alonso Vaquerizo, I. (s.f.). *El autorreconocimiento: identidad personal y necesidad humana. Equilibrio emocional*. <https://irenealonsovaquerizo.com/autorreconocimiento>
- Álvarez, B., Di Ruggero, I., Cantillo, J.R., Figueroa, L., González, M., Pardo, L., Méndez, A., Niño, M.V., Ruiz, F y Sarmiento, J. (2011). *Recorrido por los Modelos Teóricos en la obra de Sigmund Freud*. *Rev. Soc. Col. Psicoanálisis* (pp. 348-352) <https://web-s-ebscohost-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=2182029f-2f5d-4a4e-a2ab-b2fc9c3da9d5%40redis>
- Anadon, I., Lluesma, À., Pla, I., Mas, M. & Alba, A. (2016). *La representación: de la vivencia a la simbolización a través del arte*. *Entrelíneas* (37) [https://app-psicomotricistas.net/wp-content/uploads/2022/04/EL\\_2016\\_37\\_15-18.pdf](https://app-psicomotricistas.net/wp-content/uploads/2022/04/EL_2016_37_15-18.pdf)
- Arias Herrera, H. A. (1997). Propuesta para la estructuración de una teoría de sujeto psicológico: sus implicaciones para la psicología. *Revista Cubana de Psicología*, 14(2), 139-154. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v14n2/01.pdf>
- Bermejo, R. y Blázquez, T. (2016). Teorías del juego. *digitalbooks*. *El juego infantil y sus metodologías*. (cap. 2) <https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html>

- Bisquerra, R. y Chao, C. (2020). Educación emocional y bienestar: por una práctica científicamente fundamentada. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar (RIEEB)*. Editada por la Universidad Iberoamericana, A.C.  
<https://rieeb.ibero.mx/index.php/rieeb/article/download/4/4#:~:text=Refiere%20a%20la%20habilidad%20para,y%20en%20las%20interacciones%20sociales>
- Cantor, J. (2013). *Sujeto, lenguaje y organización social en el niño: análisis de discurso*. CS, (11), 215-242.
- Cardona Ortiz, A. M., Vásquez Valencia, M. I., Rey López, M. L. y González González, M. A. (2015). *AUTORRECONOCIMIENTO DE LA MUJER MAESTRA*  
<https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/3160/1/AUTORRECONOCIMIENTO.pdf>
- Carl Rogers y la psicología humanística (s.f.) <https://psicowebcchn.net/wp-content/uploads/Carl-Rogers-y-la-Psicologia-Humanistica.pdf>
- Castrillo, M.D. (1999). Del sujeto cartesiano al sujeto del psicoanálisis en Jacques Lacan. *Cuadernos de filología francesa*, 11, 51-64 (p. 56).  
<https://dehesa.unex.es/handle/10662/16437>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16 (5), 1-8.
- Chernicoff, L. y Rodríguez, E. (2018). Autoconocimiento: una mirada hacia nuestro universo interno. *Didac* 72 29-37. <https://biblat.unam.mx/hevila/Didac/2018/no72/6.pdf>
- Comisión de verdad (2022). *Autorreconocimiento*. Glosario Comisión de verdad.  
<https://web.comisiondelaverdad.co/transparencia/informacion-de-interes/glosario/autorreconocimiento#:~:text=Ejercicio%20efectivo%20del%20derecho%20de,del%20mismo%20pueblo%20o%20grupo>.

- Corbin, J.A. (24 de abril de 2017). 30 frases de Carl Rogers, el psicólogo humanista. *Psicología y mente frase 17*. <https://psicologiaymente.com/reflexiones/frases-carl-rogers>
- Corral Quintero, R., (2004). *Qué es la subjetividad. Polis: Investigación y Análisis Sociopolítico y Psicosocial*. 1 (4), 185-199. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72610410>
- Díaz, N.Y. y Lobo P. E. (s.f.). *Autoconcepto, autoconocimiento y autoconfianza en el desarrollo de un aprendizaje autónomo de inglés con fines académicos*.  
<http://editorial.unca.edu.ar/Publicacione%20on%20line/CUADERNOS%20DE%20CATEDRA/APORTES%2012/PDF/Lenguaje%20cognicion/DIAZ%20LOBO.pdf>
- Duch, Ll. (2018). *Vida cotidiana y velocidad*. Editorial Herder, Barcelona. Editorial Thomson. México. pp. 24–30  
<https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/criteriojuridico/article/view/700>
- Enciclopedia Significados. (2013-2024). *Subjetividad*. Significados.com. Recuperado el 05 de diciembre de 2023 de <https://www.significados.com/subjetividad/>
- Fierro, A., (2005). Uno mismo a examen. *Escritos de Psicología - Escritos Psicológicos*, (7), (pp.15-23). <https://www.redalyc.org/pdf/2710/271020873002.pdf>
- Freud, A. (1961). *El yo y los mecanismos de defensa (Vol. 3)*. Barcelona: Paidós.
- Freud, S. (1908). *El creador literario y el fantaseo. Obras completas Vol. IX*. Buenos Aires Argentina; Amorrortu, 1992.
- Freud, S. (1986). *Psicología de las masas y Análisis del yo en Freud, S. Obras Completas. Madrid. Salvat*.
- Freud, S. (2021). *Lo inconsciente*. Barcelona. Ediciones Paidós.
- Giraldo García, L. M., Correa Sánchez, V. F. y Mejía Moreno, M. E. (2019). *El juego, la dimensión socio afectivo y emociones de los niños y niñas de la fundación Posada de*

