

El verdadero papel del juego ¹

Luis María Pescetti

...el hombre es más frágil ante la racionalidad tecnológica o administrativa de lo que nunca fue ante las instituciones tradicionales. En la marea del crecimiento y del delirio organizativo o planificador, aumenta el prestigio que se concede a las actividades útiles. El trabajo invade la totalidad del campo de la experiencia del hombre y los comportamientos cuya redituabilidad no es evidente se debilitan o desaparecen. El pensamiento institucional nunca ha sido tan fecundante y tan integrista. El hombre nunca ha tratado, con tanta obstinación, de borrar de su horizonte la parte de utopía, de azar y de imprevisto sin la cual su vida no sería distinta de la vida de las abejas o las hormigas.

Jean Duvignaud. El juego del juego.

*- **Chairete** -gritó con su voz profunda el bello saludo de los griegos-, **chairete, kyrioi...** sean felices. Las cabras se desperdigaron por entre los olivos, balando entrecortadamente unas a otras sobre el rítmico tintineo de las esquilas. Los pinzones gorjeaban excitados. Un petirrojo infló el buche como una mandarina entre el arrayán y prorrumpió en un chorro de canto. La isla pareció bañada de rocío, radiante al primer sol de la mañana, llena de vida bulliciosa. 'Sean felices'.
¿Qué otra cosa se podía ser en una estación así?*

Gerald Durrel.

El sistema tradicional de educación siempre está preocupado por ser científico, y no sólo científico en general, sino por parecerse a una ciencia exacta. Algún oscuro complejo de inferioridad debe haber atrás de esa errónea pretensión. "Ser científico" da un respaldo que nos vuelve inobjectables: no estamos en el continuamente cambiante terreno de la experiencia humana, sino en el de **la ciencia** con

¹ del libro: ["Taller de animación musical y juegos"](#) (Luis Pescetti , Libros del Rincón, SEP; Mx, 1996)

todo el aura de poder que da el "conocimiento objetivo". De esa manera nuestro discurso, al estar respaldado por **datos científicos**, se vuelve tan cierto como la distancia de la luna al sol o el punto de ebullición del agua.

Así se gastan enormes cantidades de tiempo y energía en hacer métodos y planificaciones que, las más de las veces, se quedan en el intento de atrapar la realidad. Eso que tendría que ser una ayuda para ordenar la tarea, facilitarla, se vuelve un elemento más que hay que atender; no hay que seguir el tiempo del grupo sino el del programa.

Pero no queda sólo ahí: cualquier cosa que se intente hacer con los niños tiene que estar justificada "científicamente" y en relación al programa. Es entonces que aparecen libros de recreación con indicaciones tales como: "este juego desarrolla la memoria y la atención", "éste desarrolla la coordinación psicomotriz", "...desarrolla la coordinación en el espacio", "...el sentido de equipo". Como si fuéramos máquinas con botones o engranajes que necesitan tal ajuste, tanto de aceite.

De la misma manera que a los cuentos se los utilizó como vehículos de mensajes morales, a los juegos se los usa con objetivos pedagógicos. Lo repetiremos: las lecciones disfrazadas de juego son una trampa que el niño siempre reconoce.

Claro que los juegos enseñan, pero es imposible traducir a palabras todo lo que ocurre en un juego, como es difícil buscar el "mensaje" de un cuento y traducirlo a palabras. Cuanto mejor es el cuento esto es más imposible.

He encontrado libros con excelente material, pero que tenían una lista que aclaraba qué desarrollaba cada juego: astucia, rapidez, agilidad, imaginación, ritmo, concentración, reflejos, gusto por el riesgo, etcétera. De poco sirve un material bueno si está en función de una idea equivocada. Es un error grave ver al niño como un montón de facultades a desarrollar (memoria, sensorialidad, músculos, etcétera).

Debemos hacernos dos preguntas:

¿Cuál es la mentalidad que busca la justificación de un juego en el desarrollo de potencialidades (memoria, atención, etcétera)?.

¿Qué visión del hombre es la que, aún si darnos cuenta, estamos utilizando y desarrollando? (¿Una concepción mecanicista? ¿El hombre como una máquina de producir?)

Este es un aspecto clave para debatir, al menos para que cada uno tenga en claro al servicio de qué idea está poniendo sus esfuerzos.

Sólo una sociedad enferma necesita una justificación para permitir el juego.

En el otro extremo están quienes utilizan los juegos como elementos de mero entretenimiento, de distracción, para calmar a los niños cuando el grupo está muy excitado. Hacer esto es como utilizar un piano para sostener libros o una guitarra para leña. Se puede, pero nos estamos perdiendo lo mejor.

Un juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos. No es una herramienta de adiestramiento. Se parece más a una obra de arte: nadie ve un cuadro para desarrollar su sensibilidad al amarillo. Podríamos decir que un juego es como una obra de arte (en la mayoría de los casos: anónima y colectiva) que sólo existe cuando se la practica y para quienes la practican, no para los que miran de afuera.

Los juegos son importantes porque enseñan alegría, porque nos arrancan de nuestra pasividad y nos colocan en situación de compartir con otros. Así como la danza nos cuenta de algo que sólo con danza se puede contar, los juegos enseñan algo que sólo los juegos enseñan y que no se traduce en pa-

labras. Brindan un buen clima de encuentro, una actitud distendida, nos revelan torpezas de un modo que no nos duele descubrirlas, cambian los roles fijos en un grupo, son otra manera de incorporar una sana y necesaria picardía, despiertan, "desactivan la bomba". Por sobre todo, y esto corre el riesgo de sonar a telenovela barata, son un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes los realizan, aportan una especie de combustible vital básico.

Al igual que el carnaval nos invitan a que nos olvidemos de nuestra propia cara, de nuestra manera habitual de ser y nos pongamos otras máscaras, otros roles. Quizás veamos que en nosotros también hay otros y que esos juegos los despiertan e invitan a salir y revelarse. Obtendremos, por un momento, aquello que tanto anhelaba Borges: el alivio que da dejar de ser nosotros mismos.

Como señala Jean Duvignaud, lo valioso de los juegos es que rompen el orden establecido y nos colocan en una zona, en un "caos", que está más allá de toda preocupación de eficacia, de finalidad, de utilidad. Zona de "caos" que está cargada de intensa vitalidad y de frescura.

La justificación de los juegos radica en su misma intensidad, en cierta fascinación perturbadora que producen, en su vértigo.

Una actividad lúdica bien utilizada es una poderosa herramienta de cambio.

Los juegos son herramientas de la alegría, y la alegría además de valer en sí misma es una herramienta de la libertad.

A handwritten signature in black ink that reads "Luis Pescetti". The signature is fluid and cursive, with a long horizontal stroke extending from the bottom of the name.

más contenidos de "Taller digital", click acá: <http://www.luispescetti.com/categorias/taller-digital/>