

El juego como un círculo mágico ¹

Graciela Quinteros
Yolanda Corona²
María Morfín

El inicio del juego

El juego pide ser intuido, antes que enmarcado, ser disfrutado, antes que entendido, ser vivido antes que decodificado.

Luz Ma. Chapela

Lee el siguiente texto:

Una vez buscando los pequeños objetos y los minúsculos seres de mi mundo en el fondo de mi casa en Temuco, encontré un agujero en una tabla del cercado. Miré a través del hueco y vi un terreno igual al de mi casa, baldío y silvestre. Me retiré unos pasos, porque vagamente supe que iba a pasar algo.

De pronto apareció una mano. Era la mano pequeñita de un niño de mi misma edad. Cuando acudí no estaba la mano porque en lugar de ella había una maravillosa oveja blanca. Era una oveja de lana desteñida. Las ruedas se habían escapado. Todo esto lo hacía más verdadera. Nunca había visto yo una oveja tan linda. Miré por el agujero, pero el niño había desaparecido. Fui a mi casa y volví con un tesoro que le dejé en el mismo sitio: una piña de pino, entreabierta, olorosa y balsámica, que yo adoraba. La dejé en el mismo sitio y me fui con la oveja. Nunca más vi la mano ni el niño.

Nunca tampoco he vuelto a ver una ovejita como aquella. La perdí en un incendio. Y aún ahora en este 1954, muy cerca de los cincuenta años, cuando paso por una juguetería, miro aún furtivamente a las ventanas. Pero es inútil. Nunca más se hizo una oveja como aquella. Yo he sido un hombre afortunado. Conocer la fraternidad de nuestros hermanos es una maravillosa acción de la vida. Conocer el amor de los que amamos es el fuego que alimenta la vida. Pero sentir el cariño de los que no conocemos, de los desconocidos que están velando nuestro sueño y nuestra soledad, nuestros peligros o nuestros desfallecimientos, es una sensación aún más grande y más bella porque extiende nuestro ser y abarca todas las vidas. Aquella ofrenda traía por primera vez a mi vida un tesoro que me acompañó más tarde: la solidaridad humana. La vida iba a ponerla en mi camino más tarde, destacándola contra la adversidad y la persecución.

No sorprenderá entonces que yo haya tratado de pagar con algo balsámico, oloroso y terrestre la fraternidad humana. Así como dejé allí aquella piña de pino, he dejado en la puerta de muchos desconocidos, de muchos prisioneros, de muchos solitarios, de muchos perseguidos, mis palabras. Esta es la gran lección que recogí en el patio de una casa solitaria, en mi infancia. Tal vez sólo fue un juego de dos niños que no se conocen y que quisieron comunicarse los dones de la vida. Pero este pequeño intercambio misterioso se quedó tal vez depositado como un sedimento indestructible en mi corazón, encendiendo mi poesía.

Pablo Neruda

¹ Versión modificada de la ponencia para el diplomado de cultura infantil, Alas y Raíces a los niños, CONACULTA, nov/dic 03

² Profesoras investigadoras del Departamento de Educación y Comunicación, UAM-Xochimilco

ACTIVIDAD

Ahora cierra tus ojos, respira profundo. Recuerda tu infancia y trata de revivir un momento en el que al jugar sentiste que quedó una vivencia profunda, un recuerdo imborrable: “un sedimento indestructible en tu corazón”.

Pregunta de reflexión

¿De dónde surge esta fascinación que les generó ese juego? ¿En donde residió su fuerza en su caso particular? En Neruda se relaciona con lo humano y con la solidaridad, en ustedes ¿con qué fue?

Hay una cerca que separa dos espacios, así como en este momento hay cercas que nos separan de los otros, pero en ellas hay un vacío que invita y que convoca. El vacío abre una necesidad, genera su fuerza, comunica los espacios, hechiza y atrae a los jugadores.

