



**EL  
JUEGO**

y la  
evolucion Social  
del Niño



Primero juegan solos. Luego "se unen para jugar"; simplemente, les gusta reír y correr juntos. Finalmente descubren el "jugar para unirse" . . . en equipos y repartirse el juego.

Pero no todos llegan — ni de adultos — a encontrar su puesto, resignándose a una labor oscura, con tal de ser útiles al conjunto. . . y a ellos mismos. El juego es imagen y semejanza de la vida.

Durante los primeros años de su existencia, el niño no conoce otro ambiente donde moverse que la familia. En ella continuará viviendo hasta la adolescencia, pero no sin participar al mismo tiempo en la vida de otras sociedades más extendidas, complicadas y, por tanto, más artificiales o, al menos, más reglamentadas que la sociedad familiar.

En el "jardín de infancia", en los juegos, en las relaciones con sus compañeros; en los primeros contactos con los libros, la radio, la televisión; en el espectáculo de la calle o en el medio distinto de las vacaciones, el niño va a ir formando, poco a poco, su personalidad propia.

### *Primeros contactos sociales*

Existen varios niveles en los cuales se sitúan los primeros contactos sociales del niño: nivel familiar, nivel escolar de jardín de infancia y también los seres con los cuales se relaciona: hermanos y hermanas, compañeros de colegio e institutriz. Es necesario completar este esquema considerando las actividades infantiles en cuanto que son ocasión para que el niño practique sus cualidades de trato y relación social. Casi todas estas actividades pueden reducirse a una sola: la del juego, del cual puede decirse que es la verdadera función, la gran razón de ser de la infancia.

Durante la segunda infancia, en particular (que se extiende desde los tres a los siete años, aproximadamente), el juego constituye una ocupación tan importante que absorbe todo el tiempo que el niño no emplea en dormir o comer; es más, a veces transforma en juego el acto de comer y juega también, en sueños, durante la noche.

La edad del juego comienza ya desde los primeros meses, bastante antes de que el niño se haya despertado a la vida social. Sus primeros juegos, siempre en solitario, consisten en simples ejercicios de movimiento: agitar los miembros o ensayar gritos, actos en los que experimenta la alegría de gastar energía abundante. Muy pronto, desde el fin del primer año, experimenta el placer de moverse, de sentirse causa de movimiento y productor de fenómenos nuevos, cuando juega a tirar, lanzar, empujar, construir y también destruir. Para todo esto no tiene necesidad de compañeros ni de testigos.

### *Juegos de imitación: ¿vocación profesional?*

Pero, de pronto, surgen en la actividad del niño juegos que tienen ya algo de social en su origen: los juegos de imitación. Estos juegos se desarrollan durante la primera infancia (de uno a tres años) y se mantienen, lo mismo que los juegos de simple ejercicio, en todas las fases ulteriores.

Imitar, supone que se toma por modelo a una persona, es decir, se cuenta con "otro". Es cierto que el niño imita cualquier cosa. La elección, más o menos consciente, de los modelos está determinada por factores afectivos. Imita, principalmente, a las personas por las que siente cariño o ejercen sobre él cierta influencia por razones de prestigio: en primer lugar, a sus padres y a sus hermanos mayores; más tarde, en el colegio, tratará de imitar a sus maestros. Por el contrario, practica también una imitación deplorable, hostil, agresiva hacia aquellos que no ama, que le chocan o inquietan, remedando y acen-

tuando sus "tics" y sus particularidades físicas insólitas.

Si no juega a imitar a nadie, tampoco jugará a imitar alguna cosa. Según su sexo y edad y según sus disposiciones particulares, unos tipos de juego o acción le atraen más que otros. Se puede comprobar fácilmente que las niñas están más inclinadas que los niños a jugar a la limpieza de la casa, a cocinar (empleando tierra y arena), a hacer vestidos a sus muñecas. Como una especie de revancha, los niños suelen jugar a leer el periódico (sosteniendo con las manos un simple pedazo de papel), a arreglar el jardín, o tratan de conducir el coche "como papá".



Algunos padres pretenden ver en la práctica de estos juegos de imitación, todavía en solitario, indicios prematuros de una vocación profesional. Es necesario no apresurarse a interpretar en tal sentido las ocupaciones favoritas, en lo que se refiere a juegos, cuando se trata de un niño pequeño. Sus aficiones son muy inestables, apareciendo y cambiando constantemente. Por otra parte, esta sucesión de tipos de juego sigue en todos los niños un curso parecido. Por ejemplo, los juegos con los animales y el interés por éstos, preceden a los juegos con las plantas y a su interés por ellas. Una fase ulterior, común también a todos los niños, consiste en los juegos de lenguaje. El niño repite sonidos en forma de letanías medio canturreadas y así llega, poco a poco, a la formación y asociación de palabras.

