

El juego de los diez años

Por Francisco SECADAS

Mal podemos presumir de conocer a nuestros hijos si desconocemos cuáles son sus juegos preferidos y que sentido tiene el juego para su edad.

Se nos alcanza la importancia que tiene el desarrollo de la inteligencia, y ponemos todo nuestro interés en intensificarlo, mejorando los procedimientos de enseñanza para sacar el máximo provecho de las aptitudes intelectuales. En el campo de la formación moral, nuestra preocupación no es menor. Elegimos aquellos sistemas educativos que inculcan a nuestros hijos los valores con que quisiéramos ver sellado su carácter.

Tanto en el ámbito de la inteligencia como en el de la conducta moral, la educación consiste en proponer una meta y asistir al educando en sus esfuerzos por alcanzarla. Pero en uno y otro caso, la meta está por delante requiere esfuerzo tesonero, exige renuncia y disciplina y reclama la concentración de las energías en dirección al objetivo perseguido. Educar exige sacrificios hoy, en aras de los logros de mañana. Orienta la mirada hacia el ideal y no tolera claudicaciones.

Pero ocurre que el juego no tiene menor valor educativo que las enseñanzas de clase y que la disciplina, pongamos por caso. Un fenómeno tan generalizado como el juego responde, sin duda alguna, a necesidades universales de la niñez y de la adolescencia. Y tenemos que hacernos una pregunta profunda, antecedentemente a todo intento formativo de nuestros hijos: si entendemos la educación como un esfuerzo por conseguir una meta intelectual o moral renunciando a todo lo demás, o si la entendemos como un desarrollo armónico de la personalidad, no excluyendo, por supuesto, el fomento de las capacidades intelectuales y el entrenamiento en la virtud y en la disciplina, pero incluyendo además aquellas áreas de la conducta de cuyo sano ejercicio se puede esperar una trabazón sólida e integrada del individuo y una fácil inserción como ciudadano en la comunidad.

En la mente de todos está que el juego es escuela de la sociabilidad pero, con admitir tan importante ventaja, todavía nos quedamos cortos en

la apreciación de los valores educativos que contiene. Por ello nos extenderemos en unas reflexiones que nos hagan estimar y respetar las actividades recreativas de muchachos y muchachas a los 10 años; pero antes dedicaremos unas líneas a considerar el carácter de estos juegos, para poder hablar al final con conocimiento de causa y sintonizar con el lector al condensar en una síntesis final el sentido de la edad e su conjunto.

Los juegos de 10 años

¿A qué juegan los chicos y chicas de 10 años? Esta es la primera pregunta que nos hacemos, y a la que responde en parte el cuadro adjunto (Cuadro I). En él se recogen los juegos mencionados con más frecuencia por chicos y chicas en contestación a la pregunta: «¿Qué juegos has practicado en las dos o tres últimas semanas?». La pregunta se hizo a 1.103 muchachos y a 1.019 chicas, que contestaron escribiendo en unas papeletas los juegos más practicados en las últimas semanas. El cuadro ordena las contestaciones recogiendo los 20 juegos más frecuentes de los varones, los más frecuentes en las chicas y los más frecuentes para el conjunto de ambos sexos.

Hay juegos que no mencionan, y que sin duda son formas usuales de entretenimiento. Cualquier observador que se pare unos instantes frente a las instalaciones de juegos de un parque público observará que, además de los niños pequeños, hacen uso de los aparatos otros mayorcitos, a los cuáles espantan con frecuencia los padres y madres de los pequeños, por su conducta propia de «gamberros» más que de chicos educados.

A la pregunta anterior; ¿A qué juegan chicos y chicas de diez años?, habría que añadir otra que expresara la cuestión de otra manera, a saber; «¿Con qué juegan los chicos de 10 años?». En efecto, no es igual «jugar a algo» que «jugar con algo». El niño de 3 y 4 años juega al «tobogán»; el muchacho de 9 y 10 años «juega con el tobogán». Jugar al tobogán supone subir las escaleras, deslizarse por la rampa, correr nuevamente al pie de la escalera, hacer turno y volver a descender, y así sucesivamente. El aparato fue ingeniado para este tipo de juego. Decir que juega «al tobogán» es tanto como afirmar que los niños realizan en el aparato de juego aquellos ejercicios para los cuáles ha sido destinado.

El chico de 10 años probablemente no se desliza de forma normal por el tobogán; quizá trepe por los soportes de la rampa en vez de subir por la escalera; tal vez se deslice sobre la suela de los zapatos en vez de sentado; acaso lo haga patinando de pie o corriendo, procurando continuar la carrera al final del recorrido; o quizá suba por la pendiente y descienda por el otro lado; y la subida misma, posiblemente no la haga arrastrándose sino a gatas o de espaldas, o corriendo hasta la cumbre. No está jugando «al tobogán» sino «con el tobogán». Pero ¿qué tipo de habilidades está poniendo en juego cuando desciende en cuclillas en lugar de arrastrándose? ¿por qué sube por la rampa andando, en lugar de hacerlo por la escalera?

¿qué necesidad tiene de descender de pie, y no sentado?... En otras palabras: ¿por qué juega «con el tobogán» en lugar de «jugar al tobogán»?

Una primera cuestión que se nos plantea es que el juego no es lo que objetivamente se observa por los presentes, sino lo que hace cada niño para «pasarle bien». El juego está en quien juega, no en quien lo contempla ni en la cosa realizada. El fútbol, como juego, consiste en el conjunto de actividades que hacen los jugadores individualmente y en forma asociada; como espectáculo para los observadores, el fútbol no es un juego; es un juego para los jugadores que lo juegan; los espectadores juegan, en todo caso, a contemplar. El jugar es una actividad subjetiva que hace un individuo llevado por algún impulso, necesidad o placer encontrado en la realización de unas determinadas conductas. De ahí que nos preguntemos, al final de estas consideraciones, qué sentido tiene el juego, es decir, cuáles son las clases de impulsos o necesidades que el niño o la niña satisface en sus juegos por esta época.

