



Alicia López de Ceballos Regife

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño y de la niña a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad de participar en la vida cultural, artísticas, recreativa y de esparcimiento.

Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos de la Infancia



Alicia López de Ceballos Regife

El juego es algo constante en la vida del ser humano, del Homo Ludens, pero ¿Qué es exactamente jugar?.

Si se ve a un grupo de niños y niñas haciendo comiditas en la arena, cualquiera sabrá reconocer su actividad como un juego. Podrá describir como se lo pasan, qué hacen, con qué juegan... sin embargo, le será muy complicado decir qué es el juego en sí, ya que es muy difícil precisar el concepto que encierra esta palabra.

Para acercarse a su significado, más que hablar de una actividad concreta que se pueda definir, hay que partir, como dice Inmaculada Martín, de que ***"el juego está relacionado con una actitud que va unida a un cierto grado de elección. Tiene que haber la posibilidad de elegir y de tratar los objetos, los materiales e incluso las "ideas" de forma diferente a la convencional"***.

Basándonos en esta idea podemos decir que la función de una escoba es barrer y que también, dependiendo de la función que elija darle un niño, puede ser un caballito, un gigante con el pelo de punta o... ¿Qué ideará más el niño?.

En este acercamiento al juego, la actitud a la que nos referimos es la lúdica, ese estado emocional de la persona que en cualquier momento de la vida cotidiana busca disfrutar, expresando alegría, gusto por la espontaneidad y la incertidumbre.

Además, el juego tiene una serie de características propias que lo diferencian de otras experiencias humanas. Roger Callois las describió a partir de las definiciones propuestas por Huizinga. Basándonos en sus trabajos podemos decir que el juego se caracteriza por:

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO



Libre:

Antes que nada, todo juego es libre. Si el jugador o la jugadora fuese obligado a jugar, ya no sería un juego porque una parte importante del placer que provoca éste, es la sensación de libertad, de atreverse a hacer lo que se quiera sin sentirse con la responsabilidad de hacerlo bien, de estar cumpliendo una obligación.



Separado:

El juego es una acción que termina en sí misma y está separada de otras prácticas aunque se realicen simultáneamente. Una niña puede estar merendando y a la vez estar dando de comer plastelina a un dinosaurio. Si le dices que se coma la comida del tiranosario, te contestará muy sabiamente que sino te has dado cuenta que ésa es de mentira, que es un juego. Ella diferencia perfectamente su comida, del juego de las comiditas.



Incierto:

Aún llamándose por el mismo nombre, cada juego es único, irreplicable, porque nunca se va a desarrollar igual. Esto produce una emoción de vértigo ya que no se puede asegurar nunca qué va a pasar, ni cómo va a terminar. Esta incertidumbre provoca una sensación de tensión que mantiene vivo al juego y empuja a seguir para llegar hasta el final.

El hacerlo único está en la mano de la persona o personas que juegan, que tienen el poder de recrear, transformar y alterar el curso de los acontecimientos que supuestamente conlleva cada juego.



Improductivo:

El juego es una actividad improductiva en el sentido que las personas cuando juegan no persiguen obtener un producto ajeno al mismo. Lo que interesa es jugar y el bien que se persigue es el placer. El juego no es un "medio para", es un fin en sí mismo

independientemente de que, indirectamente, aporte elementos valiosos para la educación del que juega.



Reglamentado:

El juego se rige por unas reglas para cada tipo de juego y aún más concretamente, para cada juego en el momento en que se lleve a cabo. Son normas establecidas de antemano o pactadas por las personas que juegan, en la que entran normas morales convencionales como no hacer trampa, no ser violentos con el resto de jugadores, respetar el turno de cada uno...

Esas leyes son obligatorias y tiene cierta flexibilidad porque permiten ser modificadas en el trascurso del juego siempre que todos los jugadores y jugadoras estén de acuerdo.

Las personas que no creen en el juego, las que no se lo toman en serio, hacen trampas o salen y entran del juego continuamente, lo estropean. Si se juega una partida en la que se pone en juego piezas de cada jugador y a alguien le da igual que le coman, dejar pasar o quedarse en casa toda la partida, terminará estropeando el juego. Esa persona no está realmente jugando al no asumir las normas y hacer peligrar la tensión, la incertidumbre que provoca el juego.



