

LOS JUEGOS INFANTILES

HIPÓTESIS SOBRE EL ORIGEN DE LOS JUEGOS

DARWIN en su expresión de las emociones señala tres categorías fundamentales de modos de expresión; unos responden únicamente á movimientos instintivos; (1) otros, á lo que él denomina el «*principio de la antítesis*», (2) y los últimos, es decir, todos los que no caben en las categorías anteriores, pueden explicarse según el autor por la acción nerviosa involuntaria, ó lo que es lo mismo, por lo que BAIN llama «*difusión nerviosa*».

Aun queda una última categoría de movimientos de expresión que no podrían explicarse por las causas expuestas y en ellos se recurre á la exuberancia de vida y la espontaneidad de los movimientos, tales como el pataleo de un niño recién nacido que da BAIN como ejemplo.

La exuberancia de vida, el exceso de energía que necesita gastarse, ha servido de base para explicar el origen de los juegos infantiles. BENEKE sostenía que el juego era una manifestación de un cúmulo de fuerza y representaba el gasto de una energía supérflua. La misma doctrina es sostenida por SCHILLER y más recientemente por SPENCER, quien la amplifica mediante la *imitación de la actividad útil*.

Para LOCKE los juegos se deben á una necesidad y esta necesidad es la de recrearse, lo que supone también reintegrar fuerzas perdidas; los juegos en los niños realizan por una parte algo del papel del alimento, del descanso y del sueño, puesto que en los juegos se gasta energía con el objeto de ganar energía, haciendo al cuerpo

(1) Se sabe que para DARWIN y con él WUNDT, HAECKEL, FREYER, LEWES, ROMANES, SPENCER, RIBOT, SULLY, SCHNEIDER, los actos instintivos fueron en un principio volicionales, actos inteligentes pues, completamente voluntarios y realizados con un fin útil al sujeto; la herencia se encargó de transmitirlos y con el andar de las generaciones llegaron á la subconsciencia. Debo observar que ya LAMARCK había emitido la misma opinión.

(2) En el principio de la antítesis DARWIN comprende á todos los movimientos que resultan de los movimientos opuestos á aquéllos que sirven para expresar un sentimiento contrario al que el individuo experimenta. Un perro, por ejemplo, exterioriza la alegría con los movimientos inversos á los que emplea para expresar la cólera.

más sano y vigoroso, por otra, trae la compensación del trabajo y aporta una dosis de afectividad positiva. De cualquier manera, estas consecuencias del juego, no explican su naturaleza, quedando en pie la explicación mediante la necesidad de recrearse; los juegos obedecerían á una necesidad del sentimiento, que se haría sentir como las necesidades físicas y mentales.

Limitando los juegos á la especie humana y considerando el asunto desde un punto de vista unilateral, el placer, la explicación parece satisfactoria, máxime si se ejemplifica con los juegos del adulto. Pero en cuanto el problema se encare desde un punto de vista más amplio, la explicación del origen de los juegos resulta evidentemente incompleta y el placer surge como asociado al juego, pudiendo erigirse en causa solo en ciertos y determinados casos. