

El juego por el juego.
La autora recuerda que los niños cuando juegan tiene que estar a gusto, sentirse libres, sin temer infringir las normas de los adultos.

Juego: palabra que da mucho juego

Leticia Dotras Menéndez
Escritora

Porque no se crean ustedes que el *juego* es cualquier cosa que apenas tiene importancia porque ahí está el *juego de ingenio* que ya sabemos que no es tan sencillo como el que llaman *juego de niños*, ni tan luminoso como un *juego de luces*, ni tan mágico como un *juego de manos*, ni tan poético como los *juegos florales*, ni tan circense como lo son los *juegos malabares*, ni tan divertido como los *juegos de prendas*, ni siquiera tan atléticos como los *juegos olímpicos*.

Pero, al fin y al cabo, todos juegos en los que, en no pocas ocasiones participamos. Aunque no siempre, pues existen momentos de nuestra vida en los que no nos dejan *entrar en el juego*. Claro que aquellos que nos lo prohíben no saben que no queríamos participar porque ya *conocíamos su juego* de antemano y no nos interesa.

Es bueno recordar que tenemos que ser precavidos, pues ya lo dice el refrán: "quien *todo lo juega a una carta* o todo lo pierde o todo lo gana" por eso decía yo que es bueno eso de ser cauteloso pues "quien *juega ligero* arrepíentese presto" y hay que saber a qué carta nos vamos a *jugar nuestra suerte* y no olvidar que "*desgraciado en el juego*, afortunado en amores" lo que quiere decir que para muchos esto es una suerte y para otros, no tanta, pues todo depende de a qué estén jugando.

¿Y qué me dicen de esos que se encuentran en la calle a alguien haciendo *juegos de manos*? Pues recomiendo de nuevo algo tan sencillo como la cautela porque siempre *juegan con ventaja* y ya se sabe que "*juegos de manos, juegos de villanos*" pues no vaya a ser que uno se deje engañar y *se juegue hasta las pestañas*.

Y no pensemos que somos más listos que nadie y que no ha nacido aún quien pueda engañarnos porque el que *juega con fuego* muchas veces se está *jugando la vida* o vaya usted a saber si lo que hace es tomarse *la vida como un juego*. Pero, *¿y si el juego te sale mal?* Entonces sí que te quedas para siempre *fuera de juego*.

También es bueno recordar que no debemos *jugar con nuestra salud* porque entonces sí que nos estamos *jugando el todo por el todo*.

Claro que en la vida también hay personas a las que les gusta *jugar a dos bandas* o lo que es lo mismo que *juegan sucio y me juego lo que ustedes quieran* a que es difícil que *jueguen sus bazas* limpiamente.

Ya es tarde y estoy cansada de *tanto juego*; me voy a la cama que hoy la he hecho con un *juego de sábanas nuevo*. Claro que antes pasaré por la ducha y podré secarme con mi *juego de toallas* preferido. Y como les decía al comienzo *todo esto ha sido un juego*, que por ser juego, no es cualquier cosa sino un *juego de palabras*.

Hablamos de semántica

Las palabras de una lengua son símbolos aceptados y compartidos por una comunidad con el objetivo de comunicarnos con los demás y que permiten manipular mentalmente la realidad en ausencia de la misma.

En no pocas ocasiones un mismo símbolo nos puede llevar a varias ideas diferentes y creo que eso lo acabo de hacer patente con el juego de palabras de la introducción. Jugar es divertirse, es movimiento, y también es implicación.

Su etimología

Procede del latín: *locus* -i. Palabra masculina que significa: broma, chanza, gracia, chiste.

Sinónimos de jugar: divertirse, retozar, entretenerse, esparcirse, apostar, arriesgar, mover, intervenir.

Antónimos de jugar: Aburrirse, trabajar.

Frecuentemente se contraponen el trabajo de los adultos como una actividad seria frente al juego de los niños como una actividad divertida (no - seria). El trabajo caracteriza la actividad de los adultos mientras que el juego se identifica con la diversión de los niños y las niñas. Pero, no debemos obviar que a la palabra "trabajo" se opone la palabra "ocio" y, sin embargo, ¿cuántas personas exis-



ten que son capaces de gozar con su trabajo! Además, los niños cuando juegan, están desarrollando, en no pocas ocasiones, una actividad seria o cuando menos disciplinada puesto que se están ajustando a unas normas, que les ayudan a su desarrollo y que al mismo tiempo les están produciendo un placer y un bienestar, sin necesidad de que "seria" se identifique con aburrida.

En definitiva jugar quiere decir hacer algo que, al ocuparnos, nos gratifica; y esto puede ocurrir divirtiéndonos, desarrollándonos, proporcionándonos nuevas experiencias, etc. Y todas estas cosas, además de ser satisfactorias, son serias y respetables.

Últimamente está muy en boga la palabra "lúdico".

