

EL JUEGO COMO ESCUELA DE VIDA: KARL GROOS

EZEQUIEL MARTÍNEZ RODRÍGUEZ
ILUSTRACIONES: SIDORO VILLA COSTALES

Resumen

Unos más tiempo y otros menos casi todos los animales juegan. Éste es el fundamento de la teoría de Karl Groos. Por qué lo hacen o qué es lo que distingue el juego de un adulto del joven son cuestiones que se plantean por primera vez a principios del siglo XX. Peces, pájaros, felinos, mamíferos... son estudiados de forma exhaustiva para encontrar las analogías y las diferencias funcionales o no de cada especie. Sin embargo, resulta tremendamente fácil describir o clasificar un juego, a la vez, que para definirlo estamos ante la misma pregunta que san Agustín se hace del tiempo “si no me lo preguntan sé lo que es, pero si me lo preguntan no lo sé”.

Abstract

A few more time and others less almost all the animals play. This one is the foundation of Karl Groos theory. Why they do it or what is what distinguishes the game of an adult of the young sound questions that appear for the first time at the beginning of the 20th century. Fish, birds, felines, mammals ... they are studied of exhaustive form to find the analogies and the functional differences or not of every species. Nevertheless, it turns out tremendously easy to describe or to classify a game, simultaneously, that to define it we are before the same question that san Agustín does to himself of the time “if they do not ask it me be what is, but if they ask it me it do not be”.

Introducción



Uno de los divulgadores científicos más célebres del siglo XX, Sthephan Jay Goul, al referirse a las formas de pensar del continente europeo respecto a las del pensamiento norteamericano escribe lo siguiente:

“Un lenguaje común, separado por 5000 kilómetros de océano, inspira más proximidad que los 40 kilómetros del canal de La Mancha y la diferencia de idioma; de ahí el parecido entre las historias del pensamiento evolutivo en Norteamérica y Gran Bretaña.”¹

Es más, intenta explicar que la teoría de la evolución de Darwin, que parte de la larga tradición de la historia natural y la teología británicas, nunca llamó la atención en el continente.

Pues bien, nos parece oportuno reseñar que la falta de razón es más que evidente, sobre todo cuando hablamos del juego. Y sino veámoslo en la teoría del alemán Karl Groos (1861-1946). Filósofo alemán, nació en Heidelberg y murió en Tubinga. Trabajó sobre todo en problemas de estética y de psicología descriptiva, en un sentido muy parecido a las direcciones de la “psicología de la comprensión”. Su teoría del goce estético como imitación interna y estrictamente subjetiva es, en rigor, una fenomenología psicologista; lo mismo cabría decir de su investigación sobre el juego, estrechamente enlazada con la teoría anterior, por lo menos en la medida en que considera la actividad artística como la forma superior de la vida lúdica. En un intento de encontrar alguna explicación con sentido común sobre el juego basada en una teoría psicológica, dijo que uno se confronta con tres perspectivas distintas que ninguna ciencia podría negar. La primera tenía que ver con la excesiva energía del hombre; la segunda, dia-

metralmente opuesta a la primera, plantea la cuestión de cómo el juego puede ofrecer una relajación a las energías agotadas de un individuo; la tercera interesaba el papel del juego en la preparación para la vida. Groos, considerando el juego desde el punto de vista biológico, estaba implicado en los aspectos genéticos tanto como en los beneficios biológicos del juego. Procedió a desarrollar una teoría psicológica del juego basada en el aspecto de placer del juego y en el intento de olvidar los aspectos serios de la vida sumiéndose en el juego. En este sentido, discutió los aspectos educacionales del juego y el papel del profesor en su dirección, como un ensayo preparatorio para la vida adulta.

Su adhesión, en el campo de la teoría del conocimiento, al realismo crítico, justificó, por otro lado, las bases epistemológicas de las citadas indagaciones, a las cuales hay que agregar sus escritos de índole biográfica y caracterográfica.

La división establecida por Groos entre los sistemas filosóficos tiene afinidades con la diltheyana. Hay según Groos tres tipos de soluciones filosóficas: la “radical”, que niega los contrarios; la “conciliadora”, que busca miembros intermediarios entre términos externos, y la “monista” que afirma una sola y suprema unidad.

Groos se inclinó a una metafísica en la cual “la existencia real” está compuesta de “elementos cósmicos substanciales”, entendiendo por lo substancial lo relativamente independiente y permanente, y en lo cual los procesos son explicados por medio de la intervención de ciertas “potencias finalistas”, que podrían llamarse entelegías y que se relacionan entre sí por medio de una constante acción recíproca.

Ejercicio. Autoeducación

La teoría que ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida sería fue formulada en 1896 por el psicólogo alemán Karl Groos, entonces profesor en la Universidad de Basilea, en su obra *El juego de los animales* y más tarde *El juego en el hombre* (1899).

Groos reconoció que las teorías fisiológicas, la del descanso y la del excedente de energía según Spencer, no bastaban para explicar todos los fenómenos del juego. Este punto de vista nuevo con que encara Groos el problema es el biológico, descuidado hasta entonces por los psicólogos e inspirado en la obra de Darwin para suponer que si bien los organismos juegan debe ser porque de ello se deriva alguna ventaja en la práctica de los instintos.²

Según pudimos ver por la exposición de la teoría spenceriana³, el juego es una posimitación de los actos de los adultos. Es una copia, una parodia. La teoría de Groos es completamente opuesta. El juego, por el contrario, aunque obedece a las mismas causas inmediatas, es una preimitación.

Vamos a tratar de aclarar este concepto.

Los niños, como los animales jóvenes, realizan movimientos coordinados. Tienen juegos como la caza y la lucha, que son las formas más importantes, típicas y fundamentales. Estos juegos no son posejercicios sino preejercicios. Son ensayos, determinados tanteos, experimentaciones en cierto grado de actividades serias que deberán llenar más tarde en la vida. Su objeto es prepararlos para la existencia y estar listos para la terrible lucha. Los animales superiores y el niño, dice Groos en su libro *La*

*vida psíquica del niño*⁴, no entran en la vida completamente listos. Tienen una época juvenil, es decir, un período de desarrollo y de crecimiento. Este período es un tiempo de aprendizaje, es un período de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos.