Pero vamos por parte, y volvamos a nuestra primera pregunta: ¿a qué juegan chicos y chicas a los 10 años? Vamos a penetrar un poco más en el tema, aplicando la lupa psicológica a la relación de juegos contenida en el cuadro adjunto, incluyendo algunos otros, fruto igualmente de investigaciones objetivas y controladas. De estas investigaciones se ha extraído medio centenar de los juegos más frecuentados en torno a los 10 años, que un análisis objetivo distribuye en diez grupos más amplios, atendiendo a la naturaleza de las actividades que los definen. Lo que importa, en efecto, no es la apariencia exterior de la actividad, sino lo que el niño o la niña se complace en hacer, es decir, las actividades que ejecuta para jugar. Una carrera, por ejemplo, puede realizarse en forma de competición. La gente acude al espectáculo con la expectación de la lucha y, sobre todo, del triunfo de sus favoritos. Lo contempla como una competición, y lo que le importa es el triunfo. Los que corren para jugar, lo hacen porque les gusta correr. El correr es auténtica actividad lúdica, lo que ejecutan como juego, aparte, por supuesto, la motivación y la gloria del triunfo, no menos que la emoción, la rivalidad y el esfuerzo supremo a que se obligan. Interesa, sin embargo, distinguir lo que haya de espectáculo en la competición, y aquella actividad que lo constituye como juego: que es el correr. Nuestro análisis de los juegos no omite ningún aspecto y, por lo tanto, tampoco el competitivo; pero se centra con particular atención en la naturaleza de las actividades que se desarrollan al jugar.

Mirando, pues, a lo que hace y pretende al jugar, es decir, atendiendo a la naturaleza y circunstancias de los juegos más frecuentes en la edad, podemos distinguir en un primer análisis once tipos de actividades más frecuentes puestas en juego por los chicos y las chicas de esta edad.

Al dar una somera descripción de estos juegos lo haremos siguiendo un orden útil para una visión comprensiva; y por otra parte, se irán sucediendo en un orden aproximadamente paralelo al evolutivo, es decir, que

comenzaremos por los que en principio suponen menor nivel de desarrollo, para concluir la lista por los más avanzados.

Nuestra descripción se hará en términos de los juegos mismos. Esto necesita una breve aclaración. Cuando exponemos nuestras ideas nos servimos de las palabras: nuestros términos para comunicar el pensamiento son las palabras. Si lo que deseamos explicar es una cantidad o magnitud, solemos recurrir a los números, nos expresamos en términos numéricos. En nuestro caso, importa comprender la manera de ser a los 10 años, a través de los juegos. Los juegos, las actividades de juego, los modos de jugar nos van a servir de términos para comprender al niño y a la niña de esta edad. Hablamos del niño y de la niña sirviéndonos de los juegos como términos de expresión. Pero nuestra intención es traducir esas ideas en forma de rasgos o maneras de ser características. Si en los chicos de la edad que contemplamos se despierta un afán competitivo en el juego, habrá algún grupo de juegos que tendrá este carácter y podrán llamarse juegos de competición. Pero lo que intentamos describir no es meramente la clase de juegos sino la característica personal y el estado evolutivo en que se encuentran los muchachos. *Estos* son competitivos, al menos en el juego.

Otra consecuencia de importancia, que es la verdadera razón de pararnos en este análisis, apunta a que los grupos son descritos utilizando los juegos como términos, igual que expresamos los pensamientos con palabras y que precisamos las cantidades con números. Prescindiendo ahora de que, si hay un grupo de juegos competitivos es señal de que en el muchacho o en la chica se ha despertado un afán de rivalidad, el grupo mismo de juegos competitivo será descrito no sólo con palabras, puesto que se hacen imprescindibles, sino fundamental y principalmente en términos de juegos. Serán los juegos reales los que indiquen este carácter de competición. Las palabras nos ayudarán a descifrar este rasgo en los juegos, pero lo que vale no son los vocablos sino las actividades implicadas. Y la palabra competición no abarcará todo lo que la gente entiende cuando la pronuncia, sino exclusivamente los juegos que incluimos en esta categoría, con sus características. Los llamaremos juegos de competición, como podríamos llamarlos de otra manera, y así lo hubiéramos hecho si no se interpretara debidamente el sentido de la clasificación, tal como veníamos aclarando.

Pasando ya a la descripción de los grupos de juegos, comenzaremos por:

1. COCHES

El niño empieza a jugar con coches muy temprano: a los 2-3 años. Primero los rueda con la mano sobre el suelo liso. Pide coches, camiones, trenes a los Reyes Magos. Luego los carga de arena en el parque, y escenifica situaciones con sus compañeros. Progresivamente moviliza sus ju-

guetes de modo que se aproxima en forma más realista a la imagen fascinante del coche de la calle que va rodando como mónstruo espantoso y a la vez vehículo de placer, que lo traslada de un sitio a otro, moviliza el paisaje presentándole vistas y parajes cambiantes, y que le causa un placer entre cinestético y visceral con el traqueteo del rodaje, parecido al que siente al descender por el tobogán o al jugar en la palanca o en el tiovivo de la feria.

Por la edad que comentamos, su predilección se ha desplazado a coches en movimiento, y menciona principalmente el *scalextric*, donde experimenta la emoción competitiva junto al placer de la manipulación de los juguetes, en vías ya de superación. En efecto, los chicos juegan al *scalextric* para hacer carreras con coches en miniatura, proyectando sobre cada vehículo su impulso a la carrera y su deseo de triunfo, pero sometiendo el resultado, en gran medida, a los caprichos del automatismo y del azar.

2. MUÑECAS

Así como los coches son juguetes de chicos, la muñeca es juguete de niñas. Desde los primeros años se ha acusado esta diferencia. En torno a los 3-5 años, el interés por las muñecas es creciente hasta conseguir un máximo en los años inmediatos. A partir de los 7-8 comienza el declive, y por los 10 es notoriamente acusado, hasta su desaparición normal en la pubertad. El desarrollo de la afición por las muñecas en las niñas tiene su trayectoria, como el de los coches en el muchacho. Pronto se complica al participar los más pequeños en los juegos de casitas, cocinitas, etc., donde junto a las muñecas se utilizan numerosos accesorios que dan pie a escenificaciones de roles domésticos. Le sigue el juego de las mamás y los papás, escenificados luego con mayor independencia de juguetes y accesorios materiales. Más tarde se incluye a las muñecas en escenificaciones de roles externos al hogar, como maestras y alumnas, médicos y enfermeras y otras profesiones. La muñeca pasa, por tanto, de ser un sustituto simbólico de personas a constituir un instrumento o pretexto para representaciones, hasta que se hace inservible, incluso, para el remedo de papeles sociales. Con el aprendizaje y desempeño de las funciones principales en la vida real, el juego de las muñecas desaparece progresivamente, salvo en casos particulares de fijación en algunas etapas infantiles, tal vez a falta precisamente del juego que podía haber canalizado estos procesos asimilativos.