En la atracción que un niño siente por los juegos de una u otra clase es muy difícil distinguir si se trata solamente de algo evolutivo

— común a todos a cierta edad, pero transitorio y llamado a ser sustituido por otra cosa— o de algo verdadero y personal, señal auténtica de un carácter individual.

Sea lo que fuere, debemos permitir a cada niño que se ejercite en la clase de juegos que le agrade más y no contrariarle en la práctica de este género de actividad. Los mayores suelen ver, a veces, una cierta manía en la perseverancia obstinada que un niño pone, durante días y semanas, en la práctica de un juego determinado (sea porque el niño hace una especie de vehículo con las sillas de una habitación; porque no cesa de hacer gestos ante el espejo, o no para de vestir o desvestirse con habilidad a la muñeca), y, por consiguiente, se inquietan. Pero, incluso en este caso, hay que dejarles seguir con esa manía para su propia satisfacción, pues no tardará mucho tiempo en cansarse de repetir una misma actividad y ello contribuirá a la formación de la experiencia infantil.

### *Juegos de equipo: progreso social*

Llega un momento en el que aparecen los juegos verdaderamente sociales, que exigen la participación de uno o varios compañeros con los cuales el niño se asocia momentáneamente, formando una especie de contrato tácito en orden a actividades concretas y a realizar de común acuerdo: son los equipos y grupos de jugadores que se unen para participar en el juego. En estos juegos colectivos, la diferencia entre niños y niñas sigue claramente definida y a veces se acentúa. No hay que dudar que existen juegos comunes a los dos sexos, como el escondite; pero, sin embargo, el juego de las canicas, por ejemplo, bajo sus formas más variadas, no se juega sino entre niños; por el contrario, el saltar a la comba es exclusivamente juego de niñas.

Cualesquiera que sean, todos estos juegos nos ofrecen dos características distintas que son particularmente interesantes para el observador que desea seguir la evolución social del niño. La primera de estas características es una especie de competición, de lucha. Los juegos que prueban quien es el más fuerte físicamente, o las peleas para ver cual de los contendientes es capaz de poner en fuga al contrario o inmovilizarlo contra el suelo, son los juegos favoritos del niño cuando comienza a ir al colegio. Ante todo, se trata de mos-

trarse más hábil, más preciso, más rápido que aquel o aquellos adversarios que se le oponen en el juego (por ejemplo, en el juego del marró o en el de las cuatro esquinas). En otros juegos hay que procurar clasificarse en el mejor puesto, intentando adelantar a los otros jugadores y adquiriendo experiencia al ver cómo juegan los demás; o procurando que el equipo al que uno pertenece aventaje al equipo contrario (el juego de las canicas entre cuatro o seis, y, más tarde, los juegos deportivos).

La segunda característica, estrechamente ligada a la primera, es que la práctica de estos juegos obedece a leyes y reglas; deben desarrollarse respetando unas condiciones aceptadas por todos. La mayor parte de estas reglas de juego tiene como fin el hacer que el juego sea más difícil (poniendo al jugador en circunstancias desfavorables para ganar, o estableciendo ciertas prohibiciones) y situar a todos los jugadores en condiciones idénticas, fijando una misma distancia para los que intervienen en la carrera, una misma señal e igual itinerario para todos.

La significación social de estas dos características es importantísima, pues son también esenciales en toda vida social, particularmente en aquella en la cual los niños, una vez llegados a adultos, deberán integrarse: competencia, libre concurrencia, rivalidad, son los resortes eternos y constantes de la acción de los hombres en sociedad.

Es innegable que los mismos trabajos escolares ponen en funcionamiento el espíritu



de competencia y la inquietud de la clasificación. Pero las ocasiones de compararse con otros, de situarse entre los demás, que ofrecen los juegos colectivos (en los que el niño participa con agrado y pone a prueba su rendimiento y sus posibilidades) son las más fecundas para la formación de su personalidad social y para el progreso del espíritu. Estos juegos le permiten considerarse objetivamente, le ayudan a salir de su egocentrismo habitual y natural, fortaleciendo en el niño el sentido de la relación y de lo relativo de las cosas; enseñándole que los que mandan son distintos, según la clase de juegos; que el mejor en la carrera no es, necesariamente, el más afortunado en las canicas, y viceversa. Estos juegos, por tanto, son para el niño un elemento de progreso social y mental.