Alicia López de Ceballos Regife (seis años)



Segunda realidad:

En el juego hay una conciencia de realidad segunda o de irrealidad en relación a la vida corriente, ordinaria. "Somos otra cosa". "Hacemos otra cosa", rodeando todo de un misterio, un secreto, que sólo los que juegan compartirán. Los niños y niñas, son capaces de salir y entrar de la realidad del juego a la otra realidad con la velocidad de la luz, incluso como ya hemos dicho, cuando están ocurriendo las dos simultáneamente.

Con lo visto hasta ahora podemos concluir que el juego es una actividad que se caracteriza por tratarse las ideas, objetos o materiales de forma diferente a la convencional. Las personas eligen a que y cómo jugar, persiguiendo como único fin jugar. Es una práctica que conlleva intensidad, aislamiento de la realidad, evasión temporal y en definitiva, libertad y placer.



Dibujo de Alicia López de Ceballos Regife

Teniendo como referencia el objetivo de que niños y niñas provenientes de diferentes culturas se conozcan, convivan en armonía, disfruten de los juegos procedentes de distintos países y valoren su propia cultura, las personas adultas tienen como papel fundamental ***motivar a los niños y niñas a jugar juntos.***

La presencia de personas adultas facilitadoras del juego es especialmente importante en aquellos espacios como la escuela, donde los niños y niñas van a estar juntos mucho tiempo y por ende se tienen que relacionar. Si se logra crear un espacio de confianza, libertad y creatividad en el cual el niño o la niña pueda disfrutar jugando, éstos trasladarán su forma de relacionarse en paz y armonía a otros espacios de su vida

como el vecindario, su casa, la calle, los parques, la ciudad, con lo cual la convivencia será indudablemente más rica y mejor.

Algunas pistas para que las personas adultas favorezcamos el juego de los niños y las niñas son:

 **Apoyar facilitando recursos** tanto espaciales, materiales, de tiempo, incluso de compañía para el juego cuando lo reclamen o se considere necesario.

 **Tener como referencia que el juego es un derecho y como tal conlleva la participación infantil.** Es importante dar a niñas y niños el protagonismo que les corresponde, creando un espacio de participación donde propongan, decidan y organicen sus juegos. Para ello es imprescindible escucharles de verdad.

 **"Saber empatizar con los niños y niñas".** "Ponerse en situación de": De la necesidad jugar; De dar rienda suelta a la espontaneidad; De poder sentir que "los adultos les dejan jugar" y además, se lo facilitan.

 **Ser un modelo de referencia consecuente con aquello que se propugna.**

 La actitud de las personas adultas ante el juego depende mucho de su capacidad de imaginación, de espontaneidad, de fantasía, de creatividad, de disfrute... en definitiva de poseer **una actitud lúdica.**

 **Mostrar una actitud activa, confiada y positiva** de la persona adulta delante de la situación de juego.

 **Ser receptivos ante las necesidades del niño y la niña.** Para motivarles a jugar juntos cuando se vea que lo necesitan. Para saber si reclaman apoyo para organizar un juego propuesto por ellos mismos. Para ver que necesitan jugar solos.

 **Saber reforzar positivamente a las niñas y a los niños** cuando se atreven a proponer un juego a un grupo. Cuando deciden un juego entre todos. Cuando



Abuela jugando con su nieta a los coches.
Dibujo de Sara Yuste García de cinco años

defienden sus intereses o necesidades con relación a un juego. Cuando saben escuchar y aceptar las propuestas de los demás. Cuando saben relativizar "la derrota o el triunfo". Cuando saben aceptar que lo importante no es tanto ganar sino jugar. Cuando comparten sus juguetes. Cuando arreglan sus juguetes. Cuando juegan indistintamente a juegos "de niñas o de niños". Cuando se inventan sus juegos.

Ideas prácticas sobre como facilitar el juego intercultural en los colegios:



Pedir a los niños y niñas que traigan un juego preparado de su país de origen para enseñar a los demás.



