

El juego en los adultos.

Sanchez-Londoño, Néstor.

Cita:

Sanchez-Londoño, Néstor (2016). *El juego en los adultos*. *Revista internacional Magisterio*, (83), 32-36.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/nestor.daniel.sanchez.londono/10>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pgpW/5vt>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

EL JUEGO EN LOS ADULTOS

Por: Néstor Daniel Sánchez Londoño.

Tecnólogo en recreación dirigida.

Lic. En educación física, recreación y deportes.

Candidato a magister en educación y desarrollo humano.

Estudiante de maestría en Dirección.

Gerente técnico de la Corporación Juego y Niñez

Introducción:

Cuando se habla del juego como una actividad humana parece que nos referimos siempre al binomio: juego – infancia, y en ocasiones olvidamos y casi que negamos la posibilidad de otro tipo de jugadores (Mantilla, 1991); cabe anotar que este fenómeno ha estado, de alguna manera, muy ligado a la infancia; no sólo por la experiencia que tenemos los seres humanos sobre el mismo (Fink, 1996), sino también, debido a que algunas disciplinas como la psicología han centrado parte de su reflexión en este lugar cronológico de la vida que si bien ha producido una reflexión rica al respecto también ha generado, sin querer, una mirada casi “exclusiva” hacia este binomio de donde en ocasiones nos cuesta salir.

Negar la posibilidad de jugar para otros jugadores tanto jóvenes como adultos, se enuncia de manera reiterativa en múltiples expresiones y acciones que veremos más adelante pero que sin duda proponen, por lo menos, la necesidad de desarrollar otro tipo de actividades de juego para la población adulta y juvenil que no dudan en ser catalogados de “infantiles” si se atreven a realizar juegos que están falsamente clasificados en una taxonomía que los ubica en un lugar exclusivo de la existencia de los seres humanos.

En este documento vamos a intentar esbozar algunas ideas sobre la importancia del juego en la vida de los seres humanos, para abordar la importancia de este fenómeno en la vida de las personas adultas que seguimos, hasta los últimos días de nuestra existencia siendo titulares de una dimensión lúdica (CINDE, 2012) que nos posibilita mantener vigente la posibilidad de divertirnos y por ende de jugar.

Sobre el juego y su importancia en la vida humana:

El juego es una actividad humana y social que aparece en alba de la existencia (Newson, 1999); los primeros juguetes de acuerdo a estos autores son las mismas partes del cuerpo de los adultos que acompañan el desarrollo de los más pequeños, que en la medida que juegan con éstos, les permiten acercarse al mundo que los rodea.

En el mismo sentido, tanto Piaget (1979) como Vigotsky (1978) habían vislumbrado la importancia del juego como lugar de encuentro y desarrollo social, cognitivo, emocional, entre otros. Algunas teorías más recientes tanto del juego como del desarrollo humano identifican en este fenómeno una importancia que si bien reconoce su papel en los procesos de socialización (Nussbaum M. , 2014), en el desarrollo biológico madurativo (Parolini, 1994), en el desarrollo cognitivo (Piaget, 1979), parten del mismo para proponerlo como un elemento constitutivo de la existencia de los seres humanos.

En el ámbito del desarrollo humano, como lo mencionamos, el juego está catalogado como una de las capacidades centrales (Nussbaum M. , 2012), tan necesaria para el desarrollo de las personas como la alimentación, la educación, el trabajo, la imaginación,

entre otras; asistimos de esta manera al reconocimiento de que el juego no es una actividad meramente instrumental, si no que se hace necesaria para la construcción de una vida humana valiosa (Nussbaum M. , 2012); al respecto cabe anotar que la construcción de una vida humana “buena” (2012) está ligada, necesariamente, a las oportunidades laborales, educativas, de protección y de expansión de las capacidades personales en las que la dimensión lúdica de los seres humanos cobra un lugar preponderante para el disfrute de la vida y la construcción personal y social. En Gadamer (1991), este planteamiento se expresa en la imposibilidad de contar con una sociedad sin el desarrollo de esta dimensión.