Allí donde el individuo se adapta, se desarrolla, se consolida y despliega necesidades impulsivas de actividad, por propio instinto interno y sin ningún fin exterior, nos vemos ante manifestaciones, de lo más primarias, del juego.

Resumiendo sus razonamientos sobre la trascendencia del juego, Groos escribe: “Si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituyen el fin principal de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de conveniencia pertenece al juego, de manera que podemos decir perfectamente, empleando una forma un tanto paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar”.⁵

Juego e instinto

Algunos filósofos, naturalistas, psicólogos, como Spencer, Wundt, Preyer, sostienen que los instintos fueron en un principio actos conscientes, voluntarios, inteligentes, pero practicados por sucesivas generaciones se automatizaron y transmitieron por herencia. O dicho de otra manera “el instinto, en sus formas superiores, está acompañado de una consciencia rudimentaria”.⁶

Pues bien, con esta premisa Groos explica los juegos de la siguiente manera:

Nuestros remotos antepasados, así como los de los animales, han utilizado sus miembros con fines muy diferentes. Por eso se observa que ya en la primera infancia existe en los descendientes el instinto de mover las extremidades y aprisionar todos los objetos. Nuestros antepasados debieron luchar mucho entre sí, y de esto provienen los juegos de lucha en los descendientes jóvenes. Aquéllos persiguieron a los animales, de ahí los juegos de caza y de persecución en los animales jóvenes y en los niños. Nuestros antepasados tuvieron que esconderse frecuentemente para evitar un ataque del enemigo, de ahí los juegos del escondite. El chiquillo no come las mariposas, los coleópteros, las moscas y otros insectos que caza con pasión y desgarrar frecuentemente. Tampoco traga los huevos ni come los pajaritos que saca de los nidos a veces con peligro de su vida. La simple vista de ellos despierta en él un fuerte instinto de pillaje, caza y destrucción, evidentemente porque sus antepasados salvajes se alimentaron de los productos de estas cacerías, como aún lo observamos en nuestro pariente el mono, que además de las frutas se alimenta también de alimañas, insectos, pajaritos y huevos.

Lo mismo podemos decir de los juegos infantiles. Los juegos de las niñas, como los de los varones, son una prueba de la trasmisión hereditaria de los hábitos propios de cada sexo y que deberán practicar en la vida adulta. Ya hemos hecho notar la diferencia de los juegos según los sexos y según la especie animal, diferencia que se debe a sus instintos hereditarios. El juego sería entonces un efecto prolongado de *actos inteligentes* de generaciones anteriores, una suerte de hábito hereditario.

Pero aquí nos encontramos con una dificultad. Hemos visto que los juegos obedecen a instintos, cualquiera que sea su origen. Pero ¿podemos hablar del “instinto del juego”? Todo instinto supone un acto con un fin determinado, aunque inconsciente.

Un instinto es un acto definido. Por eso es falso, según Groos, hablar de “un” instinto del juego. No existe el juego en general, sino que los instintos particulares se manifiestan en juegos también particulares, preparatorios de los actos serios.

En cuanto al papel de la imitación en esta teoría es más reducido, mientras que en la de Spencer, según vimos, ocupa un lugar capital.

Clasificación de los juegos

Una de las primeras y más precisas clasificaciones de los juegos es la establecida por Groos hace más de cien años.

Distingue varias categorías de juegos:

La primera la designa como *juego de experimentación*. Estos juegos consisten, a menudo, en el instinto de destrucción sistemática de objetos. Groos cita como ejemplo⁷ la historia de un elefante que, obligado por su cuidador a permanecer largo tiempo en una casa, no tuviese en cuenta los daños ocasionados por su desplazamiento a las mesas, sillas, espejos, camas, etc., ni tampoco las propias necesidades fisiológicas de orinar y defecar. En cambio, el mismo animal situado en el campo, al aire libre tendría un comportamiento completamente inocente.

La segunda como *juegos de locomoción*. Entiende los juegos que tiene por base única un cambio de lugar. Cita de manera controvertida, actualmente, los de los peces: carpas, vuelo de los peces voladores (¿cormoranes?).

También presta atención a los pájaros que planean en el viento “juegan”, con las corrientes ascendentes. Del mismo modo se considera frecuentemente como un juego los balanceos de ciertos pájaros: periquitos o canarios.

Cita, asimismo, la observación efectuada sobre una foca; que describía círculos en el agua, a gran velocidad, haciendo al mismo tiempo un giro completo sobre su eje. Del mismo modo, pone como ejemplo el de un guepardo que salta repetidamente por encima de su cría, mostrando un placer evidente.

Otros juegos consisten en la repetición de unos resultados obtenidos casualmente. Groos señaló los efectos o chasquidos de salpicar en charcos⁸. Jugar con el agua, apresarla, derramarla, pasar arena de una mano a otra o de un montón a otro, no exigen grandes habilidades, pero producen ruidos inmediatos y continuados cambios visibles.

No es de extrañar que jugar con el agua y con la arena sean los favoritos en la primeras etapas infantiles.

La tercera categoría son los *juegos cinegéticos*. Distingue los juegos ejecutados con presa animada real; es el caso del gato con el ratón. Y, por otro lado, los juegos con presa animada imaginaria; los perros son muy aficionados a estos juegos: se les puede ver luchar contra un adversario invisible, ocultarse, huir, perseguir, agarrar al adversario o defenderse contra un ataque. Y, finalmente, con una presa inanimada imaginaria. En este caso los ejemplos abundan: gato y tapón; perro y trozo de madera; puma jugando con un cordel.

