



ROITMAN, Gisela. "Poéticas y pedagogías del juego infantil: entre la tradición argentina y la española". *Culturas Populares. Revista Electrónica* 4 (enero-junio 2007), 19pp.

<http://www.culturaspopulares.org/textos4/articulos/roitman.pdf>

ISSN: 1886-5623

---

## POÉTICAS Y PEDAGOGÍAS DEL JUEGO INFANTIL:

### ENTRE LA TRADICIÓN ARGENTINA Y LA ESPAÑOLA<sup>1</sup>

GISELA ROITMAN

Jardín de Infantes "Mi Lugar"

Escuela de Bellas Artes "Manuel Belgrano" (Buenos Aires)

#### Resumen

El juego es un ingrediente indispensable e insustituible en la vida del ser humano. Sobre todo en los primeros años de vida. El hombre aprende a conocerse a sí mismo, al espacio que lo rodea, a sus capacidades corporales e intelectuales y a los contextos sociales por su intermedio. Existen varios tipos de juego, de los que se distinguen dos grandes categorías: los kinestésicos y dramáticos. Muchos juegos infantiles se ven acompañados de rimas y canciones, que otorgan sentido a la descarga motora que generan. Muchos juegos pertenecen al bagaje folklórico común de la humanidad.

**Palabras clave:** Juego, Homo Ludens, conflicto, juego, juego individual, juego social.

#### Abstract

*Playing is an essential and irreplaceable component of human life, specially during the first years of each individual. Through games and playing, people get to know themselves, their environment, their physical and intellectual abilities and skills and their social contexts. There are many types of games, and we can group them under two main kinds: the kinaesthetic and the role-playing. Many children games involve recitations and songs which give a meaning to the driving force release they generate. Many games belong to the folkloric heritage of mankind, and can be found virtually everywhere and across time.*

**Key words:** Game, Homo Ludens, Conflict, Individual Game, Social Game.

**Y**a a principios del siglo pasado, allá por la década de 1930, o, como diría un cuento, "hace mucho tiempo, en un lugar que no recuerdo...", escribió el filósofo Jan Huizinga, cuando se dedicaba a pensar en las constantes del comportamiento del hombre más allá de la historia y la sociedad, un libro denominado

---

<sup>1</sup> Agradezco infinitamente a todos los que fueron chicos y recuerdan los juegos que jugaron. A todos los informantes que colaboraron con este estudio, al Dr. Pedrosa por darme la posibilidad de hablar de un tema que me interesa muchísimo, y sobre todo, a los chicos de hoy, que siguen jugando a lo que desean, cuando tienen ganas. De la misma manera, mi agradecimiento a Sebastián Buchhalter y a Eliezer Nowodworski, por su ayuda en la traducción del resumen.

*Homo Ludens*: [“el hombre que juega”], *El juego y la cultura* <sup>2</sup>, dando por descontado que los seres humanos tenemos en nuestro bagaje genético un parentesco con los animales, con los cachorritos de perros, que juegan a morderse entre sí, no para herirse, no para defender un hueso, sino simplemente para ejercitarse en una actividad que, en un futuro, se va a transformar en una característica diferenciadora de su familia canina. Sostiene el filósofo que los cachorros de hombre nos vamos diferenciando de los cachorros de perro porque mantenemos esa actividad lúdica no sólo como parte del aprendizaje de la vida adulta, sino por una auténtica sensación placentera que se experimenta en el juego, generalmente acompañada por un intento de búsqueda posterior de esa sensación, al repetir la situación lúdica.

Y el juego, bien entendido, es un asunto muy serio. Sobre todo para los chicos... y también para los grandes, por qué no decirlo. Ya que una de las características del juego humano es que jamás desaparece de la vida del hombre. Lo acompaña incluso hasta la muerte. Piénsese en la imagen lúdica de “*All that Jazz*”, y en el enfrentamiento del protagonista (y también del mismo Bob Hope) con esa muerte seductora y erotizante, que muestra dramáticamente la forma de esa mujer que nos espera, como sostenían los romanos, al final de nuestras vidas, para ponerle el término a la misma. Una instancia de juego, de un juego dramático que nos permite enfrentarnos con posibles soluciones para los futuros problemas ante los que seguramente nos vamos a encontrar, pero sobre los cuales todavía no incluimos en nuestro bagaje de saberes los recursos ni intelectuales, ni afectivos, ni psíquicos para encararlos. El juego nos permite intentar buscar soluciones a situaciones futuras.

Claro que no jugamos en todas las edades de la misma manera, ya que los conflictos y los problemas a los que nos tenemos que enfrentar en ese juego perpetuo que se llama “vida” van variando según los distintos estadios del desarrollo del ser humano. En cada período del mismo, según las características psicosociales específicas, el juego tiene diversas formas de manifestarse, otra manera de disfrutar haciendo de cuenta que manejamos la realidad según nuestra necesidad. No es igual ver a una nena dando de comer a su muñeca que a un adulto sentado en una mesa de póquer, intentando ganar la mano y la partida. Cuanto más crecemos, más impronta tienen las reglas y las normas en nuestros juegos. Cuanto más nos desarrollamos, más importancia tiene también el éxito final en el juego.

---

<sup>2</sup> HUIZINGA, Jan: *Homo Ludens. El juego y la cultura*. Buenos Aires, Alianza Editores, 2002.

Como ya dije, el juego es un ensayo de puesta en práctica de posibles soluciones, y tener éxito es haber encontrado el clivaje, como lo llama Jean Piaget<sup>3</sup>, en una inadaptación óptima al medio, y por lo tanto salir exitoso de los problemas implica haber solucionado el conflicto, y, en consecuencia, poder dejar ese problema solucionado. Problematizar y luego dar soluciones a la realidad, sin necesidad de pasar por la experiencia concreta y real, es, en general, uno de los objetivos intrínsecos de todo juego.

