

Miguel Angel Pérez Ordóñez*

REFLEXIONES SOBRE EL NIÑO Y EL JUEGO

A pesar de que no es fácil definir el juego en una forma exacta, preguntarnos por qué el niño juega sería imaginarnos a la infancia sin este elemento fundamental que la caracteriza. Eso sería suponer, en una forma absurda, el silencio de las risas de los niños en nuestras casas, los jardines y las escuelas. Suposición que, desde luego, implicaría un pueblo de enanos apáticos y sumisos, sin iniciativas y sin inteligencia. Enanos que podrían crecer mas nunca llegar a ser adultos, pues este término no sólo significa estar ya formado y maduro corporalmente, sino también ser experto, capaz, eficiente, válido plenamente.

La infancia, con sus juegos, es por consiguiente la revalidación del hombre como especie. Ningún otro animal sobre el planeta atraviesa por ese período tan largo en su formación. Por eso, estudiar en el niño sólo su crecimiento, el desarrollo de sus funciones, sin tener en cuenta para nada el juego, sería descuidar la manera como está proyectando su adultez. Pues, como ya se ha comprobado, las actuaciones de los hombres, cualesquiera sean las actividades que desarrollen, son un reflejo de la forma en que los adultos, especialmente la madre, les permitieron asumir el juego desde sus primeros días.

LA ZONA LUDICRA

Fue D.W. Winnicott, en su libro "Realidad y Juego", el primer investigador que trató de dilucidar esta franja de nuestra psique. Si consideramos con él, que la "ilusión" del seno materno es nuestra primera creación (él actúa como una parte integrante de nuestra corporeidad); es decir, que dada nuestra escasa experiencia, nos damos cuenta que si el seno aparece cuando lo ansiamos, es porque lo podemos crear. Juego, en últimas, de apariciones y desapariciones que es correspondido por la madre, al imaginar ella a su vez, que su hijo es también un apéndice de su cuerpo. Esa simbiosis psíquica perfecta será rota, únicamente, cuando la madre inicie el destete. El seno no sería ya un apéndice nuestro, sino que le pertenece a esa persona que acude aún a nuestra solicitud de hambre y de afecto. El grado de "desilusión" será entonces

proporcionalmente compensado por el grado de "ilusión" que la madre logró crear. Se establece así, ante esa doble ausencia (primero la del seno y luego la de la madre), un sustituto que Winnicott llamó "fenómenos transicionales" que, en un principio, son rudimentarios: expresan un traje, un olor, una sonrisa (símbolos de la madre); pero que, más tarde, plantearán un verdadero desarrollo al ir desde ellos al juego compartido, y desde éste a las experiencias culturales.

Conocido lo anterior, podríamos afirmar que el juego significa confianza y que ella está dada por la figura materna; pues, para bien o para mal (de acuerdo al grado de ilusión y desilusión propinado por la madre), "experimentaremos la vida en la zona de los fenómenos transicionales, en el estimulante entrelazamiento de la subjetividad y la observación objetiva, zona intermedia entre la realidad interna del individuo y la realidad compartida del mundo..." (1). Esta zona intermedia no es otra cosa, para mi interpretación, que la Zona Lúdica siempre presente en forma de paradoja: como "ilusión" que fue ya no puede ser considerada como ilusión psíquica interna; pero en el proceso de "desilusión", a pesar de estar fuera de nosotros, no es representativa del mundo exterior, pues continuará siendo nuestra experiencia propia, inmodificable. Es esta la razón por la cual el juego reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una parte derivada de la realidad interna o personal.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego constituye el principal aporte al niño en su proceso constante de ingresar al mundo. Esfuerzo serio que le consume muchas energías y que, por lo tanto, no debe confundirse con las actividades que el adulto, en muchas ocasiones, llama juego y que se quedan a mitad de camino entre la ocupación y el deporte, entre la tristeza y la alegría. El adulto debe comprender que el pensamiento del niño no se acompaña de asociaciones ligadas entre sí por leyes de causa-efecto y que no está organizado en los conceptos de espacio-tiempo. Sin poseer estos elementos, la escasa experiencia le enseña al

