

## Capítulo Sexto Juegos y juguetes

**M**ediante el juego, el niño, desde su más tierna edad, entra en relación. Jugando libremente y con otros, dice mucho de sí mismo y aprende de los demás. El juego es la primera introducción a la vida social.

El juguete no constituye lo esencial del juego. Es un medio entre otros. El juguete es el reflejo de la sociedad en la que vive el niño. Reproduciendo el universo de los adultos, frecuentemente es factor de acondicionamiento ideológico.

### El juego, medio para desarrollar al niño

*El juego es ante todo un acto gratuito, un momento de descanso y de placer. Según las edades cumple igualmente otras funciones. El juego es un derecho. Conviene dar a los niños los medios de vivirlo.*

**T**odo individuo lleva en sí dinamismos y aspiraciones que lo impulsan a ser más, a crecer. Nunca nos contentamos con ser lo que somos, tenemos ganas de descubrir horizontes nuevos, de tener cada vez más posibilidades para expresarnos, para crear y para ser más libres. Pero vivimos en un cuadro espacial, institucional y cultural; los dinamismos de la persona son, por consiguiente, confrontados con las realidades de su cuadro de vida. En esta continua confrontación se desarrolla el ser humano.

Para crecer, el niño necesita a la vez expresar la dinámica que lleva en sí y descubrir lo que lo rodea, explorar sus posibilidades o sus frenos. Ahí nace el juego.

### Los diferentes tipos de juegos

En el transcurso de la evolución del niño intervienen diversas clases de juegos, diversos medios espontáneos de exploración de sí mismo, de los adultos y del mundo.

En primer lugar son los **juegos de ejercicio** o los **juegos funcionales** (hasta los dos años): El niño siente placer, emoción, sorpresa, frente a los movimientos de su cuerpo que descubre. Repite, bajo la forma de un juego, los gestos que ha hecho por azar; experimenta su cuerpo.

Luego vienen los **juegos simbólicos** o **juegos de imitación**: el niño se esfuerza por acomodarse en el mundo y asimilarlo. Se desarrollan los juegos de mimo o de ficción simbólica. El niño, durante este período, imita el mundo exterior y sobre todo a los padres (niña o niño jugando con la muñeca). Finalmente, son los **juegos sociales** o **juegos de reglas**: a partir de los 7 u 8 años, los niños se vuelven capaces de cooperar con varios en un juego común: ya es un medio para lograr el aprendizaje de las relaciones sociales, hay la búsqueda de compañeros, toman en consideración al otro como existencia autónoma y complementaria, ponen en juego o aplican las reglas del juego.

### Algunos elementos del juego social espontáneo

La observación del juego social espontáneo revela cinco elementos fundamentales.



Todos los juegos son **una acción**. Trátese de teatro, de fútbol o de las escondidillas. El niño hace proyectos, emprende actividades, experimenta.

**Lo imaginario.** Un proyecto no es entusiasmante para el niño sino cuando responde a sueños, constituye una aventura. Identificándose con personajes, el niño querrá adquirir las habilidades, la energía, las cualidades de su "modelo".

**Las asociaciones.** Para integrarse al juego hace falta ser parte de un equipo. Asociándose con otros en el seno de un grupo, de un campo (policías o ladrones) el niño logrará el aprendizaje de la cooperación y de las relaciones sociales.

**Los papeles.** Más allá de cierto aprendizaje de las responsabilidades, los papeles en el juego serán la ocasión para adquirir habilidades nuevas.

**Las reglas.** Para que el juego sea posible, hará falta ponerse de acuerdo, juntos, sobre las reglas de comportamiento y sobre la organización del juego. Poniéndose de acuerdo sobre una o varias reglas, los niños empiezan a reconocer que los otros también tienen ideas y deseos. En un juego, la regla es un compromiso entre el deseo de valorarse a sí mismo y el de ver que el juego sigue. A partir de las reglas del juego libremente aceptadas se hará caminar al niño hacia la noción de ley y de contrato. Los movimientos pedagógicos actuales buscan, todos, enriquecer el juego natural.

### Riqueza del juego

El juego permite al niño o al joven descubrir poco a poco su personalidad, su identidad, al hacer que experimente la situación, los papeles muy diversos, al impulsarlo a dar la vuelta a sus gustos, a sus posibilidades y al mostrarle que es capaz de construir y de conducir hacia el éxito, con otros, una acción.

