

## LA IMPORTANCIA DEL JUEGO ESPONTÁNEO EN EL DESARROLLO INFANTIL

*Transcripción de la exposición de Daniel Calmels en la Mesa Debate llevada a cabo en Lekotek el 23 de noviembre de 2004 sobre la importancia del juego espontáneo en el desarrollo infantil*

Agradezco a Lekotek la invitación. Estimula a rever el tema, a repensarlo.

Pensada como un imán que atrae a otras palabras, junto a la palabra “espontáneo” se puede pensar una cantidad de palabras. Se puede vincular con lo natural, franco, libre, desahogo y términos que tienen un valor en nuestra sociedad y cultura.

Esta palabra resuena bien vinculada con la palabra “juego” ya que hay un valor social acerca del juego y del jugar. Ahí podríamos abrir una diferenciación entre el juego espontáneo y el jugar espontáneamente, entre lo que es el concepto del juego y lo que es la praxis del jugar como práctica en sí.

Pero también esta palabra –“espontáneo”– puede connotarnos con otras palabras y más en este momento de la sociedad: la palabra espontáneo puede connotarnos con la rapidez y que se confunde con instantáneo, con fugaz, con efímero y también vincula con la temporalidad, que se relaciona con lo súbito, lo imprevisto, lo brusco, lo precipitado, lo repentino, lo inesperado, lo impensado, y en muchos momentos decimos “espontáneo” a un hecho impulsivo. Es un concepto medio tramposo que tenemos que pensarlo bien, a ver qué queremos designar con esto, qué idea queremos situar con esto.

Si bien la ideología imperante promueve la rapidez como un valor, no toma la misma posición frente a la espontaneidad. La lógica de la eficiencia promueve acciones prediseñadas que ahorren tiempo y estén

despejadas de autoría; o sea, que estén lejos de lo imprevisto y de lo inesperado. En esta lógica de la eficiencia, contraria a la lógica de la eficacia, lo espontáneo no funcionaría, y es una confusión creer que lo espontáneo se da de una forma rápida.

Si fuera así, los peloteros serían el paradigma de lo espontáneo, y si uno analiza los peloteros, en algún momento del juego se promueve la repetición, la aceleración; van asociados a una reiteración con rapidez; porque hay una repetición y una reiteración que tiene que ver con la cadencia, con el ritual, que tiene que ver con el sentido, pero hay otra repetición y aceleración que nos vacía el pensamiento, que nos vacía de sentir. Quiere decir que en algunos peloteros hay una alta condensación de estímulos de personas y objetos que nos quita justamente lo que es nuestra identidad. Quiere decir que el pelotero puede llegar a promover la rapidez de la elección y la ejecución de algo, la repetición de un recorrido. Y esto lo que promueve, en muchos casos, es agitación y excitación. Quiere decir que yo quitaría entonces lo espontáneo ligado con lo instantáneo, con lo súbito, y lo ubicaría más en otro lugar.

También lo espontáneo se liga con algo que nace de una forma desconocida y lo usamos en un término: decimos “nació por generación espontánea”. Esa “espontaneidad” de la generación nos coloca en un lugar de no saber, de algo que surge aparentemente de la nada. Pero sabemos que el juego espontáneo nace, en muchos casos, de la repetición, de una búsqueda, pero no nace allí dónde conscientemente se busca sino que, en muchos casos, muchas veces se encuentra trabajando. Recuerden la frase de Picasso, que decía “Yo no busco, encuentro” y decía también “Si la inspiración existe, mejor que nos agarre trabajando”. Si no estuviéramos trabajando y viniera la inspiración, no tendría sentido.

Y estoy enfocando la idea del juego y lo espontáneo como algo que se construye en la relación con los otros, que tiene historia. En el trabajo corporal, en psicomotricidad, cuando un profesional interviene, en muchos casos proviene de un gesto espontáneo, proviene de una intervención que tiene algo de espontaneidad; tiene que ver con la

experiencia que tenemos acumulado (por su puesto quizás no lo tenemos muy consciente en el momento que intervenimos).

