

Jon Arana Albeniz

Una no-guía del juego

Una visión del juego infantil
desde la psicomotricidad

Octaedro 

Colección Horizontes Educación

Título: *Una no-guía del juego. Una visión del juego infantil desde la psicomotricidad*

Primera edición: junio de 2022

© Jon Arana Albeniz

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

Bailén, 5, pral. – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02

octaedro@octaedro.com - www.octaedro.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-19312-06-8

Depósito legal: B 11345-2022

Cubierta: Tomàs Capdevila

Fotografías de interior y cubierta: Centro Kiribil

Corrección: Xavier Torras

Realización y producción: Ediciones Octaedro

Impresión: Prodigitalk

Impreso en España - *Printed in Spain*

Índice

Prólogo	7
Justificación	9
Introducción	11
1. Qué es el juego	15
A modo de definición	15
Algunas características más del juego	20
Una cosita más sobre los recuerdos	21
Cuándo comienza el juego	23
Los psicomotricistas ante el juego	26
Recapitulando: unas conclusiones	30
A modo de clasificación	32
Una nota	36
2. Los juegos	37
Fusión, envoltura, abandono	38
Caer, saltar, girar, volar	45
Juntar-separar, vaciar-llenar, apilar-derribar	52
Esconderse, morir, ser enterrado	57
Casitas	62
Juegos de omnipotencia	67
Oposición, lucha, competición	68
Matar, encarcelar, atar	75
Mandamases	79
Persecuciones	82
Juegos de roles	86

Juegos de familia y vida cotidiana	87
Juegos sobre historia personal	90
Juegos de aventuras y peligros	94
Juegos reglados, jugando con las reglas	99
El juego solitario	104
Juegos que no lo son	106
Los juegos de pantalla	107
Los juegos didácticos	110
Otros juegos sospechosos	110
El juego que parece simbólico	113
El valor de los objetos en el juego	114
3. Otros lugares proyectivos	117
Los cuentos	117
Sobre el miedo en los cuentos	120
Las expresiones plásticas	121
Epílogo	127
Agradecimientos	131
Bibliografía	133

Prólogo

Si hay algo por lo menos tan importante como el juego infantil, es que un adulto se interese, cuide, mire y sostenga la posibilidad de que ese juego se desarrolle desde el deseo de la niña o el niño.

En este libro vais a encontrar una mirada tan cuidadosa, respetuosa y atenta sobre el juego infantil que a uno le entran ganas de jugar tan solo para que alguien le mire así.

En realidad, la mirada se posa, verdaderamente, sobre las niñas y niños que juegan, siendo esto lo que da sentido a tratar de comprender qué significado puede tener eso «a lo que juegan», es decir, el juego, los juegos.

Jon nos dice una «no-guía», porque sabe mucho sobre el juego y toda la riqueza, diversidad y complejidad de su sentido y significados. Podríamos encontrar tantos juegos como niños que los juegan.

Aunque también sabe que hay ciertos elementos comunes, de fondo, que dan luz sobre esos juegos individuales.

El autor nos propone viajes circulares, intensos y ligeros a la vez, entre la pequeña gran vida de las y los protagonistas que nos presenta y las reflexiones sobre el sentido de sus acciones y juegos, llegando a la conceptualización-generalización sobre ellos, «tocándonos» y haciéndonos compartir, desde dentro del propio juego, los trozos de vida de estas niñas y niños.

Este libro está lejos de la formalidad de una tesis o libro de texto, afortunadamente desde mi punto de vista. Pero

yo diría que está mucho más cerca de la «verdad del juego». Porque nos habla del juego desde la «distancia justa», no perdiendo nada de la emoción que se juega y aportando pensamiento y estructura equilibrados.

Una vez más, Jon nos muestra su capacidad de ser riguroso, ameno, delicado, con los temas que trata.

Cuando lees este libro, no solo vas a saber-sentir más sobre el juego, sino que, sobre todo, vas a saber-sentir más sobre las niñas y niños que juegan. Porque esto es lo que nos motiva a querer conocer más sobre el juego y el jugar: comprender a quien juega, a quien no puede jugar, con la intención de acompañarlo adecuadamente en el camino hacia encontrar sus propios deseos y recursos autónomos de reaseguración ante los retos de la vida.

Jon Arana nos muestra una clara «mirada psicomotriz» sobre el juego y sus pequeñas y pequeños protagonistas, acompañándonos en un recorrido lleno de afectos y pensamientos, que nos muestra la importancia del juego como herramienta de vida para amortiguar malestares y recuperar o crear bienestares.

Una nueva oportunidad, gracias, Jon, de aprender, comprender, emprender nuevos caminos, sorprenderse, desprenderse de prejuicios, jugar, jugar, jugar.

ÁLVARO BEÑARAN ARANZABAL

Psicomotricista, profesor de la Escuela de Psicomotricidad LUZARO de la UNED de Bergara. Formador y presidente de la ASEFOP

Justificación

Se ha escrito tanto sobre el juego infantil, y desde tantos puntos de vista, que se hace necesario explicar qué es lo que nos lleva a escribir de nuevo al respecto, qué es lo que creemos que podemos aportar desde nuestra visión de psicomotricistas.