El juego permite al niño buscar e inventar reglas que no son impuestas sino reglas a las cuales se

adhiera libremente. Le permite también vivir la experiencia de la comunidad donde cada uno tiene su lugar, donde cada quien debe respetar al otro y donde las diferencias de personalidad, de carácter, son reconocidas. Mediante el juego, el niño explora el mundo que le rodea, aprende de la vida; los objetos, las situaciones, las reglas, los papeles sociales, adquieren un sentido.

El juego permite la expresión de todo un simbolismo en relación a lo permitido, a lo prohibido, a lo real y a lo imaginario. Los juegos de guerra, por ejemplo, no tienen la misma significación para los adultos que para los niños. Conducen a los adultos hacia sus recuerdos y a sus interpretaciones, a través del recuerdo, del juego de niño. Para el niño, se trata de una ocasión para expresar su agresividad y acercarse de manera simbólica a la noción de muerte. Apuntemos de paso que los juegos de guerra son diferentes de las discusiones porque tienen reglas precisas.

El niño a quien se repite sin cesar: "¡No tienes vergüenza, piensa, si fuera verdadero!", "Este juego es malo, puede matar a seres humanos",... se sentirá culpabilizado. Puede, por su insistencia, vincular el juego a una noción de lo prohibido. Se requeriría que los padres se acordaran de lo que fueron, de la importancia dada al juego, de la agresividad sentida y expresada.

Es, en el mero corazón de las habitaciones donde los niños van a instalarse, a correr, a manipular, a inventar otro uso para cada objeto. Más grandes, tienen necesidad de un territorio específico del que se apropian y el que arreglan según sus necesidades.

### Espacios para jugar

El juego libre necesario para el niño requiere de espacios y de terrenos exteriores que no forzosamente tienen opciones definidas, "terrenos de aventuras"..

En un sondeo realizado por el ACE (Acción católica de los niños) entre niños jóvenes<sup>1</sup> se

<sup>1</sup> Extracto de los resultados al cuestionario aplicado por el ACE a 800.000 niños de 8 a 15 años.

preguntaba lo siguiente: "Si tuvieras algo que pedir a los que se ocupan de los niños y de los jóvenes (presidente municipal, ministros...) ¿cuál sería tu mayor deseo?". 30% de las peticiones expresadas por los niños de 11 a 15 años tienen relación con las instalaciones no deportivas (espacios de juego, sala para los jóvenes, cine o casa de jóvenes...) y con instalaciones urbanas (estacionamientos, semáforos...) 29% piden equipamiento deportivo, alberca, pista para bicicletas, patinetas, sala de deporte) y 11% piden la organización de actividades (animación, fiestas, viajes colectivos, clubes).

A veces, cuando los espacios de juego existen, son inutilizables porque, como no han sido concebidos por los niños desde el principio y, como, muy a menudo no toman en consideración sus necesidades, hay problemas de seguridad y la respuesta aportada es la de la prohibición. Se quiere, por ejemplo, conservar los lugares limpios para salvaguardar la belleza del paisaje o la presentación del pasto, entonces conviene más "prohibir"; o también, los lugares propuestos están lejos del domicilio familiar, entonces muchos padres no autorizan ir a ellos...

En cuanto a los patios de recreo en las escuelas, aun cuando son un lugar para el juego, muy importante para los niños --cualquiera que sea su edad, por otra parte-- muy a menudo son mal diseñados y muy pequeños.

¿Cuándo serán tomadas en consideración por la Educación Nacional y sus diversos encargados la necesidad de jugar y sus exigencias? ¿Cuándo favorecerá el desarrollo y el florecimiento de los niños la instalación de las escuelas? ¿Cuándo éstos --directamente involucrados-- serán asociados al estudio y a la instalación de su entorno? ¿Di, papá, cuándo jugamos?

70% de los niños de 8 a 15 años dicen no tener tiempo para jugar, ¡69% de los padres estiman que sus hijos tienen suficiente tiempo para jugar! ¿Quién se equivoca? ¿Quién tiene la razón? Estos resultados nos interrogan sobre el ritmo de vida de los niños, hoy. El ritmo escolar, en primer lugar, paraliza el juego de los niños. Las tareas --sin embargo no obligatorias-- y la jornada

escolar dejan poco lugar para el juego. Numerosos son los niños que se quejan de los recreos demasiado cortos.

El "exceso de diversión" es también una causa de la falta de tiempo para jugar. Eso puede parecer contradictorio, pero a menudo el fin primero de una diversión organizada, de un deporte, es la adquisición inmediata de las habilidades para cierto éxito. Si las diversiones pueden favorecer el desarrollo del niño, pueden también encerrarlo en las normas que reducen toda potencialidad creadora.