* Médico, escritor. Profesor de Literatura infantil. Programa de Educación Preescolar, UNAB.

niño que ciertas cosas aparecen juntas, mas ignora por qué. Confundido como está en representaciones reales e imaginarias, recurre al juego para llenar esas lagunas. Esto explica cómo se operan los cambios lúdicos en los niños a medida que se aproximan al concepto de realidad, pues todos los niños que se desarrollan normalmente comienzan a manipular objetos, vinculan intereses internos con algunos aspectos de su excitación corporal, para luego explorar su entorno más inmediato. Jean Piaget nos hace un recorrido al respecto: En la primera etapa de su desarrollo propuesto (abarca aproximadamente los dos primeros años), denominada "Periodo Sensoriomotor", el juego es un ejercicio de asimilación que se confunde, casi totalmente, con el conjunto de conductas. En este primer periodo, Piaget reconoce seis estadios:

— En el primero, la succión sería como una prolongación de placer dejado por el seno materno.

— Segundo Estadio: Toda reacción circular primaria reclama un esfuerzo de acomodación. Una vez dominada, el niño la repite por placer. Por eso mira por mirar, sigue el trayecto de sus dedos por seguirlos, emite sonidos por placer, etc.

— Tercer Estadio: Pasando a reacciones circulares secundarias (repetir una acción que ya no depende de su cuerpo sino extendidas a objetos, un sonajero, por ejemplo), las domina también y las reproduce por placer.

— Cuarto Estadio: Aplica esquemas a situaciones nuevas y las transforma en juego. Por ejemplo, el niño que ha aprendido a rechazar la manopantalla del adulto para conseguir el juguete que lo mantiene escondido, puede desviar su interés en la sola conducta de rechazar simplemente la mano. En este caso rechaza la mano riendo, por puro placer de rechazarla.

— Quinto Estadio: Los juegos se diversifican. Busca la novedad por la novedad. Aparecen las reacciones circulares terciarias. Por ejemplo, habiendo descubierto que una cuchara puede tener un equilibrio inestable sobre su dedo extendido, la somete a pequeños desplazamientos sucesivos para



ver en qué momento cae. Realiza juegos de combinaciones motrices: se toca el pelo y mete la mano en el agua del baño como una verdadera experimentación activa, "para ver".

— Sexto Estadio: Aparecen los juegos de comparación, "como si". Toma un trozo de tela y se recuesta sobre esa almohada, cierra los ojos para hacer que duerme, etc.

No interesándome el siguiente período descrito por Piaget (Período Representativo con sus estadios: Preoperatorio, Operaciones Concretas y Operaciones Formales), seguiremos conceptos más generales del juego que, a no dudarlo, no desvirtúa el desarrollo de la inteligencia propuesto por Piaget en esos estadios que no abordaremos para evitar esquematismos.

Habiendo quedado que el juego es un esfuerzo serio, es interesante referirnos a esa característica fundamental. El juego es serio, no es una simple diversión, es mucho más. El niño que juega a fabricar castillos de arena, a los caballos, a la locomotora, al carro, etc. se absorbe en su papel y logra verdaderas identificaciones momentáneas con el personaje que representa. Podríamos decir que el juego constituye un mundo aparte, como si las exigencias y las frustraciones de los adultos les hiciera decir: "Estoy aquí, ya no pertenezco al mundo de ustedes". "Poseo un mundo para mí en el cual ejerzo mi soberanía: puedo ser el padre, el maestro, el rey". A este respecto la escuela psicodinámica tiene razón cuando interpreta el plano lúdico como fenómenos de desviación y compensación de deseos y actos que les son negados, pues en el momento del juego el niño no sabe esconder los sentimientos que lo animan. Esto es cierto y más notable en los juegos ficticios, en los cuales el niño imita e inventa personajes. El niño se conduciría aquí como los escritores que dibujan en sus personajes cualidades que ellos hubieran deseado poseer. Sin embargo, es delicado y peligroso buscar en todos los juegos motivos ocultos, donde más a menudo aparecen motivos claros y concientes.