Cambiar ciertos vocablos de juegos españoles para jugar en otros idiomas y viceversa.



Crear grupos con niños y niñas de diferentes culturas y que cada grupo organice para el resto de la clase el juego de un país.



Construir juguetes con materiales de desecho basados en modelos de juguetes de diferentes países.



Crear juegos nuevos a partir de la fusión y recreación de las reglas de un mismo juego, uniendo las versiones de diferentes países.



Mantener una ludoteca o un rincón con juegos y juguetes de diferentes países para utilizar en los recreos y otros posibles tiempos de juego.



Diseñar y construir el patio junto con los niños y niñas para dar cabida al juego de todos.



Invitar a familiares de los niños y niñas a una sesión de juegos del mundo donde ellos organicen y enseñen juegos.



Celebrar el "día de" o la semana de juegos del mundo.



Hacer una exposición de juegos y juguetes del mundo.

*Juego y
educación*



Carlos López de Ceballos Regife (cuatro años)

El juego en sí mismo, el juego espontáneo y libre de las niñas y niños, tiene un gran valor educativo, al contribuir positivamente al desarrollo de la infancia tanto en su evolución psicoafectiva como en la física y cognitiva. Para que esto sea así, tienen que darse unas condiciones mínimas saludables.

Niños y niñas juegan a lo que quieren con lo que tienen, con lo que la sociedad les ofrece ya sean materiales, espacios, modelos, referentes. Es principalmente en estos aportes concretos y simbólicos donde hay que buscar las causas de que el juego, no sea a veces tan educativo como potencialmente podría ser.

- No puede ser educativo lo que no se da. La infancia no tiene ni tiempo ni sitio para jugar. Niños y niñas han perdido la posibilidad de usar la calles y a veces no tienen tanto tiempo ni espacio de juego en las escuelas como sería deseable. Además, en lo que debería ser su tiempo libre, realizan un sin fin de actividades programadas, dirigidas, no siempre elegidas por ellos.

- El juego de niñas y niños sirve para negocio. El producto no ofrece en ocasiones, muchas posibilidades educativas. Hablamos por ejemplo de los parques de bolas o de los video juegos violentos.

- Tampoco es difícil darse cuenta que los referentes que se ofrece desde las personas adultas no son siempre los mejores. El stress generalizado de los adultos que les rodean. Las imágenes violentas que continuamente ven a través de las estupendas niñeras televisivas. El miedo a lo desconocido, a lo nuevo, que se les inculca coartando su innata curiosidad y, por añadidura, los estereotipos que se les transmiten en relación a personas procedentes de otros países.

Este modelo, esta referencia que les damos los adultos, no es el vehículo más seguro para que se de un juego que pueda conducir al conocimiento y la amistad de niños y niñas de diferentes culturas.

Y es que sabemos que el juego es la forma más natural que tienen niñas y niños para hacer suya la realidad que le rodea. A través del juego simbólico, ellos y ellas imitan lo que ven, oyen, sienten y sobretodo perciben, masticando y digiriendo los mensajes que la realidad siembra en su cabeza y en su corazón. Por eso es tan importante que las relaciones entre las personas adultas que le rodean sean sanas y cordiales. Por eso es necesario que la interrelación entre personas de diferentes culturas posibilite intuir incluso antes de que se dé el acercamiento, el brotar de una sonrisa, de un deseo mutuo de conocerse. Por eso, es deseable que en las escuelas se de el conocimiento y la relación de las familias de los niños y niñas. Conocimiento a partir del encuentro físico y a partir de dinámicas en el aula que permitan conocer las culturas del alumnado gracias a relatos, juegos, experiencias, fotos..., regaladas a niños y niñas por su madre, padre, abuelos u otros adultos.

Sabemos también que el juego es un elemento imprescindible para las relaciones humanas que favorece la interacción, resolución de conflictos, comunicación y cooperación entre iguales y también, entre personas de diferentes edades y culturas. Por todo ello, abogamos por una escuela que facilite un juego infantil realmente autoeducativo y el fomento de una actitud lúdica que haga florecer la alegría y ganas de compartir de niños y niñas.



Sara Yuste García