La televisión puede ser un obstáculo para el juego si se transforma en el principal medio de descanso.

"¡El juego, es la vida!" dicen los niños. La barrera entre el juego y el no-juego es a veces imprecisa para ellos, desde el momento en que se sienten bien en lo que hacen, que sienten placer.

Todo está por hacerse para rehabilitar el juego y para crear las condiciones de vida que lo favorezcan.

## ¿Juguetes para jugar?

El juguete no constituye lo esencial del juego sino un medio para jugar, entre otros. Posee una simbología, es el reflejo de las relaciones afectivas e imaginarias. El juguete industrial a menudo viene a llenar un vacío, especialmente para los niños alejados de la naturaleza.

El niño no desea forzosamente un juguete para jugar: el juguete puede ser solamente un pretexto, un símbolo. A menudo, el juguete ofrecido expresa ante todo una relación de don y de intercambio entre padres e hijos y puede aun llevar consigo una relación de dependencia entre unos y otros. Lleva en sí una "visión del mundo": expresa la tecnología de un medio dado y su estado de adelanto en el marco de una jerarquía en la que la industrialización constituye el elemento de referencia.

Los adultos han acaparado el juguete e independientemente de toda psicología del juego en el niño, han hecho de él un circuito suplementario de consumo. ¿Sabía Ud., por ejemplo, que el Salón Internacional del Juguete --organizado por primera vez en 1961-- está prohibido a los jóvenes menores de 15 años? ¿Por qué? Simplemente porque ahí "se habla de negocios" y no se trata de jugar...

No hay mejor medio para reproducir con seguridad la sociedad de hoy que ofrecer a nuestros hijos nuestro propio universo miniaturizado (ver el artículo sobre los juguetes de guerra). En efecto, los juguetes participan muy a menudo en la orientación dada a los niños hacia papeles sociales predeterminados (los disfraces de hadas, marquesas o enfermeras para las niñas y "las guerras de las galaxias", el policía o Rambo... ¡para los varones!). Las ludotecas que tienden a desarrollarse permiten a las familias tener diversos juguetes por un período definido, o bien dejar que el niño vaya a jugar en el lugar durante un tiempo preciso. Los juguetes que encontramos han sido elegidos de acuerdo con los caracteres de calidad, de solidaridad, de valor afectivo, de envoltura sólida, etc...



Elegir un juguete es una responsabilidad que depende de los adultos que son a la vez consumidores y educadores. Antes de comprar un juguete, hay que preguntarse lo que aporta en relación con los demás del mismo género, si desarrolla facultades manuales o intelectuales, si responde a una necesidad de afectividad o de agresividad, si responde a intereses precisos del niño.

## La violencia en los juegos y en los juguetes

*En Suecia está prohibido fabricar, importar y vender juguetes de guerra. No así en Francia... Portaviones, lanzamisiles, mercenarios de la libertad, invadiendo las vitrinas de las grandes tiendas, los catálogos de ventas por correspondencia, sin olvidar las telenovelas. Las figuritas de Rambo, G.I. Joe y otros son tan inofensivas como la espada de madera de antaño.  
No es seguro...*

Rambo<sup>2</sup>, este personaje de las películas que mata con sus propias manos centenares de vietnamitas y soviéticos con un arsenal de armas atado a su cuerpo es ahora una caricatura ("cómic") y es origen de muchos juguetes para nuestros hijos, figurines de Rambo con sus fusiles UZI de agua, pasando por las pijamas Rambo. No es más que uno de los héroes promovidos por las caricaturas y los dibujos animados violentos.

En los Estados Unidos, la venta de juguetes guerreros ha aumentado en 600% desde 1982, con un récord de venta estimado en 1.2 mil millones de dólares sólo para el año 1985. Eso representa las mejores ventas de juguetes.

Los juguetes de guerra y los dibujos animados saturan el mercado de los niños con valores militaristas: la dominación, la glorificación de la matanza y de la conquista, la deshumanización del adversario, el racismo y el sexismo.

2 El personaje de Rambo está inspirado en un militar estadounidense muerto en Vietnam el 26 de noviembre de 1969: Arthur John Rambo. Su viuda, Helen Rambo, ha demandado el hecho de que su marido se parecía al personaje creado por Hollywood: "Nos escribió que estaba sentado sobre un cañón con su fusil en la mano, preguntándose por qué hacía todo eso, que no era un asesino ni un soldado, era un ingeniero. Artie no era alguien violento. Pienso que todas estas películas son un llamado a los instintos más bajos de la gente".