Huizinga nos describe en su libro "Homo Ludens" otra característica: El juego es una constante oposición entre la broma y lo serio, pero yo añadiría que en esa ambigüedad se esconde otra característica: la del Poder. Veamos este ejemplo sonsacado a la observación: Un niño que jugaba, reiteradamente en su jardín, a representar un sapo que asustaba a sus compañeros, me decía: "Yo no sé por qué esos chinos no se dan cuenta que es mentira". Al insinuarle que debía informárselo a sus compañeros, me respondió: "No, no quiero que digan que es mentira". Mi interpretación de adulto era que deseaba engañarse a sí mismo, que aún sintiendo temor por sentencias como "de seguir así, terminarás siendo un sapo de verdad", pronunciada por una maestra, él continuaba haciendo una separación tan tajante que no le interesaba, ni siquiera, la posibilidad de su despersonalización. Por seguimientos posteriores y no cejando en su empeño de ser un sapo, pude averiguar que el grupo (por razones sociales) lo rechazaba y, que él, en ese juego de "mala fe", se defendía del entorno. Su juego era tan acertivo que deseaba afirmar su ser, proclamaba (aún sabiendo que era en el juego) su poder y su autonomía. Aquí operaba una desvinculación voluntaria que podría ser esbozada como "me niego a ver lo que realmente veo". El niño en mención quería ignorar ese mundo que lo constriñía y por eso se aferraba a su representación de sapo porque ahí, en forma paradójica, era un rey, tenía el poder de asustar. Adler exponía justamente: El juego infantil es la satisfacción de un esfuerzo por el poder y la superioridad.

En otra instancia, y siguiendo el modelo Winnicottiano, esbozábamos que el juego es un desarrollo que viene de los fenómenos transicionales para retornar al juego de monólogo, de este al juego compartido, y de él a las experiencias culturales. Podríamos intentar esta hilación con otro ejemplo: Un niño de tres años, amigo mío, imaginaba llevar en una canasta un pájaro a quien le hablaba y alimentaba con granos imaginarios también. Seis años luego, lo vi participando en un complicado juego de papeles junto con otros compañeros; mi observación recaía en su integración grupal, pues entre ellos movilizaban un sistema complejo de reglas. Al recordarle sus antiguos juegos de solitario, me respondió que sencillamente no se acordaba de ellos, pero era evidente que sus precedentes y satisfactorios monólogos fueron un aprestamiento positivo; en el grupo de su edad gozaba de ser líder y las pautas, la mayoría propuestas por él, se acercaban a un juego en donde era posible la agresividad verbal mas no la agresión física. Esto me reafirmaba una hipótesis: el niño a quien se le permite fantasear continúa creyendo que la razón, pese a todo y a muchos, es todavía un arma. Veía, además, que en ese código legal, esas pautas de juego aceptadas por todos, existía un acercamiento al plano estético, pues una de las razones de la estética es el orden en la distribución de los elementos. Al recordar entonces, que Winnicott afirmaba que en la zona de los fenómenos transicionales se creaba, para todo hombre, una tensión entre vincular la realidad interna con la externa, comprendí con él, que el único alivio a esta tensión la propor-



cionaría una zona de experiencias que no es objeto de ataques. Debemos referirnos a las artes, la religión, la vida imaginativa, la labor científica creadora, etc.; partes constitutivas de esa zona que, en últimas, es una derivación del juego. Por eso creo que el verdadero científico, el verdadero artista, el hombre que coloca su alma en lo que él considera su obra maestra, toma actitudes análogas a las actitudes lúdicas que asume un niño. La seriedad que despliega en sus obras es la misma seriedad en la que se pierde un niño cuando juega. Es ahí, únicamente ahí, en donde podemos decir que el juego del niño desempeña el papel que el trabajo creativo desempeña en el adulto. El adulto se reafirmará en el trabajo, el niño lo hará en el juego.