*Moisés*. [Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de Licenciada en Pedagogía Infantil, Uniminuto].

[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13186/4/UVDT.EDI\\_GiraldoLina-%20CorreaViviana-MejiaMaria\\_2019.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13186/4/UVDT.EDI_GiraldoLina-%20CorreaViviana-MejiaMaria_2019.pdf)

González Rey, F. (2010). Las categorías de sentido, sentido personal y sentido subjetivo en una perspectiva histórico-cultural: un camino hacia una nueva definición de subjetividad. *Universitas psychologica*, 9(1), 241-253.

<https://www.redalyc.org/pdf/647/64712156019.pdf>

González Rey, F. (2012). La subjetividad y su significación para el estudio de los procesos políticos: sujeto, sociedad y política. *Subjetividades políticas*.

[https://www.fernandogonzalezrey.com/images/PDFs/La\\_subjetividad\\_y\\_su\\_significacin\\_para\\_el\\_estudio\\_de\\_los\\_procesos\\_politicos\\_sujeto\\_sociedad\\_y\\_poltica.pdf](https://www.fernandogonzalezrey.com/images/PDFs/La_subjetividad_y_su_significacin_para_el_estudio_de_los_procesos_politicos_sujeto_sociedad_y_poltica.pdf)

González-Grandón, X., Chao Rebolledo, C., & Patiño Domínguez, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 51(2), 233-269.

<https://www.redalyc.org/journal/270/27065158006/movil/>

HAN, Byung-Chul (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.

<https://www.emanantial.com.ar/libro/879>

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*.

[https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod\\_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf](https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf)

- Jaramillo Jaramillo, C. A. (2009). Subjetividad y lógicas subjetivas. *Katharsis: Revista de Ciencias Sociales*, (7), 43-62.  
<https://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis/article/view/541/862>
- Jung, C. G. (2013). Tipos Psicológicos. *En Obra Completa (Vol. 6)*. Madrid: Trotta.
- Lacan, J. (2008). *El Seminario 16. De un Otro al otro*. Buenos Aires: Paidós.  
<https://www.aacademica.org/000-052/816.pdf>
- Lacan, J. (2008). *El Seminario de Jacques Lacan, libro 17. El reverso del psicoanálisis 1969 – 1970*. Paidós, (p. 64). <https://forodelcampolacanianodevenezuela.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/09/el-seminario-17-el-reverso-del-psicoanálisis-jacques-lacan.pdf>
- Lacruz Navas, J., Equiza, C. y Lacruz Bellido, L. (2021). El juego en la psico(pato)logía de la vida cotidiana. *Revista Norte de Salud Mental*. Vol. (17) 65, 107-114.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8047271>
- Larrosa, J. (2008). Aprender de oído. *Intervención en el ciclo de debates Liquidación por derribo: leer, escribir y pensar en la Universidad, organizado por La Central en Barcelona durante abril de 2008*.  
<https://www.exa.unne.edu.ar/alumnos/docs/Larrosa,%20Jorge.%20Aprender%20de%20o%C3%ADdo.pdf>
- León-Río, B. (2020). “Arte, humor y juego: sus símbolos en el artista adulto y en el niño como armonizadores de nuestro conocimiento subjetivo y objetivo en la educación”. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, N.º 9, (pp. 83-99)  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7839448#>
- Lewis, C. (1922). *Alicia en el país de las maravillas*. Madrid, Editorial Rivadeneyra.