Porque jugar, como todo en esta vida, es aceptar que la vida es conflictiva, y que requiere soluciones específicas a problemas concretos. Todo jugador de ajedrez puede ser fiel testigo de esta última afirmación: no sirve saber la teoría de las aperturas para llegar a la mitad de juego, porque nunca va a dejarnos el contrincante desarrollar tranquilamente nuestra apertura, va a ponernos problemas prácticos que, si no podemos solucionar, por más que la teoría la sepamos, nos va a imposibilitar adueñarnos en el medio juego de las diagonales que nos permitirán abrir nuestro campo de “batalla” para, en su punto culminante, lograr tomar al rey contrario al final de la partida. Y, ¿quién no vio la cara de placer de un ajedrecista cuando anuncia: “mate en cuatro”, levantando la vista y mirando juguetonamente a su oponente? El placer del proyecto realizado no impide el apretón de manos final, y el inicio de una nueva partida, para “darle la revancha”. Porque el placer está tanto en ganar como en jugar, aunque no parezca lógico. Porque en el juego, si bien lo racional siempre está presente, también lo está la irracionalidad involucrada en el placer mismo de jugar. Y se acepta el desafío, incluso sabiendo que se puede volver a perder.

Pero no quiero ahora analizar al *Homo ludens* adulto, sino centrarme en los niños y en los juegos infantiles.

En primera instancia, el juego se caracteriza por estar marcado por la vivencia personal. En los niños, no existe el jugar desde fuera. Solamente se juega involucrándose directamente en la estructura lúdica. Esto implica la conciencia del pequeño de estar entrando en el contexto ficcional del cual participa. Es importante esta caracterización, ya que implica la diferenciación entre el ámbito lúdico y el ámbito

---

<sup>3</sup> PIAGET, Jean: *La representación del mundo en el niño*. Madrid, España, Morata, 1978; PIAGET, Jean e INHELDER, Barbel: *Psicología del niño*. Madrid, España, Morata, 1978; PIAGET, J.: *Seis estudios de Psicología*, Barcelona, España, Seix-Barral, 1976; PIAGET, J.: *La formación del símbolo en el niño*, México DF., México, Fondo de Cultura Económica, 1980. El concepto de clivaje, que se utiliza en todos ellos en forma general, tiene el sentido de llegar a un lugar de anclaje de estructuras cognitivas que permitan organizar los elementos del contexto en forma estructural y coherente con las estructuras inteligentes movilizadas en esa lectura. El clivaje se da en los últimos momentos del desarrollo de cada uno de los estadios del desarrollo de la inteligencia.

inconciente o del sueño. La fantasía se pone en juego dentro del juego, tratando de que la realidad se asimile a las instancias que desde nuestra fantasía intentamos manejar. El juego es, y uno es en el juego, “como si fuese”.

Cuando se hace una apreciación de los juegos tradicionales a los que suelen jugar los chicos de toda cultura, llama la atención su universalidad. En cada rincón del globo, por más que las culturas contextuales sean completamente distintas, muchos de los juegos que conocemos son comunes a todos los infantes. He observado a nenes de lenguas maternas completamente disímiles, jugando al mismo juego, comunicándose por medio de gestos y del cuerpo. Y, si se hace un somero repaso de los juegos básicos tradicionales, se constatará otra cosa: la descarga corporal/kinestésica es tan importante como la satisfacción emocional. El niño, por medio del juego, en principio conoce las posibilidades de su propio cuerpo, luego el espacio que lo rodea, luego las relaciones interpersonales, con todo lo que traen aparejado: el manejo del poder, los roles, las conformaciones estructurales sociales (organizaciones institucionales –familia, profesiones, espacios socioeconómicos, medios de comunicación tanto orales como escritos, etc.–), para finalmente ingresar en el mundo de la racionalidad, por medio de la introducción de reglas de juego, que deben ser respetadas para que el juego alcance su finalidad social.

Desde la descripción precedente, se pueden categorizar los juegos en varios tipos, ya que involucran vínculos con uno mismo o con los otros: los juegos individuales, los juegos sociales, los juegos de reglas. Cuanto más individual sea el juego, más se centrará en la elaboración del egocentrismo infantil y en la personalización del ser humano; cuanto más social, más permitirá observar el desarrollo de la sociabilidad del mismo.

El juego aparece antes que el lenguaje. Las primeras sonrisas ante el descubrimiento de la imago del rostro, de las que nos habla Spitz<sup>4</sup>, son una especialización de la sonrisa motriz que surge en el ser humano, que simplemente involucra la reacción espontánea de los movimientos musculares que rodean a los labios, cuando se estimula al lactante con el roce al lado de la comisura de la boca. Ver el conjunto ojos/nariz/boca moviéndose delante de su vista, a los tres meses, estimula en el bebé, amén del movimiento kinestésico agradable, un intento de comunicación con el

---

<sup>4</sup> SPITZ, René: *El primer año de vida del niño*. México DF, México, FCE, 1991.

mundo externo. Cualquier cosa que se mueva en el espacio exterior ya diferenciado del cuerpo propio, llevará al bebé a un balbuceo constante, con sonrisa incluida.

Es ya conocido el famoso fuego del *for/da* que Sigmund Freud<sup>5</sup> caracterizó como una de las elaboraciones de cualquier bebé, que a los ocho meses da cuenta de que la imagen de su madre aparece y desaparece, hallándose también esbozado en la angustia de los ocho meses, descrita por Spitz, de cuando ya hay identificación de imagen materna por parte del bebé. ¿Y quién no ha visto y jugado, con un bebé en brazos, a ser buscado detrás de una tela, a llamarlo de uno y otro lado de la espalda de la madre, al famoso “Lobo, ¿estás?” del juego? Piaget lo ha descrito en su libro *Psicología del Niño*<sup>6</sup> como la puesta en juego de las primeras estructuras inteligentes de cualquier operación que involucre la agrupación de objetos en un espacio común, que no se desintegra cuando el mismo deja de ser percibido, sino que, por el contrario, se construye mentalmente incluso ante la falta de visión. Esta actividad, según el propio Piaget, da señales de la aparición del objeto permanente, necesario para una aprehensión no desestructurada del medio físico.