TEORIAS DEL JUEGO

William Stern, en su Psicología General (La Haya, 1935), nos refiere que las teorías del juego pueden dividirse en teorías del presente, teorías del pasado y teorías del futuro.

— En una de las teorías del presente, Herbert Spencer afirma que el juego nace de un sobrante de energía que no van dirigidas a metas reales. Sin embargo, Spencer no habla de un sobrante de imágenes que a mi juicio debe acompañar al verdadero juego. En muchas ocasiones hemos podido observar la manera como muchos jóvenes utilizan sus fuerzas sobrantes: gastarlas en juegos que son más ocio y aburrimiento que factores creativos; esto se da, sin lugar a dudas, por la carencia absoluta de imágenes. Afirmamos entonces que, no necesitando alucinar, el niño emite su capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior.

La Terapia de Restablecimiento propuesta por M. Lazarus parte del consumo de fuerza que la vida laboral exige al hombre y que hace necesaria una compensación. El equilibrio no puede lograrse únicamente por el descanso, sino reactivando las otras fuerzas que, por la misma condición del trabajo, se hallan pasivas. Es evidente que esta teoría piensa más en el adulto que en el niño, en ella

no se explica el juego como algo distinto. Ya hemos aclarado que la característica sobresaliente del juego infantil es la seriedad y que su índole es diferente al juego del adulto. Que la seriedad del juego infantil se apoya en una satisfacción vital; en cambio, en la seriedad del trabajo del adulto se observa una destrucción vital cuando intenta, enajenado, adquirir objetos como única validación de su existir, no dándose cuenta que lo conseguido (así la acumulación sea excesiva) no dará más que para suplir sus necesidades vitales. Así pues, si un adulto decide no tomar en serio su profesión no es que se esté colocando en un plano lúdico, pues con la negación de la seriedad no poseemos aún lo positivo (un deseo que encierra en sí lo positivo de la plenitud de la vida) que va contenido en el verdadero juego en donde el niño y el verdadero creador se sumergen con toda su alma.

Otras de las teorías actuales tratan del contenido del juego. Sus sustentadores basan el juego en el instinto de imitación, o lo relacionan con la posibilidad de ampliar la esfera del yo. Afirman, unilateralmente, que el juego compensa sentimientos de inferioridad y hace reaccionar instintos reprimidos. Esto, que de hecho es parte constitutiva del juego infantil, no debe tomarse como un dogma, ya que si afirmamos que esa es la única posibilidad del juego infantil, confundiremos su esencia como uno de sus posibles efectos. Si explicamos el juego infantil como un fin, destruiremos su esencia. El juego es diferente, exento de fines, y eso es lo que provoca múltiples probabilidades.

— Entre las teorías de Pasado su máximo representante es Stanley Hall. Este investigador, apoyado en la Ley fundamental de la biogénesis, nos dice: En los juegos de los niños vuelven a revivirse las formas primitivas del ser humano. De esta forma, el hombre tiene la posibilidad de "poner en movimiento las aspiraciones originarias, adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva".

De esta forma el juego es valorado solamente en la importancia que posee en la vida activa, pero no en el sentido que lleva en sí mismo. Es cierto que el psicoanálisis y la teoría analítica de Jung nos recuerdan que el juego puede sacar al consciente contenidos biogenéticamente anteriores y que, dicha consideración, tendría mucha importancia para la cultura y la salud mental de los individuos; pero, aquí caeríamos, nuevamente, en una de las finalidades del juego pero no nos aporta nada en cuanto a su esencia.

— Las Teorías del Futuro nos hablan de que el juego es un ejercicio previo; es decir, que según haya sido el juego del niño podríamos realizar un pronóstico del hombre que sería en el futuro. Esta teoría defendida por Karl Groos y esbozada subrepticamente por A.M. Makárenko, es a mi manera, la que con más claridad intenta interpretar el juego en base a sus repercusiones. Pero en ella se debe aclarar que la repercusión no es buscada por el niño sino que, al contrario, es algo que sigue al juego. Debemos pensar que el juego se basta a sí mismo, descansa en sí y por sí. Si tenemos en cuenta esa

característica esencial, podemos comprender que si sus condiciones previas han sido favorecidas por madres y adultos sanos, de igual manera serán sus repercusiones.