En latín como adjetivo *ludicus* (o *cer*) -*era-erum*: entretenido, divertido; como sustantivo *ludicrum* -i: juego público, entretenimiento, espectáculo; como verbo intransitivo *ludere*: jugar, divertirse, pasar el tiempo, retozar; como verbo transitivo *ludere*: ejercitarse en algo por divertirse, burlarse de, engañar, abusar; como sustantivo: *ludus* -i: juego, diversión, broma, cosa que no requiere esfuerzo.

Como podemos ver, la palabra "jugar" proveniente del latín tenía un significado más de broma, sin

embargo "lúdico" resulta ser el propio juego.

Hoy en día todo aquello que tenga que ver con los niños está automáticamente adjetivado por la palabra "lúdico" como si de esa forma se le quitase importancia a aquello que se propone o que se pregona. Al ser lúdico parecen querer decir que no entraña dificultad, que no es serio. Sin embargo, los niños sí juegan en serio para conseguir el conocimiento de sí mismos, de los demás y del mundo que les rodea. El niño que juega está aprendiendo, es lógico por tanto que los niños que más juegan sean los que más aprenden.

Qué es eso de jugar

El juego puede ser en solitario o con otros pero siempre es una necesidad que se realiza libremente porque uno juega con quien quiere, cuando quiere, como quiere. El jugar produce placer en sí sin que por ello sea necesario dar signos de goce; además el jugar es movimiento tanto motórico como intelectual o emocional. Se juega porque se desea y además se juega seriamente dando la sensación de que es de "otra manera" que la vida cotidiana.

He aquí unas características que suelen aparecer en todo lo que sea jugar y podemos resumirlas así:

— Todo juego implica un riesgo (no quiere decir que tenga que ser peligroso) es simplemente el riesgo de ganar o de perder.

— Hay siempre una implicación porque hay un compromiso con la otra persona que está jugando. Además la implicación es con todas las consecuencias y se implican las aptitudes y las actitudes.

— También existe una intención puesto que se quiere participar en el juego.

— Hay una simulación, tanto representando a otro como representando otra cosa. Es el "como si..."

— Existe una acción porque siempre que se juega se hace algo.

— Existe siempre una estructura, tanto en los juegos más sencillos como en aquellos que poseen unas reglas perfectamente determinadas.

— Además, los que participan en el juego, lo están tomando en serio.

Juego, vida y experiencia

El juego es una forma de *desarrollo mental*. Supone fantasía, imaginación, creatividad, atención y memoria para respetar las reglas.

Contribuye al *desarrollo físico*. Con el juego se activa el sistema motorio: presión, volteo, reptación,

acción, gateo, deambulación, carrera, salto, coordinación y equilibrio.

Además, es un elemento *socializador*, estimula la relación interpersonal, la cooperación, el respeto a las normas establecidas por el propio grupo. Facilita el lenguaje, la comunicación de ideas. Y, mediante el juego simbólico, el niño se identifica con los hábitos y aprendizajes adultos.

El juego va caminando a nuestro lado y va evolucionando con nuestro desarrollo. Así en la etapa que va entre 0-2 meses **son sensoriomotóricos**. El ejercicio motorio es el juego en sí mismo. El niño mueve sus manos, sus piernas, escucha, toca, aprieta. Aparecen los primeros esbozos del juego de interacción con la madre como la mirada y la sonrisa. Continúa con sus primeras emisiones vocálicas: balbuceo; laléo, autoescucha. Pero la actividad se manifiesta verdaderamente como un juego cuando aparece la intencionalidad, cuando el niño es capaz de distinguir la situación, cuando empieza a descubrir el mundo de los objetos.

Entre los 4-8 meses los juegos **son de interacción**. Estas actividades repetitivas sientan las bases de la perceptibilidad y la posibilidad de anticipar conductas, un ejemplo es el juego del cucú en el que la madre y el niño también actúan.

A partir de los 8 meses comienzan los **juegos de acción**. Entonces los dedos y la vista serán fundamentales en esta fase. El niño jugará con frecuencia al meter y sacar, golpeará con diversos objetos, además el gateo le va a permitir ir descubriendo el mundo que poco a poco se irá ampliando en cuanto empiece a andar y a correr.

Alrededor de los 3 años comienza el juego **simbólico** que se mantiene hasta los 7-8 años. El niño a los 3 años suele jugar al mismo tiempo que otros niños imitándose, pero cada uno a su ritmo y estilo. Será a través de este juego cuando el niño transforma la realidad de los objetos en objetos o situaciones que él desea. Imita acciones cotidianas; interioriza roles (juegos de los oficios); asimila patrones correspondientes a escenas de la vida real que tratará de representar (juegos de las casitas, el cole, las mamás). Gracias a este juego simbólico el niño descarga sus tensiones, interioriza los valores de la sociedad y domina su miedo cuando representa situaciones que le angustian (acudir al médico, etc).