3. POLICIAS Y LADRONES

Tienen gran peso en torno a la edad de 10 años los juegos de persecución, siendo citados con mucha frecuencia por los chicos los juegos de indios y vaqueros, policías y ladrones, pistoleros y otros semejantes. No tienen el carácter de otros juegos de persecución como tula, el marro, el

muerto y ciertos juegos de pelota que consisten en arrojársela al cuerpo del contrario para eliminarlo del equipo rival.

En el caso de policías, vaqueros, etc., juegan cuatro principales aspectos:

a) En primer lugar, es un juego agrupado, donde rivaliza en *bandas rivales*, persiguiéndose unos a los otros según alguna norma o regla, e implica el correr, atrapar y competir en grupo.

b) En segundo lugar, es un juego de *superación de obstáculos* opuestos por la realidad, utilizando para ello las habilidades adquiridas en edades más tempranas: se corre, se sube a los árboles, se trepa por muros, se esquivo el cuerpo, se salta... Obliga a un enfrentamiento directo con el mundo físico y a un atenuamiento a las circunstancias surgidas de la relación con los compañeros y al enfrentamiento de los grupos. Las exigencias planteadas por la realidad al individuo no son sustituibles en la fantasía; deben afrontarse mediante destrezas y capacidades reales. Sortear obstáculos exige una medida de la propia capacidad, calibrar el bulto de la dificultad y arriesgarse.

c) *Imaginación mimética*. Muchos de estos juegos son imitación, si no copia, de lo que, sobre todo los muchachos, observan en el cine y en la televisión. La imaginación no se contenta con una reproducción simple de lo que ve sino que lo transforma en movimiento, proyectando y extrapolando sobre las peripecias del juego proezas que imagina propias de sus héroes admirados. La realidad del juego se prolonga en la fantasía, a través de la imaginación de hechos observados y de gestas fantásticas. Las peripecias del juego tienen su soporte inicial en la realidad y su terminación en el mundo de lo ilusorio. Inversamente, la fantasía sufre un recorte por parte de las limitaciones reales, con lo que el muchacho se ve obligado a separar aquello que es producto de la ensoñación de lo que son hechos reales. Este proceso tiene una segunda expresión en la lectura de tebeos e historietas fantásticas, donde el vuelo del relato va acompañado de reacciones musculares internas relacionadas con las proezas que enfebrecen su imaginación. El resultado es que se va abriendo una grieta cada vez más profunda entre la imaginación y la realidad, que terminará por convertirse en sensatez y atenuamiento a los requerimientos del entorno, una vez cumplida la misión de la fantasía de articular en paradigmas móviles y de extrapolar en argumentos coherentes las secuencias perceptivas acumuladas sobre el mundo físico y en la órbita de la conducta.

d) *Liquidación de la violencia*. Es corriente interpretar estos juegos de vaqueros, pistoleros, policías y ladrones como juegos de iniciación a la violencia. Se habla de juguetes bélicos, aludiendo a pistolas, espadas, fusiles y otras armas de guerra. Nos parece una deformación monstruosa, fruto de la mente adulta y del prejuicio derivado de asociar estos hechos con calamidades de la sociedad y, en particular con el azote del terrorismo y del crimen. Este desenfoque de la cuestión nos obliga a restituir las cosas a su punto, forzando hacia el lado contrario que, por otra parte, es la ver-

sión auténtica de lo que de verdad significa esta modalidad de juego infantil. Ténganse presentes, antes de pasar a juicios tremendistas, los hechos siguientes que cualquiera es capaz de comprobar en los juegos de persecución entre chicos de 10 años:

En primer lugar, los chicos juegan, no se pegan. La agresividad y la violencia rompen el juego y separan a los individuos; no los aproximan, como lo hace el juego. La aparente violencia no es más que un simulacro, que tiene por función no realizarla en lo que es sino canalizarla ficticiamente y, por tanto, desbravarla, mitigarla y desvitalizarla.

En segundo lugar, es un hecho que este tipo de juegos imaginarios de persecución se inicia muy temprano, ya entre los 2 ó 3 años. La forma de realizarlos es distinta, pero la imaginación se moviliza de forma similar. Una gran diferencia proviene de que, en los pequeños, la fantasía es casi totalmente mimética, imitativa de lo que ve, ya sea en películas o en los mayores que juegan a lo mismo. Otra diferencia, más importante, es que a los 10 años se juega en grupo, dividiéndose en pandillas, y persiguiéndose las bandas rivales unas a las otras. El pequeño es incapaz de formar estos grupos, porque no abarca las combinaciones que es posible realizar con el número de componentes, a lo largo del juego. El niño pequeño, sin embargo, se asocia a los mayores y participa en el juego, poniendo todo de su parte para no entorpecerlo y evitar ser eliminado. Ello significa que los de 8 a 10 años admiten niños más pequeños en el juego. Este puro hecho demuestra suficientemente que el juego no es violento. La aceptación de los menores es más apreciable entre las chicas, más propensas al juego de la fantasía que a la agitación y a la rudeza.

Finalmente, hay que considerar que, en torno a los 10 años, este tipo de juegos tiende a la caducidad, y a los 11 están prácticamente cancelados. No se ve cómo un ciclo que concluye puede ser alimento de conductas y actitudes violentas en edades posteriores. Barruntamos, aunque está por demostrar, que no habrán de ser más agresivos, de mayores, aquéllos que han tenido oportunidad de jugar a los bandidos y vaqueros, entre los 9 y 10 años, que quiénes vieron frustrada la ocasión de sublimar la violencia a través del juego de persecución fantástica, en la época inmediatamente precedente a la pubertad.

4. JUEGOS DE PERSECUCION

El paso de la fantasía a la realidad se va acelerando a medida que los juegos pierden su componente imaginario, acentuando lo que tienen de destreza y habilidad, de ejercicio colectivo y de rivalidad entre los grupos. A falta de mejor nombre, llamamos juegos de persecución a manifestaciones lúdicas tales como el pilla-pilla, el juego del pañuelo, correr y perseguirse con el fin de atrapar al otro y eliminarlo o bien convertirlo en perseguidor a su turno, el juego de la cadena o del látigo donde, cogidos de la mano, giran exigiendo de los elementos extremos de la cadena un esfuer-

zo supremo, poniendo en aprieto su velocidad u obligándoles a soltarse de la cadena, así como otros en donde la habilidad, generalmente correr, se pone en el brete de superar condiciones extremas, verbigracia en el tiovivo, donde colgados de anillas que penden de un disco giratorio en torno a un poste central, los muchachos se dan impulso sosteniéndose en el aire por la fuerza de la energía centrífuga y alimentando la velocidad al posar los pies elásticamente sobre el suelo. En estos casos, la fantasía ha desaparecido del juego, dando paso al desarrollo de las destrezas físicas que le servían de soporte y la disparaban en los juegos de persecución. Hay, pues, un efecto de depuración de las habilidades reales, podándolas de lo que contenían de adorno fantástico. Son, ahora, las habilidades reales, y generalmente aquéllas que implican fuerza, virilidad, potencia, dominio ágil del cuerpo, las que prevalecen por sí mismas, potenciándose por sumación con las destrezas del grupo, y adquiriendo progresivamente la condición de capacidad instrumental para participar en los juegos de rivalidad.