Vienen a continuación, los *juegos de combate*. Son los más frecuentes en los animales, seudobatallas entre los más jóvenes. También habla de los combates de los adultos de la misma especie y del mismo grupo social. Ahora bien, estos combates tie-

nen como base esencial mantener o establecer unas estructuras jerárquicas que existen en el grupo.

Se ve en los hombres, como en el resto de los animales, que una lucha que comienza por un juego puede fácilmente degenerar en una batalla seria. Citemos, para demostrarlo, las líneas en las cuales Groos ha marcado con una claridad perceptible lo que distingue el “juego de lucha” de una “lucha de juego”.

Nos hallamos ante un juego...—escribe—, cuando *no se pega uno porque se riñe*, sino que, por el contrario, *se busca motivo para reñir, porque se requiere querella*, por gusto para la querella misma”.

“Así, en los *Bestimmungsmensuren* de los estudiantes alemanes, o bien cuando en medio de la noche un joven Fuschs detiene al primer estudiante que pasa, para hacerle admirar las bellezas de un escaparate cuyas persianas se hallan cerradas, y le retienen hasta que el otro le pide su tarjeta, nos hallamos ante un juego, por graves que puedan ser las heridas por las cuales termine”.⁹

Otra categoría son los *juegos arquitectónicos*. Es el caso de las construcciones, muy voluminosas, de los pájaros jardineros de Australia o de Nueva-Guinea, que pueden de alguna manera ser considerados como juegos. Durante mucho tiempo se pensó que no tenían ninguna utilidad y que presentaban las características de un juego o de una actividad estética. Sin embargo, investigaciones recientes muestran que estas construcciones se relacionan con el comportamiento sexual de los pájaros. Próximo a esta categoría se encuentran los *juegos eróticos y de coquetería* o de comportamiento de exhibición que muchas aves se intercalan en los comportamientos sexuales de los animales no puede ser considerados como juegos, sino más bien como “un comportamiento de sustitución”.

Prosigue con los *juegos tróficos*. En esta categoría se encuentran los ejemplos de animales que fingen criar un objeto o alimentar un animal que no es su descendiente (juego de adopción). En la primera categoría son buen ejemplo los babuinos que juegan a las “muñecas” con un trozo de madera, o de los ratones que dan los senos maternales a una pelota de pin-pon. En la segunda categoría nos hallamos con las observaciones de pájaros cuidando a sus hermanos pequeños y el caso extraordinario de un pájaro hembra que nutría a peces rojos.

Para terminar esta clasificación, Karl Groos nos propone *juegos imitativos y de curiosidad*.

¿Cuál es el criterio que nos permite decir que ciertos actos imitativos son juegos? Se pregunta Groos y responde: “Nosotros sabemos que un acto cualquiera es un juego en el caso sobre todo donde los instintos se ejercen con vista a un preejercicio o a una actividad sin base seria¹⁰”. Así pues, con esta definición de juego estamos en condiciones de asegurar qué actos imitativos son juegos y cuales no. En particular, los periquitos, canarios, cacatúas (oradores emplumados) que imitan todos los ruidos y sonidos posibles de los humanos no juegan. Porque el verdadero rol biológico del juego imitativo no consiste en el aprendizaje de movimientos, sonidos o palabras necesarios para la lucha por la vida; consiste por decirlo brevemente, en la educación personal por el juego con vista a los deberes más importantes de la especie.

La curiosidad, por el contrario, es ciertamente un elemento esencial del juego. Es un elemento básico en el comportamiento animal. En esta categoría pone como ejemplo un niño que ve en la calle a otros niños jugar al pilla-pilla. Les mira durante unos

segundos, y cada vez más se excita, terminando por jugar. Para mi, añade, estos segundos de observación son la forma original de la contemplación estética de fenómenos de movimiento.¹¹

¿Juegan todos los animales?

La existencia en los invertebrados parece por lo menos un tanto dudosa. Los mosquitos que danzan en el crepúsculo no juegan, tampoco las mariposas revoloteadoras en la pradera o las libélulas sobre el agua. Por el contrario, los vertebrados inferiores juegan. Es el caso de ciertos peces que son capaces de jugar. Por ejemplo, ¿podemos considerar que juegan los saltarines de agua y los que se deslizan en una corriente rápida? Estos comportamientos, a menudo mal interpretados, son por el contrario de naturaleza bien diferente. Los empujones y búsquedas incesantemente observados entre peces de especies diferentes corresponden a una limpieza mutua y no a un juego. Este comportamiento permite a unos desembarazarse de parásitos externos y a los otros su comida. Menos dudosos son los batrácidos; de los que disponemos una información más amplia, y que no conocen los placeres del juego. El mismo caso se da en los reptiles. Los pretendidos juegos, que fueron descritos, se revelan al análisis de los apareamientos nupciales o a los combates.

Por el contrario los pájaros juegan ciertamente. Constatamos que pájaros rapaces juegan con sus víctimas. Juegan de una manera muy parecida a la del gato con el ratón.

Los pájaros pescadores, grullas, cormoranes, hacen a menudo lo mismo.

En cuanto a los animales superiores, es decir, a los mamíferos, casi todos los animales jóvenes juegan, y muy a menudo los mismos adultos. Podemos distinguir para una mayor claridad expositiva a dos grupos principales, a tenor del género de vida: los herbívoros y los carnívoros. Estos últimos son, naturalmente, cazadores. Solamente ante estos animales encontramos una excepción auténtica del jugar, mientras que los mamíferos herbívoros no juegan, o apenas. Una excepción notable son los monos. También estos viven a diferencia de todos los herbívoros en un mundo diferenciado y diverso, en los árboles. Pero lo que tienen de común, en su relación fundamental con el ambiente, con los animales de presa es, precisamente, su forma de hacerse con la alimentación, el *apresar*, coger o captar.

En consecuencia, trató de demostrar cómo la actividad del juego asegura a los animales jóvenes una mayor destreza para perseguir a sus presas o para escapar de sus enemigos, así como los acostumbra a luchar entre sí en previsión del momento en que la rivalidad por la posesión de la hembra los opondrá en verdad.

