

¿Jugar es cosa de niños? - Andén 88

por Andrea Calvi - Martes, Agosto 29, 2017

<http://andendigital.com.ar/2017/08/jugar-es-cosa-de-ninos-anden-88/>

Nada original como título, la pregunta es retórica. La respuesta la conocemos todos los que andamos buscando otros ángulos para mirar la realidad. Sin embargo quiere ser un estímulo para reflexionar, o quizás lanzar una pequeña provocación, sobre el rol que tiene el Juego en nuestras vidas –como niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos– y las dificultades con las que nos encontramos para jugar hoy.

Intento aproximar respuestas a partir de mi experiencia humana y profesional, como facilitador de talleres y procesos grupales por medio de la Ludopedagogía (formado por el Centro La Mancha, de Uruguay), como actitud y metodología de trabajo orientada al desarrollo humano integral y a la transformación social.

“No, el Juego ya no es cosa de niños”

En nuestro imaginario nos resulta tan fácil asociar Juego y Niñez (o quizás nuestra niñez con los deseos insatisfechos de jugar) que cuando nos encontramos con cierta realidad, nos quedamos anonadados: muchos niños ya no tienen ganas de jugar..., de jugar con otros, en espacios colectivos de intercambio.

**EN NUESTRO IMAGINARIO
NOS RESULTA TAN FÁCIL
ASOCIAR JUEGO Y NIÑEZ
(...) QUE CUANDO NOS
ENCONTRAMOS CON
CIERTA REALIDAD, NOS
QUEDAMOS ANONADADOS:
MUCHOS NIÑOS YA NO
TIENEN GANAS DE JUGAR...**

Tan acostumbrados a su interacción unilateral con los juegos electrónicos que van perdiendo esa capacidad, ¿natural? –creo que sí–, de explorar su universo de manera libre, activa, despreocupada, sedienta de encontrar respuestas a sus propias inquietudes. Sometidos a una sobreestimulación constante de todos sus sentidos,

bombardeados por cualquier tipo de información desde la televisión y el Internet, entrenados en tareas demasiado complejas por su edad. Dejados solos en el manejo de su tiempo libre, cuando no los mantenemos ocupados en múltiples actividades o entretenidos con celulares y tablet para que no nos molesten en nuestras ocupaciones impostergables de adultos. Separados –consciente o inconscientemente– en sus actividades, fomentando las desigualdades de género.

Sobredimensiono (intencionalmente) la situación, pero lo que quiero subrayar son las grandes dificultades y los riesgos a los que dejamos expuesta la Niñez. Por un lado, los niños buscan cada vez más estímulos, tienden a la hiperactividad y se van saturando, agobiándose con tanta información; por el otro, se vuelven cada vez menos sensibles a los estímulos de su entorno, su imaginación y su creatividad disminuyen notablemente, se desmotivan fácilmente y les cuesta concentrarse. Eso se traduce, a la hora de jugar, en querer estar en aquellas actividades con un fuerte componente de movimiento físico, donde hay un desafío constante hacia otras personas y siempre alguien que destaca, con componentes de competitividad y violencia exacerbados, en muchas ocasiones por los mismos niños, en el intento de anteponerse a los demás. Mientras frente a otro tipo de propuestas lúdicas (con ritmos y tipos de movimiento diferentes, con otras maneras de interactuar con los demás) hay una muy limitada motivación para participar, inhabilitados a sostener la demora, la lentitud y el aburrimiento.

Paradójicamente aprenden a desempeñarse más en el mundo virtual (donde pueden pegar duro, matar, destruir todo lo que encuentren en su camino, y ganar sin que importe lo que les pasa a los demás) que en el mundo real (en el que faltan momentos para desarrollar la sensibilidad hacia cómo se puede sentir el otro, sus emociones, sus puntos de vista). Los espacios de Juego van así desapareciendo y con ellos la posibilidad/ responsabilidad del mundo adulto de acompañar la niñez en su proceso de desarrollo y socialización, en la construcción de autonomía y de protagonismo en sus propias vidas.

“Si, el Juego es algo infantil. No es para mí”

Aquí también reina la creencia de que el juego es para niños.

Cuando nos encontramos con el mundo adolescente, asistimos generalmente a un rechazo de esa actividad, por estar asociada a una etapa de la vida que se dejó atrás, muchas veces dolorosamente o con dificultad. Porque se está transitando paulatinamente hacia un mundo adulto que invisibiliza la convivencia propia del juego, y se fomenta en cambio la exclusión y la competitividad para demostrar(se) ser mejor que los demás.