Entrar en el juego significa salirse de la vida cotidiana, suspender otras acciones, alejarse en el espacio e introducirse en este hueco. Así lo que era un gran agujero se llena de emociones, nuevas ideas, cierta intriga y encanto y un sinfín de actividades. El juego es el que nos convoca, no los jugadores. Nos hechiza y nos fascina como el carnaval, una ceremonia ritual o una obra de teatro. He ahí su poder, porque el juego existió antes que toda cultura:

El hechicero, el vidente, el sacrificador comienzan demarcando el lugar sagrado... Por la forma, es lo mismo que este encercado se haga para un fin santo o por puro juego. La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno, y el tablero de ajedrez no se diferencian, formalmente, del templo ni del círculo mágico. ... Si aceptamos ... la identidad esencial y originaria de juego y rito reconocemos, al mismo tiempo, que los lugares consagrados no son, en el fondo, sino campos de juego, y ya no se presenta esa cuestión falaz del para qué y del por qué. (Huizinga, 2000:35-36).

El juego es una actividad fascinante de los seres humanos, presente en todas las culturas y todas las edades del hombre. La presencia milenaria y universal del juego habla de una actividad inherente al desarrollo humano y a la conformación de las actividades culturales, muy relacionada con el movimiento, la belleza, el arte y lo sagrado. Sin embargo, en diversos sectores, la división entre el juego y el trabajo muchas veces relegó lo lúdico al ámbito de “lo no serio” con la consiguiente descalificación del juego, como si se tratara de “cosas de niños”, de una clase de locura ¡un desperdicio de tiempo! Pero, en este juego se trata de descubrir su verdadera esencia que es, por cierto, muy seria.

Siempre es posible abrir un espacio de juego, sólo hace falta dejarlo ser.

Si nos dejamos llevar por Huizinga y pensamos lo común entre el juego, el arte y lo sagrado, podríamos nombrar en primer lugar la **cualidad de sustraerse en el tiempo y conformar un espacio propio, ajeno y libre**. Los tres ámbitos se constituyen en un alejamiento de la realidad. Se trata de momentos o espacios en los que las normas que

rigen lo habitual quedan temporalmente suspendidas. Basta con pensar en los carnavales, las grandes fiestas de iniciación, los rituales...

El espanto de los niños, la alegría desenfrenada, el rito sagrado y la fantasía mística se hallan inseparablemente confundidos en todo lo que lleva el nombre de máscara y disfraz. La extravagancia del juego es aquí completa, completo su carácter de extraordinario. El disfrazado juega a ser otro, representa, es otro ser. (Huizinga, 2000:27).

El juego es del orden de lo extraordinario.

Cuando un niño³ entra en el espacio del juego lo que hace es acceder a una realidad paralela que se construye a sí misma en el juego. El juego es a la realidad lo que los agujeros negros son al universo.

Esta es la característica más importante del juego porque éste se posibilita gracias a la condición simbólica del mundo del hombre: al suspender la realidad del aquí y ahora, pasado, presente y futuro se trastocan; lo imaginario surge y se hace posible el pensar. No hay nadie que pueda pensar algo, problematizarse, hacerse una pregunta, es decir pensar, si primero no es capaz de imaginar la situación. Lo real es inaccesible al hombre y lo posible se torna posible gracias a que es imaginado. El poder del juego como actividad es enorme y fundamental en el desarrollo del sujeto humano. En el trasfondo del pensamiento y de la creatividad humana, está el juego.

La libertad de una subjetividad se activa a sí misma en el juego.
He ahí su importancia.

El hechizo que provoca y la fascinación que ejerce el juego surgen no sólo del hecho de ser una actividad del orden de lo extraordinario, sino también porque lleva consigo una tensión que le es inmanente y que se nos presenta en forma de reto, riesgo o incertidumbre. En el juego siempre “nos jugamos algo” que tiene que ver con nuestra historia no contada. Por ello, abrir un espacio de juego significa tomar decisiones, elegir entre diversas posibilidades, superar el caos inicial en el que no se sabe qué es lo que se juega ni cuál es nuestro papel, “de qué la jugamos”, con “quién jugamos”.

Entrar en el espacio del juego, abrir este nuevo terreno, —entendido como un paracosmos— torna posible iniciar una gran aventura psíquica en la que lo único que importa es el propio movimiento del juego, ese “vaivén”, esa constante repetición en la que el juego se recrea una y otra vez. Lo central es jugar, lo demás es secundario.

“El juego representa claramente una ordenación en la que el vaivén del movimiento lúdico aparece como por sí mismo” (Gadamer, 2001:147). Este vaivén del juego permite al jugador abandonarse a él, al mismo tiempo que su continuo renovarse siempre presenta un peligro, un riesgo o un reto para el jugador. En el juego el esfuerzo se siente como descarga. *“La fascinación que ejerce el juego sobre los jugadores estriba precisamente en el riesgo: se disfruta de una libertad de decisión que sin*

³ Para facilitar la lectura del texto, cada vez que mencionamos al niño o niños estamos refiriéndonos tanto a los niños como a las niñas.

embargo no carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente.” (Gadamer, 2001:149).

Con esta idea, Gadamer nos remite a esa cualidad esencial del juego que es la tensión, vivida con una sensación de incertidumbre, azar y omnipotencia o poder. El juego es un tender hacia una resolución, en el que orden y tensión siempre van juntos.

Entrar en el juego supone así entregarnos y dejarnos arrebatados por él, y si esto no sucede nos convertimos en unos aguafiestas.

Cerrando el círculo mágico

La metáfora que nos guía en este viaje es la del juego como un espacio paralelo, un paracosmos, una frontera indómita y un espacio mediador. Es con este sentido como queremos pensar en él y desde él, como una actividad cultural y simbólica, espacio psíquico y espacio socio-cultural

Si el juego es un espacio que se instaura como un espacio cerrado, formado por sus propias reglas, una totalidad significativa en sí misma, entonces es un espacio que se crea como un **paracosmos, una realidad paralela** a la lógica del orden de lo habitual. Por eso decíamos que cuando un niño entra en el espacio del juego lo que hace es entrar a una realidad paralela que se constituye a sí misma en el juego.

Así, el juego se constituye como otro espacio cerrado en sí mismo, pero abierto al mundo porque lo recrea. Si el juego se construye a partir de su propia realidad, entonces preguntarse si lo que ocurre en ella es o no realidad; si vale la pena o no jugar, son preguntas mal planteadas. Este tipo de distinciones se cancelan.

El juego, en tanto un paracosmos cerrado, abierto, social, reglado, lleno de tensión, incertidumbre, azar, inevitable e incierto, se convierte en un espacio en el que se pueden seguir las reglas sin renunciar al deseo porque se trata de un espacio de representación. De esta manera, uno puede medir sus propias fuerzas jugando sin necesidad de un combate o sin que importen mucho las consecuencias; uno puede ser otra persona y actuar como quisiera ser; uno puede golpear a una pelota, una y otra vez, arrebatándole a la esfera el poder infinito de su movimiento; o sentir el magnetismo de un carrito y el vértigo de la velocidad en una autopista en la seguridad del hogar; viajar por el mundo y ser poderoso con un simple juego de mesa, sentir el poder consolador de la sabanita que se chupa mientras se aguarda la cálida presencia de la madre sin siquiera tener conciencia de sí. O simplemente, plantear mil hipótesis ilusorias, inventar un mundo con ciertas reglas, entrar en ese campo de juego y vivir una experiencia cargada de sentido, emoción e intriga.

El poder del juego es tan fuerte que no sólo es posible preservar el deseo aún siguiendo las reglas sino, además, **en el juego se puede ser y no ser al mismo tiempo; se puede creer y no creer, vivir la paradoja de la vida, sin contradicción, culpa o miedo.** Esta condición del juego hace posible lo lúdico, al igual que el arte posibilita el placer estético.

Por ello el juego siempre es un espacio del imaginario, social, libre y placentero, y en él, el sujeto puede experimentar su capacidad creativa y su libertad con una gran intensidad. Mariano Dolci, titiritero, nos revela la importancia de esta paradoja, de lo que es y no es, a propósito del títere, como el punto en el que lo imaginario, lo lúdico y el placer se tornan posibles.

"Esta paradoja se tiene que respetar y mantener siempre, si no se quiere caer en dos situaciones absurdas igualmente alejadas del juego: o es realmente un lobo o no es más que un objeto vacío de sentido. Saber soportar esta paradoja sin querer resolverla a toda costa es la base de la inteligencia humana: es lo que hace posible el símbolo, la metáfora, la hipótesis." (Dolci, 1991).

Mireya Cueto nos dice que en el evento teatral, el títere se carga de los poderes emocionales e inconscientes más profundos y se transforma en el objeto donde se inscribe la historia que se ignora para luego leerla. En esto consiste el poder mágico de los títeres, del universo paralelo del juego y de la literatura; de la libertad, del absurdo e incluso de la transgresión, de la burla, que fueron su alimento durante tantos siglos.

En tanto una realidad paradójica, el juego se ubica en una frontera entre el yo y el no yo, y por ello la creatividad y la libertad del ser pueden expresarse con todo su potencial y el sujeto puede encontrarse consigo mismo con una nueva mirada. Cuando alguien juega, se para en una frontera, caracterizada por Graciela Montes, como una frontera indómita, es decir, independiente, ingobernable, rebelde.

Esta autora también presenta la idea del juego como un espacio mediador, relacionado con el arte, lo sagrado y la cultura. El juego se nos transforma en una "tercera zona", un territorio necesario y saludable, único margen donde realmente se puede ser libre; como un espacio que está en constante conquista, donde es posible la creatividad humana.

"La literatura, como el arte en general, como la cultura, como toda marca humana, está instalada en esa frontera. Una frontera espesa, que contiene de todo, e independiente, que no pertenece al adentro, a las puras subjetividades, ni al afuera, el real o mundo objetivo. La condición para que esta frontera siga siendo lo que debe ser es, precisamente, que se mantenga indómita, es decir... que no esté al servicio del puro yo ni del puro no yo." (MONTES, 1999:52).

Esa forma de entender el juego es lo que nos lleva a pensar que el espacio del juego es un círculo mágico, una esfera temporal dentro del mundo habitual en el que ser y no ser se torna posible. El juego combina la fe y la incredulidad, la gravedad sagrada con la simulación y la broma, el ser uno y ser otros. Seria y solemne, intermezzo en la vida, terreno sagrado. Absorbente, fascinante y tensa; al mismo tiempo que lúdica y alegre.

El juego siempre exige un orden absoluto en función de ciertas reglas, de lo contrario no es posible moverse en su propia frontera; esto hace que en el juego la persona sea capaz de transformar una idea o sentimiento confuso, un dolor o una ira, en un entendimiento provisional y limitado. Ser consciente de sí, inscribir una historia no contada. Estas características constituyen el motivo que nos llevan a conectar el juego con el campo estético y el campo de lo sagrado, y por lo tanto a valorar esta actividad como parte del campo espiritual del sujeto humano, espacio de libertad y recreación.

El significado social del juego: el juego como un intercambio, un encuentro

El amor no tiene remedio y sólo quiere jugar
Jaime Sabines

Hasta ahora hemos hablado de la dinámica del juego, las características del terreno especial que conforma en cuanto se crea. En este momento nos detendremos un poco en el elemento social de la actividad lúdica, la posibilidad que ofrece de entablar relaciones, encontrarse e intercambiar mundos personales.

Roger Renaud reflexiona sobre las concepciones del niño sobre el juego y los juguetes y afirma que para el niño jugar es una actividad que no se realiza sólo con juguetes, ni tiene un espacio o momentos específicos, ni siquiera considera que es una práctica propia de la infancia. Los niños no distinguen entre actividades serias y no serias, entre trabajar y jugar. Ellos quieren compartir nuestros juegos de adultos y nos admiten con gozo en los suyos. *“El niño no vive en un mundo de grandes y chicos, sino de seres humanos, muy secundariamente diferenciados por su tamaño. No vive en un mundo de grandes y pequeñas cosas. No se entretiene, no trabaja; juega.”* (JAULIN,1981:21) Vivir o ser, es jugar. Todo juega, las personas, las cosas, los fenómenos, aún cuando con la edad se vaya diluyendo esa certeza.

El juego es una declaración espontánea de amor, un acto de participación total en lo que rodea al niño. *“El niño no pide en absoluto vivir en las nubes. No está de ninguna manera en búsqueda de lo irreal y de un mundo artificialmente hermoseedo. Es, aunque parezca imposible, toda la realidad la que busca apresar. Simplemente, no la supone áspera.”* (JAULIN, 1981:22). Cuando el niño satisface su exigencia de enriquecer su relación con otros y con el mundo en general, se consagra totalmente a lo que hace. Es mucho más serio que los adultos en la entrega que tiene a la actividad que le interesa.

La invitación del niño a jugar es una búsqueda para asociarse con el mundo y con los otros, no sólo de compartir, sino de mostrar sus habilidades, conocimientos y deseos. Pero si constantemente se le niega esa posibilidad, por la falta de compañeros de juegos (otros niños o adultos) entonces se encuentra solo, con sus juguetes. Así mismo, el niño se enfrenta a la imposibilidad de usar los objetos del mundo adulto. Aprende entonces que los objetos propios para jugar son los juguetes, muy a pesar de su necesidad de explorar el resto de las cosas. Tal vez es cuando se pregunta si no será que puede encontrar el juego deseado por medio de esos juguetes que no tiene. El juguete, para Renaud, es la forma infantil de la propiedad y el poder.

<p>El juguete es un objeto que reemplaza la palabra del amigo. El amigo juega con la palabra, por lo que el juego se sitúa más allá del juguete, en el lenguaje y otras relaciones cotidianas.</p>
--

En este mismo ámbito de lo social, Erikson opina que el aspecto sociocultural del juego tiene una gran importancia. El juego es a la vez muestra individual y social. Los niños, de acuerdo a su edad y problemática personal, usan los elementos que el entorno social

pone a su disposición, por lo que un mismo juego puede significar cosas distintas para distintos niños.

Existen significados comunes e individuales en los niños de una misma comunidad, pero esa simbolización colectiva no impide la simbolización individual a través de la cual un niño le otorga un sentido particular a un determinado juego.

El juego tiene un lugar importante en la adquisición del sentido social. No es únicamente producción libre, individual, sino que para que el niño sea exitoso en un grupo tiene que someterse a ciertas reglas. El juego es un mecanismo de ejercicio y solución de conflictos individuales pero dentro de un marco de la sociedad a la que pertenece.

Los niños que participan en un juego, a pesar de poseer un fuerte contenido egocéntrico lo dejan de lado para poder entablar una relación grupal. Una característica que podría ser un obstáculo para la relación grupal, se convierte, en el juego, en elemento aglutinador.

Jugar: sentirse parte

Luz María Chapela observa que para que el juego se desarrolle deben cumplirse varias condiciones:

1. El juego ocurre ahí donde existe libertad, donde los jugadores elijan de manera voluntaria jugar. Porque jugar implica arriesgarse. Libertad también es que nadie llegue desde fuera a imponer objetivos o a calificar al juego.
2. Los límites son también necesarios porque ofrecen un marco mágico que contiene y permite la entrega descuidada de los jugadores. Se expresan en las normas que se fijan antes de jugar.
3. El tiempo del juego no es similar al del trabajo, es decir, no es lineal. Es circular, espiral, esférico.
4. La imaginación es pariente de la inteligencia y es la que le da significado nuevo a todo, la que convierte todo en lo que no es.
5. Los juguetes son importantes, pero no imprescindibles.
6. Los jugadores son hermanos porque tienen las mismas normas, buscan los mismos objetivos, se arriesgan con la misma intensidad y a asumir las mismas consecuencias. No temen al ridículo y ponen toda su energía. Comparten un mismo lenguaje. Están dispuestos a olvidarse de sí mismos y asumir otros papeles. Esta asociación es fugaz, pero deja tras de sí un bienestar difícil de explicar.

Resulta entonces que podemos elegir ser parte del juego o no participar en él. Ésta es una elección voluntaria porque no puede haber actitud lúdica obligada.

Ahora bien, si jugar es una decisión, es también un destino porque el jugador puede entregarse a los caminos inciertos de la imaginación, o bien resistirse y entonces quedarse fuera.

Al hablar del espacio de juego, Luz María Chapela lo describe como excluyente, es decir que tiene límites y sólo están los que quieren jugar. Antes de jugar, los jugadores

expulsan (puede ser de manera imaginaria) a los que no van a jugar. En este espacio los objetos también pueden retirarse y los que se quedan formarán parte del juego. Por ejemplo, la silla será una nave y la mesa el planeta al que se llegará después de un viaje espacial.

En este sentido podemos decir que el juego produce una sensación de pertenencia. Cuando jugamos nos sentimos parte de un grupo, de un mundo particular, somos cómplices con otros y compartimos una visión.

El juego implica participación libre, voluntaria, negociadora, creadora.

La relación del adulto con el juego

Cuenta Gianni Rodari que cuando Lenin era niño visitaba a su abuelo en su casa de campo. A los niños les gustaba entrar a la casa por la ventana, aún cuando les quedaba un poco alta. El abuelo de Lenin decidió entonces poner un banco al lado de la ventana para que los niños entraran y salieran sin correr peligro. Permitted que siguieran con su manera particular de entrar, no puso obstáculos a la imaginación sino que la proveyó de un elemento de seguridad.

No cabe duda de que parte fundamental del trabajo con la niñez es atender que se cumplan los objetivos, se economicen recursos, asegurar que el programa funcione en los tiempos adecuados, etc. Es un gran reto no perder el sentido de juego y el buen humor ante estas realidades. La pregunta que tendríamos que hacernos es si el cumplimiento de esas tareas facilita u obstaculiza la creación de experiencias de juego. Es decir, en términos del abuelo de Lenin, ¿ponemos un banco para facilitar el tránsito original de los niños o cerramos la ventana y exigimos que se entre por la puerta?

Veamos un salón de clases típico, con un pizarrón al frente, las hileras de bancas, una tras otra, todas mirando hacia el pizarrón, y un escritorio o mesa del maestro junto al pizarrón. ¿En dónde se coloca el maestro por lo general? Su lugar, la mayoría de las veces, es entre el pizarrón y los niños. El pizarrón es el símbolo del conocimiento en el salón de clases, es en donde se expresa aquello que deseamos se aprenda. Suponiendo que el pizarrón contuviera realmente el conocimiento al que deseamos que accedan los niños ¿qué hace el maestro en medio? Sin duda, sólo estorbar. ¿Cómo nos movemos de lugar para dejar de ser intermediarios entre el mundo y los niños?

El juego permite al adulto colocarse en un lugar diferente respecto al niño y la realidad que desea aprehender. En nuestra tarea de promoción cultural, jugar con los niños nos da la oportunidad de:

1. Escuchar sus ideas, deseos, emociones y preocupaciones, en general su visión del mundo.
2. Compartir un espacio especial y establecer un clima de confianza.
3. Fomentar el desarrollo de habilidades como el pensamiento creativo, la coordinación, la memoria, el respeto a las reglas, el diálogo, las relaciones sociales y demás elementos que se mencionaron a lo largo de este texto.
4. Dejar por un rato nuestras actitudes de vigilancia, mando, control...

Bajo estos planteamientos el reto será entonces pasar de un lugar de dominio a un sitio de provocación, desde donde seamos capaces de producir con los niños experiencias de libertad, voluntad, negociación y creación.

Luis María Pescetti nos pone de nuevo un ejemplo de Gianni Rodari:

En ese hermoso trabajo de enseñar a inventar historias a los chicos que Rodari emprende (y que me gusta definir como de democratización de los procesos creativos), nos explica esta fórmula más o menos sencilla. Nos planteamos una pregunta fantástica y lo que sigue es desarrollarla con una "lógica" que se dé dentro del ámbito de esa pregunta. Veamos un ejemplo. Primero establecemos la hipótesis: qué pasaría si una mañana nos despertamos y las calles y veredas son de caramelo. Luego buscamos todas las consecuencias que se desprendan de eso: podríamos ir a la escuela pasando la lengua por la calle, los dentistas trabajarían más, habría caramelos para todo el mundo, ricos y pobres, pero también habría moscas, demasiadas moscas para todo el mundo, se nos pegarían los zapatos en la vereda, la ciudad olería mucho mejor, quebrarían las fábricas de dulces, nos hartaríamos de los caramelos y las golosinas empezarían a ser de cosas saladas, etcétera, etcétera. Como se ve, el desarrollo del tema es la ampliación de esa pregunta inicial (o, como lo dice Rodari: el desarrollo del tema es la ampliación de un descubrimiento).

Desde este punto de vista los juegos se pueden ver como el desarrollo de hipótesis fantásticas, respetando su "lógica" y en base a algunas reglas. ¿Qué pasaría si yo soy la mamá y vos sos mi hijo? ¿qué pasaría si el suelo es el mar y sólo podemos caminar flotando sobre hojas? ¿qué pasaría si nos hacen preguntas pero tenemos prohibido contestar sí, no, blanco y negro? ¿qué pasaría si yo soy uno de los Power Ranger y vos venías a atacarme? ¿qué pasaría si tuviéramos que pasar una pelota pero sin usar las manos? ¿qué pasaría si fuéramos una serpiente que debe atacar a otra serpiente y evitar que le muerdan la cola? ¿qué pasaría si el pupitre fuera un barco que atraviesa una tormenta? ¿qué pasaría si cada día hacemos como si nos mudáramos a otra ciudad y las clases se dieran en un salón diferente? ¿qué pasaría si uno de los compañeros tiene una misión secreta que debe cumplir antes de que termine el día? ¿qué pasaría si la maestra perdiera el habla por un día? ¿qué pasaría si todos perdiéramos el habla por una hora? ¿qué pasaría si estuviera prohibido sentarse dos veces en el mismo pupitre durante un mes? ¿qué pasaría si una hilera sólo pudiera hablar con la vocal "a", otros con la "e", otros con la "i", etcétera? ¿qué pasaría si toda la ciudad estuviera en peligro de ser invadida y estuviera en manos de nuestro salón salvarla? ¿qué pasaría si durante todo un día tuviéramos que escribir con la otra mano (diestros con la izquierda, zurdos con la derecha)? ¿qué pasaría si un día ponemos el pizarrón en el fondo del salón? ¿qué pasaría si cada día nos propusiéramos un "qué pasaría si...".

Seguramente encontraríamos varias maneras (más intensas, disparatadas, sorprendentes, divertidas) y nuevos motivos de estar juntos o de ir a la escuela. Por lo pronto podemos crear juegos planteándonos hipótesis fantásticas. Al igual que en la creación de historias nos vamos a encontrar con que algunas son mucho más ricas, animadas, productivas y cargadas de posibilidades que otras. El asunto será ponernos a buscar con los niños, las hipótesis más provocadoras.

Luis María Pescetti
Ciudad de México,
En la primavera de este lado del mundo.
Taller de animación musical y juegos

La idea de todas estas reflexiones, tomadas algunas de diversos autores y planteadas otras desde nuestra propia visión, es compartir y dejar la puerta abierta para pensar acerca de preguntas como:

¿Qué tan mágico, en el sentido antes descrito, es el espacio que cada uno de nosotros compartimos con los niños?, ¿Cómo podríamos hacer para que adquiera este poder y este sentido lúdico y serio a la vez?, Y si todo empieza como un juego: ¿cómo fue que empezó nuestro proyecto?, ¿Cuál es el juego de nuestro juego?

Y para terminar esta parte los dejamos con una reflexión de Roger Renaud:

“...habitamos un universo que no juega, donde la corriente del juego no fluye más, o lo hace muy mal, entre el mundo adulto y el de los niños. Entonces, si se quiere que la infancia reencuentre ese juego al que nos invita –no una categoría específica de actividades, sino una cualidad posible de todas las ocupaciones humanas-, resulta claro que es a los adultos a quienes corresponde cambiar o reinventar sus propios juegos.” (Renaud, 1981:40)

BIBLIOGRAFÍA

- CORONA, Sarah, Televisión y juego infantil, Universidad Autónoma Metropolitana, México, (1989)
- CUETO, Mireya. "Magia y poder de los títeres", *Los niños y la cultura*, Tierra Adentro, Abril-Mayo. Conaculta, México, D.F. (1997)
- CHAPELA, Luz María. “Espacios de juego”, *Ecce Fili*. Mesa Nacional de Cultura Infantil y Juvenil, Ediciones del Plumicornio, México (1995)
- DOLCI, Mariano. “Tener miedo dar miedo. Juego con su identidad”, *Puck 4*. Centro de Documentación de Títeres de Bilbao. (1991)
- GADAMER, Hans, “El juego como hilo conductor de la explicación ontológica”, *Verdad y método*. Salamanca: Sígueme (2001)
- HUIZINGA, J. (1954) *Homo Ludens*, Alianza Editorial, Madrid (2000)
- JAULIN, R. (comp). Juegos y juguetes. Siglo XXI. México (1981)
- MONTES, Graciela. *La frontera indómita*, FCE, (1999)
- RENAUD, Roger. “A modo de introducción”, *Juegos y juguetes*, Siglo Veintiuno Editores, México, (1981)
- RODARI, Gianni. *Gramática de la fantasía, Introducción al arte de inventar historias*. Buenos Aires, Ediciones Colihue/ Biblioser (2000)