También podemos decir que el acceso al juego espontáneo es lo menos espontáneo. Quiere decir que hay algo antes de introducirnos en el campo puro del jugar, que podemos llamarle “rituales introductorios al jugar”: cada uno de nosotros, antes de entrar en el verdadero espacio del juego, hacemos algunas cosas. Y para eso tomo algunos conceptos no pensados en este concepto que les digo del “ritual introductorio”, pero conceptos pensados para el jugar en general, de Graciela Scheines, una autora argentina que ha compartido una mesa con nosotros hace algunos años. Ella dice que el jugar implica un pasaje: de la deriva al rumbo, del caos al orden y del vacío al lleno. Yo tomo estos conceptos para desarrollar esta idea del “ritual introductorio al jugar”. Entonces podemos pensar que hay muchos niños que comienzan o se introducen en el jugar a través del caos. Es muy común que un niño tenga una caja o un tambor con juguetes, lo vuelque todo, produzca un gran caos, y a partir de eso comience a jugar. Pero de entrada necesita eso, necesita ese caos para, a partir de eso, construir su propio cosmos, que sería su propio orden interno. Pensemos que el que observa desde afuera el jugar siempre tiene un lugar de ignorancia sobre lo que se produce, no es lo mismo mirar jugar, que jugar. El que tiene el saber es el que está jugando, quizás el que mira tiene el conocimiento, pero conocimiento y saber, en muchos casos, difieren. En un momento, cuando un niño establece este ritual de caos, no debemos intervenir, es un caos que no debe ser tocado con nuestra intervención, debe ser acompañado con nuestra mirada tolerante, sabiendo que ahí se produce una búsqueda y un orden.

Tenemos otro tipo de chicos, que es el que deambula, no tiene espacio, no tiene un lugar fijo, que va a la deriva (tomando lo de Graciela Scheines), que recorre la sala, que mira juguetes, que toca uno, toca el otro y se lo ve sin un rumbo fijo, pero que en un momento hay algo que lo llama, en muchos casos, como valor de precepto, o sea, aún hasta ni percibido, pero que nos llama o nos atrae, puede ser un color, una forma, hay alguna materia que nos convoca a introducirnos en ella y ese chico a partir de eso va a salir de esta deriva y va a encontrar un rumbo en el

jugar. También ahí tenemos que tolerar esa búsqueda. En líneas generales, ¿qué solemos hacer? Darle al niño algo que esté buscando, que comúnmente no es lo que él seguramente encontraría; es lo que nosotros tenemos como respuesta. Y también esta dificultad en tolerar estos espacios de no tarea, estos espacios que todavía no son el jugar. La otra situación, que es la más compleja, la que nos angustia más, la más difícil es el niño que está en el vacío, que está con la hoja en blanco y dice “¿Qué hago?”, y nos repite “¿Qué hago? ¿Pero qué tengo que hacer?”, y ahí está la tentación de decirle: “¡Hacé esto!”. No, eso no es lo que quiero, entonces podemos ver que, por lo menos, podemos localizar; hay muchos más rituales introductorios al jugar, es un fenómeno que existe, nos sirve para el trabajo de la observación del niño, este es un material todavía inédito pero conforma un material mucho más largo que se llama “analizadores del jugar”.

Serían diferentes fenómenos en la práctica del jugar que nos sirven para observar, incluso para intervenir. Podemos decir que lo espontáneo, si es voluntario, se carga de marcas personales, de gestos propios, de la historia de vida, se transforma en un acto auténtico y por lo tanto, puede cobrar el valor de autoría, siendo ella la que nos da autoridad.

Hay toda una relación entre lo que es auténtico, lo que es la autoría, lo que es la autoridad. La autoridad está puesta en la experiencia, en la experiencia propia.

Cortázar escribía, y como tenía dificultades respiratorias, Los demás decían que ponía mal las comas, él decía “es ahí dónde me ahogo que la coma viene a darme una solución.