JUEGO Y PEDAGOGIA

Si partimos de la base de que la estructura psíquica del niño es su autoaprendizaje y que, tal vez, nuestro verdadero y honesto rol de maestros debe limitarse a hacerles permisibles la búsqueda de sí mismos, de acuerdo a estos dos objetivos que proponemos:

— Localizar manifestaciones y objetos, mediante reiterados experimentos, para afianzar puntos referenciales de orientación.

— Exteriorizar su personalidad e incorporar al medio en ella.

Podríamos llegar a una conclusión importante, en cuanto al juego y el papel que él desarrolla en ese proceso: La movilización de vivencias que desplaza. Por eso, la meta especial que debemos perseguir es que esas vivencias no desaparezcan, sino permitir que de ellas nazcan todos los elementos que deben llenar la vida adulta. Si por el contrario, dejamos que esas vivencias mueran, la vida se nos convertiría en un desgaste de energías, no seríamos capaces de entusiasmarlos y de poseer anhelos. Pero si no las dejamos desaparecer, sino que las vamos diferenciando y madurando, creceremos en sueños contra los utilitarios, en entusiasmos contra los apáticos, en generosidad para dar y recibir en contra de calculistas, en libertad de opinar en contra de dogmáticos. Si esto es comprendido, el educador no es ya un legislador ni un juez, sino que sería "el vigilante e intérprete cuidadoso de las reglas del juego". Con esta frase de Junger, podríamos adentrarnos entonces, en algunas consideraciones sobre este aparte que nos ocupa:

1.— Si el juego cumple una función, de acuerdo a los dos objetivos planteados, no puede ser provocado ni sistematizado por el educador con miras a aumentar en el niño su propia experiencia. Es decir, la única posibilidad real que posee el educador es reprimirlo; no pudiendo desfigurarlo tampoco, su única alternativa es tratarlo con cuidado y vigilarlo. Debemos desechar la idea, tan generalizada a veces, de que el juego puede ser aprovechado como medio educativo.

2.— Muchos educadores e investigadores como Huizinga han planteado, con mucha razón, que el juego representa para el niño una evasión de su vida diaria y que, al mismo tiempo, le sirve para buscar metas que irán a ordenar su mundo mental y para descargar sentimientos de pequeñez y de inseguridad. Eso es cierto en aquellos casos en que, tanto como padres o como educadores, hemos fracasado en el intento de permitir en nuestros niños el afianzamiento de su propia personalidad. Aquí sí cabría la ayuda de un terapeuta o de un psicopedagogo de orientación psicodinámica para que a través de un juego de papeles; planeado de antemano por ese guía, el niño logre superar temores, compensando su vivencia de pequeñez y de impotencia. Sin embargo, como lo hemos anotado ya, esa práctica no puede ser considerada como

juego, sino más bien como lucha y aspiración para alcanzar una adaptación social. Solo cuando procede de la plenitud el juego es creador. Pues todo lo creador del hombre no es espontáneo; el arte y la ciencia no nacen espontáneos como Palas Atenea de la cabeza de Zeus, es ante todo un desbordamiento de lo que uno está lleno, de lo que uno con paciencia y dedicación ha alcanzado. Creo que cuando no se tiene que luchar por la salud psíquica ni buscar la adaptación social, sino que ambas cosas ya se dan, sólo entonces aparecerán las grandes posibilidades de la educación y con ella, la marcha hacia la verdadera condición humana. El maestro o el terapeuta que brinda ayuda a un niño para adaptarse, es aquel que crea primeramente la posibilidad de que ese niño retorne a la postura primitiva del juego, restaure lo perdido, para que entre a la evolución interna que debe contener todo juego, toda educación verdadera.

