|  |
| --- |
| **Juegos de niños** |
|  |
|  |
|  |
|  |
| 07 / 2006 |
| Pocas actividades están tan identificadas con lo humano como el juego. En nuestro idioma, el término encubre significados que van desde lo propiamente lúdico hasta las apuestas, pasando por rutinas llenas de reglas y competencias deportivas. Los miembros de nuestra especie son seres lúdicos desde la cuna hasta la tumba.  Los especialistas de la mente coinciden en que el juego es una actividad universal que promueve el desarrollo de los individuos. Los juegos que activan las habilidades corporales, los juegos dramáticos en los que se asume roles y se pretende una realidad referencial, juegos de palabras y juegos con reglas, benefician al lenguaje, las habilidades interpersonales, las capacidades cognoscitivas y las aptitudes sociales.  Pero la ausencia de juego, tal como lo entendemos en la cultura occidental y, dentro de ella, en las clases medias, no significa necesariamente déficit en el desarrollo o menor habilidad a la hora de tener que desempeñarse en el mundo real. En las situaciones en las que no existe una distinción clara entre el lugar donde se desenvuelve la familia y el contexto productivo, vale decir, el mundo de la crianza y el del trabajo se entremezclan, el juego asume otras características.  En esas condiciones priman las tareas que los adultos deben realizar en el nivel del hogar y la subsistencia. Todo el resto de las actividades, incluyendo por cierto las infantiles, giran alrededor de los mayores y de lo que deben hacer para sobrevivir. Los niños pueden intervenir y son considerados interlocutores válidos, pero sus intervenciones se miden por su contribución o, por lo menos, por la ausencia de consecuencias negativas. En otras palabras, las realidades económicas determinan hasta qué punto el juego es una actividad disponible.  Por otro lado, no se puede entender el juego de los niños sin ubicar las creencias de la comunidad acerca del mismo. Es posible que en un determinado entorno el exceso de actividad sea visto como peligroso, un obstáculo para el éxito de ciertas tareas o perjudicial para la formación de lo que es considerado en ese grupo un buen carácter. También, los adultos y otros personajes relevantes, transmiten, explícita e implícitamente, qué juegos son deseables, cuáles prohibidos, en qué momentos es aceptable jugar y con qué. Finalmente, es importante entender cómo los menores representan su propia realidad a través del juego.  Este relativismo cultural también se ha aplicado a la historia de una misma sociedad. Ya en los años 60 hubo quienes cuestionaron que siempre haya habido una misma idea de niñez. Por ejemplo, se planteó que en la Edad Media los adultos no tenían consideración especial por esa etapa de la vida, que no existían espacios propios para los menores y que, en general, se vestían, hablaban y actuaban de la misma manera que sus congéneres de mayor edad. En otras palabras, fuera del tamaño y la fuerza relativa, no tenían particularidades que los singularizaban.  Aunque la cultura, las condiciones materiales de existencia y los condicionamientos económicos son en verdad cruciales para entender el sentido de las experiencias para los individuos, parece que la cosa no da como para concluir que en la Edad Media no hubo niñez. Es lo que demuestra magistralmente, con un lenguaje de gran riqueza, un rigor de historiador impecable e ilustraciones de primera, Nicholas Orme en su reciente libro Medieval Children.  Orme revisa el nacimiento, la vida familiar, la muerte, los cantos, el juego, la vida religiosa, el aprendizaje de la lecto-escritura y el desarrollo, en esa fascinante época de la historia. Autoridades que legislan, pensadores y poetas que escriben, educadores que enseñan y artistas que pintan, son las fuentes a las que recurre con maestría Orme. Y en lo que respecta al juego no hay ninguna duda: juguetes de todo tipo — sonajas, trompos, molinos de viento, muñecas, marionetas, soldaditos, caballitos de palo, además de los materiales que la inventiva infantil convertía en herramientas lúdicas—, juegos de reglas — canicas, palitroques, natación, tiro al blanco— y juegos de guerra, abundaban en la sociedad medieval, incluyendo un calendario en el que cada estación tenía sus juegos, y que podría causar algo de nostalgia a quienes, aunque no medievales, recordamos que trompos, cometas y canicas tenían su momento en el año. |
|  |