5. ESCONDITE

Una forma mixta de juego imaginativo y de habilidad física es la del escondite, con manifestaciones múltiples, algunas de ellas escenificadas, como la gallina ciega, y otras combinadas con variadas formas de movimiento: tula, pilla-pilla,... Respecto a las otras dos modalidades de persecución, presentan diferencias notables:

Frente a los juegos de policías y ladrones, vaqueros, etc., el escondite es más reposado, emplea menos energías y se abre con más facilidad a la participación femenina. De hecho, es evidente la proporción, siendo aquí mayor el número de chicas, mientras que en los de persecución fantástica preponderan los muchachos.

Otra diferencia respecto a los de persecución física es que, siendo un juego de habilidad y destreza, en muchas ocasiones relacionado con la agilidad corporal, el éxito estriba más en la capacidad de averiguación, adivinanza y astucia que en la energía y agilidad de movimientos. Saber esconderse conduce al éxito en igual o mayor grado que adivinar el rastro, pero ambas tienen más importancia que el correr, el saltar o el trepar a las alturas.

Frente a los de persecución, se acusa una diferencia no menos importante, cual es que la fantasía se aplica al seguimiento de las huellas y a la adivinación y pesquisa del posible rastro del fugitivo, en contra de la modalidad de extrapolación aventurera que adopta la imaginación en los juegos de vaqueros y bandidos.

Las tres formas de los juegos de persecución tienden a decaer de su popularidad y a desvanecerse, entre las edades de nueve a once años. El juego de policías y de ladrones caduca hasta desaparecer alrededor de los once, pero ya a los nueve es bastante reducida la afición de los muchachos,

en general. El escondite tiende a decaer uniformemente a los nueve años, hacia un mínimo a los once, con residuos que se liquidarán en edades inmediatas. Los auténticos juegos de persecución en grupo oscilan en torno a los diez años. Se puede decir que esta edad es la más propia entre los muchachos para tales juegos. Les brinda ocasión para la exhibición y acabado de las habilidades que hacen ágil al sujeto en sus movimientos; les facilita el ensayo de estas destrezas en el grupo, contribuyendo con ellas al triunfo en las situaciones de rivalidad colectiva; les sirve para iniciarse en los deportes de competición con la consecuencia adicional de atenerse a las normas impuestas; y les ayuda a despegar definitivamente del imperio hegemónico de la fantasía, para pasar a «jugar con la realidad». Justamente, estos juegos parecen marcar el paso del mundo intuitivo e imaginario al de las operaciones concretas y reales.

Mirando al sexo, los de persecución fantástica, como policías y ladrones, vaqueros, pistoleros, etc., son juegos evidentemente masculinos. Las chicas nunca o casi nunca participan en ellos. El sexo femenino favorece más el escondite y los juegos de persecución real, bien sea directa o bien a distancia, mediante el lanzamiento de una pelota u otro objeto. Sin duda, en esta forma de persecución se ha invertido el sentido de la «violencia» imaginaria: en lugar de eliminar al contrario, se lo apresa, se lo agarra, se lo cautiva... constituyendo el juego una forma de transición entre el distanciamiento inicial entre los sexos, y el acercamiento que ya comienza a tener por objeto el sexo opuesto.

6. SALTAR

Todavía no puede decirse que sea popular el salto atlético, como tampoco lo es en forma declarada el atletismo en cualquiera de sus manifestaciones. El salto a que se refiere este párrafo reúne ciertas formas recreativas, sobre todo, de las chicas, como saltar a la comba y a la goma, y el juego de la rayuela. En algunos otros tipos de juego se pone de manifiesto esta habilidad, como en el tiovivo antes descrito y en los juegos de persecución, pero en forma secundaria.

Entre ellos, la comba es acaso el más variado en manifestaciones, unas individuales y otras de grupo, en turnos que se respetan, y en ritmos unas veces simples, a menudo acompañados de cantos, otras veces cambiantes, y en combinaciones cada vez más complicadas, con la eliminación progresiva de los menos habilidosos.

En la *goma*, el juego es más estático, predomina el salto de altura, junto a otras habilidades específicas del juego. El saltar llega a su auge a los ocho años y se mantiene a una frecuencia de aceptación considerable hasta los nueve o los diez, iniciándose inmediatamente un declive brusco y desapareciendo a los trece años casi por completo. Es un juego exclusivamente femenino en la realidad.

Otra forma de juego tan universal o más que los dos anteriores el de la

rayuela. Todavía en las chicas es popular hacia los 10 años, desapareciendo luego insensiblemente. A pesar de la diversidad de nombres que recibe y de la variedad de formas, puede considerarse análogo en todas partes, consistiendo en saltar a unos espacios precisos, más que en saltos de altura, combinados con la capacidad de impulsar con un pie un tejo o piedra plana, manteniéndose en equilibrio sobre el otro y cuidando de no pisar la raya.

7. JUEGOS DE EQUILIBRIO

Pocos juegos son considerados tan característicos de los 10 años como aquéllos a los que vamos a referirnos en este breve párrafo. Incluimos en los juegos de equilibrio los ingeniados para mantener la posición erecta a pesar de todos los quiebros, fintas y aceleraciones de movimiento; y esto, no sólo en ejercicios individuales sino en juegos agrupados y de manifiesta rivalidad.

Entre ellos podemos mencionar como más representativo el juego del patín y todas las manifestaciones de equilibrismo; pero también se asocian a esta clase aquellos juegos de parques públicos que son utilizados «a su manera» por los chicos a antes de la pubertad, tales como el tiovivo, la escalera horizontal, las anillas, la red elevada y, en general, todos los que consisten en trepar a árboles, escalar muros y desafiar posiciones acrobáticas y de equilibrio difícil.