Toulouse Lautrec, desde su estatura, desde su lugar miraba a las mujeres y veía narices muy grandes y así las dibujaba, con narices muy grandes. Y Castagnino, un pintor argentino, que lo conocemos por las tintas básicamente, no podía pintar con óleo porque tenía alergia y tuvo que especializarse en las tintas por una falencia. El aduanero Rousseau, el gran pintor del colorido, en la mayoría de sus cuadros, los pies están

pintaditos porque no sabía hacer pies. Entonces, sería interesante cambiar esta perspectiva, que el estilo y la autoría no están por un don, sino por una falta. Ese niño que prueba por primera vez una soda y que le pregunta al padre qué gusto tiene la soda, tiene gusto a pie dormido, es decir que vincula la soda con la burbuja, con el cosquilleo del pie dormido y esa metáfora no la construye porque tiene una amplitud del vocabulario sino por la escasez del vocabulario y a veces pensamos que tener un vocabulario extenso es lo que nos da la posibilidad de crear un lenguaje rico en la escritura, y no... probablemente no es así. Entonces, si pensamos en el jugar espontáneo ligado con la autoría, en el estilo, con esta marca más ligada con la falta, con la autoridad, es bueno incorporar a un observador, porque pareciera que el juego espontáneo debe ser hecho en un lugar de intimidad o puede prescindir del otro, pero creo que el observador como el receptor y el observador que cumple con una tarea de espectador, es lo que le da al juego espontáneo el lugar de autoría. Sería el testigo, la persona que nos puede firmar el certificado de autenticidad. El juego que realizamos es un juego personal, nuestro, y es el otro que lo mira sin juzgar, sin analizar lo que se pone como espectador, que cree que esa ficción está pasando.

Bertolt Brecht decía que el público regula de alguna manera la representación. También podemos tomar lo que es lo espontáneo como novedoso y ahí podemos tomar un filósofo y pensador, Paul Ricoeur que habla de la sedimentación y la innovación. Para él entre la sedimentación y la innovación hay un desvío que podemos pensar que lo espontáneo está ahí, entre lo sedimentado, que quiero decir, entre todos los programas de juego que una sociedad tiene y entre alguna innovación, dice Paul Ricoeur que sólo es posible una imaginación regulada, quiere decir que la imaginación tiene límites. Los límites de la imaginación, en muchos casos, están dados por los programas narrativos que tenemos. Cada uno de nosotros se maneja en nuestra vida cotidiana con algún soporte de programas narrativos que hemos tenido en nuestra vida y hay múltiples programas narrativos para todos: para el profesor que nos pone mala nota, para el enamorado que se separa, para cosas perdidas, y usamos esos programas narrativos, con nuestro toque de autoría. Podemos decir que jugar es un legado social, y aprendizaje y juego tienen

un punto de encuentro, que a jugar se aprende, que no es algo inscripto genéticamente. A su vez, el que puede acceder al juego no sólo ha aprendido a jugar, sino que aprende jugando.

Y para cerrar quiero leer un “Decálogo de la Niñez”, que tiene que ver con muchos puntos vinculados con la niñez y con algunas cosas que se confunden en relación al niño. Dice así:

“Cuando un niño se tira, no quiere decir que se caiga.  
Cuando un niño choca, no quiere decir que empuja.  
Cuando un niño golpea, no quiere decir que lastime.  
Si un niño se mueve, no quiere decir que sea activo.  
Cuando un niño se muestra activo, no quiere decir que sea interactivo.  
Cuando un niño hace silencio, no quiere decir que se calle.  
Cuando un niño sueña, no está distraído.  
Cuando un niño se inmoviliza, no quiere decir que esté quieto.  
Cuando un niño está sólo, no quiere decir que está aislado.  
Cuando un niño se esconde, pide una mirada suave.  
Cuando un niño consiente, no quiere decir que acuerde.  
Cuando un niño ríe, no quiere decir que está contento.  
Cuando un niño se asombra, no quiere decir que está asustado.  
Cuando un niño pregunta, no quiere decir que no sepa.  
Cuando un niño transgrede, no quiere decir que se equivoca.  
Cuando un niño se equivoca, no es un acto de ignorancia.  
Cuando el tiempo concluye, no quiere decir que el niño termine.  
Y cuando un niño dice que no, quiere decir que dice que no”.