Un último detalle. El filósofo y zoólogo Irenäus Eibl-Eibesfeldt¹² nos dice que “el juego es un dialogo experimental con el medio ambiente”. Algunos animales (por lo general de “especies inferiores”) no establecen un dialogo sino que más bien siguen un programa inscrito. Aquellas especies altamente especializadas al medio ambiente específico, como sucede con las hormigas o las abejas, no muestran comportamientos lúdicos.

Clase práctica¹³

NOMBRE DEL JUEGO: Carreras en equipo

EDAD: 5-8 años

MATERIAL: No se necesita

OBJETIVOS:

—Mejorar los desplazamientos

—Favorecer el trabajo en equipo

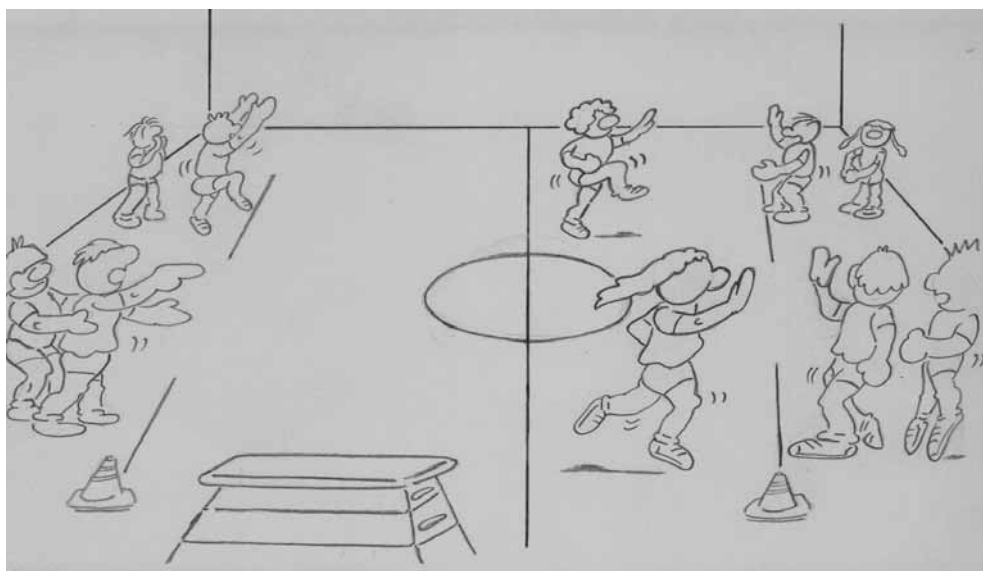
PARTICIPANTES: Ilimitado

TERRENO: Indeterminado (sala, gimnasio, patio...)

DESARROLLO: Se divide la clase en dos equipos de igual número de jugadores. Cada equipo tendrá que ir de un lado del gimnasio al lado contrario, donde estará la mitad de su grupo (por ejemplo si es un grupo de diez personas habrá cinco a un lado y cinco al otro).

El juego consistirá en ir de una parte a otra y al llegar tocar la palma del compañero el cual saldrá y hará lo mismo (se asemeja a un juego de relevos pero sin testigo).

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

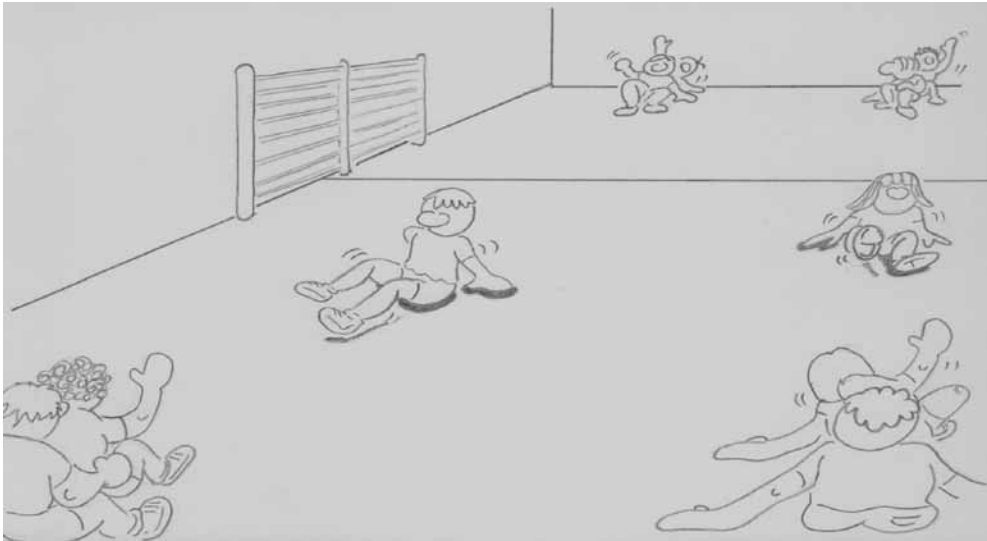


VARIANTE 1.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otras dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños desde la posición de sentados avancen sobre sus glúteos, saltando con las piernas flexionadas tienen que ir así hasta tocar la palma de la mano del compañero que está situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños.