En nuestro estudio del juego se llega a la conclusión de que, tras un primer período de juegos llamados *viscerales*, y atravesando una fase de juegos *tronculares*, se ejercitan y diversifican los juegos de parques públicos en forma tal que se ponga de manifiesto las habilidades *extremo-distales*, como la fuerza de agarre de las manos y la habilidad de sostenimiento inestable sobre los pies. En realidad, fuerza y habilidad se aunan para constituir una destreza única. Impetu y agilidad, firmeza y destrezas finas se asocian a una sola habilidad cuyo desarrollo deriva posteriormente hacia una de estas dos direcciones, en distinta proporción pero siempre conciliadas: unas veces, en el sentido de mayor ímpetu y energía en el impulso; y otras, en el de mayor destreza, arte y finura para obtener las mismas metas o en perseguir otras más refinadas vertiendo, incluso, arte y creación estética.

Pero a los 10 años apenas se ha producido la divergencia de caminos. E incluso, en lo sucesivo, se compenetrarán de forma que la mejor ejecución, es decir, la que alcance metas más destacadas, dependerá no sólo de la posesión de mayor fuerza, sino de la destreza en aprovecharla, merced a una óptima combinación de los miembros al coordinar el impulso. Así ocurre en todos los deporte y en el atletismo.

Manifestaciones características de esta habilidad se aprecian en los juegos de parques y jardines, pudiéndose observar cómo los niños, a me-

dida que van superando el tipo de ejercicio que el aparato reclama, se sirven de él para sus propias cabriolas y piruetas, convirtiéndolo en trampolín de ejercicio de aquella habilidad que, en ese momento, les interesa desarrollar, la cual generalmente coincide con la agilidad, seguridad en el alarde y multiplicidad de las formas de equilibrio estático y móvil.

8. JUEGOS DE BALON

El balón y la pelota son instrumentos que se acoplan a formas múltiples de juego, según las circunstancias, la edad, la moda, el sexo, la estación, etc. Por eso, los juegos con instrumentos esféricos, generalmente neumáticos, son múltiples y diversificados, pudiéndose decir que de una u otra forma se extienden a lo largo de toda la vida y se amoldan a cualquier circunstancia y a ambos sexos.

Sin embargo, en la pubertad y más en torno a los 10-11 años, existen formas peculiares de jugar al balón y a la pelota, sobre todo habida cuenta de que se presta, como muy pocos juguetes, al ejercicio agrupado y a la rivalidad por equipos. Por otra parte, supuesto el dominio del equilibrio y el ejercicio de la fuerza y de la destreza en manos y pies, la pelota puede considerarse el instrumento apropiado para el desarrollo cinético de la habilidad y para su concertado acoplamiento en juegos asociados.

Los tipos de juegos difieren según el tamaño y la forma de la pelota, y según los modos peculiares de jugarla por uno u otro sexo, así como según el número de componentes de los equipos y de las reglas que los gobiernan. De 9 a 11 años, las modalidades más mencionadas son la pelota, el baloncesto, el balonmano, el balontiro y el fútbol.

Todos estos juegos tienen en común, además del instrumento y de la forma, el hecho de jugarse en equipos más o menos numerosos y en forma asociativa, es decir, que dando por supuesta la habilidad individual, es obligada la coordinación de la misma y de los planes de cada individuo con los del conjunto, de acuerdo con ciertas tácticas, para conseguir la finalidad del juego.

A simple vista se advierte que en unos prevalece la destreza en las manos y en otros la celeridad en la carrera, la agilidad de los quiebrros y, en general, la habilidad en los pies. Requieren habilidad preferente en el ejercicio de las manos y fuerza de lanzamiento el baloncesto y el balonmano. La habilidad del fútbol se localiza, sobre todo, en los pies y en la agilidad general, basada siempre en el mantenimiento móvil del equilibrio. En el balontiro y en otros más, la pelota se hace arrojadiza, en ocasiones para golpear al contrario, dando en el blanco sobre la carrera y a pesar de los movimientos de esquiva. Pero en todos queda implicado el correr, saltar, esquivar y otras mil muestras de habilidad manual o pedestre. Lo fundamental de todos ellos consiste en que la habilidad se subsume a la acción colectiva, y se ejecuta coordinadamente con la de otros para conse-

guir un fin conjunto. Esta particularidad se traduce en reglas que no sólo prescriben la actividad que se debe realizar sino que constituyen intrínsecamente el juego.

9. RAQUETAS Y PALAS

Otros deportes de la pelota se juegan utilizando instrumentos de percusión o de lanzamiento. En algunos casos, como el golf o el hockey, se trata de garrotes largos. En otros son más cortos, como la pala o la raqueta. Unos pueden realizarse en cancha abierta a largos desplazamientos como en el golf o el tenis, y otros en espacios reducidos o sobre mesas, como el ping-pong.

A este género pertenecen, como se comprende bien, además de los mencionados, todos los de frontón, donde se usan tales instrumentos: pala, raqueta, cesta... El juego de frontón a mano prescinde del instrumento, y por eso mismo se aproxima al grupo anterior. En estos juegos se aprecia bien la diferencia que existe entre el desarrollo de la fuerza y el afinamiento de la habilidad. Unos son artistas y otros atletas. En el frontón-pala, no juega lo mismo un zaguero que un delantero; pero la picardía de éste no consigue menos puntos que la fuerza de lanzamiento de aquél.

Se observará que en muchos de estos juegos disminuye el tamaño del grupo: normalmente se plantean en forma de desafíos individuales o entre parejas (tenis, frontón). La habilidad, entonces, consiste en la diversidad de situaciones que se presentan como reto a la agilidad y destreza del jugador de forma imprevisible, puesto que el problema planteado a un jugador depende de la astucia y habilidad del adversario. Al no ser anticipable la situación, la habilidad se tiene que desarrollar en tal grado que sepa afrontar cualquier contingencia. Ahí es donde estriba el verdadero desafío.

A lo largo del período comprendido entre los nueve y los once años, el núcleo de los juegos de competición a que se refieren los últimos comentarios se van desarrollando aproximadamente en el mismo orden en que se han presentado.

Ya se dijo que la habilidad de saltar y los juegos que más la utilizan, como la comba, la goma y la rayuela, van perdiendo popularidad por estos años, sobre todo a partir de los 11.

Los juegos de equilibrio tienen su apogeo en los 10, culminación de un proceso ascendente a lo largo de los últimos años que, a partir de este punto, decae en frecuencia y aceptación.

En los juegos de balón se podría establecer una sucesión que aproximadamente seguiría este orden: pelota, baloncesto, balonmano, balontiro.