### *Lo que representa "la regla del juego"*

En lo que se refiere a las reglas del juego, hay que decir que tienen un valor determinante para el aprendizaje social y moral. Porque toda vida social es, a la manera del juego, algo sometido a reglas que se llaman leyes, ya sean escritas o no, y la obediencia a las reglas de un juego no es algo diferente, en su naturaleza, a la obligación moral. Las reglas del juego y las leyes sociales están por encima de aquéllos a quienes se imponen; pe-



ro pueden ser discutidas por ellos, aunque dichas leyes tengan carácter trascendente.

La actitud de los niños, en lo que se refiere a las leyes y también a la competencia, varía a veces con la edad, y esta evolución refleja fielmente los progresos generales de socialización. En una primera fase, que se puede situar al fin de la escuela de párvulos y al comienzo de la edad de la enseñanza primaria, el sentido de la competencia está poco desarrollado, lo mismo que el respeto a la regla es débil o inexistente. Es interesante observar la conducta de esos chiquitines, de los que se puede decir con exactitud que juegan "en conjunto", en el sentido de que se entregan al mismo tiempo a una operación común para divertirse: lanzar un balón, saltar a la pata coja, hacer bailar la peonza. Pero hay que notar que todas estas actividades son yuxtapuestas, más que organizadas o asociadas entre sí; en pocas palabras, no existe un pacto de juego. Sus respectivas acciones se mezclan y suceden en desorden, sin obediencia a alguna regla fija y, por tanto, no puede haber ningún control de los resultados.

### *"¿Has hecho trampa?"*

Después de éste viene un estado en que la competencia domina por completo el espíritu del niño, llenándole de deseos de ganar, de ser el primero, de poder decir: "Yo he ganado", cualesquiera que sean los medios para conseguir este fin. De esta manera se toman las reglas con la mayor libertad, aun sabiendo teóricamente que hay que someterse a ellas: se echa a correr antes de la señal convenida, juega uno antes de que le corresponda su turno, se sigue el juego cuando, según las reglas, debía haber un momento de descanso. Los compañeros no se enfandan por estas faltas que también cometen ellos, sin disimulo. Se puede decir que ésta es la edad, por excelencia, de la trampa; pero una trampa ingenua y totalmente inocente, que se ignora como tal, porque la verdadera culpa consiste en violar, a conciencia y ocultamente, reglas a las cuales uno sabe que debe someterse, y más cuando se exige a otros que las cumplan.

De esta forma surge la afición a las trampas, en los niños de más edad, cuando han superado ya los diez años, en los cuales la palabra "trampa" toma todo su pleno sentido.

Para ellos la regla tiene un auténtico valor: es un contrato libremente admitido por todos los componentes del juego. La regla puede ser modificada, a condición de que sea de común acuerdo, y por esto se pueden contemplar, a lo largo del juego, numerosos conciliábulos, muy animados, que tienen por fin el determinar las leyes hasta en sus más mínimos detalles. Durante esta edad, el deseo de ganar sigue en pie: cada uno quiere triunfar o hacer que triunfe su equipo; pero este deseo va unido al de querer superar las dificultades impuestas por las reglas, sin violarlas, dándoles su sentido auténtico. La trampa se persigue y se prohíbe; y ella sola es, con frecuencia, causa de la expulsión del tramposo o de que los demás se nieguen a jugar con él: el sentido del "fair play" (juego limpio) ha nacido.

### *"¿Cuál es mi puesto?"*

Paralelamente, se desarrolla el sentido de equipo, con el que se consigue que cada jugador busque menos el distinguirse entre los que forman parte de su grupo — haciendo jugadas espectaculares — y acepte, en cambio, el puesto en que pueda ser útil a su conjunto, realizando, sin protestar, una misión menos lucida, que ha de ser eficaz y modesta.

La observación de la conducta en el juego nos enseña detalles bien significativos sobre la evolución del niño y, particularmente, sobre los progresos de su vida social.

En el juego se forman las relaciones entre los individuos, la camaradería, lo cual permite a los niños dar a conocer a los otros, y a sí mismos, el estilo de sus propias relaciones sociales; en ésta, mejor que en ninguna otra actividad, se muestra lo que será en su futura profesión y en todas sus actividades y relaciones sociales: jefe o del montón, rico en iniciativas o conformista, inquieto o tranquilo, tramposo o buen jugador, reflexivo o impulsivo.

Siendo una ocupación verdaderamente seria para los niños, hay muchas razones para considerar el juego con seriedad por parte de los adultos; sobre todo por lo que respecta a los educadores: padres y maestros.

A. FERRE.—Inspector de Enseñanza  
"L'École des Parents".—4, Rue Brunel.—Paris