3.— Huizinga acota acertadamente que el juego es y crea orden, reglas, y ello lo sitúa en el campo estético. Sin embargo, observamos que la preocupación principal de muchos educadores es la de establecer normas, convirtiéndolas en un precepto moral, en una obligación impuesta; como vemos, esto tampoco sería juego, sino obediencia, subordinación, lucha, prueba. El maestro que comprende el juego, es aquel que permite en sus niños una actitud lúdica. Ese sería, a mi entender, el primer y decisivo paso; pues una vez conseguida esta actitud, el educador puede hacerles vivir las reglas del juego y los mandatos éticos (aceptación, respeto, etc.) aparecerían como indirectos y nuevos. Invitará a sus niños a que se sometan a las reglas presentándoseles como algo seductor y llenas de promesas, sin obligarlos, como ha hecho hasta ahora. Si entendemos que ser educador significa posibilitar, sugerir, entenderemos entonces que nuestra misión fundamental es la de permitir que nuestros educandos salgan de lo dado, de lo establecido, y se dirijan con entusiasmo a lo prometido e incluso, por qué no decirlo, a lo renunciado. Si como educadores no nos dejamos intranquilizar por el fracaso de nuestros niños, sus inferioridades, y a todo aquello que siempre se nos presenta como

morboso, sino que abrimos nuestras compuertas a la misión y al contenido de la vida, sabremos ver en ellos sus necesidades y posibilidades más inmediatas. Es ahí, a no dudarlo, en donde colocados en una posición sana (léase exenta de prejuicios morales que acompaña a todo neurótico), estaremos más autorizados para sugerirles que la vida solo se prepara con la vida. Freinet anotaba, al respecto, que si todos nuestros actos pedagógicos (incluyendo el juego como factor a permitir en ellos, agregaría yo), se encaminan a reencontrar la vida, ese nuevo encuentro será el acontecimiento de nuestra pedagogía (2).

LO LUDICO REQUISITO DE LO ESTETICO

Maisie Ward, secretaria y biógrafa de G. K. Chesterton, nos cuenta cómo el maestro, antes de iniciar el dictado, trazaba en su cigarro la señal de la cruz. No quisiera ver en ello, como otros lo han anotado, una manía, ni un invocar la ayuda divina, pero me parece ver en el gesto de ese gigante (corporal y literario), un orden iniciático, un encono reiterativo, como dijera Huizinga en su "Homo Ludens". Era como la señal de partida, el uno-dos-tres, de los niños que parten a ganar la carrera más importante de sus vidas. Un perfecto enlace, creo yo, entre la actividad lúdica y la actividad estética. Es a este aparte, un tanto olvidado del arte, al que me quiero referir.

Como ya lo habíamos anotado, los fenómenos transicionales descritos por Winnicott encuentran una prolongación en el arte, la literatura, la ciencia, la religión, etc. y, éstos, a su vez, son proyecciones del juego. De acuerdo con ello, podríamos afirmar que un artista no es más que un hombre que se resiste a olvidar su infancia, que se niega a olvidarla y a dejarse normalizar. Con mucha razón, Schiller afirmaba que el Arte nace del Juego, y yo considero que esto es cierto, pues el Arte, para quien lo siente y lo vive, se constituye en una de las formas de la felicidad. Y que, tal vez por olvidar esa felicidad primigenia de nuestros juegos, no podamos extasiarnos, sufriendo o gozando, frente a una expresión artística. Si comprendemos entonces, que se hace poesía primero por juego y luego por oficio, que la novela continúa la mentira que contábamos desde niños, descubriremos que al arte como al juego se va con toda el alma. Estas sencillas reflexiones me han llevado a intentar una diferenciación entre el juego y el arte:

— Esencialmente amparado en la figura materna, el juego del niño es optimista, pleno de confiabilidad; el arte, por el contrario, debe presentar en el verdadero artista un aspecto de pesimismo, por la duda permanente de sí. La imagen del artista es la de un hombre deprimido que es capaz de obtener relaciones satisfactorias y llenas de sentido con la realidad que lo rodea. Esa ambigüedad entre lo fantástico y lo real, espacio en que trabaja y vive el artista, será plenamente vivenciado si aún posee la capacidad de guarecerse en la infancia, en el sentido de guardar y amplificar el orgullo infantil. Ese orgullo, sería, nada más y nada menos, el acicate para que su obra sea la mejor. El verdadero artista es aquel que se permite su propia crítica y en ella



decirse: Si todavía no estoy satisfecho por esta tela; estos párrafos, sé que puedo hacerlos mejor, que llevo en mí mucho más que esos esbozos; de lo contrario no tengo alma de artista. De igual manera, conociendo que su obra es una perenne búsqueda, en el río tormentoso de su inconciente, se apartará de toda crítica bondadosa, manoseante, como bien lo manifiesta Lawrence Durrell en "Mis conversaciones con el Hermano Asno" (Clea, El Cuarteto de Alejandría): La bondad desinteresada no exime de las exigencias fundamentales de la vida del artista. Ya vez, Hermano Asno, está mi vida y además la vida de mí vida.

— Hecho para sí mismo, el juego está exento de crítica, pues no persigue ningún reconocimiento, no persigue ningún fin. Por el contrario, el artista está presionado por el fin de su obra. Hecho social que, de lograr escapar, lo colocaría en el auténtico plano de lo lúdico. ¿Esperaríamos entonces, de un artista así, una obra que verdaderamente se acerca al ideal de su perfección? Considero difícil afirmarlo, pero de lo que sí no adolecería —estoy seguro— es de alma.

— Finalmente se nos dice: todo artista deja una obra duradera, el juego es efímero. Esto es cierto, pero debemos acordarnos que en todo juego existe una reiteración y un orden incipiente que más tarde se torna más complicado. Esa doble función, sin duda, prepara al artista, al científico, a buscar en cada nueva obra un progreso hacia una realización superior. Pues comprende que, si bien su obra se aprisiona en un tiempo, su responsabilidad consiste en liberarla en un continuo de interpretaciones atemporales. Todo gran logro de la humanidad, se inició con un mármol informe, una imagen tímida, un brochazo que tanteaba un color, para luego iluminarse, trascender juguetona a la humanidad.

Agreguemos a estas consideraciones que, si históricamente, la especie humana ha pasado de la ac-

tividad lúdica a la actividad artística, es importante insistir que si perdemos ese espíritu primario, nos estamos alejando de una de las cualidades más importantes del arte: Divertir - Divirtiéndonos con esa responsabilidad y seriedad que posee todo juego infantil.

NOTAS

- (1) WINNICOTT, D.W., Realidad y Juego, Gráfica Editor, Buenos Aires, 1972.
- (2) FREINET, C., Por una Escuela del Pueblo, Laia, Barcelona, 1973.

BIBLIOGRAFIA

- ACEVEDO, C., Jairo, Historia de la Educación y la Pedagogía, Universidad Antioquia, Medellín, 1984.
- CHATEAU, Jean, Psicología de los Juegos Infantiles, Editorial Kapeluz, Buenos Aires, 1981.
- HELD, Jackeline, Los Niños y la Literatura Fantástica, Paidós, Barcelona, 1981.
- HUIZINGA, J., Homo Ludens. Trad. del alemán por Eugenio Imaz. 2a. Ed. (Fondo de Cultura Económica, México, 1943).
- MIDENET, M., Favre, J.P., Manual Práctico de Psiquiatría Infantil, Toray Masson, Barcelona, 1976.
- MOOR, Paul, El Juego en la Educación, Herder, Barcelona, 1972.
- PIAGET, J., Psicología del Niño, Morata, Madrid, 1978.
- TUCKER, N., ¿Qué es un Niño?, Morata, Madrid, 1979.



ESO ES
LO BUENO DE
LOS DERECHOS DEL
NIÑO...



SON
PURO
CARAMELO

mico.