



¿Jugar o no jugar?

Pilar Posada Saldarriga
Asesora Pedagógica
Universidad de los niños EAFIT

Imagen: Juegos con el cuerpo
en el taller ¿Cómo funciona un robot? 2014



*“Jugar nos permite modificar la realidad,
cambiar de personalidad,
resguardarnos de lo que nos asusta,
imaginar, recrear, ser lo que no podemos ser,
o lo que realmente somos.”*

Carolina Arango Hurtado
Asistente de contenidos, Ingeniería N

El juego es una herramienta que ha estado presente desde el inicio de la Universidad de los niños EAFIT y ha permitido acercar a niños y jóvenes al conocimiento científico que se produce en la Universidad. En este artículo se explica su importancia y razón de ser dentro del programa.

Juego: ¿biología, sociedad, cultura?

Juegan los mamíferos, juegan los seres humanos. El juego forma parte de la vida animal y de la sociedad y cultura humanas. En *Homo Ludens*, el historiador holandés Johan Huizinga (1987) lo estudia como función cultural y no meramente como función biológica.

Para la psicología y la fisiología, el juego cumple una finalidad útil y de gran importancia. En ambos campos se han producido teorías que lo consideran al servicio de una finalidad biológica. Algunas corrientes opinan que el origen y la base del juego es la necesidad de liberarse de un exceso de energía vital y que su finalidad es llegar a la distensión, al relajamiento. Otras, consideran que los mamíferos y humanos, al jugar, obedecen a un impulso congénito de imitación y se ejercitan para actividades que la vida les exigirá más adelante. Algunas plantean que el juego sirve al ser vivo como un ejercicio para adquirir dominio de sí

mismo; que tiene su principio en la necesidad congénita de poder, de efectuar algo, o que se origina en la necesidad de dominar o competir con otros (Huizinga, 1987:12-13).

Para Huizinga el juego existe previamente a la cultura, la penetra y la acompaña desde sus comienzos hasta su extinción. Traspasa los límites de la ocupación biológica, es más que un fenómeno puramente fisiológico ya que siempre significa algo, tiene un sentido. Es una estructura social, una forma de actividad con una función social llena de sentido: va más allá de la materia, hay en él un asomo del espíritu (1987:15).

Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están impregnadas de juego: el espíritu creador del lenguaje fluye en un juego; el espíritu inventivo juega entre la seriedad y la broma en el mito; la comunidad primitiva realiza sus prácticas sagradas en un juego puro en el culto. Estos tres elementos esenciales y fundantes de la cultura, lenguaje, mito y culto, se origi-

nan obedeciendo la estructura del juego, siguiendo su *modus operandi*. El juego es fundamento y factor de la cultura; la cultura es un producto, una sub especie del juego –*sub specie ludi*– (1987:15-16).

¿Qué es el juego?

Se denomina juego a la acción humana que cumple las siguientes características: una acción libre, sentida como situada fuera de la vida corriente, hecha no por interés material o provecho, desarrollada en un orden sometido a reglas y ejecutado en un determinado tiempo y espacio, que usualmente produce satisfacción, placer y alegría en quienes participan de ella (1987:26).

El juego es libre, es libertad: puede abandonarse en cualquier momento. Puede suspenderse o cesar. No se realiza en virtud de una necesidad física (como comer o dormir) y mucho menos de un deber moral. No es una tarea ni una obligación (1987:19-20).

El juego no es la vida corriente: se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos, se intercala, como una actividad provisional, temporal, en este proceso. Consiste, precisamente, en escaparse de ella, a una esfera temporal de actividad, a hacer "como si". Este "como si" no significa falta de seriedad ni de entrega a la situación. El juego es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se hace en razón de la satisfacción que su misma práctica produce (1987:20-21).

El juego está encerrado en sí mismo, es limitado en el tiempo y en el espacio:

empieza en un momento y termina en otro; no es indeterminado, infinito. Todo juego se desenvuelve en un campo –material o ideal, de modo expreso o tácito– determinado de antemano.

Mientras se juega hay movimiento, ir y venir, cambio, enlace y desenlace. Pero a la vez que es limitado (en su puesta en escena), el juego cobra sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado, permanece en el recuerdo como creación, es transmitido por tradición y puede ser repetido (inmediatamente o después de corto o largo tiempo). Una de sus propiedades esenciales es la posibilidad de *repetición* (1987:22). La repetición vale no solo para la totalidad del juego (puede jugarse una y otra vez), sino que también tiene un importante lugar dentro de su estructura. Por ejemplo, el estribillo reaparece, la serie se repite, las secuencias comienzan una y otra vez.