El juego de fútbol tiene dos fases: una de mera agregación y otra táctica. En la primera, los muchachos se aglomeran en torno a la pelota, con dificultades para espaciarse y distribuirse las funciones en equipo; la se-

gunda se ajusta más cada vez a una táctica general que, además de repartir los cometidos y dispersar a la gente sobre el terreno, subordina las acciones e intenciones de cada jugador a las del equipo, que actúan como idea ordenadora. La primera fase, en general, precede a los 10 años; la segunda sucede a esta edad. Los diez representan como una meseta de tiempo durante el cual se operaría la transformación. En la primera etapa se juega «con» los camaradas del grupo; en la segunda se juega «en» grupo. Podría decirse que el objeto del juego son, precisamente, esas evoluciones y reglas que potencian la acción del individuo dentro del plan estratégico del juego.

Las chicas eligen con preferencia los juegos de saltar a la comba, la goma, la rayuela, etc. Raros son los chicos que, a esta edad, participan en tales entretenimientos. Por el contrario, el juego de fútbol es casi exclusivamente de muchachos, aunque se mezclan a menudo chicas, más para participar de la compañía del otro sexo que por atractivo del juego mismo. Algo semejante ocurre con los juegos de raqueta y pala y, entre los del balón, con el balonmano.

En el baloncesto, balonvolea y, sobre todo, en el balontiro o lanzamiento de la pelota al bulto del contrario en juegos de grupo, participan las chicas en número preponderante. Ellas introducen, por lo demás, cierto pulimento en la rudeza de los muchachos.

Tomados en conjunto los juegos de competición en todos sus aspectos, son elegidos equilibradamente por ambos sexos. Esta modalidad se puede decir propia de los 10-11 años, por encima de los 9. A partir de los 12, sufren transformaciones que tienden a individualizarlos o a reducir más el grupo. Se tiende a elegir aquéllos en donde más relieve puede adquirir la persona del jugador a través de la habilidad, muchas veces obedeciendo instintivamente a una necesidad de lucir sus dotes y cualidades frente al sexo opuesto.

10. JUEGOS DE MESA

Por esta edad se pone de manifiesto una afición que pudiéramos llamar *combinatoria*, y que irá desarrollándose hasta los umbrales de la adolescencia.

Ya los juegos de equipo, e incluso como anticipatorios los de persecución, representan una aproximación constante al manejo de cantidades: en este caso, multitudes de sujetos, como el equipo propio y como el grupo al cual se enfrenta en competición. Otros juegos no consisten en agrupamiento de individuos sino que, siendo pocos los jugadores, manipulan las cantidades en número y diversidad suficiente como para que el juego consista justamente en esta manipulación y en las tácticas y estrategias a que se presta. A este segundo tipo de juegos se refieren los de mesa y tablero,

con cuyas designaciones queremos establecer dos formas o modalidades un tanto distintas.

Entre los juegos de mesa entran aquellos cuyas combinaciones, como ocurre en el parchís, en las cartas y en el dominó, son más bien numéricas, con pocas claves diferenciales. Así, en las cartas, el triunfo depende de la acertada combinación del valor numérico de las barajas, con sólo cuatro variantes, según que el palo sea oros, copas, bastos o espadas. Juegos como la lotería, el parchís, la oca, etc., todavía son más simples, apareciendo la combinatoria de los elementos casi en la pura desnudez de contar.

11. JUEGOS DE TABLERO

En los juegos que aquí llamamos de tablero no sólo cuentan los elementos sino las relaciones entre ellos, a menudo complejas. El triunfo depende de una correcta actuación táctica, de acuerdo con el valor y la posición de las fichas.

Comenzando ya por el llamado «tres en raya», aunque los elementos combinados son pocos en número, lo importante para dominar al adversario es el acierto en la posición táctica de las fichas y en forzarle a tomar decisiones desventajosas. Ello se acentúa en el juego de damas y, sobre todo en el del ajedrez, en donde las fichas no poseen el mismo valor ni ejercen la misma función. Combinando potencia y modalidad de desplazamientos, se crean combinaciones estratégicas que en los grandes maestros alcanzan niveles de creación intelectual y producen el gozo por el éxito en la combinatoria, reservado a muy pocos.

En estos juegos se pone de manifiesto una actividad recreativa progresivamente intelectual. Es a los 10 años, justamente, cuando se declara la afición por ellos, aunque en edades anteriores haya ido despuntando el interés por los más sencillos. Algunos de éstos, como el parchís, la lotería e incluso las cartas y el dominó merecen la atención de niños no mayores de 6 años. Pero se acercan a esas formas de juego de una forma superficial, encarándose con el dato manipulable concreto pero no con la totalidad combinable. El niño pequeño juega a las cartas aprovechando las bazas en cuanto se presentan; no se reserva ni combina ni, mucho menos, tiene presente las cartas que quedan de cada palo habida cuenta de las que han salido, y cuáles pueden estar en manos de determinados oponentes, tomando en consideración la forma de jugar que ha desarrollado hasta ese momento. Lo mismo ocurre con el dominó. Estos juegos no empiezan a practicarse en forma genuina hasta aproximadamente los 9-10 años, y comenzando por los más simples. Incluso otros más complicados, como las damas y el ajedrez, se practican de esta manera primaria. Pueden considerarse paralelos en su desarrollo, y están todavía en ascenso a los 11

años, aunque por poco tiempo. Continuarán en auge aquéllos que se prestan a manipulaciones tácticas. En cuanto al sexo, gustan por igual los de mesa, mientras que los de tablero, sobre todo el ajedrez, son preferidos por los muchachos.

RESUMEN

Puede contemplarse panorámicamente todo lo dicho acerca de los juegos propios de 10 años, destacando algunos rasgos más salientes para mayor comprensión de la edad.

Dejando de lado la afición por los coches, que todavía colea después de un interés neto en los de edades inferiores, se nos han formado cuatro grupos de juegos:

1. Muñecas.
2. Persecución.
3. Competición.
4. Combinación.

Si nuestra hipótesis interpretativa del juego es correcta, la presencia de cada una de estas modalidades sería indicadora de que, en un período reciente, la maduración del desarrollo psíquico ha incidido precisamente sobre estos tipos de operación, es decir, que entre los 9 y los 11 años, en el niño han ido madurando determinados procesos mentales que luego quedarán consolidados a través del juego.

Por lo pronto, ha ido superando ciertas formas de pensar *mecanicistas*, antecedentes de los coches, y otras de tonalidad *afectiva* y de comprensión de *roles* personales y sociales, que dieron argumento al juego de las muñecas.

Siguió desarrollando la *fantasía*, en cuanto que supone movilización de las adquisiciones perceptuales sobre la realidad, extrapolando los datos de la experiencia real con ficciones de proezas y aventuras, y consolidando procesos mentales que habrán de ser soporte de operaciones intelectuales más complejas.

En un momento todavía anterior pero no lejano de la edad que nos ocupa, la dinámica de la *realidad* impone su ley a las veleidades de la fantasía. La realidad concreta se le impone, reclamando de su inteligencia un esfuerzo por comprenderla en su entidad física y ordenarla en su complejidad, al nivel del número de elementos que es capaz de abarcar.

El ejercicio de las habilidades frente a obstáculos reales, y la necesidad de superarlos establece una rivalidad entre los de igual edad por la superioridad en destreza y un empeño tenaz por asimilar los hábitos y destrezas del grupo.

La capacidad de ordenación depende del grado de aptitud combinatoria y, objetivamente, del número de elementos combinables. La inteligencia opera sobre estos elementos, introduciendo leyes, normas y fundamentos de estructura. El juego los recoge para afianzarlos con el ejercicio reiterativo en deportes multitudinarios, juegos de mesa y tablero y otros de naturaleza progresivamente menos manipulativa y más intelectual.

Sea lo que sea de la hipótesis, el hecho es que, según nuestros datos, prescindiendo de la supervivencia lánguida de la afición por los coches y por las muñecas, en trance de desaparición, los juegos abandonan paulatinamente las formas ficticias y de simulación, para acogerse a actividades combinatorias y de grupo.

La misma afición a los coches, que en los pequeñitos de 3 y pocos más años se expresa manejándolos, rodándolos y cargándolos de arena, acompañando las maniobras con variadas onomatopeyas, a los 10 años se convierte en competiciones con el scalextric, contemporáneo de los futbolines y de otros juegos manipulativos, y luego se reaviva con otras manifestaciones de interés mecánico, en mecanos, construcciones, modelos de coches, montar en moto y finalmente, conducir automóviles.

Otros dos grupos de juegos acusan un declive progresivo, de los 9 a los 11 años, y son: las *muñecas* y los juegos de *persecución*. Por el contrario, sube en el interés de los muchachos la afición por los juegos *competitivos* y por los de *mesa y tablero*. La transición en el momento evolutivo de los 10 años, consistiría en perder el interés por las muñecas y por las construcciones de la fantasía, mientras se opera un desarrollo creciente de los juegos que implican el manejo de la cantidad: bien sea en juegos de *equipo*, donde participan muchos sujetos, o bien en otros que se combinan múltiples elementos, de acuerdo con una diversidad de fundamentos y de relaciones entre ellos. Se confirma, por tanto, el sentido de la edad de 10 años como el tránsito del dominio de la fantasía al conocimiento de la realidad y al intento de dominio de sus complejas estructuras.

En cuanto a las diferencias de sexo, se registran intereses contrapuestos en los juegos de muñecas, exclusivamente femeninos, y en los de coches, predominantemente masculinos. Los de persecución y competición se equilibran, gracias a la diversidad de formas lúdicas que adoptan por razón de los instrumentos o de las circunstancias. En lo de mesa y tablero se acusa una mayor participación de las chicas en la mayor parte de ellos, salvo en el ajedrez donde se invierte la proporción a favor de los muchachos.

Por unos y otros, en torno a la edad de 10 años se vislumbra una triple conquista de la realidad, a través del juego:

1. CERCEN DE LA FANTASIA: REALIDAD FISICA

Un aspecto común de esta conquista es el *confinamiento de la fantasía* a funciones subsidiarias de apoyo al pensamiento, apeando las interpretaciones desiderativas que intentan amoldar la realidad a la ilusión y a las

conveniencias del sujeto. La realidad empieza a ser definitivamente lo que es, y no lo que se espera o desea. La fantasía ya no supe a lo físico. Pero la fantasía es un proceso que encadena imágenes, y como tal proceso imaginativo acompaña al pensamiento, suministrándole un vehículo de soporte y acompañándolo con la representación móvil de la realidad reflejada en el pensamiento. De esta manera le resulta más fácil abarcar los fenómenos físicos para comprenderlos y enunciar leyes, puede retener procesos de conducta desde el comienzo hasta el final, integrándolos en unidades que le permitan pensar y opinar sobre su conjunto y emitir juicios morales acerca de la rectitud de los actos y de su conformidad o disconformidad con las costumbres; y ese mismo vehículo le acompaña en el razonamiento que, al fin y al cabo, no es sino un proceso donde se combinan las ideas para enhebrarlas según la consecuencia y la consistencia interna.

El dominio de la fantasía es, por tanto, una condición para el acercamiento objetivo a la realidad y, en nuestra opinión, ese despegue respecto a las interpretaciones imaginarias se va culminando en juegos como los de persecución y el escondite, y en los escenificados con muñecas: «papás y mamás», «médicos y enfermeras», «maestras», así como en las dramatizaciones propias de edades anteriores, se sirvan o no de muñecas, aunque esto es lo más frecuente. Cortar este proceso impidiendo el juego puede ser funesto, porque se estanca la fantasía, perturbando la regularidad del desarrollo mental.

La conquista de la realidad puede imaginarse como una larga andadura que, a partir de cierto momento, deja a la espalda la fantasía y persigue el dominio de ciertos sectores del entorno. En los juegos de persecución y, más adelante, en los competitivos, se culmina un proceso de dominio de la realidad física, y se inicia otro de entrenamiento en las relaciones con el medio social a través del grupo.

Uno de los cauces más evidentes del juego, desde los primeros años, persigue el *dominio del propio cuerpo* en respuesta al desafío que presenta el mundo físico. A los 2-3 comienza a ensayar sus habilidades físicas en los aparatos de parques públicos: plataforma giratoria, autopatín, tobogán, columpio, palanca, barca... De 3-6 años ensaya, en esos y otros juegos, habilidades tronculares, aprendiendo a mantener el cuerpo erecto en movimiento mediante respuestas compensatorias de la masa del cuerpo, lo que supone un dominio de los músculos troncales y de los gruesos de las extremidades. Además de aprender a sostenerse sentado en el descenso por el tobogán, y de autopropulsarse inclinando el tronco hacia delante y hacia atrás convenientemente en el columpio, se adiestra en las contorsiones del laberinto de barras, de la escalera curva, de las paralelas.

Entre los 7 y 9 años ha desarrollado la capacidad de equilibrio en las más extrañas posturas: aprende a patinar, trepa por sitios inverosímiles, escala muros y rocas, se encarama a los árboles andando por las ramas, y utiliza los juegos usuales de los parques para ejercitar análogas habilidades acrobáticas. Ni que decir tiene que, combinadas con las anteriores, le facilitan

una notable agilidad de movimientos en el salto, en la carrera, en la esquivada del cuerpo y en sortear obstáculos sobre la marcha, en mantenerse erecto sobre superficies u objetos móviles, al vadear saltando de piedra en piedra, etc.

Estas y otras destrezas necesitan un reto más comprometido para continuar su desarrollo. Se lo proporcionan los demás contendientes en la misma habilidad. Son los otros habilidosos los que ponen su destreza en pretina. Y de esta forma actúa el *juego competitivo* en la persecución, en la carrera provocada, como por ejemplo en el látigo, en los desafíos a «quien corre más», «quien sube más alto», «quien salta más lejos», y en los juegos competitivos en general, donde se entremezclan para constituir habilidades más complejas. Una de las pruebas fundamentales de que la habilidad ha sido dominada es que se realizan otras cosas sin pensar en ella (supresión). Cuando estas otras cosas son normas, reglas, convenciones, acuerdos, metas, etc., la habilidad queda subsumida y encauzada hacia la obtención de estos objetivos. Cuando estos son colectivos, tendríamos el verdadero sentido de los juegos de competición. Por ello, la regla no es algo postizo al juego sino un componente intrínseco del mismo para superar la habilidad.

2. REALIDAD SOCIAL

Pero además de la realidad física, en cuya superación se esfuerza mediante la adquisición de las habilidades recién mencionadas, el muchacho y la muchacha se encaran con sendas *realidades sociales*. Precisamente a los 10-11 años, la asociación se hace por sexos, tendiendo a reunirse los chicos con los chicos y las chicas con las chicas. La inclinación a la actividad monosexual es caduca pero debe lograrse, y tiene que ser superada para contar con ella en otros planos de la adaptación.

Los grupos no se forman en el vacío sino para hacer algo. Y una de estas cosas que se hacen es jugar. Desde los últimos años anteriores, se ha ido compactando esta necesidad de asociación, y tenemos pruebas de su presencia en los juegos de persecución y, posteriormente, en los competitivos de grupo: persecución fantástica como guardias y ladrones, pistoleros, vaqueros, etc., en los muchachos; salto a la comba, a la goma, juego de pelota, balontiro, etc., en las chicas. Progresivamente aparecen juegos donde la fusión de uno u otro sexo se hace fácil y espontánea, juegos que irán cobrando incremento a través de la pubertad y a comienzos de la adolescencia. En todos éstos se va fraguando el conocimiento de las situaciones de contacto, y cierto dominio de las relaciones sociales, así como de la índole de las personas de uno u otro sexo en distintas situaciones, aunque sean de juego.

La realidad social tiene una cara negativa y otra positiva. La cara positiva implica un atenuamiento a las convenciones y normas del grupo, con renuncia de los caprichos, arbitrariedades y egocentrismos de años precedentes. La cara negativa descubre un fenómeno de exclusión de todos aquéllos

que no poseen las habilidades precisas para concurrir a la actividad en forma que ésta pueda realizarse dentro de unos márgenes de continuidad y eficacia: Los ineptos, torpes e inexpertos son excluidos del grupo de juego no menos que los caprichosos, insociables y fantásticos. Para entrar en el grupo, se requiere como condición participar en las actividades y ser solidario de los objetivos y fines a que aspira el conjunto de sus componentes, como tal grupo. El insociable no participa; el inútil no concurre, no coopera. La maestría o dominio del medio social supone una superación de las habilidades precisas para situarse al nivel de acción del grupo, y por consiguiente, exige haber cruzado las fases previas en la adquisición de estas habilidades y disposiciones. A los 10 años, chicos y chicas deben estar prontos para encuadrarse en las actividades de los respectivos grupos. Se supone en ellos y se les exige la posesión de las destrezas necesarias para sintonizar.

3. REALIDAD CONVENCIONAL

Existe una tercera forma de realidad que les impone desde ahora su ley al muchacho y a la chica de 10 años. No se trata propiamente de la *realidad física* ni tampoco de la *realidad social* sino de una *realidad artificial* derivada de ambas y fundamento de las operaciones mentales que van a ser propias de otros estadios evolutivos inmediatos.

El análisis objetivo de los juegos de persecución fantástica nos sugiere la presencia de un realismo que se opone por igual al capricho (fantasía) y al mimetismo (cine), así como a los juegos imaginativos en general, pero también se distancia de los juegos de mesa y tablero. Ello sugiere que, si en una primera fase de realismo se abandona la *fantasía* lentamente, reduciéndola a sus debidos términos para pasar al dominio de las habilidades corporales y manipulativas y, a través de este dominio, llegar a la superación de los obstáculos presentados por el medio *físico*; y si en una segunda etapa de realismo, afronta la realidad *social* rechazando a los que se conducen insolidariamente; en esta última se excluye o margina a los que hacen trampas, es decir, a aquéllos que no se atienen a la *realidad convenida* del juego, que es de naturaleza combinatoria y manipulativa. Este tipo de realidad no es física ni es social, sino convencional y de naturaleza combinatoria. Supone un nivel de manipulación intelectual del elemento, que no son las fichas en los juegos de tablero ni las cartas en los de mesa, sino los números, las clases y, sobre todo, los valores adjudicados a cada elemento, con los cuáles se pueden hacer combinaciones que constituyen la verdadera naturaleza del juego. Se trata, en este caso, de una estructura mental, y su realidad exige un atenuamiento convencional a las reglas y a los procesos mentales que operan en el juego y lo definen y constituyen. Esta realidad, una vez superada, representa una sólida plataforma o trampolín elástico para nuevas operaciones inteligentes de carácter más formal.

Como colofón y cierre se puede, pues, concluir que también a través del juego encontramos, a los 10 años, un carácter de atenuamiento a la realidad

y de adquisición de habilidades capacitadoras para la adaptación a los distintos medios que rodean a chicos y chicas. El juego culminaría esas habilidades, reduciendo el capricho y la fantasía, y ofreciendo oportunidades para una creciente adaptación, en su auténtico sentido, que es la superación constante de niveles del desarrollo. Nuevamente se advierte la necesidad de que el educador respete estas fases, las fomente y vigile en su plena realización, a fin de propulsar al educando hacia una fidelidad al sentido etimológico de «educar» que no es sino extraer los frutos potenciales de las capacidades del educando.