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

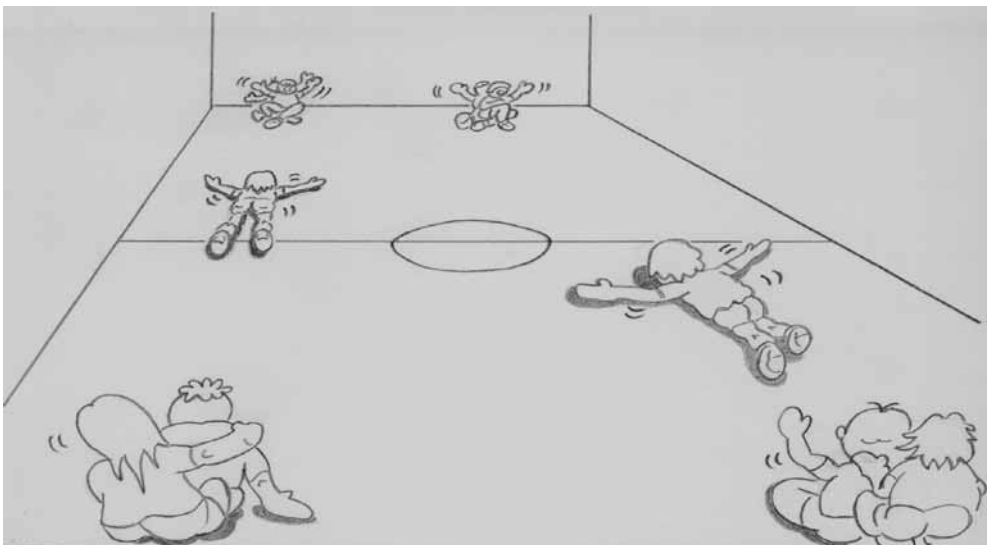


VARIANTE 2.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otros dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños desde la posición de tendido prono, avancen sobre los brazos manteniéndolos extendidos hasta tocar la palma de la mano de su compañero situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños.

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

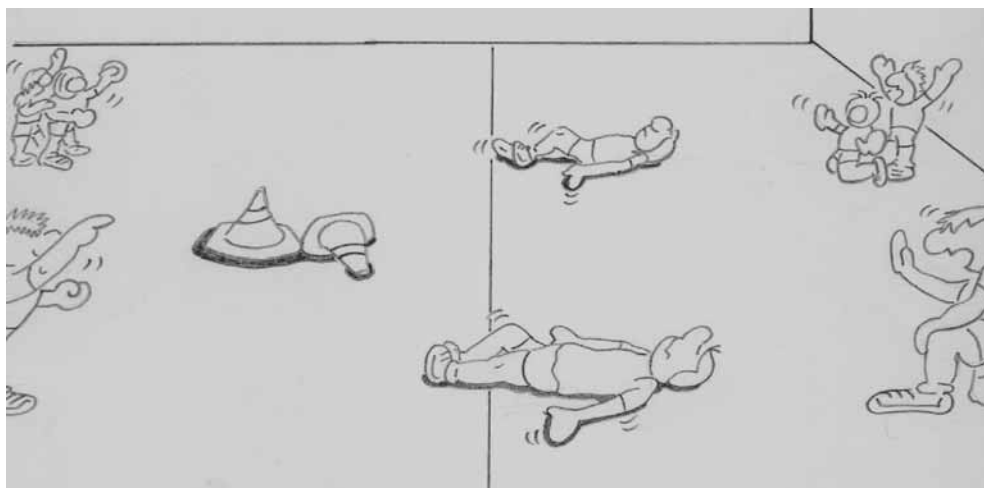


VARIANTE 3.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otras dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños desde la posición de tendido supino, se desplacen hacia atrás sobre la espalda, ayudándose de los brazos hasta tocar la palma de la mano de su compañero situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños.

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

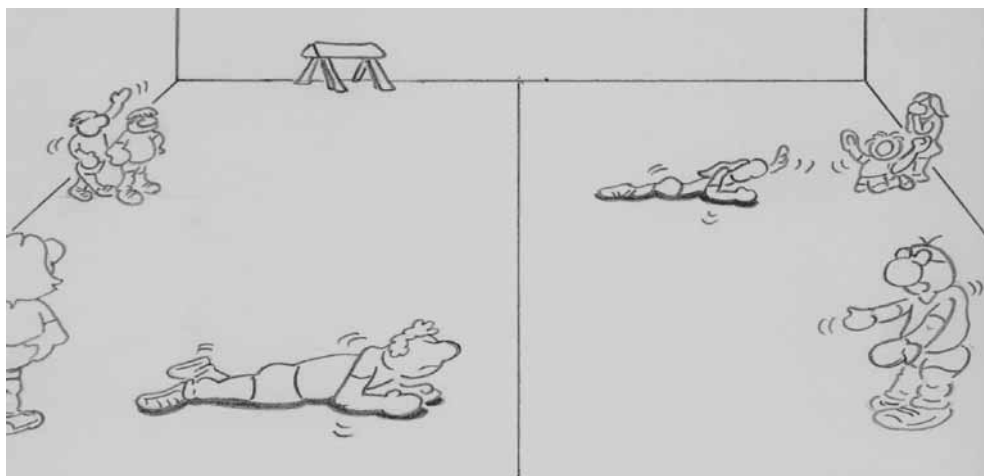


VARIANTE 4.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otras dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños en posición de tendido prono, se desplacen sobre los antebrazos hasta tocar la palma de la mano de su compañero situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños.

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

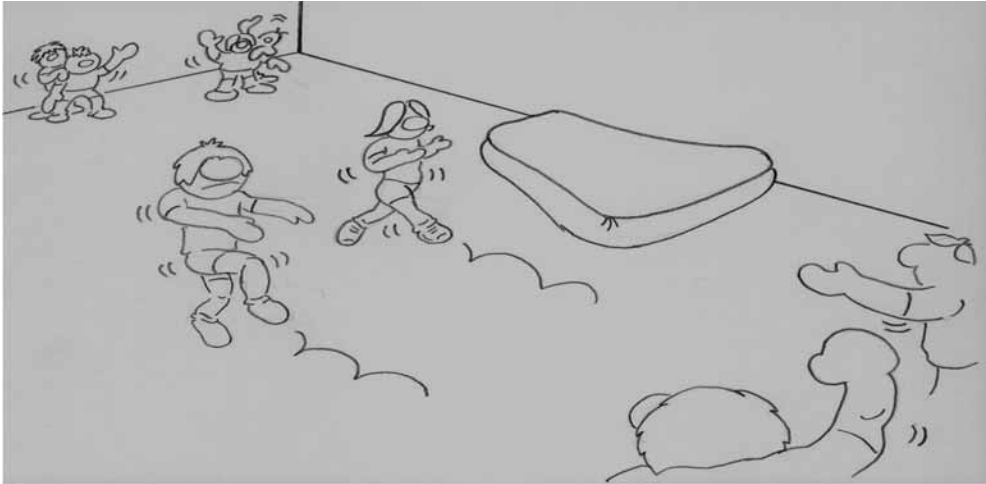


VARIANTE 5.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otros dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños se desplacen hacia atrás flexionando y extendiendo los brazos hasta tocar la palma de la mano de su compañero situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños.

