



*Giochi di bambini, Pieter Brueghel il vecchio, 1560*

# ~

## La felicidad de jugar

### The play as source of happiness

## La felicità di giocare

Miguel A. Zabalza Beraza, ESPAÑA

Traduzione in italiano Quinto Battista Borghi

Si por alguna razón acude a los adultos la nostalgia de su infancia, esa razón no suele ser otra que la unión de esos dos términos que se refuerzan mutuamente: el juego y la felicidad. Ninguno de ellos es patrimonio exclusivo de la edad infantil pero es en ella cuando adquieren todo su sentido y su fuerza. ¿Qué clase de infancia sería aquella en que faltara alguno de esos dos componentes? Afortunadamente, hemos podido comprobar cómo, incluso en situaciones extremas (campos de refugiados, cárceles, situaciones de catástrofes naturales o provocadas, zonas de pobreza extrema) los niños corren, juegan y disfrutan con lo que tienen a mano. Afortunadamente, el juego constituye la forma de ser en la infancia, el contexto en el que niños y niñas van construyendo su identidad, su pensamiento, su desarrollo y todo ese conjunto de herramientas que les van a permitir socializarse y aprender.

Fue Roger Caillois (1958, *Los juegos y los hombres*) uno de los pioneros en la tarea de desagregar las virtualidades del juego para plantear una especie de “teoría del juego” y visibilizar su papel en el desarrollo infantil y adulto. Para este autor, en el juego confluyen dos tendencias innatas en las personas: *ludus* y *paidia*. *Ludus* tiene que ver con la tendencia al desafío, con la demostración de la propia fuerza física o intelectual, con la búsqueda del triunfo.

Es una forma de explorar las propias capacidades, de demostrar y fortalecer las propias competencias disfrutando en ello.

Se per qualche ragione accade che gli adulti provino nostalgia per la propria infanzia, tale ragione non consiste altro che nella unione di due termini che si rafforzano vicendevolmente: il gioco e la felicità. Nessuno dei due è patrimonio esclusivo dell'età infantile, tuttavia è in essa che acquistano tutto il loro significato e la loro forza. Che razza di infanzia sarebbe quella in cui mancasse uno di questi due elementi? Fortunatamente, è dimostrato come, anche in situazioni estreme (campi di rifugiati, carceri, situazioni di catastrofi naturali o provocate, zone di povertà estrema), i bambini corrono, giocano e provano piacere di ciò che tengono fra le mani. Fortunatamente, il gioco costituisce il modo di essere dell'infanzia, il contesto nel quale i bambini e le bambine costruiscono via via la loro identità, il loro pensiero, il loro sviluppo e tutto quell'insieme di strumenti che permettono loro di socializzare e di apprendere.

Roger Caillois (*I giochi e gli uomini*, 1958) fu uno dei pionieri che ha disaggregato le virtualità del gioco per mettere a punto una specie di “teoria del gioco” e focalizzare il suo ruolo nello sviluppo infantile e negli adulti. Per questo autore, nel gioco confluiscono due tendenze innate delle persone: *ludus* e *paidia*. Il *Ludus* ha a che fare con la tendenza alla sfida, con la dimostrazione della propria forza fisica o intellettuale, con la ricerca del trionfo. È un modo per esplorare le proprie capacità, per far vedere e rafforzare le proprie abilità. La *Paidia* invece ha a che vedere con la fantasia, con il dare sfogo alle emozioni e ai desideri,

La *Paidia*, en cambio, tiene más que ver con la fantasía, con dar salida a las emociones y deseos, con la exploración virtual del mundo, con la creatividad tranquila, con el juego de roles. En la combinación de ambas tendencias se van construyendo esos dos pilares básicos de la arquitectura psicológica y social de cada sujeto: el sentimiento de competencia y el estilo de enfrentamiento con la realidad. A través del juego, cada niño y cada niña (de ahí la importancia de la cuestión del género en relación al juego) va dibujando su propia geografía de capacidades, de iniciativas posibles e imposibles, de lo que se siente capaz de hacer y de aquello que todavía no puede o no sabe, de aquello que le gusta y le divierte y aquello que le desagrada o le deja indiferente. También el juego (los juegos) va fijando el umbral de riesgo (físico e intelectual) que cada niño se siente capaz de asumir.

Y el nivel de realismo o fantasía con que prefiere decodificar y reconstruir la realidad.