Prácticamente todos los psicólogos, grandes y modestos, han escrito sobre el juego. Y, algunos, de manera magistral: Freud, Vygotsky, Piaget, Wallon, Winnicot, Montessori, Bruner y otros muchos. De todos ellos hemos recibido grandes reflexiones y grandes enseñanzas. Y, sin embargo, sigue habiendo mucho de misterioso en el juego. ¿Por qué están los niños abocados, impelidos, a jugar? ¿Hemos descubierto todas las funciones del juego infantil? ¿Cuántos tipos de juegos hay? ¿Se podrían clasificar? ¿En dónde reside la importancia de hacerlo? ¿Qué sentido tiene para el niño?

El juego es tan complejo que ni siquiera hemos conseguido una buena definición de él. Claro que tampoco la hemos conseguido de *inteligencia*, *emoción* o *amor*. Posiblemente, cualquier enfoque que se adopte, desde una concepción teórica dada, resulte incompleto por sí solo, pero cada una hará alguna aportación.

Así que no somos tan ambiciosos como para pretender dar esa definición en este libro, pero sí que intentaremos acercarnos a una posible, un tanto inconcreta, que, más que cerrar una discusión, estimule al lector a reflexionar.

Nuestra ambición sí que es, en cambio, contribuir a que se ponga en valor el juego gracias a una mejor comprensión de lo que sucede en él y, así, aumentar la sensibilidad y el aprecio hacia esta actividad principal del niño.

Quisiera volver a la cuestión de los autores para decir que, como psicomotricistas, tenemos especial interés en Wallon, Winnicot y Aucouturier, entre otros muchos. Citamos estos tres como muestra de una formación y un pensamiento que nos gustaría definir como diverso. Quizá ecléctico, pero tratando de alejarnos de la mezcolanza o el batiburri- llo sin sentido. Somos, sobre todo, personas formadas en la práctica de ayuda psicomotriz individual.

Tratamos, así, de dar pistas a los lectores de por dónde vamos, de cuáles son nuestros fundamentos. Pensamos que esto puede servir para ubicarnos dentro de un pensamiento definido sin que signifique que estemos cerrados a otras corrientes.

Introducción

Cualquier adulto mínimamente sensible ha experimentado alguna vez extrañeza o directamente perplejidad al ver jugar a un niño.

¿Por qué hace círculos con una cuerda y mete un muñeco dentro de cada uno? ¿Por qué llena y vacía sin parar un montón de maderitas en un cubo? ¿Cómo es que pide que le persiga una y otra vez y se muere de miedo si lo hago? ¿Por qué, al jugar al escondite, sale antes de que lo encuentre o ni siquiera hace verdaderos intentos por ocultarse o, por el contrario, no aparece nunca?

¿Tiene todo esto algún significado para él? Porque la verdad es que está muy interesado, concentrado e, incluso, emocionado cuando lo hace.

A pesar de todas las dudas, muchas personas adultas que intuyen su valor suelen prestarse a participar de esa emoción o, cuando menos, a dejarles desarrollarla sin trabas.

Los y las psicomotricistas, especialistas en el juego de los niños, sabemos de la universalidad de estos y de otros muchos juegos que hacen. El hecho de haberlos visto muchas veces, de haber reflexionado sobre ello y de haber leído y escuchado a otros que lo hicieron antes que nosotros, facilita enormemente que les demos el valor que se merecen. Y así, las interpretaciones que de ellos pueden hacerse están servidas.

No obstante, no siempre es tan fácil como pudiéramos hacer creer.

Los juegos se muestran con detalles y apariencias siempre particulares. Dependen de los objetos que se tengan a mano y de los que se elijan, así como de la especial significación para un niño concreto de un objeto concreto. Dependen de la relación que establezca el niño con su compañero de juegos, de los sucesos acaecidos durante la semana, de la dinámica de juego que se haya establecido antes de llegar a ese en concreto... En pocas palabras: de la historia personal de cada sujeto.

De tal manera que un mismo juego puede comportar significados diferentes para niños diferentes o para un mismo niño en momentos diferentes. Nos lo decía José Ángel Rodríguez,¹ un profesor cercano: «El juego es polisémico. No puede haber una guía del juego». No queremos discutir con él, entendemos las razones que sostienen el argumento.

Pero vamos a darle una vueltecita.

Porque, en cualquier caso, todos nosotros (y, por supuesto, nuestro profesor incluido) tenemos algunos juegos, muchos quizá, bien tipificados, y podemos incluirlos en alguno de los cajones de nuestras clasificaciones. Con la precaución de mirar a la historia del niño y el contexto en el que aparecen podemos tratar de ahondar en el significado personal que para él tienen. Volviendo a citar a José Ángel Rodríguez (2018):

Cada juego tiene un valor libidinal y fantasmático singular para cada sujeto. En ese sentido no existe El Juego, sino juegos, uno por uno.

Así pues, ¿se puede o no se puede hacer una guía del juego? Por si las moscas, hemos preferido titular este libro

1. José Ángel Rodríguez Ribas es médico, psicoanalista y psicomotricista. Formador en la AEC Psicomotriu (Barcelona).

Una no-guía del juego. Sabemos que hacen falta brújulas más precisas que este libro para no perderse en estas cuestiones. Como ya hemos dicho, sabemos que esas brújulas se construyen cada vez con cada sujeto y que no hay manera de hacerlo que no pase por trabajar muchas horas con él o ella, con sus progenitores y con otros agentes de su entorno.

Aun así, os invitamos a dar esa vueltecita con nosotros por estos caminos siempre cambiantes para que podáis admirar algo de este maravilloso paisaje y conocer un poco cómo está diseñado.

**Si desea más información
o adquirir el libro
diríjase a:**

www.octaedro.com