El juego considerado como “auto-télico” es decir, que etimológicamente se desprende de: **auto** - por sí mismo y **telos** – fin; dicción que indica que es una acción que lleva en sí misma la justificación de su propio fin (Molina & Sánchez, 2015); sin embargo, si bien se trata de una acción autotélica, no significa que sea una actividad desprovista de sentido (Fink, 1996). El juego es una acción placentera, creativa, libre en la que se desarrolla imaginación (Salazar, y otros, 2014); como una forma también de comprender y apropiarse del mundo que rodea al jugador. De esta manera el juego deja de ser una práctica infantil y se convierte en un fenómeno que hace parte de la cultura (Huizinga, 1971) y que permite asimilarla y recrearla, permitiendo una apropiación de ésta y de la vida misma.

Adultos que juegan:

El juego en los adultos, al menos en lo que conocemos como la América española, está profundamente marcado por todo el proceso de la conquista y la colonia; la llegada de los españoles, su manera de ver y concebir el mundo, significó un desplazamiento y aniquilamiento de las formas de diversión y juego que los aborígenes habían construido siglos atrás (Orían, 2007); los recién llegados calificaron de peligrosas algunas prácticas de juego por cuanto no respondían a una forma centralista de sujeción al trabajo (Tabares, 2009) que significó, necesariamente, para los conquistadores la intromisión de un conjunto de juegos para el disciplinamiento corporal y cultural (Godoy, 2007) que propone formas de juego que persisten hasta nuestros días.

La variada literatura encontrada da cuenta de cómo las expresiones jugadas como todo lo que significaba diversión, en la época de la conquista, poco a poco se iban desplazando con medidas propuestas como la de las ordenanzas de Salamanca: que limitaban las posibilidades de abrir espacios de juego y ocio tanto en las casas como en las tabernas ya que de ello se seguía que se hacían “bellacos y olgazes”. (Verdu Macías & Otros, 2003:29); refiriéndose a los y las indígenas y a los esclavos y esclavas. No es gratuito, que los virreyes entendieran que la diversión había servido, en algunos o muchos casos para “la maquinación de conatos de rebelión” (Castro, Hidalgo, & Briones, 2002:77) y por esto se buscó censurarla con sus vicios y gastos excesivos; dictando medidas que permitieran un mejor control para ajustar las dinámicas de la provincia.

De esta manera los juegos fueron determinados por un interés de colonización y conquista que establecieron formas de jugar y dinámicas de juego que eran permitidas por los virreyes, aunque ellos vulneraran la norma de manera reiterativa con los juegos de evite, suerte y azar (Orían, 2007) en largas jornadas que se encontraban proscritas y que fueron reguladas para evitar acciones “subversivas” por parte de los jugadores.

En la actualidad, el juego de los adultos se encuentra determinado por las dinámicas laborales y familiares a las que este grupo poblacional se ve abocado. La realización de actividades de esparcimiento tienden a desarrollarse a partir de los permisos sociales

que es necesario solicitarse, a los grupos de pares que se hayan construido a lo largo de la vida; a la cultura y a la disposición personal que se encuentra muy marcada por la infancia y el valor que se le haya dado al juego en la misma; quienes juegan en la vida adulta, están usualmente ligados a grupos de pares o a la realización de actividades deportivas esporádicas que se catalogan como juego y que se realizan también con otros adultos. Romper las barreras adultas para inclinarse a la realización de juegos infantiles, está regularmente asociada a procesos de formación, a prácticas de acciones populares o juveniles; en general es usual ver, especialmente a hombres, realizando juegos de mesa en sus diferentes variedades entre los que se encuentran: las cartas, el dominó, ajedrez, damas chinas, entre otros y dependiendo de la latitud en la que se encuentren; estas actividades suelen ser realizadas después de las faenas laborales en las que se concentran para el descanso y el esparcimiento, pequeños grupos de amigos que se encuentran para compartir, reír, aprender y divertirse.

Importancia del juego en los adultos:

Despojados, de alguna manera, de las barreras sociales que impiden la realización de juegos entre amigos, las tardes después de las andanzas del trabajo, se convierten en momentos de encuentro, de compartir y de repaso constante de las extenuantes jornadas laborales para convertir la tarde lúdica en un espacio de socialización marcado por el interés y la libertad de asumir la invitación para jugar.