Callois matiza aún más su teoría del juego y diferencia entre 4 tipos diferentes de juegos según la actitud implícita que actúe como elemento de movilización en cada uno de ellos: la competición (*agon*); el azar (*alea*); la imitación (*mimicry*) o el vértigo (*ilinx*). La competición tiene mucho que ver con el deporte, con el esfuerzo físico, con el competir con otros para ganar o consigo mismo para demostrarse que es capaz. El azar tiene que ver con los juegos en los que el protagonista es el propio juego (juegos de mesa, loterías, dados, etc.) y su interés radica en la excitación de lo inesperado y en el desafío de controlar los propios impulsos y respetar las reglas. La imitación, hoy redescubierta a partir los estudios sobre las neuronas espejo del cerebro, está alimentada por el deseo de crear y crearse, el poder abandonar momentáneamente la propia identidad para atribuirse otra coyuntural, fingirse fuerte y poderoso, enmascararse. Es un sentimiento de omnipotencia que toma cuerpo a través de la imitación de los referentes que cada niño o niña posee y define como relevantes.

El vértigo une todos los otros tipos de juego en actividades que incluyen riesgos (graduados en función del propio estilo de enfrentamiento de cada niño) y, por tanto, emoción y una cierta dosis de ansiedad: rodar cuesta abajo, saltar al límite, arrojarse desde el trampolín, correr o piruetear en la bicicleta.

Y, al listado de Callois, aún faltaría añadir otros tipos de juegos por los que niños y niñas transitan: el juego pulsional o de fusión de los bebés con su madre; los juegos de sincronización de ritmos conductuales; los juegos contemplativos en los que la inactividad

con l'explorazione virtuale del mondo, con la creatività tranquilla, con il gioco dei ruoli. Dalla combinazione delle due tendenze emergono questi due pilastri dell'architettura psicologica e sociale di ciascuno: il sentimento di competenza e lo stile di approccio alla realtà. Attraverso il gioco, ogni bambino e bambina (da qui deriva anche la questione del genere in relazione al gioco) disegna la propria mappa delle capacità, delle iniziative possibili e impossibili, di ciò che si sente capace di fare e di quello che ancora non può o non sa, di quello che gli piace e lo diverte e quello che lo disgusta o lo lascia indifferente. Anche il gioco (i giochi) stabilisce la soglia del rischio (físico e intellettuale) che ogni bambino si sente capace di assumere. E il livello di realismo o fantasia con cui preferisce decodificare e ricostruire la realtà.

Callois affina la sua teoria individuando quattro tipi diversi di gioco secondo l'atteggiamento implicito che viene messo in campo come elemento motore di ciascuno di essi: la competizione (*agon*); la sfida (*alea*); l'imitazione (*mimicri*) o la vertigine (*ilinx*). La competizione ha molto a che fare con lo sport, con lo sforzo físico, con la competizione con altri per vincere o per dimostrare a se stessi di essere capaci in qualcosa. Il "caso" ha a che fare con i giochi in cui il protagonista è il gioco stesso (giochi da tavolo, lotterie, dadi, ecc.) e si basa sulla ricerca dell'inatteso e nella sfida del controllo dei propri impulsi e del rispetto delle regole. L'imitazione, oggi riscoperta a partire dagli studi sui neuroni specchio, è alimentata dal desiderio di creare e inventare, dal poter abbandonare momentaneamente la propria identità per attribuirsi un'altra temporanea, per fingersi forte, potente, per mascherarsi. È un sentimento di onnipotenza che prende corpo attraverso l'imitazione dei riferimenti che ogni bambino o bambina ha e ritiene rilevanti. La vertigine unisce tutti gli altri tipi di gioco in comportamenti che includono dei rischi (graduati in funzione dello stile di approccio tipico di ciascun bambino) e, perciò, emozione e una certa dose di ansietà: rotolare in discesa, superare il limite, lanciarsi dal trampolino, correre o piroettare con la bicicletta.

E alla lista di Callois si potrebbero aggiungere altri tipi di giochi attraverso i quali i bambini e le bambine transitano: il gioco pulsionale o di fusione dei bebè con la loro madre; i giochi di sincronizzazione dei ritmi delle condotte; i giochi contemplativi in cui l'inattività esterna si combina con un'intensa attività interiore di piacere intellettuale e sensoriale; i giochi di esplorazione e scoperta del mondo circostante, ecc.

Cosicché, giocare non è lasciar passare il tempo

externa se combina con una intensa actividad interior de disfrute intelectual y sensorial; los juegos de exploración y descubrimiento del entorno, etc.