Al año aparece el objeto transicional de Winnicott<sup>7</sup>, reemplazando la presencia de la madre, al que los niños dan una importancia absoluta. Es un objeto que se carga de representatividad, ya que es materialmente el representante de la madre, cuando ésta está ausente. Varias veces, en mi trabajo con niños, he visto carteras, cartucheras de anteojos y llaveros con muñecos, llenarse de papilla, mientras el niño comía en su salita del jardín. Y, al intentar limpiarlo, el niño se ha puesto a llorar y a patalear, ya que le estaba quitando a su “mamita”. Cosas de la vida: la siesta con el objeto transicional con olor a leche cuajada o puré rancio, para ellos era lo más hermoso del mundo.

Cuando ese objeto se transforma en algo así como el compañero de andanzas, después del año, ya es un recurso necesario para afrontar el contexto. El objeto transicional pasa a transformarse, las más de las veces, en ese muñeco predilecto, que tiene que acompañar a los chicos día y noche, en vigilia o durante el sueño, porque, si no, el mundo no es tal. En él comienzan a depositarse afectos y sentidos que trascienden al objeto en sí, para resignificarlo. Y aquí comienza el verdadero juego como representación de la realidad. El famoso “como si”. Ese objeto es para mí como si fuese (mi mamá/mi papá/mi casa/mi perro). El objeto es una representación simbólica de otro

---

<sup>5</sup> FREUD, Sigmund: *Más allá del instinto del placer, Obras completas XVIII*. Buenos Aires, Argentina, Amorrortu, 1979.

<sup>6</sup> PIAGET e INHELDER: *op cit.*

<sup>7</sup> WINNICOTT, D.: *Realidad y juego*. Buenos Aires, Argentina, Granica, 1972.

objeto que en estos momentos no se encuentra en el contexto, y que ejerce dentro del mismo las mismas funciones, o bien sus opuestas, que las que ejercería el objeto ausente.

¿Por qué estoy relacionando a partir del año y medio de vida del niño el tema de la representación? Porque justamente en el juego van a representarse, es decir, se va a hacer de cuenta que lo que se está poniendo en juego es algo real, aunque en verdad es simplemente un símbolo de un significante otro, que está, por determinados motivos, fuera del contexto real, y que, obviamente, yo necesito tener presente.

Esta cuestión fue ya abordada por el psicomotricista André Lapierre<sup>8</sup>, quien, justamente para solucionar algunos conflictos de personalidad en los niños pequeños, a los que les cuesta verbalizar siquiera lo que les sucede, aconseja al adulto experto en técnicas corporales, ofertar su cuerpo como depositario de ese conflicto, entregándolo al juego de los pequeños. Personalmente he tenido la suerte de haber pasado por una situación vivencial en la cual, tras una situación estresante y de contacto con la muerte de un grupo de niños de cuatro años, que se hallaban frenados en su desarrollo de la palabra, al poner en juego mi cuerpo para que ellos lo manipulasen, tuve la suerte de vivir cómo un grupo de cinco niños, golpeaba ese cuerpo del adulto hasta “matarlo”, lo cortaban en pedacitos que tiraban a la basura, para luego transformarse en los médicos que inmediatamente cosían el cuerpo del adulto mutilado, lo operaban “en la panza”, para devolverle la vida, y, finalmente, terminaban saliendo todos, los cinco más el adulto, de paseo para ver los patitos del zoológico. Fue interesante apreciar cómo, a partir de la posibilidad de poner en juego la situación estresante y su relación con la muerte y con el cuerpo adulto, ese grupo tuvo un nuevo encuentro con la palabra, ampliando su vocabulario rápidamente, y comenzando a comunicarse más allá de la violencia, por intermedio del habla. No volvieron a cortar en pedacitos a ningún adulto, para poder tener una voz propia.

De allí al juego dramático hay muy poco camino que recorrer. El juego dramático es justamente una situación en la que el niño acomoda la realidad a sus necesidades, dramatizando los distintos conflictos a los que se ve enfrentado cotidianamente, y en el cual busca la solución que más satisface su necesidad específica. Todo adulto que entra en una sala del jardín de infantes de cuatro años, en el período en el cual los niños tienen libertad de armar su propia actividad, va a encontrarse seguramente con un

---

<sup>8</sup> Texto mimeografiado de un seminario que Lapierre dio en la Escuela de Técnicas Corporales, en Buenos Aires, en el año 1981. Carezco de otras referencias distintas que el título del trabajo: “El Cuerpo Grupal”.

grupito que juega a la familia y que, por medio de disfraces, escenografía, objetos relacionados, roles específicos y una escena mínimamente planificada, pone en juego el desayuno cotidiano, o bien la visita a otra familia, o la consulta al médico, o el momento de acostarse, desarrollando conductas que a ojos vista son un símil de las que suceden en la realidad, pero poniéndoles ese toque personal que está implicado en su propia concepción del momento dramatizado.

Un ejemplo práctico de esta situación fue cuando, ante una fiesta patria en una sala de cinco años, propuse al grupo mostrar a los padres cómo había sido la historia del surgimiento de la Argentina. Los chicos se distribuyeron los roles entre ellos, y contaron la anécdota que pudieron internalizar como propia de esa fecha patria. Como dijo uno de los que dramatizaban a los soldados: “si no quiere irse solo, lo vamos a echar a patadas en el c... al virrey ese. No necesitamos que ese señor nos mande. Nos podemos mandar solos”. Cosa que hicieron sobre el escenario, pero sin pegarse de verdad. Obviamente, el “virrey” se dejó empujar sin defenderse, y se fue corriendo del escenario. No sé si los patriotas se hubiesen reído como lo hicieron los padres del grupo, ante esta salida, que no estaba prevista. Pero sí sé que ese grupo entendió perfectamente lo que significó la Revolución del 25 de Mayo para la Argentina, en su proceso de liberación de la metrópoli española.

Y, ¿quién no jugó a ser los personajes de las revistas de historietas y de los libros que más nos habían gustado (narrados por otros o leídos por uno mismo) cuando no existía la televisión, y quién no jugó a ser el superhéroe de moda, a partir de la expansión de *la caja boba*? Salvadores de la humanidad, cazadores como Daniel Boom, o, como recordaba mi informante Gabriel (1959, Capital Federal, Argentina): ¿quién no tuvo sus primeras heridas de guerra cuando, después de atarse una toalla o sábana al cuello, era Batman... hasta que su cabeza iba a pegar contra el ángulo de la mesita de luz o de la cama?

### **Juegos individuales y colectivos con descarga y habilidad kinestésica**

Pero al mismo tiempo que se desarrolla el juego dramático en los pequeños, también se desarrollan otro tipo de juegos, que se relacionan más con las descargas kinestésicas, desde el balancearse en un columpio, las cabalgatas en los caballos de madera, que se relacionan con la masturbación, como aquellos otros más sociales, en los que hay un perseguidor y un perseguido como mínimo, y donde el grupo se transforma

en un colectivo que puede funcionar ya como aliado del perseguidor, ya como aliado del perseguido.

**Los juegos de ronda**, en los que todo el grupo debe realizar un mismo movimiento, haciendo girar la ronda, o bien en los que se selecciona a uno de los participantes para bailar en el centro de la misma. Ejemplos de estos juegos nos ha proporcionado Irene (1959, Capital Federal, Argentina):

Creo que los primeros juegos que tuve en el barrio fueron los juegos de ronda. Eran muy simples, y todos los nenes chiquitos podíamos jugarlos todos juntos. Me acuerdo que después de la siesta salía a jugar con mis vecinas a la calle. Sacaba las muñecas y a veces el triciclo. En general, terminábamos jugando a las rondas: el “arroz con leche” básicamente. Ah, y también “la Farolera” o “la Marinerita”. Era una cuestión de ir dando vueltas en ronda, agarradas de la mano, mientras cantábamos la canción. Creo que, aparte de las nenas, que éramos como cuatro, también estaba Eduardito, y Carlitos, que lo cruzaba la mamá.

El “Arroz con Leche” es muy simple. Todos agarrados de las manos hay que girar en ronda mientras se canta:

Arroz con Leche,  
me quiero casar,  
con una señorita  
de San Nicolás,  
que sepa cocer,  
que sepa bordar,  
que sepa abrir la puerta  
para ir a jugar.  
Con ésta sí,  
con ésta no,  
con esta señorita  
me caso yo.

Igual ahora no recuerdo bien si había alguien dentro de la ronda o no, pero creo que no. Lo divertido creo que estaba en cambiar de dirección de repente, o en ir acelerando el tiempo y no quedarse a contrapié. Pero sí tenía una segunda parte; por lo tanto, seguro que había alguien adentro de la ronda. Y la segunda parte era:

Yo soy la viudita  
del barrio del rey;  
me quiero casar  
y no sé con quién;  
con ésta sí,  
con esta no,  
con esta señorita  
me caso yo.

Pero eso es lo que recuerdo.

Ya “la Farolera” y “La Marinerita” eran para más grandes, porque había alguien adentro de la ronda que tenía que seleccionar a la próxima Farolera o Marinerita. En estas dos rondas, la persona que estaba dentro giraba para un lado, y la ronda para el otro.



La letra de la Farolera era así:

La Farolera tropezó,  
y en la calle se cayó,  
y al pasar por un cuartel  
se enamoró de un coronel.  
Alcen la barrera  
para que pase la Farolera  
en la puesta del sol.  
Sube la escalera  
y enciende el farol,  
y a la medianoche  
se puso a contar,  
y todas las cuentas  
le salieron mal.  
Dos y dos son cuatro,  
cuatro y dos son seis,  
seis y dos son ocho,  
y ocho dieciséis,  
y ocho veinticuatro,  
y ocho treinta y dos,  
ánima bendita,  
me arrodillo en vos.

Entonces, se giraba hasta donde dice “Alcen...”. Ahí la ronda se paraba, y levantaba los brazos, como formando un puente. El que hacía de Farolera tenía que ir esquivando los cuerpos, pasando por debajo de los puentes formados hasta que al llegar a “me arrodillo en vos”, se arrodillaba delante de la persona que en ese momento enfrentaba, y se cambiaba la protagonista de la ronda.

La Marinerita era distinto. La letra era así:

Yo soy la marinerita,  
niña bonita  
del regimiento,  
que todos los soldados  
la saludan al momento.  
¡Escuadra, primera!  
Me gritan al pasar:  
“Marinerita, niña bonita,  
yo me quisiera  
casar con vos;  
una semana,  
de buena gana,  
junto a tu lado  
estaría yo.

Y se jugaba así: se giraba en contrasentido hasta “Escuadra”. Ahí, el que hacía de Marinerita se enfrentaba con la persona que le tocaba en suerte. Todos, saltando con los dos pies juntos en el lugar, tenían que hacer la venia, cambiando a cada salto de mano. En total eran cinco saltos, según el ritmo de la melodía. Cuando se llega a “Marinerita, niña bonita...”, el que está dentro de la ronda saca a bailar al centro al otro, haciendo molinete, es decir, tomándose de la cintura y girando alrededor de un eje, hasta el final. El que estaba adentro entra en la ronda, y se cambia de protagonista.

Pero ahora me doy cuenta de lo que significaba la letra, jajajaja. Juro que no sabíamos qué era lo que estábamos cantando, creo. O, por lo menos, yo no tenía idea. Creo que estas rondas las aprendí jugándolas.

Ah, también había otra: “La Paloma blanca”. Y decía:

Estaba la paloma blanca  
sentada en un verde limón,  
en el pico cortaba la rama,  
con la rama cortaba la flor,  
¡ay! ¡Ay! ¡Ay!  
Cuando veré a mi amor.

Me arrodillo a los pies de mi amante,  
me levanto constante constante:  
dame una mano,  
dame la otra,  
dame un besito  
sobre mi boca;  
daré la media vuelta,  
daré la vuelta entera,  
haciendo un pasito atrás,  
haciendo la reverencia,  
pero no, pero no, pero no,  
porque me da vergüenza,  
pero sí, pero sí, pero sí,  
porque te quiero a ti.

Se jugaba parecido a las demás, haciendo girar la persona de dentro y la ronda, hasta “me arrodillo...”.

A partir de entonces se “elegía” a la pareja y, por medio de mímica, se hacía en pareja lo que decía la letra: arrodillarse, pararse, etc. Cuando llegaba “porque te quiero a ti”, tomándose las manos hacían un medio giro, ingresando la que había sido la paloma a la ronda, y quedando dentro de la misma la persona favorecida.

Te juro que, recién ahora, tomo conciencia de lo que cantaba siendo tan chica jajaja. ¡Vaya sorpresa! La verdad, no puedo creerlo... Mirá lo que cantábamos siendo tan chicas.

**Rondas con persecución:** Sebastián (1985, Capital Federal, Argentina). Aporta varios juegos de ronda y persecución que él jugó durante su infancia:

Me acuerdo que jugábamos con los chicos a varios juegos de ronda donde nos perseguíamos. El Oso Dormilón es el que recuerdo haber jugado muy chico, a eso de los tres o cuatro años. Había un nene que se acurrucaba en el suelo, y el resto de los chicos hacíamos una ronda a su alrededor.

Le decíamos:

Oso dormilón,  
¿estás despierto?

El que estaba en el suelo podía contestar que no o que sí. Si decía que sí, salía a correr a todo el grupo, hasta que agarraba a alguien. Ahora eran dos los Osos dormilones.

La mecánica se repetía así, hasta que un solo chico quedaba sin atrapar, o nos aburríamos de jugar.

Otro era el Pato Ñato.

Todos los chicos estábamos sentados en el suelo en ronda. Uno giraba por afuera alrededor de la ronda, tocando la cabeza de los sentados, y diciendo “pato” cuando tocaba la cabeza, pero decía “ñato”, el sentado tenía que levantarse y correr para atrapar al que lo había seleccionado. Este se salvaba si lograba correr alrededor de la ronda, hasta poder sentarse en el lugar del elegido sin ser atrapado. Así, el que no había podido agarrar al perseguido era el próximo en elegir a uno de la ronda.

Otro juego más de persecución en ronda era el de “El Huevo Podrido”. La dinámica era similar al de “El Pato Ñato”, pero en vez de tocar las cabezas, se tenía un objeto en la mano, que se depositaba en el suelo del elegido, a su espalda. El chico giraba alrededor de la ronda, mientras se cantaba

Jugando al huevo podrido,  
se le tira al distraído.  
El distraído lo ve,  
y huevo podrido es.

El objeto se ponía cuando terminaba la canción, pero no tenía que ser obligadamente en ese momento. El chico podía tomarse su tiempo para elegir al más distraído o lento del grupo. Aquí empezaba a tener importancia el darse cuenta que era el seleccionado para la persecución. No solamente estaba la persecución, sino el apiolarse que le tocaba correr a uno. Por lo tanto, era importante la atención que se ponía en el juego.

Irene (1959, Capital Federal, Argentina) aporta también “El Gato y el Ratón”, el “Cocodrilo, ¿qué hora es?”, o el “Lobo, ¿estás?”:

En “El Gato y el Ratón” son dos los roles especiales, mientras el resto del grupo hace la ronda. El juego es muy simple. Dentro de la ronda está el ratón. El gato ronda afuera. La idea es que el ratón salga de la ronda, y que sea perseguido por el gato. En esto colabora el grupo, que está tomado de las manos, sin girar. El ratón puede salir siempre que se abra una puerta, representada porque dos miembros de la ronda se agachan, con las manos tomadas. El gato podía entrar al centro de la ronda en esta misma situación. Para impedirlo, la ronda de chicos tenía que elevar sus manos tomadas a la altura de la cintura. El objetivo era que el gato no atrapase al ratón. Los roles especiales iban rotando, por decisión personal y del grupo.

“Cocodrilo, ¿qué hora es?” tiene una dinámica similar a la de “El Oso Dormilón”. Nada más que se cambia lo que se dice. El grupo pregunta “Cocodrilo, ¿qué hora es?”, y el cocodrilo dice el número que se le ocurre. Solamente puede salir a perseguir a los chicos cuando contesta “son las doce”. En este caso, se juega con la dilación de la persecución, hasta que el perseguidor decide decir “son las doce”. Los alcanzados y capturados se transforman en cocodrilos. Gana el que ha logrado esquivar la persecución de todo el grupo. O el juego se termina cuando una se aburre de jugar.

Otro juego de persecución con dilación de la misma es el “Lobo, ¿estás?”. El chico que hacía de lobo estaba en el suelo, acuclillado. El resto del grupo preguntaba, “Lobo, ¿estás?”. Y el “lobo” contestaba: “me estoy poniendo (las medias, la camisa, los pantalones, etc.)”. La persecución comenzaba cuando el

“lobo” contestaba: “ya estoy vestido”. En cuanto alguno de los chicos era atrapado, se volvía al comienzo, siendo el atrapado el nuevo lobo.

Un juego de ronda venezolano lo aporta Alsu (1978, Caracas, Venezuela):

Uno que se llamaba "pisé", donde se hacían ruedas de chicos juntándose por los pies, y consistía en pisarse uno al otro. Ganaba el que lo pisaban menos.

Todos estos son ejemplos en los que se manifiesta la tradicional ronda, que sobrevive en algunos bailes populares o rondas adolescentes, en los que los personajes principales se van rotando, poniendo por medio de la persecución a todo el grupo expectante de lo que acontezca. Son ejemplos de juegos tradicionales en los que la descarga física se relaciona también con la representación emocional y social de los niños que participan de esta actividad. Es llamativo que todos estos juegos muchas veces van acompañados de rimas, recitados o enunciaciones orales que prestan mayor credibilidad al juego persecutorio, ya que resemantizan la pura descarga de la corrida persecutoria o perseguida, en un hecho social y que lleva a un objetivo determinado, el correr para no dejarse atrapar, o el correr para atrapar al otro, que de por sí aparece, con un sentido básicamente kinestésico a partir de los dos años.

Dentro de los **juegos de persecución**, otra variable son las *manchas*, que comienzan a ser jugadas a partir de los cuatro años con reglas de juego básicamente simples. Están reglados el tipo de **mancha**, y el tipo de salvataje que podrán tener los manchados. Hay manchas simples, en las cuales un solo niño oficia de mancha, y va cambiando este rol en la medida en que puede tocar a otro. Otras variantes de manchas, sin embargo, se problematizan más, ya que el manchado puede salvarse. Las “manchas” más conocidas, además de la simple de tocar al otro, son: “mancha pelota”<sup>9</sup> (es mancha aquel que es tocado por la pelota que no puede atajar), “mancha venenosa”<sup>10</sup> (que obliga a correr con una mano puesta en el lugar donde se ha sido tocado), “mancha enano” o “agachada”<sup>11</sup> (que obliga al manchado a seguir jugando y corriendo, pero en cuclillas), “mancha hielo”<sup>12</sup> (que obliga al manchado a quedarse quieto y estático, en la posición en la que ha sido manchado), “mancha cadena”<sup>13</sup> (la mancha tocaba a un chico que se unía a él por la cintura, ahora la mancha la conformaban los dos, y ambos podían

---

<sup>9</sup> Informantes: Sebastián, 1985, Capital Federal, Argentina.

<sup>10</sup> Informantes: Irene, 1959, Capital Federal, Argentina; Gabriel, 1964, Capital Federal, Argentina; Eliezer, 1962, Capital Federal, Argentina.

<sup>11</sup> Informantes: Irene, 1959, Capital Federal, Argentina; Gabriel, 1964, Capital Federal, Argentina.

<sup>12</sup> Informantes: Irene, 1959, Capital Federal, Argentina; Eliezer, 1962, Capital Federal, Argentina; Gabriel, 1964, Capital Federal, Argentina.

<sup>13</sup> Informante: Gabriel, 1964, Capital Federal, Argentina.

manchar a dos más, que se unían a la cadena, solamente podían manchar las personas de los extremos de la cadena). En aquellas manchas en donde el tocado tenía la obligación de guardar cierta posición o correr de determinada forma, era posible salvarlos. La salvación se realizaba cuando una persona no manchada los tocaba, salvándolos. Algunas manchas tenían lugares seguros para los perseguidos, llamados casas, en los cuales se podía descansar porque allí no se podía ser manchado. En general, se comienza a jugar a "la mancha" alrededor de los seis años.

Un juego similar, pero denominado de otra manera es el que se jugaba en Venezuela. Alsu (1978, Caracas) nos informa de que

Uno que se llamaba "la ere". Que consistía en una persona que era la "ere" y corría detrás de otro grupo de personas a las que trataba de tocar antes de que llegaran a la "taima", que era un lugar de seguridad en la que estabas a salvo si la tocabas con cualquier parte del cuerpo. Tenías que correr entre las múltiples taimas. Cada vez que la "ere" tocaba a uno, éste se convertía en la ere y tenía que perseguir a los demás.

Algo muy parecido sucede con **las escondidas**<sup>14</sup>, en las cuales las reglas son también muy simples, especificando simplemente la piedra donde se deberán librar a los buscados, y el último salvataje, que puede obligar a quien debe buscar a los escondidos, a contar otra vez. El procedimiento del juego es muy simple. Se elige un lugar en donde un niño debe permanecer, sin mirar, mientras el resto del grupo busca un escondite. Ese lugar recibe distintos nombres según los países. Al cabo de un tiempo, el que esperó sale a buscar al resto del grupo diciendo, por lo menos en la Argentina: "punto y coma, el que no se escondió se embroma". La idea es que el que esperó descubra a todos los escondidos, y el que se escondió logre tocar el lugar de la espera, para ganar. El que busca debe decir el nombre del encontrado y el lugar donde está escondido. Si se confunde o equivoca, el escondido sigue en el juego. El último en no aparecer tiene la posibilidad de librar a todos los compañeros encontrados, siempre que llegue a "la piedra" antes que el que lo está buscando y "cante": "piedra libre para mí y para todos mis compañeros".

Si esto sucedía, el que había contado o esperado, volvía a ser de vuelta quien debía salir a buscar a los demás. Si no, contaba aquel que había sido descubierto en primer

---

<sup>14</sup> Informantes: Eliezer, 1962, Capital Federal, Argentina; Irene, 1959, Capital Federal, Argentina; Fernando, 1965, Zaragoza, España; Sebastián, 1985, Capital Federal, Argentina; Roberto, 1970, Madrid, España; Alberto, 1964, Zaragoza, España; Gabriel, 1964, Capital Federal, Argentina.

lugar. En España, en Zaragoza, este juego recibe nombres distintos a los de Argentina. Fernando y Alberto nos han informado que:

Lo del marro (prisionero, creo que le llamábamos) consistía en que un fulano la pagaba mientras que el resto de los jugadores se escondían. Después de haber contado hasta..., el que la pagaba tenía que descubrir uno por uno a los jugadores que, para salvar a sus compañeros, debían llegarse hasta el marro y decir: "Voto por mí y por todos mis compañeros". Y los que habían sido descubiertos se libraban de pagarla la vuelta siguiente.

Existen algunas variantes de este juego que se dieron en España y Argentina. Nos informa Xurxo (1977, Ferrol, La Coruña, España) de que

Aquí del escondite teníamos una versión un poco especial: poníamos una lata o pelota en medio, y uno le daba una patada. Entre que iba y volvía a colocarla al que le tocaba buscar a la gente el resto nos escondíamos, y si alguien le daba una patada mientras buscaba a la gente a los que había cogido, podían esconderse de nuevo mientras iba a por la latita de marras (¡cuánto he corrido, ufffff!) nos duraba una tarde entera. De hecho, como tuvieras un mal día, te tirabas toda la tarde detrás de la dichosa latita. Menos mal que no hacía falta contar aun encima.

Otra variante alternativa de la escondida es la que nos narra Irene (1959, Capital Federal, Argentina), ya que la misma se realizaba “en parejas, a eso de los diez u once años, en bicicleta y de noche, por todo el barrio. Los que tenían que salir a buscar también lo hacía en bici. Lo importante es que las parejas tenían que ser heterosexuales obligatoriamente”.

Dentro del caso de los juegos persecutorios, tenemos a aquellos que no dependen de rondas como formato original, sino que dependen de elecciones previas generadas por azar o por decisión personal, para luego transformarse en juegos persecutorios. Comenzando con la división de equipos al azar, hablo específicamente de juegos como “Pisa pisuela”, cuya descripción nos comienza a dar Susana (1959, Capital Federal, Argentina):

Estaba el "Pisa Pisuela". ¿Lo conocés? Se cantaba:

Pisa, pisuela,  
color de ciruela,  
vía, vía,

o este pie:

No ha de menta  
ni de rosa  
para mi querida esposa  
que se llama Doña Rosa  
y que vive en Mendoza.

Se ponían en fila una al lado de otra, contra la pared, y se iba marcando sílaba por sílaba con el pie de cada uno. Si te tocaban los dos pies quedabas eliminada.

A este momento sigue agregando Irene (1959, Capital Federal, Argentina), una segunda fase del juego que es la que sigue, según sus palabras:

Las que iban quedando eliminadas de la fila contra la pared, hacían una fila en relación con sus puestos de eliminación. Cuando todas las jugadoras estaban formadas, la que había hecho la selección, se alejaba aproximadamente unos 50 metros y se enfrentaba a la hilera. La que había quedado última contra la pared, se colocaba en el centro de la separación. Ella era “el diablo”. La que había hecho la selección entonces gritaba a la primera de la fila enfrentada: “primer ángel, ven a mí”, y la susodicha contestaba “no puedo, porque está el diablo”. La seleccionadora entonces volvía a decir: “no importa, abre tus alas y ven a mí”. En ese momento la primera de la fila corría en busca de la seleccionadora, mientras la que hacía de diablo intentaba capturarla durante la carrera. Así hasta que pasaban todas las chicas (los ángeles) que estaban formadas. Esto hacía que el grupo completo se dividía en dos subgrupos... Estos, se formaban en fila enfrentados, cada hilera tomada por la cintura, y se armaba una cinchada. Ganaba aquella fila que lograba mover a la contraria, alrededor de diez metros a su favor. El que había sido diablo ahora pasaba a ser el seleccionador.

Todos estos juegos implican, en principio, algún tipo de selección de aquel que va a empezar por contar, por ser mancha, por estar dentro de la ronda, por ser el gato o la farolera. Esta selección también se realizaba por medio de juegos de selección, que siempre involucraban una alta dosis de azar, y otra dosis de cálculo. Ejemplos de estos nos dan Sebastián (1985, Capital Federal, Argentina) con el “Ta Te Ti”:

Puestos en ronda todos los jugadores, se van contando hasta que alguno sale...El Ta Te Ti, por ejemplo, se hacía recitando una especie de poemita:

Ta te ti,  
suerte para mí;  
si no queda para mí,  
queda para ti.  
Ta te ti.

El que era señalado cuando se decía el último ti ya no contaba.

Otro caso de juego selectivo lo da Irene (1959, Capital Federal, Argentina), que recuerda el siguiente, en “italiano” macarrónico:

Una do li tuá  
de la li men ta  
osofete colorete  
una do li tuá.

O bien este otro:

Don Pepito el verdulero  
se escondió dentro un sombrero;  
el sombrero era de paja,  
se escondió dentro de una caja;  
la caja era de cartón,  
se escondió dentro de un cajón;  
el cajón era de vino,  
se escondió dentro de un pepino;  
el pepino maduró  
y Pepito se salvó.

O bien:

En la casa de Pinocho  
todos cuentan hasta ocho:  
pin uno,  
pin dos,  
pin tres,  
pin cuatro,  
pin cinco,  
pin seis,  
pin siete,  
pin ocho.

Obviamente, aquellos que quedaban últimos, eran los encargados de los roles individuales dentro de los juegos colectivos. Si había que elegir a dos personas, el procedimiento era el mismo, sólo que quedaban seleccionadas las últimas dos.

Como se puede observar, los mismos juegos, jugados por generaciones distintas, en distintos países. Ha sido muy divertido, en una actividad en donde los abuelos venían a jugar con los nietos, en un jardín de infantes, durante la década de 1990, ver las caras de nuestros abuelos al descubrir que el juego que estaban enseñando, que era para ellos oriundo de sus colectividades del país natal, verlo desarrollarse también en otras, con las mismas características musicales, y con apenas dos o tres palabras de diferencia. Este descubrimiento nos llevó a realizar, en el mismo Jardín, un experimento. Consistía en solicitarle a los abuelos que, en un “cuaderno viajero”, compartiesen con todo el grupo



de sus nietos sus juegos de la infancia, y, si se acordaban de la canción o enunciación que lo acompañaba, transcribirla por escrito, en fonética, para luego ser enseñada a todo el grupo.

La experiencia más interesante fue cuando una abuela coreana jugaba a algo muy parecido a “La Farolera”, ya que la letra contaba unas peripecias bastante parecidas a las de la farolera, incluyendo el juego con los números, aunque la melodía era completamente distinta. El cuaderno quedó en posesión del grupo.

Evidentemente, los juegos de persecución son universales, y también tradicionales, porque todos los que los han jugado los aprendieron jugando. Es el derecho de piso que todos los chicos del mundo entero saben que tienen que pagar. Solamente se aprende, y se aprende a jugar, jugando.

Otra categoría de juegos en los cuales priman las reacciones kinestésicas, son los **juegos con elementos para arrastrar o para arrojar**, que comienzan en forma individual; por ejemplo, corriendo detrás de una pelota, con el simple objetivo de volver a empujarla cuando se llega a ella, sin manejo de las relaciones espaciales, de fuerza o sociales; para llegar, a eso de los cinco años, a distintos juegos con pelotas, en los cuales la gracia del juego pasa por lograr que la esfera llegue a destino, con la fuerza y la dirección necesarias para que otro la arroje nuevamente, manifestando de esta manera la conciencia de la necesidad del otro para poder seguir divirtiéndonos, ya que el simple hecho de arrojar o arrastrar ya no satisfacen el placer básico que el niño tiene en este tipo de juegos. Aquí encontramos, amén del fútbol, juego ya podría decirse que tradicional en todas las sociedades, desde los cuatro o cinco años, hasta el juego de las bolitas.

Dentro de esta categoría de juego, forman una colección aparte los juegos que involucran la **puntería**, y, por lo tanto, el ejercicio de la coordinación visual-manual, la mejora de la pinza fina y gruesa, y la habilidad de rotación de las articulaciones. En general, estos **juegos de destreza** pueden ser jugados en forma individual y grupal, siendo más frecuente la individual en el caso de los niños pequeños, frente a la grupal de los niños más grandes. Dentro de esta subclasificación encontramos el juego de las figuritas<sup>15</sup>, bolitas o canicas<sup>16</sup>, tinenti<sup>17</sup> (juego con cinco piedras que se tiran por los aires en distintas formaciones: el juego consiste en ir sumando puntos... solamente

---

<sup>15</sup> Informantes: Gabriel, 1964, Capital Federal, Argentina; Sebastián, 1985, Capital federal, Argentina.

<sup>16</sup> Informantes: Irene, 1959, Capital Federal, Argentina; Xurxo, 1977, La Coruña, España.

<sup>17</sup> Informantes: Irene, 1959; Gabriel, 1964.

pueden ser tomadas con una o dos manos, según las reglas que se impongan, implica la inmovilidad de todo el resto del cuerpo, salvo la cabeza), el trompo (juego en que se podía apropiarse del trompo del otro, el que lograba hacer bailar a su trompo por más tiempo, en una competencia de habilidad de todos contra todos)<sup>18</sup>, o el OM (que es un juego con pelota, en el cual se realizan distintas piruetas, siempre con una pelota que es tirada hacia el aire, para luego ser atajada por el que está jugando, siguiendo la enunciación que anticipa la pirueta que se tiene que hacer, mientras se lanza a la pelota).

Una categoría distinta lo conforman los **juegos que involucran salticados**. La cuerda, el elástico, “Capurra montó a la borra”, son juegos en donde se prioriza la descarga y el movimiento kinestésico, pero que, a la hora de jugarse, en general implican jugar con otros. Este tipo de juego facilita la cooperación interpersonal y grupal, ya que, si uno falla, el juego no puede seguir desarrollándose, y tiene que volver a ser comenzado desde un inicio.

Todos los juegos hasta aquí mencionados suelen jugarse a repetición, hasta que sus participantes se cansan de correr y necesitan un respiro, para luego recomenzar, un rato después o al otro día. Todos estos juegos tienen, también, posteriores desarrollos más complejos, durante la segunda infancia o la adolescencia.

Y quien más, quien menos, todos nosotros hemos jugados a cada uno de ellos, en la esquina del de la casa, en la vereda de enfrente, en el potrero de la vuelta, o en el momento de jugar libremente, en el colegio. Todos estos juegos los fuimos aprendiendo a jugar, jugándolos, perfeccionándonos a medida que más los jugábamos. Todos estos juegos se juegan, en forma general, en todo el mundo.

Obviamente, este trabajo no intenta ser exhaustivo en su búsqueda de distintos juegos, ni tampoco clasificador de las distintas formas de juegos que los chicos del mundo tenemos para divertirnos, comunicarnos con los demás, aprender a conocer el propio cuerpo y el espacio que lo rodea, perfeccionarse en determinadas habilidades corporales o bien, comunicarse con los demás. Simplemente intenta ver los distintos elementos involucrados en la vida de los niños, que sin que los adultos guíen sus tiempos de ocio, ellos aprenden, riéndose y jugando.

Sería importante intentar, en un futuro, lograr hacer una clasificación de juegos tradicionales (folklóricos también podríamos llamarlos) que involucran distintas maneras de divertirse con otros niños, mientras los adultos no están; pero no localizados

---

<sup>18</sup> Informantes, Irene, 1959 y Xurxo, 1977.

regionalmente, ya que sobre el tema se han escrito infinidad de materiales, tanto desde los teóricos de la Educación Corporal, como desde el folklore regional. Sería interesante comparar las distintas versiones de juegos que se encuentran en todas partes del mundo. Encontrar aquellos juegos que se jugaron y que por determinadas circunstancias hoy son desconocidos, juegos que resignificaron las verbalizaciones que los acompañaban. El mundo del juego es amplio, variable, pero a su vez, permanente en el tiempo.

Espero que en un futuro puedan encontrarse estudios comparados del juego.

Yo, mientras tanto, voy a seguir buscando en el baúl de los juegos, que siempre hay alguno nuevo por descubrir. Porque, a pesar de Cortazar, o por el mismo Cortazar, el “Final del Juego”<sup>19</sup> aún no me ha llegado.

### **Bibliografía consultada**

CORTÁZAR, Julio: “Final del Juego” en *Ceremonias*. Barcelona, España, Seix Barral, 1994.

FREUD, Sigmund: *Obras completas*. Amorrortu, 1984.

HUIZINGA, Jan: *Homo Ludens. El juego y la cultura*. Buenos Aires, Argentina, Alianza Editores, 2002.

PIAGET, Jean: *La representación del mundo en el niño*. Madrid, España, Morata, 1978.

\_\_\_\_\_: *Seis estudios de Psicología*, Barcelona, España, Seix-Barral, 1976.

\_\_\_\_\_: *La formación del símbolo en el niño*, México DF., México, Fondo de Cultura Económica, 1980.

PIAGET, Jean e INHELDER, Barbel: *Psicología del niño*. Madrid, España, Morata, 1978.

SPITZ, René: *El primer año de vida del niño*. México DF., México, FCE, 1991.

WINNICOTT, D.: *Realidad y juego*. Buenos Aires, Argentina, Granica, 1972.

---

<sup>19</sup> CORTÁZAR, Julio: “Final del Juego” en *Ceremonias*. Barcelona, España, Seix Barral, 1994