- Lifeder (2021). + 100 frases de Platón. *Frases de autores*. <https://www.lifeder.com/frases-platon/>
- López, B. (2020). Lenguaje y subjetividad (una lectura teórico-metodológico-vital de Foucault). *Andamios*, 17(44), 61-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8165582>
- Lozano, L. F. G. (2009). *Del acertijo que plantea el enlace entre la libertad y el acto*. Desde el Jardín de Freud, (9), 61-72.  
<https://revistas.unal.edu.co/index.php/jardin/article/view/12220>
- Luzzi, A. M., & Bardi, D. C. (2009). Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños. Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia. *Anuario de Investigaciones*, XVI, 53-63. <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139945005.pdf>
- Macario Ocampos, G. (2020). *La filosofía socrática y el autoconocimiento; una búsqueda continua de sí mismo* [Tesis para optar al título de Licenciado en filosofía]. Universidad Autónoma del estado de México. <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/67572>
- Mahecha Lancheros, E. H. (2020). *La formación de subjetividad en la niñez— entre los 10 y los 11 años—*. [Tesis para optar al título de Magíster en Filosofía, Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario]. Repositorio institucional de la Universidad del Rosario.  
<https://repository.urosario.edu.co/items/a142939b-5f58-4b15-a382-8e4a9c72b634>
- Martínez Rodríguez, E. & Villa Costales, S. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister: Revista miscelánea de investigación*, (22), 7-22.  
[https://scholar.google.es/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=es&user=0ISkJgIAAAAJ&citation\\_for\\_view=0ISkJgIAAAAJ:u-x6o8ySG0sC](https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=0ISkJgIAAAAJ&citation_for_view=0ISkJgIAAAAJ:u-x6o8ySG0sC)
- Martínez, A.M. (29 de marzo de 2019). Autoconocimiento: una base para el desarrollo de la inteligencia emocional. *Bienestar Universidad de Antioquia*. <https://bitly.ws/TpyG>

Martos, A. (s.f.) Freud tenía razón. *Acta - Autores científico-técnicos y académicos*.

[https://www.acta.es/medios/articulos/medicina\\_y\\_salud/028009.pdf](https://www.acta.es/medios/articulos/medicina_y_salud/028009.pdf)

Maruottolo-Sardella, C. (2016). Más allá del principio de realidad. Subjetividad y psicoanálisis de tercera generación. *Aperturas psicoanalíticas Revista Internacional del Psicoanálisis*, 52. <https://www.aperturas.org/articulo.php?articulo=927>

Medinilla Durán, C. (septiembre de 2009). La inteligencia emocional. *Innovación y experiencias educativas*. (pp. 1-10)

[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_22/CRISTINA\\_MEDINILLA\\_DURAN01.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_22/CRISTINA_MEDINILLA_DURAN01.pdf)

Navarro Martínez, J.A (21 de octubre de 2019). *La pirámide de Maslow*. Mc Graw Hill

<https://www.mheducation.es/blog/la-piramide-de-maslow>

Newson, J. (1986). *Juego y objetos para jugar*. Barcelona: CEAC.

Neruda, P. (s.f.). *Una entrevista imaginaria*. Universidad de Chile.

Ospina, C. A. (2010). El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas. *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación*, 1(2), 141-157.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4058545.pdf>

Palomino-Leiva, M. L. & Arteaga-Gómez, M. (2013). Psicología y subjetividad. *Revista Criterio*

*Libre Jurídico*, 10(2), 35-49. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7830033>

Peña Chavarino, A. (2023) *¿Para qué sirve el autoconocimiento? Para mejorar el autocontrol*.

<https://albertochavarino.com/autoconocimiento-y-autocontrol/>

Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.

- Piaget, J. (2014). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. [Tesis doctoral, Universidad Marista de Guadalajara] *Obtenido de UNIVERSIDAD MARISTA DE GUADALAJARA– DOCTORADO PSICOLOGÍA–EDUCACIÓN: Andina*, 9(1), 89.  
<https://www.researchgate.net/publication/327219515> Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget
- Pichon Rivière, E. y Pampliega de Quiroga, A. (2002) *Psicología de la vida cotidiana*. 1a ed. Psicología contemporánea. *Nueva Visión*, Buenos Aires.  
<https://psicologiasocial.com.ar/concepcion-de-subjetividad-en-enrique-pichon-riviere/>
- Prieto Galindo, F. H. (2018). El pensamiento crítico y autoconocimiento. *Revista de filosofía*, 74, 173-191. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-43602018000100173>
- Quintana, P. S. (2011). el juego como fenómeno fundamental existencial humano (consideraciones desde la filosofía y la psicología del arte). *Revista de Teoría del Arte*, (19-20), 113-136. <https://revistateoriadelarte.uchile.cl/index.php/RTA/article/view/38647>
- Ramírez Zuluaga, L. A. (2015). *El sujeto en los juegos del poder: subjetivación y desubjetivación desde Foucault*.  
[https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16334/1/RamirezLuis\\_2015\\_SujetoJuegosPoder.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16334/1/RamirezLuis_2015_SujetoJuegosPoder.pdf)
- Rayo Trigueros, R. (2016). *El dilema del prisionero en la teoría de juegos*.  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/21043/TFG-E-210.pdf?sequence=1>
- Real Academia Española (2022). *Auto*. *Diccionario Panhispánico de dudas*, 2ª ed. (revisión provisional, Recuperado el 24 de agosto de 2023 de [https://www.rae.es/dpd/auto-#:~:text=Prefijo%20de%20origen%20griego%20que,'estima%20propia'%20\)%2C%20autopropulsi%C3%B3n](https://www.rae.es/dpd/auto-#:~:text=Prefijo%20de%20origen%20griego%20que,'estima%20propia'%20)%2C%20autopropulsi%C3%B3n)