Así pues, jugar no es dejar pasar el tiempo haciendo nada. Jugar es una actividad necesaria y rentable desde muchos puntos de vista: el desarrollo infantil, el autoconcepto y la autoestima, la socialización, los aprendizajes, el bienestar y la calidad de vida. Para un niño o niña pequeño jugar es vivir y disfrutar. Es su forma de estar en el mundo, de utilizarlo, de integrarse en la naturaleza y en la cultura del propio entorno. La escuela infantil ha ido instrumentalizando cada vez más los juegos infantiles. Lo ha hecho tanto por la vía de la banalización semántica (llamando juego a todo lo que se hace en la escuela de forma tal que si todo es juego, la propia palabra juego acaba perdiendo sentido y capacidad discriminatoria) como por una percepción excesivamente estratégica de su manejo didáctico (el juego como herramienta de aprendizaje o como premio al trabajo hecho bien y pronto). Pero el juego contiene elementos tan esenciales para el desarrollo y la educación en la infancia que requiere de un espacio propio y diferenciado. Y merece un reconocimiento explícito de su función educativa. Lástima que este protagonismo del juego en la etapa infantil se vaya perdiendo progresivamente en las sucesivas etapas educativas.

Una escuela que a cada etapa educativa va siendo menos lúdica es como si renunciara a reconocer el gran papel que el juego está llamado a desempeñar a lo largo de toda nuestra vida. No es de extrañar que, en paralelo a ese progresivo alejamiento escolar del juego, nuestros estudiantes vayan perdiendo capacidad de pensamiento divergente y, probablemente, sentimiento de felicidad vinculado a la experiencia escolar.

Pero no todo es tan claro y estimulante en el capítulo del juego infantil. El juego (y los juguetes) son, también, un producto cultural. Los juegos constituyen formas de actividad y de expresión saturadas de tradiciones y discursos con todo lo que eso tiene de bueno y malo. La imagen que acompaña este texto es "Juego de niños", pintura de Pieter Brueghel de 1560. Se trata de una interesante pintura no solamente por sus características técnicas (interesante escena pintada desde una posición elevada que facilite la perspectiva) sino por sus aportaciones históricas: el artista trata de recoger los principales juegos de la época (el cuadro recoge 230 jugando a 83 juegos diferentes).

Como han señalado algunos analistas, lo que llama la atención del cuadro es que parece una batalla y

senza fare niente. Giocare è un'attività necessaria e produttiva da molti punti di vista: lo sviluppo infantile, la consapevolezza di sé e l'autostima, la socializzazione, gli apprendimenti, il benessere e la qualità della vita. Per un bambino o una bambina giocare è vivere e provare piacere. È una forma di stare nel mondo, di utilizzarlo, di integrarsi nella natura e nella propria cultura.

La scuola dell'infanzia a volte ha strumentalizzato il gioco infantile. Lo ha fatto tanto attraverso la banalizzazione semantica (chiamando gioco tutto ciò che si fa a scuola in modo che se tutto è gioco, la stessa parola gioco finisce per perdere senso e capacità discriminatoria), così come per un approccio eccessivamente strategico del suo impiego didattico (il gioco come strumento di apprendimento o come premio al lavoro ben fatto e fatto rapidamente). Tuttavia il gioco contiene elementi essenziali per lo sviluppo e l'educazione infantile tali da richiedere uno spazio specifico e ben differenziato. E merita un riconoscimento esplicito della sua funzione educativa. Peccato che questo protagonismo del gioco nell'età infantile si vada progressivamente perdendo nelle tappe evolutive successive. Una scuola che in ogni sua fase diventi via via sempre meno ludica è come se rinunciase a riconoscere il grande ruolo che il gioco è chiamato a svolgere nel corso dell'intera nostra vita. Non è da rimpiangere che, parallelamente a questa progressiva alienazione scolastica del gioco, i nostri studenti vadano via via perdendo la capacità di pensiero divergente e, probabilmente, piacere in relazione all'esperienza scolastica. (Vedi l'immagine del quadro di Brueghel in apertura.)

Tuttavia non tutto è così chiaro e stimolante a proposito del capitolo del gioco infantile. Il gioco (e i giocattoli) sono anche un prodotto culturale. I giochi costituiscono forme di attività e di espressione piene di tradizioni e di riferimenti con tutto ciò che c'è di buono e di cattivo. L'immagine che accompagna questo testo è un quadro di Pieter Brueghel del 1560. Si tratta di un dipinto interessante non solo per le sue caratteristiche tecniche (la scena è rappresentata da una posizione elevata che facilita la prospettiva), ma per la sua portata storica: l'artista cerca di raccogliere i principali giochi della sua epoca (il quadro presenta 230 persone che giocano a 83 giochi differenti). Come hanno segnalato alcuni critici, ciò che richiama l'attenzione di questo quadro è che sembra una battaglia che, in ogni caso, lascia intravedere la sua origine bellica o religiosa (rituale) di molti giochi. E si può vedere anche che molti giochi rappresentati sono pra-

que, en todo caso, deja entrever el origen bélico o religioso (ritual) de muchos de los juegos. Y así sucede, también, con muchos de los juegos que practican nuestros niños. En ese sentido, merece la pena recuperar y mantener tradiciones que siguen casando con los valores de siempre que han de ser defendidos desde la educación. Pero hay actividades, letras, mensajes, actitudes que solo son el reflejo de viejas discriminaciones y actitudes erradas del pasado: discriminación por motivos de género o raza u orientación sexual; estereotipos con respecto a grupos sociales o ámbitos geográficos; rancios mensajes buen comportamiento. No merece la pena prestarles atención.