Personajes como Rambo, G.I. Joe, Gobots, etc... se venden como héroes y como modelos sociales. Representan estereotipos raciales y sexuales que enaltecen el odio y la resolución violenta de los conflictos. Por ejemplo, la línea Rambo de las industrias Coleco contiene un personaje que se llama Nomad: un árabe "que jamás podría considerar una tierra como suya" y que, según la publicidad Coleco, "ningún país aceptaría este terrorista sin corazón".

La doctrina de considerar nuestro adversario como alguien que es despreciable, malo y que no puede ser alcanzado sino por la violencia es muy nociva. Una investigación sobre la violencia en los dibujos animados y los juegos de guerra da resultados muy claros: aumentan el potencial violento de los niños, los hacen insensibles a los horrores verdaderos de la guerra, incitan a los niños a la agresión para con otros niños. Unos investigadores han encontrado un aumento muy claro del egoísmo y de la ansiedad en los niños. Los resultados escolares también han disminuido.

### Los asesinos están en la caja de juguetes

Los juegos como el G.I. Joe se dirigen hacia un público de niños de 6 a 13 años, período durante el cual el juego tiene primeramente una función de identificación con modelos familiares o sociales para luego dejar lugar a la imaginación y a la ficción. Los psicólogos están de acuerdo en decir que el período de 10 a 14 años es la edad más peligrosa en relación a la inducción de comportamientos violentos por las escenas de violencia televisadas. El mensaje televisado de los dibujos animados poniendo en escena a los G.I. Joe es por lo tanto más pernicioso, ya que, jugando con figuritas que representan los mismos personajes, el niño representa los esquemas y el lenguaje del dibujo animado con mayor fuerza, limitando así, ampliamente, su campo imaginativo.

La exposición repetida a escenas de violencia reduce las inhibiciones construidas por los niños en contacto con las prohibiciones de los padres frente a la violencia. En los niños con una personalidad sólida, estas escenas pueden tener un efecto de represión, mientras que entre los

más débiles acrecientan las pulsiones agresivas y las oportunidades de ver al niño tomar por modelo a los personajes televisados y sus comportamientos.

Cada serie de dibujo animado G.I. Joe comprende más de 70 actos de violencia tales como asesinatos, heridas, balaceras, demostraciones de armas, violencia verbal, explosiones, etc... que se repiten a un ritmo tal (4 por minuto) que estos actos son registrados tal cual por el subconsciente. Notemos también que el 85% de los programas más apreciados por los niños son programas violentos.

Ninguna sociedad deseosa de paz y de justicia puede admitir tal militarización de la niñez sin desafiarla. Es imposible una visión de un porvenir sin guerra y sin matanza si los niños son considerados como consumidores pasivos de la violencia y del militarismo por los juegos, las caricaturas y los dibujos animados.

Serge VANDEN BERGHE

### Los juegos cooperativos

*La mayor parte de los juegos siguen el modelo ganadores - perdedores y favorecen el "cada uno para sí" Por consiguiente, ¿Cuáles son estos juegos en los que ni se pierde ni se gana sino conjuntamente?, ¿Qué novedad aportan?, ¿Los juegos cooperativos enseñan verdaderamente la ayuda mutua, la solidaridad, la acción colectiva?*

La mayor parte de los juegos funcionan sobre la competencia. La competencia - emulación es una confrontación constructiva y un factor de educación a la vida social. Es la ocasión para afirmarse, para rebasarse. Pero la competencia puede hacerse peligrosa cuando se reduce a la ley del más fuerte. Si ganar consiste en eliminar al otro, el juego conduce a una competencia agresiva y aún violenta entre los jugadores.

El placer de jugar desaparece detrás de la satisfacción de haber sido el más fuerte o la ira

de haber perdido otra vez. La competencia - exclusión conduce a comportamientos destructores tanto en el ganador como en el perdedor.

"Hay que pelearse para tener éxito en la vida", tal es el mensaje que generalmente hacen pasar los adultos en los niños. En estas condiciones, ¿No deberíamos promover el espíritu de competencia? A menudo se oye esta pregunta. Podemos admitir que los juegos y juguetes de los más pequeños son una llamada al placer y al descubrimiento, pero rápidamente somos tentados a "preparar al niño a la vida", a ponerlo, por el juego, en las condiciones que encontrará en la existencia. Así, la competencia invade muchos espacios. Existen, sin embargo, juegos y deportes que son practicados de manera tal que unan la cooperación y la competencia y favorezcan el descanso y el espíritu de equipo. Se puede aprender a ganar y ... a perder. Es posible en efecto ganar sin aplastar y perder sin odio. Eso requiere de un desarrollo de la personalidad, de la autonomía, para ser capaz de hacer las elecciones más libres y más constructivas. La meta de la educación es aprender a situarse por sí mismo para, poco a poco, tener menos necesidad de compararse con los demás.

