

## Reseña del libro *Juegos de crianza. El juego corporal en los primeros años de vida*, de Daniel Calmels.

Albarces, S.

Albarces, Santiago

Estudiante del profesorado de Educación Primaria, Escuela Normal 4. C.A.B.A.

Correo: santialabarces@gmail.com

**Cita:** Albarces, Santiago 2016. "Reseña del libro *Juegos de crianza. El juego corporal en los primeros años de vida*, de Daniel Calmels." en Revista *Lúdicamente*, Vol. 5, Nº9, Año 2016 mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Calmels, D. (2004): *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*, Buenos Aires, Editorial Biblos.

Los juegos de crianza que describe Calmels son muy particulares. Por un lado, se trata de juegos específicamente corporales, donde no hay objetos ni disfraces, sino dos personas interactuando: el niño y el adulto. La intención del autor es estudiar a ambos en un mismo momento lúdico porque de la relación corporal entre los dos depende el normal desarrollo psicomotor del primero. Sabemos que un cuerpo se construye en relación a otros; copia poses, tonicidades musculares, tonos de voz, formas de caminar (el autor habla de *estilo psicomotor*). El cuerpo del otro es formador, y en los distintos juegos de crianza encuentra oportunidades de desarrollo. Calmels organiza los juegos conocidos en tres tipos (*de sostén, de ocultamiento y de persecución*), cada uno con sus potencialidades específicas.

Sin embargo, no es necesario leer este libro para estimular correctamente a un hijo, no es una lectura obligada para una madre primeriza. Como explica el autor, otra característica de los juegos de crianza es que son transmitidos generacionalmente. Uno los realiza sin pensar, sin que nadie se lo enseñe: mecer al bebé, girar sosteniéndolo, elevarlo y suspenderlo en el aire. Son los juegos que nos hicieron a nosotros, que vemos hacer a otros cuando hay un bebé cerca. Sobre ellos, tenemos un saber, no un conocimiento. El objetivo del libro pasa justamente por pensar aquello que hacemos inconscientemente y analizarlo: ¿por qué es vital ese saber que llevamos inscripto en el cuerpo y reproducimos generación tras generación?

Todos los juegos que describe Calmels tienen una primera versión con el bebé y evolucionan a medida que el chico crece, son la matriz desde la que se organizan los juegos de niñez, adolescencia y adultez. Así, la primera persecución puede ser el "que te como la mano" dirigido al niño que está aúpa de la madre, pero pasará a una persecución real cuando el niño pueda correr, a una "mancha", ya en grupo, y a un "quemado" involucrando la pelota. En cada juego el autor hace una descripción rigurosa de las variantes posibles que puede introducir un educador (docente o psicomotricista), de las ventajas que cada una trae y de los cuidados que hay que tener.

Esas ventajas no son solamente motrices. Lo que hace realmente interesante al libro es la relación que propone entre los juegos y los aspectos emocionales, en particular los miedos

básicos de toda persona (la pérdida de un sostén, de una referencia visual, de un refugio). Los juegos de crianza ayudan a una primera elaboración de esos miedos, y los juegos posteriores continúan tratando esos aspectos emocionales hasta la vida adulta (al punto en que podemos vincular el alpinismo con el miedo a la caída y los juegos de sostén; el arco de fútbol con el refugio en los juegos de persecución).

En la primera parte Calmels advierte que trabaja sobre fenómenos de la cotidianidad, no excepciones o patologías. El problema en sus descripciones no aparece en el niño sino por consecuencia de acciones adultas. Por ejemplo, un chico experimenta con el miedo a la pérdida cuando el mayor juega a ocultarse tras una sábana y reaparecer después (el conocido “¡acatá!”). Que eso se convierta en una elaboración saludable depende en parte de que el adulto sepa manejar los tiempos: si desaparece mucho tiempo, provocará un llanto. Esto puede llegar a extremos de sadismo y convertirse en un algo que ya no es un juego porque en él no hay acuerdo, sino abuso.

En la relación con el bebé el adulto entra, idealmente, en un tiempo-espacio distinto al de la vida normal. Calmels dice que el niño se transforma en el juguete del adulto, porque le permite acceder a un modo lúdico de forma socialmente permitida. Si bien es divertido girar y girar en el lugar, dice, de adultos podemos hacerlo únicamente durante un baile (o vergonzosamente escondidos, podríamos agregar). El bebé nos da la oportunidad de dar vueltas con otras personas enfrente, y es más: está *bien* que lo hagamos, es visto como algo propio de un buen padre/madre que eso suceda.

Pero dijimos que el adulto entra *idealmente* a esa ficción que es el juego. Cuando sucede, por el contrario, que la persona no se compromete o simula de forma tan burda que el niño se da cuenta, el juego no existe. El enriquecimiento del jugar está relacionado con la capacidad lúdica de los padres, señala el autor. Pero además advierte hacia el final del libro sobre los que califica como *falsos juegos*: la simulación, y también la instrucción y la competición. Esta última implica que el adulto no se adapte sino que abuse de la asimetría física o mental que lo separa del niño, mientras que la simulación, como dijimos, es irse al otro extremo y fingir desmesuradamente una incapacidad. Sin embargo nos resulta valioso detenernos en la instrucción. Sucede cuando el educador, bajo la apariencia de juego, “contrabandea” objetivos curriculares. El acuerdo necesario está roto al correrse del lugar lúdico para irse al de instructor.

Esta situación se repite en las aulas de manera insistente. La incorporación del juego en la educación parece conveniente por las razones que ya mencionamos: a los aspectos psicomotrices personales se suman las ventajas que brindan a la conformación de un grupo humano (de cualquier edad), y esto Calmels lo explicita en varias descripciones. Sin embargo, cuando el juego es incorporado falsamente, encubriendo contenidos, pierde toda riqueza que pudiera tener y genera enojo en los niños. Como mejor escenario, estos asimilarán que están en una situación educativa y no esperarán la sensación lúdica. Pero los educadores no deben engañarse pensando que están “jugando” en el aula. El síndrome de la instrucción aparece repetidamente también en el ámbito de la lectura, donde bajo la apariencia de juego y disfrute se encauzan las múltiples lecturas en una única posible. El adulto “dice lo que hay que hacer”, no concierne. Para Calmels el falso juego es una preocupación a lo largo de toda esta obra, porque lo ha visto frecuentemente en las consultas de padres que acuden a él como psicomotricista.

En definitiva, *Juegos de crianza* redondea un exhaustivo análisis y clasificación de los juegos corporales de la primera niñez en relación a la motricidad y la psicología. Es interesante tanto para las personas relacionadas a la educación y psicología como para las que tienen curiosidad por todas las implicaciones que existen detrás de algo tan cotidiano como los juegos que sin pensar jugamos con nuestros hijos, porque nuestros padres los jugaron con nosotros (porque nuestros abuelos los jugaron con ellos).