En todo caso, el juego es siempre un tema extraordinariamente atractivo para quienes trabajan con niños y niñas pequeños. Da pie a muy diferentes miradas y consideraciones: desde la biología al psicoanálisis, de la antropología a la poesía, del mercado a la pedagogía y la política. Para una revista como RELADEI era inexcusable entrar a analizar el tema del juego desde la perspectiva de la Educación Infantil. Hemos sido afortunados contando con la inestimable colaboración de dos expertos internacionales en esta temática: la profesora argentina Patricia Sarlé y el colega español Javier Abad. Entre ambos han tejido un interesante y polícromo tapiz de textos que nos aproximan al juego desde muy diferentes perspectivas. Les agradecemos inmensamente su excelente trabajo. Y este número de Reladei se completa con las habituales secciones de miscelánea y experiencias.

La miscelánea recoge aportaciones sobre el aprendizaje de las matemáticas, sobre la importancia de la actividad motriz en la infancia, sobre los temas de investigación habituales en el ámbito de la Educación Infantil y sobre la presencia del modelo Montessori en las revistas educativas españolas. En Experiencias recogemos una interesante iniciativa de utilizar el arte en el periodo de adaptación de los niños pequeños a su nueva escuela. En su conjunto, son 14 nuevas aportaciones con las que esperamos ir completando nuestro compromiso científico y profesional con cuantos se dedican a educar a niños y niñas pequeños. Esperamos salvar, una vez más, con dignidad nuestro nuevo encuentro con los lectores y lectoras de RELADEI.

*Miguel A. Zabalza Beraza*  
Director de Reladei

ticati anche dai nostri bambini di oggi. In questo senso, vale la pena di recuperare e mantenere le tradizioni che si sposano con i valori di sempre e che devono essere difesi per il tramite dell'educazione. Ma ci sono attività, parole, messaggi, comportamenti che sono solamente il riflesso di vecchie discriminazioni e condotte errate del passato: discriminazioni per motivi di genere, di razza o di orientamento sessuale; stereotipi in relazione a gruppi sociali o ambiti geografici; messaggi "rancidi" (ci si riferisce ai vecchi giochi che contengono messaggi - nascosti - su come comportarsi, poco accettabili oggi, come certi giochi 'maschilisti' di conquista coloniale, ecc., tutti parametri culturali oggi non accettabili. N.d.t). Non vale la pena di prestarvi attenzione.

In ogni caso, il gioco è sempre un argomento straordinariamente attraente per chi lavora con i bambini e le bambine piccole. Occorre dare adito ai molteplici differenti sguardi e considerazioni: dalla biologia alla psicoanalisi, dall'antropologia alla poesia, dal mercato alla pedagogia e alla politica. Per una rivista come RELADEI sarebbe imperdonabile non analizzare il tema del gioco dalla prospettiva dell'educazione infantile. Siamo stati fortunati a poterci avvalere dell'inestimabile collaborazione di due esperti internazionali su questa tematica: la professoressa argentina Patricia Sarlé ed il collega spagnolo Javier Abad. Entrambi hanno tessuto un interessante e policromo intreccio di testi che ci avvicinano al gioco da prospettive molto differenti. Li ringraziamo infinitamente per il loro eccellente lavoro. E questo numero di RELADEI si completa con le abituali sezioni di miscelanea e di presentazione di esperienze. La miscelanea raccoglie contributi sull'apprendimento della matematica, sull'importanza dell'attività motoria in età infantile, sui temi abituali della ricerca nell'ambito dell'educazione infantile e sulla presenza del modello Montessori nelle riviste educative spagnole. Nella sezione dedicata alle esperienze accogliamo un'interessante iniziativa di utilizzo dell'arte nel periodo di ambientamento dei bambini piccoli nella loro nuova scuola. Nel complesso, si tratta di 14 contributi attraverso i quali speriamo di andare completando il nostro impegno scientifico e professionale nei confronti di coloro che si dedicano all'educazione di bambini piccoli. Confidiamo di salvare, ancora una volta, con dignità il nostro incontro con i lettori e le lettrici di RELADEI.

*Miguel A. Zabalza Beraza*  
Direttore di Reladei