Las jornadas de juegos entre pares y desarrolladas con las familias, tienden no sólo a fortalecer las relaciones entre amigos y familiares, sino también a facilitar la construcción de relaciones duraderas que fortalecen los lazos afectivos y la camaradería; el juego en las personas adultas mantiene cualidades similares a las que se presentan con los niños jugadores; la persona mayor no es un sujeto acabado que nada tiene que aprender o madurar, desarrollos pedagógicos contemporáneos invitan a todos los seres humanos a mantener una actitud abierta ante la vida, con el fin de apropiarse de todos los conocimientos y experiencias que fortalecen los aprendizajes y el enriquecimiento de la vida.

El juego, entendido como una práctica que se realiza de manera consciente, cobra fuerza en las personas adultas en dos líneas: la primera como una práctica que facilita la diversión y la construcción de alternativas de vida que superan la instrumentalización de la existencia y la segunda como una posibilidad de acercarse desde la complejidad de la adultez por la experiencia que les guía, a un juego cada vez más complejo y lleno de significado y significativo.

No vamos a invitar a los adultos a que saquen el niño que tienen dentro para la realización de acciones de juego porque ello equivaldría a colocar el juego como práctica en el lugar de la infancia; pero si vamos a proponerles jugar cada vez más con su pares y familia para seguir fortaleciendo los lazos de convivencia y fraternidad que tanta faltan nos hacen para seguir construyendo vidas más completas y felices.

Referencias:

1. Bruney, L. (s.f.). *La Verdadera naturaleza del juego*.
2. CINDE. (2012). *Módulo de Desarrollo Humano*. Medellín: S. Edt.
3. Fink, E. (1996). Oasis de la Felicidad. *Cuaderno N 23*, 5 - 31.
4. Gadamer, H.-G. (1991). *La Actualidad de lo Bello*. Barcelona: Paidós.
5. Godoy, O. M. (2007). Cuando el Siglo se Sacará la Máscara, Fiesta, Carnaval y Disciplina Cultural en el Norte Chico. Copiapo. *Historia N 40 Volumen 1*, 5 - 34.
6. Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens*. Mexico: Fondo de Cultura Económico.
7. Lladó i Villaseca, J. (2010). Carnavales em el Tropic y en el Caribe: Visiones literarias e Identidades Continentales. 363 - 376.
8. Mantilla, L. (1991). El Juego y el Jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Redalyc*, 101 - 123.
9. Medrano de Luna, G. (2009). La Expresión Cultural de una cosa: El Juguete Popular. *Nueva Antropología*, 115 - 142.
10. Molina, A., & Sánchez, N. (2015). *El juego la diversión y la fiesta como acciones de transformaciones sociales de los jóvenes en la ciudad de Medellín*. Medellín: Sin Edt.
11. Molina, V., Ossa, A., & Franco, S. (2005). *La Fiesta como manifestacion del ocio: resistencia y subversión de lo cotidiano en: El ocio, el tiempo libre y la recreacion en America Latina: problematizaciones y desafios*. Medellín: Soluciones editoriales.
12. Newson, J. y. (1999). *Juguetes y Objetos para Jugar*. New York: Ceac.
13. Nussbaum, M. (2012). *Crear capacidades*. Barcelona: Paidós.
14. Nussbaum, M. (2014). *Emociones políticas ¿por qué el amor es importante para la justicia?* Bogotá: Planeta.
15. Orian, J. (2007). *El Frenesí del Vulgo: Fiestas, Juegos y Bailes en la sociedad colonial*. Medellín: Universidad de Antioquia.
16. Parolini, M. (1994). *El Libro de los Juegos I*. Sao Paublo: San Pablo.
17. Piaget, J. (1979). *El Juego*. Mexico: Fondo de la Cultura Económica.
18. Pujol, C. A. (2006). Ciudad, Fiesta y Poder en el Mundo Contemporaneo. *Liminar*, 36 - 49.
19. Salazar, I., Bojacá, P., Florez, A., Sánchez, N., García, D., Barrero, R., . . . Pernet, L. (2014). *Metodología NAVES. Actualización. Su ser y su hacer*. Bogotá: Corporación Día de la Niñez.
20. Tabares, J. F. (2009). Juegos Populares y Tradicionales Ocio y Diferencia Colonial. *POLIS: en foco, sociología del deporte*, 87 - 99.
21. Verdú Macías, V., & Otros, M. J.-L. (2003). *Fiesta Juego y Ocio en la Historia*. Salamanca: U de Salamanca.
22. Vigotsky, L. S. (1978). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.