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

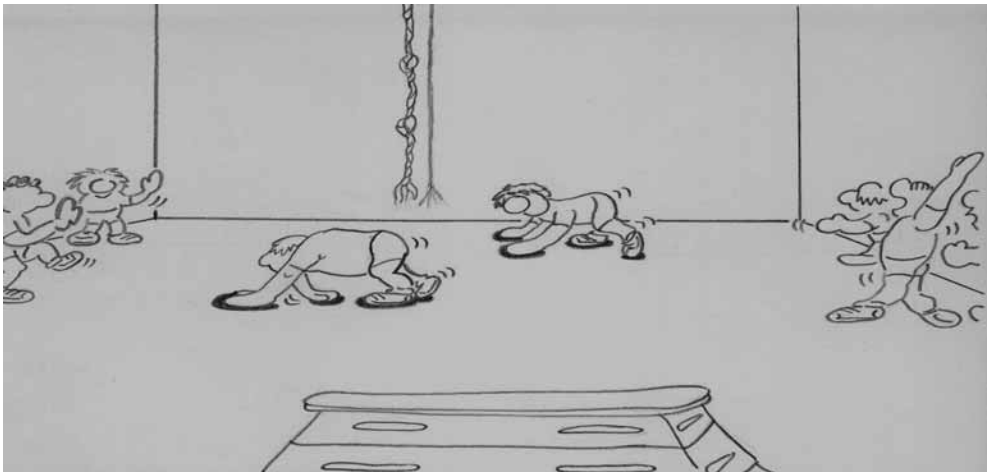


VARIANTE 6.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otros dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños en posición de cuadrupedia, con los brazos y las piernas extendidas, se desplacen hacia adelante hasta tocar la palma de la mano de su compañero situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños. (No se puede separar ni los talones ni las manos del suelo).

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

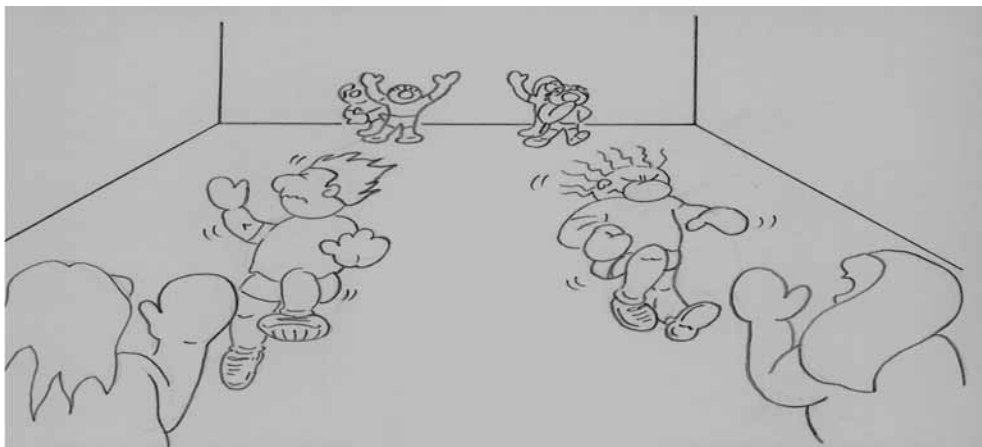


VARIANTE 7.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otras dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños tienen que avanzar sobre una superficie imaginaria de viento y hacer como si le constara mucho esfuerzo caminar debido al viento hasta tocar la palma de la mano de su compañero situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños.

El equipo que sea más imaginativo conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

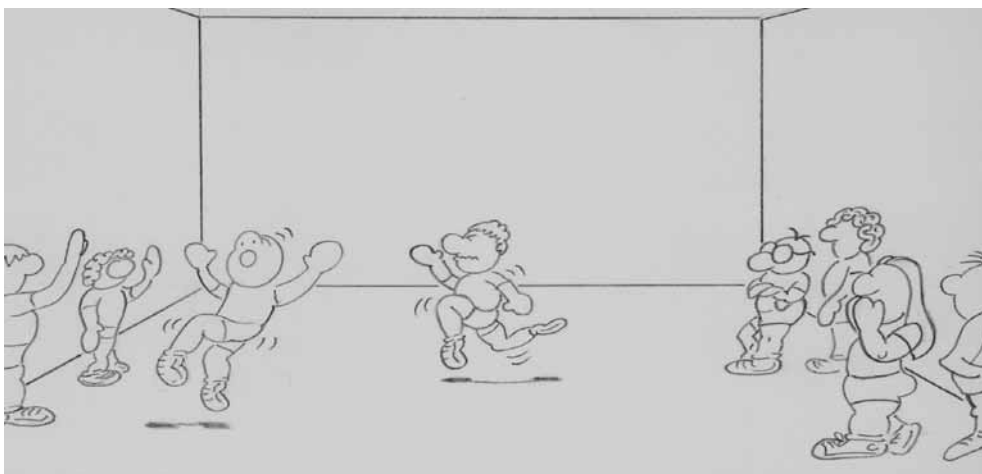


VARIANTE 8.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otras dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños avancen sobre una superficie imaginaria de brasas, muy rápido, dando saltos como si se quemaran apoyan sólo la punta hasta tocar la palma de la mano de su compañero situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños.