### Valorar el placer de jugar

Hay juegos de grupo y juegos de mesa que valoran este modo cooperativo. Su principio descansa sobre la persecución de un objetivo de grupo que no podrá ser alcanzado sino mediante la ayuda mutua y la solidaridad entre los jugadores. El desafío consiste en la movilización y la concertación de todos: apagar el incendio, medirse con el dragón, salvar a los habitantes de la isla que se está quemando, escapar de los piratas, luchar contra las lluvias ácidas, etc. Además, ciertos juegos proponen un mensaje educativo como por ejemplo la selección de los desechos domésticos en el juego reciclamos. En todos los juegos de sociedad cooperativa, el elemento de base es el placer de jugar, no sólo a través de la historia puesta en escena sino también por el interés aportado a las piezas del juego siempre coloridas y agradables al tacto, especialmente para los niños más jóvenes.

Los jugadores encuentran un beneficio recíproco en ayudar y en hacerse ayudar. Los más pequeños de la familia, que son a menudo los perdedores sistemáticos de los juegos tradicionales, no son penalizados. En los juegos de cooperación, participan enteramente al mismo nivel que los mayores. No se trata de ganar sobre el adversario sino de hacer equipo y causa común para... ganar juntos, so pena de perder juntos si no se ha alcanzado el reto propuesto.

Los juegos de sociedad cooperativos funcionan en la comunicación y la concertación. Cada uno a su tiempo, los jugadores harán que avance un barco, desplazarán un peón, escogerán un camino. Los otros jugadores pueden hacer valer otras propuestas. Por consiguiente, habrá que explicar su juego... o entregarse a otros argumentos y modificar su elección. Cada movimiento del juego concierne a todos y se inscribe en un trámite colectivo. La cooperación crea en el grupo una seguridad de base, una atmósfera de confianza en la que cada uno podrá expresarse, manifestar sus necesidades sin miedo a ser juzgado. "Cooperar" es "construir juntos".

La educación a la cooperación no está ligada solamente al éxito del juego, sino también al entorno en el que se desenvuelve el juego. Los juegos cooperativos estimulan las aptitudes para negociar y la creatividad de cada uno. Tomemos el ejemplo del Juego de los Bomberos: cuando el fuego crece y amenaza seriamente la casa, hace falta traer los camiones de los bomberos lo más pronto posible, pero hace falta también buscar cómo limitar el incendio. La acción colectiva y el sentido de la eficacia pueden requerir de otra actitud además de la capacidad meramente individual, un comportamiento no competitivo, solidario e indispensable para resolver el problema planteado. Los juegos cooperativos también permitirán al niño entender la noción de interdependencia, de relación de los unos con los otros: la acción colectiva no es la suma de las acciones individuales. Experimentará igualmente que mediante el diálogo y la negociación pueden encontrar juntos la mejor manera de actuar cada uno en su lugar y a su nivel.

## **El modelo ganador-perdedor, factor de exclusión**

Autonomía, solidaridad, ayuda mutua... todo eso puede parecer definitivamente positivo y optimista mientras que la realidad nos parece a menudo muy diferente, con la competencia, la exclusión y la violencia. El conflicto es diario y la cooperación debe abrirse un camino en medio de los golpes, de las crisis y de los límites de cada uno. Por eso, la educación a la cooperación va a la par que una educación a la resolución no violenta de los conflictos. Se trata de adquirir los medios de abordar serenamente los conflictos y encontrar las soluciones satisfactorias para las partes concernientes. En otras palabras, debe favorecerse la manera cooperativa en la que las dos partes, juntas, buscarán, en el respeto y en la escucha mutua, una solución creativa y duradera a su problema.

Los juegos cooperativos facilitan esta modalidad de una resolución no-violenta de los conflictos. Las herramientas de animación, de observación, de conocimiento de sí y de los otros, conciernen a los padres, profesores, educadores, animadores y formadores y a todas las personas para quienes el juego es un momento importante de la educación y la solidaridad una dimensión esencial de la vida en sociedad.

**Guy BOUBAULT**