Real Academia Española (2022). *Jugar*. *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., Recuperado el 20 de julio de 2023 de <https://dle.rae.es/jugar?m=form>

Real Academia Española (2022). *Reconocer*. *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., Recuperado el 24 de agosto de 2023 de <https://dle.rae.es/reconocer>

Real Academia Española (2022). *Reconocimiento*. *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., Recuperado el 24 de agosto de 2023 de <https://dle.rae.es/reconocimiento?m=form>

Real Academia Española (2022). *Subjetivo*. *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., Recuperado el 24 de agosto de 2023 de <https://dle.rae.es/subjetivo?m=form>

Sabino, J. P. (2010). Educación, subjetividad y adolescencia. *La crujía*. Ediciones Buenos Aires. [https://scholar.google.es/scholar?lookup=0&q=Sabino,+J.+P.+\(2010\).+Educaci%C3%B3n,+subjetividad+y+adolescencia.+La+cruj%C3%ADa.+Ediciones+Buenos+Aires&hl=es&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.es/scholar?lookup=0&q=Sabino,+J.+P.+(2010).+Educaci%C3%B3n,+subjetividad+y+adolescencia.+La+cruj%C3%ADa.+Ediciones+Buenos+Aires&hl=es&as_sdt=0,5)

Saldarriaga Restrepo, A.M. (2020). *Vincular a la educación artística los contextos específicos de los estudiantes para facilitar el autorreconocimiento en los grados 8º y 9º del Colegio de María*. [Informe final práctica docente Universidad de Antioquia]. [https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/23155/1/SaldarriagaAna\\_2020\\_VincularEducaci%C3%B3nArt%C3%ADstica.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/23155/1/SaldarriagaAna_2020_VincularEducaci%C3%B3nArt%C3%ADstica.pdf)

Sánchez Leyva, M. J., (2015). Del “yo es otro” al “yo soy yo mismo”: emociones y dominación social. *Methaodos. revista de ciencias sociales*, 3 (2), 253-261. <https://www.redalyc.org/pdf/4415/441542974007.pdf>

Schaefer, C. E. (2005). *Terapia de juego con adultos*. Editorial El Manual Moderno. [https://www.academia.edu/43650284/Fundamentos\\_de\\_terapia\\_de\\_juego\\_Charles\\_Schaefer](https://www.academia.edu/43650284/Fundamentos_de_terapia_de_juego_Charles_Schaefer)

- Serna Dimas, A., Estupiñán Mojica, J. G., & Hernández Córdoba, B. A. Sujeto y subjetividad en las principales escuelas de psicoterapia sistémica: un estado del arte. En *Transformación de la subjetividad en la psicoterapia sistémica*. (37-64)  
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/24081/Capitulo2sujeto2020jairotojica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, A. Torres, J (2000) *Subjetividad y sujetos sociales en la obra de Hugo Zemelman*. En Artes y Humanidades. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/5947>
- Universidad de Chile. (s.f.). Neruda. *Una entrevista imaginaria*. Recuperado el 9 de abril de 2004 de <https://neruda.uchile.cl/entrevista/23.htm>
- Valdés Velázquez, A. (2014). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget* [Tesis optar por el doctorado en Psicología-Educación, Universidad Marista de Guadalajara].  
[https://www.researchgate.net/publication/327219515\\_Etapas\\_del\\_desarrollo\\_cognitivo\\_de\\_Piaget](https://www.researchgate.net/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget)
- Velasco Giles, M. G. (2014) *Lenguaje, sujeto y subjetividad: tras los hilos de las palabras*.  
[https://ice.uabjo.mx/media/15/2017/04/Art5\\_1.pdf](https://ice.uabjo.mx/media/15/2017/04/Art5_1.pdf)
- Vielma Vielma, E. y Salas, M. L. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 3 (9), 30-37. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35630907>
- Vigotsky, L. S. (1966). “*El papel del juego en el desarrollo del niño*”. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Grijalbo.