Dentro del campo del juego existe un orden propio y absoluto: el juego crea orden, es orden. Por esta razón se aproxima a lo estético, propende a ser bello. El factor estético es idéntico al impulso de crear un forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. Los elementos del juego (tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace, armonía, ritmo) pertenecen tanto al territorio del orden como al de la belleza (1987:23).



Jugar en la Universidad de los niños EAFIT

En la Universidad de los niños EAFIT se juega mucho y en situaciones diversas: a primera hora de los talleres, en el momento en que todos los participantes se reúnen; para reconocerse y saludarse al empezar las actividades de cada grupo; en las transiciones entre una actividad y otra, o al llegar del refrigerio; para socializar, para integrar, para captar la atención, para relajar, para activar, para despertar. En estos casos se usan, según la necesidad, juegos corporales, rítmicos, musicales, de reacción rápida, de coordinación, de atención, de relajación, de activación, de concentración.

También se crean juegos para desarrollar contenidos específicos del taller. Algunos son corporales, teatrales, de roles; otros, incluyen conceptos, imágenes, o elementos (piezas especiales, fichas, dados, tableros) y se juegan en pequeños grupos. En la creación de este tipo de juegos, especiales para un tema o contenido, el equipo coordinador ha trabajado desde el comienzo del programa y tiene ya una muestra importante de ellos.

El juego tiene también destacado lugar y función en el entrenamiento de los estudiantes universitarios que realizan los talleres. En los procesos de formación y preparación de los talleristas, se usan los juegos con los mismos objetivos que al hacerlos con niños y jóvenes, agregando la intención de que los estudiantes universitarios sientan en carne propia

lo que es jugar, reconozcan sus efectos y beneficios en ellos mismos y en el grupo, y aprendan un repertorio variado de juegos que puedan usar al dirigir talleres.

¿Por qué jugamos?

Trabajamos con niños y los niños juegan. Aman jugar, lo necesitan. El juego es una actividad básica en la infancia con la que los niños aprenden, se desarrollan, se divierten. El juego es para ellos un modo de adquirir y ejercitar funciones, habilidades, destrezas; también una forma de socializar, de relacionarse y de entrenarse para muchos de los roles de la vida adulta. En la adolescencia el juego sigue presente, aunque cambia su manera de manifestarse. En cualquier edad, produce goce, placer, crea interés, concentra, capta la atención, introduce a los jugadores en una dimensión distinta de la existencia corriente en la que siempre, a pesar de los riesgos, retos, exigencias, es grato entrar.

En palabras de Ana María Londoño Rivera, coordinadora estratégica del programa, "Jugamos porque creemos que la diversión abre algunos portales, o mejor, dispone de cierta manera para recibir los contenidos de un taller. A través de los juegos hay un pacto tácito entre el programa y los participantes: si bien estamos en un proceso para aprender cosas, ese aprendizaje no va a causar dolor sino diversión. Cuando los niños dicen que la Universidad de los niños les enseña de una manera diferente, creo que se refieren a que hacemos algo que les entrega mucha información sin que ellos puedan saber muy bien qué fue. Sospecho que


ese algo está asociado al juego, y lo que implica: la regla, el pacto, la emoción, el ritual, el compromiso de las partes...”.

La experiencia ha mostrado que los juegos crean un clima grato en los talleres de la Universidad de los niños. Cuando faltan, los participantes se aburren. También ha mostrado que los juegos son de gran ayuda para sortear los momentos de transición entre una actividad y otra, pasar de fases de reposo a fases de movimiento –o viceversa–, captar la atención de un grupo que está disperso, formar equipos de una forma natural u orgánica, romper el hielo en grupos nuevos, acercar físicamente –sin temores ni prejuicios– a los participantes, saludarse o despedirse.

Se ha visto también que los juegos son una herramienta eficaz más allá de sus posibilidades de diversión, integración y socialización. Se puede usar el juego en contextos de aprendizaje para comprender o elaborar una idea o un concepto introduciendo variables que normalmente quedan fuera de los procesos convencionales de aprendizaje (basados en la lectura, la escritura y la memorización). Jugar permite involucrar el cuerpo, los sentidos, el azar, la música, el ritmo, la creatividad, produciendo vivencias más significativas para los niños y jóvenes puesto que se involucran no solo mental sino también emocional y físicamente en los procesos.

Con esto, llegamos a la razón primordial por la cual en la Universidad de los niños se juega: porque el juego permite vivir una situación con el cuerpo, la emoción

y la mente, lo que significa participar en ella plenamente. Y además de integrar estas tres dimensiones, nos integra a unos con otros.

El juego se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma; la adorna, la completa y resulta imprescindible para la persona y la comunidad por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea. En una palabra, por su función cultural. 

Bibliografía:

Huizinga, Johan (1987), *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial.