La imitación del mundo de los adultos ha constituido siempre una fuente de inspiración para muchos juegos infantiles. El cesto de la plancha puede convertirse en un gran transatlántico que cruza los mares o en una cabaña de leñadores en cuanto se le da la vuelta. Una cortina puede ser el tronco de un árbol gigante en donde desaparece uno hacia un mundo desconocido y la misma mesa de la cocina puede ser una casa de vecinos donde unos vivirán en el piso de arriba y otros en la planta baja. Los niños pueden ser reyes, trapeicistas, jinetes de veloces caballos, perros amaestrados, brujas o gigantes. Lo único que necesita es que le dejemos ser lo que es: un niño que juega.

A los 4 años el niño ya es "capaz" de jugar con otro niño entendiéndose con él. Surge en esta edad el juego de la propia representación corporal. Empieza a haber una proyección fantástica.

Los **juegos de reglas** aparecen a partir de los 5 años. El niño es ya capaz de jugar simultáneamente con varios niños en equipo o compartiendo la consecución de un objetivo. Aparecen juegos de rol sexual y



P. RUIZ

se irán diversificando lenta y progresivamente entre niños y niñas. Aparecen las reglas del juego que ponen freno a los caprichos aprendiendo a ceder en lo personal en favor de las decisiones del grupo.

El juego se va volviendo cada vez más competitivo e intelectual a medida que avanza la edad del niño. Son juegos de dominio físico, intelectual y motriz donde desempeña un papel primordial la superación de límites y en los juegos competitivos, la superación del otro, con sus posibles y equívocos de adquisición de prestigio y de liderazgo.

A partir de los 7 años se combinan muchas y variadas formas de juego: de fuerza y eficacia (patines, monopatin, balón); lógicos de mesa y azar; juegos de temporada (canicas, los cromos, la peonza, el yoyo); de colecciones; colectivos; intelectuales (damas, ajedrez); de ordenador y consolas.

Aunque no sean juegos de niños están presentes en la vida de los adultos en la que los niños conviven de tal forma que los ven, los viven y, en no pocas ocasiones, terminan aprendiendo. Son otro tipo de juegos a los que Eric Berne llamó **juegos en los que participamos**.

En opinión de Eric Berne existen seis formas típicas de establecer una relación con los demás. Una de estas formas es lo que él llama "Juego" y que aquí tiene un sentido diferente a lo que entendemos normalmente por el juego de niños, por diversiones o juegos populares. El juego es aquí una situación un tanto dramática en la que tú haces (o te hacen) una jugada a alguien. Sabes muy bien que si tú actúas de una forma determinada el otro reaccionará de manera que conseguirás algo que te interese. El juego se realiza cuando se trata de manipular a los demás procurando una acción con segundas intenciones. El juego también se hace cuando uno se somete para lograr algo o se rebela para conseguir otros efectos diferentes a la propia rebeldía.



P. Ruiz

Y para terminar

En definitiva el juego como el amor o como todos los sentimientos de nuestra vida, se produce de forma caprichosa, maravillosa, dura, tierna o implacable. Quiero decir con esto que uno no juega a lo que le conviene sino a lo que quiere, lo mismo que uno no se enamora de quien conviene sino a quien quiere. Por eso debemos de ser muy prudentes cuando tratamos de manipular juegos para conseguir unos objetivos concretos en los niños porque lo que estamos haciendo es quitarle el significado profundo que tiene el juego.

En lugar de manipular sería muy beneficioso tratar de que los juegos de los niños se produzcan en las mejores condiciones, es decir que sientan que pueden jugar a gusto; que se sientan libres de hacerlo y que no sientan que están infringiendo ninguna norma de los adultos cuando juegan.

Es a través del juego como cada una de las personas que forma parte de un grupo va encontrando su sitio en él. Y lo hace sin que existan sitios mejores o peores porque, cuando la relación que se establece es de tipo horizontal, todos los papeles tienen sentido aunque no todos sean igualmente válidos.

Un niño es un ser en crecimiento, todo en él se está transformando y sus relaciones llegan a ser tan dinámicas dentro del mismo grupo que, en ocasiones, se cambian los papeles dentro del mismo, y esto es algo que rara vez suele ocurrir en el mundo de los adultos.

La educación de una persona es algo que tiene que construir la propia persona, nadie puede hacerlo por ella. El maestro se puede pasar la vida enseñando a los niños miles de cosas que no siempre tiene la garantía de que el aprendizaje se produzca. Los niños aprenden lo que quieren en medio de toda la información que les llega por muchas y diferentes fuentes. La función del maestro no es otra que propiciar la actividad a través de la cual el aprendizaje llega a producirse. Dejemos jugar a los niños porque el juego no sólo es movimiento, no sólo es implicarse, es algo más amplio, más profundo:

Jugar es experimentar

Jugar es aprender...

y por eso jugar es vivir.

También aquí vale aquello de que "nos jugamos la vida". ■