El equipo que sea más imaginativo conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

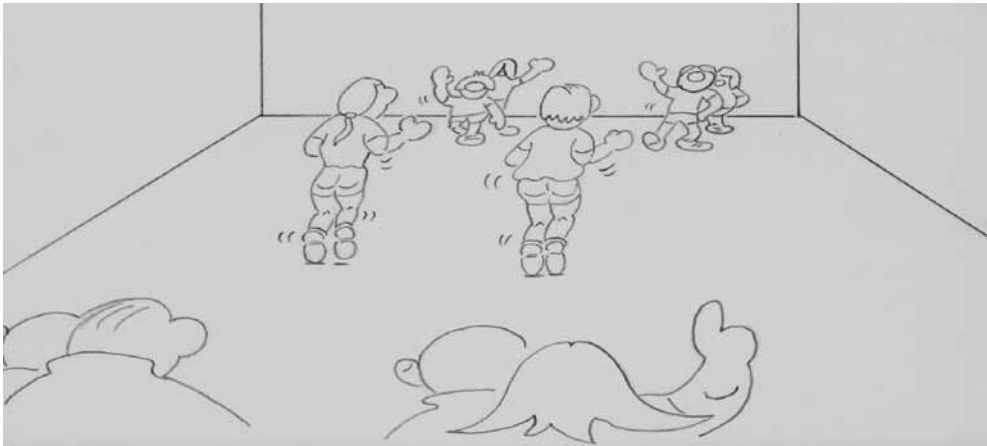


VARIANTE 9.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otras dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños tienen que avanzar en posición vertical sobre las puntas de los pies (extensión del pie y piernas ligeramente flexionadas) hasta tocar la palma de la mano de su compañero situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños.

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

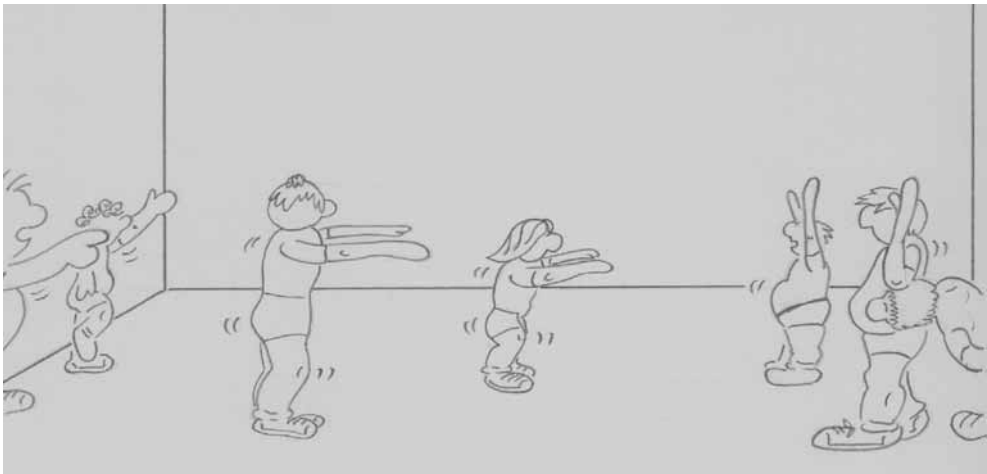


VARIANTE 10.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otras dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños se desplacen con los pies juntos y los brazos estirados hacia delante hasta tocar la palma de la mano de su compañero situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños.

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

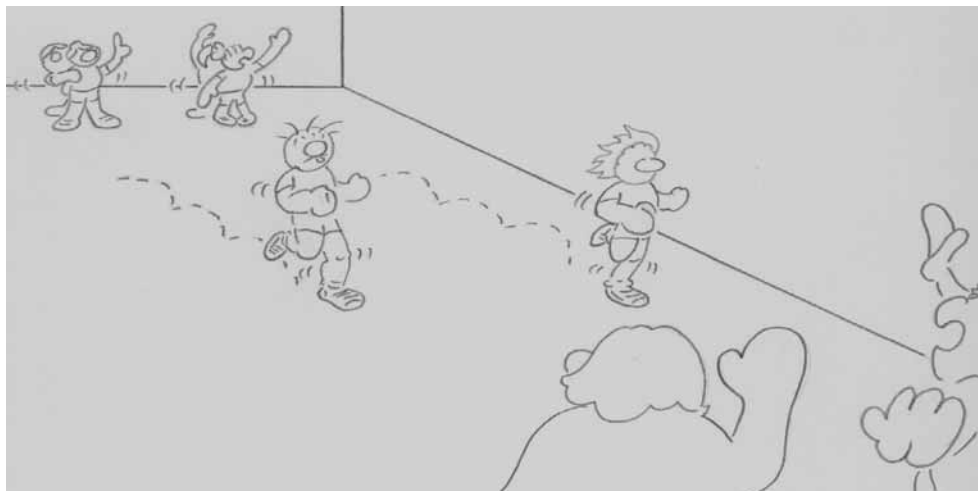


VARIANTE 11.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otros dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que los niños se desplacen a la pata coja hasta tocar la palma de la mano de su compañero situado en el lado contrario del gimnasio, así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños.

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.