**LOS ESPACIOS DE JUEGO
VAN ASÍ DESAPARECIENDO
Y CON ELLOS LA
POSIBILIDAD/
RESPONSABILIDAD DEL
MUNDO ADULTO DE
ACOMPañAR LA NIÑEZ
EN SU PROCESO DE
DESARROLLO Y
SOCIALIZACIÓN**

Jóvenes agobiados por la prisa de ser adultos, que desdeñan la vivencia del cuerpo por la actividad de la mente, la retórica, el discurso, la ideología desapegada de la realidad, pero sí apegada a la necesidad de recortarse un espacio de visibilidad en el mundo de los poderosos.

Adultos que siguen considerando el juego como poco serio, bueno solo para los momentos de recreación (y se olvidan de que etimológicamente nos estamos creando nuevamente, descubriendo y experimentando en nuevas formas de ser, de estar y de actuar en nuestro entorno). Convencidos prosaicamente de la primacía del tiempo productivo versus todas aquellas actividades de ocio, que contribuyen –seguramente de otra manera, más poética– a la satisfacción de las Necesidades Humanas Fundamentales. Incapaces de enfrentar la incertidumbre, la libertad y el caos que se vive al romper el mapa de la realidad para buscar nuevos órdenes y significados. Asustados por el contacto corporal y por las antiguas heridas, producidas por una cultura que promueve todo tipo de abuso (físico, psicológico, sexual, de poder, etc.), en un espacio donde en cambio puede investigar finalmente el cuidado hacia uno mismo y hacia los demás. Incapaces de soltar cuotas de poder, para mostrarse en toda su humanidad y vulnerabilidad frente a los demás, y admitir que pueden equivocarse y no pasa nada; exponerse y vivir sin pena el riesgo catártico del ridículo; experimentar libremente diferentes versiones (di-versiones) de sí mismos en roles inéditos, no-tradicionales y por eso innovadores, y quitar máscaras y sumar facetas a su esencia multidimensional.

En realidad todo lo anterior representa una inacabada reflexión alrededor de inquietudes que surgieron trabajando con el juego con grupos tan diferentes por su composición etaria,

genérica, social.

Más allá de todo lo anterior, el juego sigue, y seguirá, teniendo un enorme poder de transformación de la realidad cotidiana, porque nos permite vivir, sentir, actuar de un modo distinto que el usualmente autorizado y por lo tanto descubrir y generar nuevas pautas culturales. Permite la aparición de otras lógicas diferentes a la cotidiana, la trans-gresión (en su sentido etimológico de "ir más allá, atravesar, sobrepasar") de matrices culturales, el surgir de lo imprevisible, la paradoja, lo discontinuo, lo plural y el sinsentido. Nos ofrece la posibilidad única de mirar con otros lentes, experimentar con otras perspectivas, ensayar otros modos de ser y de estar con otras y otros. Podemos probar soluciones nuevas y creativas, inventar o descubrir nuevas prácticas, intentar otras formas de convivencia, transitar por conflictos similares a los que vivimos en la cotidianidad, en un espacio protegido sin consecuencias ni riesgos (pero sí arriesgándonos a ponernos en juego y a salir de nuestro espacio de comodidad). A raíz de esas posibilidades, podremos incorporar los cambios experimentados a nuestras vidas, nuestras relaciones, nuestra manera de actuar en el entorno en que nos desempeñamos, a nuestras comunidades. Allí reside la dimensión política y sistémica del juego, como posibilidad de transformación de la realidad en que vivimos: como semillas de otros mundos posibles.

El reto es todo nuestro, de quienes operamos en el campo de la Lúdica, para que aprendamos a estructurar propuestas que sean capaces de enamorar cualquier tipo de público desde el arte y la ciencia del Juego, capaces al mismo tiempo de rescatar ese patrimonio de la humanidad que se va perdiendo en estos tiempos líquidos e hipertecnológicos.

Trascender como especie hacia *homo ludens*, en lugar de volvernos *robot sapiens*.

Bibliografía para seguir cuestionándose:

Andrea Calvi, artículos en el blog <https://colectivoclinamen.wordpress.com>

Ariel Castelo, [El ocio, un neg-ocio, su misma negación](#)

Ariel Castelo, [El derecho a jugar o la trascendencia del inútil](#)

Manfred Max-neef, [Desarrollo a Escala Humana](#)

Melissa Zunino, Guía Adolescentes: el tiempo libre, EME Maketing Editorial, Uruguay.

Guillermo Cánovas, <https://kidsandteensonline.com>

"Reproduzca esta información, hágala circular por los medios a su alcance: a mano, a máquina, a mimeógrafo, oralmente. Mande copia a sus amigos; nueve de cada diez las estarán esperando. Millones quieren ser informados. El Terror se basa en la incomunicación. Rompa el aislamiento. Vuelva a sentir la satisfacción moral de un acto de libertad". (Rodolfo Walsh)