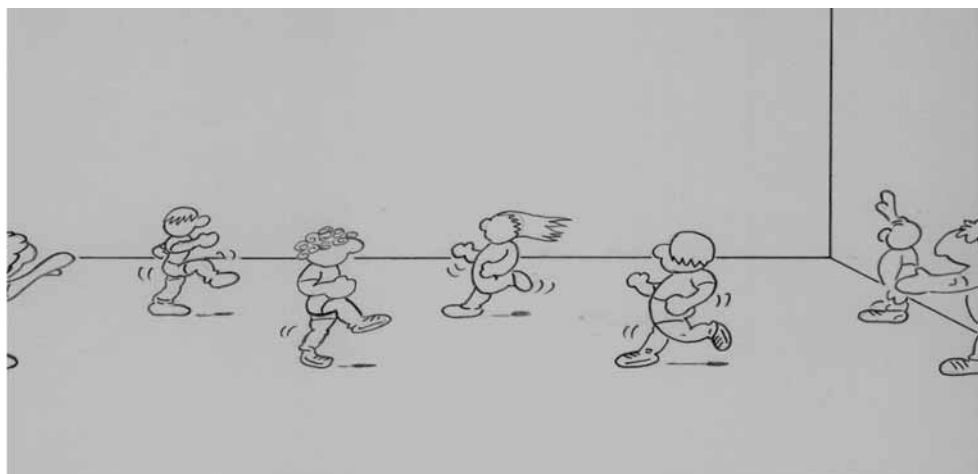


VARIANTE 12.-

Los alumnos forman cuatro filas; dos filas se colocan en un lado del gimnasio y las otros dos se colocan en el lado contrario.

El juego consiste en que todos los niños, a la vez, intercambien su posición con la de los compañeros de la fila de enfrente.

El equipo que sea más rápido conseguirá 2 puntos y el otro equipo 1 punto.



Conclusiones

La teoría del juego de Groos se centra en derredor de la prepráctica. A diferencia de los animales, el hombre nace muy inmaduro; el elevado nivel de desarrollo que en definitiva debe alcanzar, y que, a diferencia también de los animales, está llamado a rebasar el nivel de sus antepasados, requiere un largo periodo de preparación — juventud— y de interrumpida actividad preparatoria — juego. La misma torpeza de ejecución en el juego tiene mucho valor como práctica: en los *juegos arquitectónicos* el niño que amontona una serie de tacos de madera no puede asimilar de modo más impresionante la estática que mediante su observación del continuo desmoronamiento de sus construcciones, que le enseña cómo no debe proceder y cómo aplicar mejor sus fuerzas naturales para obtener mejores resultados; en los *juegos sociales* el niño aprende a mandar y a obedecer, a organizar y a competir; en el *juego con reglas* el niño conoce la ley abstracta y esto constituye una preparación para el conocimiento de las nociones éticas.

El pataleo, manoseo y balbuceo del juego del niño constituyen una pre-práctica de la futura locomoción, manipulación y locución. En los juegos agresivos de los niños y en el juego con muñecas de las niñas se ponen de manifiesto los instintos innatos de lucha y cuidado cuya aplicación necesitarán sólo años más tarde¹⁴. Toda tendencia al juego es el albor del instinto serio.

En definitiva, se puede aplicar plenamente al animal lo que, siguiendo la teoría de Groos, dijo Lee¹⁵ del niño:

“El crecimiento de cada niño es la historia de la Bella Durmiente del Bosque, en la cual el juego representa el papel del Príncipe. Existe un cuerpo virtual, pero su existencia en acto depende de su uso, y su uso está prescripto en el instinto del juego”.

Ni más, ni menos.

NOTAS

¹ Véase, VV.AA. 2001, p.17.

² Véase capítulo VII de la obra *El origen de las especies*(1988).

³ Véase Magister, nº 19, pp. 133-149.

⁴ Groos 1902, p.68.

⁵ Citado por Elnokin, 1980, p.65.

⁶ Groos, 1902, p.60.

⁷ *Ibídem* p.87.

⁸ *Ibídem*, p.110.

⁹ Citado en P. Bovet,1922, p.49-50.

¹⁰ Groos, 1902, p.181.

¹¹ *Ibídem*, p. 229. Sobre la curiosidad y sus diferentes tipos que hay que estimular o, por el contrario, se debe reprimir y por qué, véase el excelente libro de F. Queyrat, *La Curiosidad*, 1930. Editorial Daniel Jorro. Madrid.

- ¹² Citado en Garvey, 1985, p. 49-50.
- ¹³ Sobre el procedimiento pedagógico seguido consúltense el artículo de Ezequiel Martínez “Cómo explicar un juego: Una manera más entre las demás”, en *Magíster* nº18 de 2002, pp.31-44.
- ¹⁴ Pensar que la lucha o la guerra es un instinto innato en el hombre parece asimismo estar en contradicción con lo que han descubierto antropólogos como Franz Boas (1972) entre los indios cauquiutel, que zanjan sus diferencias mediante fiestas en vez de peleas. Margaret Meead (1985) encontró, en una tribu de Nueva Guinea, que la afición a las muñecas que ofrecía a los niños de la comunidad era mayor en los varones que en las hembras.
- ¹⁵ Citado en J. Chateau, 1958. p.6.

BIBLIOGRAFÍA

- BOAS, F. (1972). *Race, Language and culture*. The University of Chicago Press.
- BOVET, P. (1922). *El instinto luchador*. Francisco Beltrán. Madrid.
- CAILLOIS, R.Dir (1967). *Jeux et Sports*. Encyclopédie de la Pléiade. Gallimard. París.
- CHATEAU, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz. Buenos Aires.
- CLÁPARÉDE, E. (1927). *Psicología del niño y Psicología experimental*. Librería Beltrán. Madrid.
- DARWIN, CH. (1988). *El origen de las especies*. Colección Austral. Espasa-Calpe. Madrid.
- FINGERMANN, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Ateneo. Buenos Aires.
- GARVEY, C. (1985). *El juego infantil*. Morata. S.A. Madrid.
- GROOS, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. Félix Alcan Éditeur. Paris.
- FERRATER Mora, J. (1979). *Diccionario de Filosofía*. V. II. Alianza. Madrid.
- GRANDJOUAN, J. O. (1963). *Les jeux de l'esprit*. Éditions du Scarabé. Paris.
- JARES, X. (1992): *El placer de jugar juntos*. CCS. Madrid.
- MEAD, M. (1985). *Educación y cultura en Nueva Guinea*. Paidós. Barcelona.
- VV.AA. (2001). *Evolución*. Metatemas 68. Tusquets. Barcelona.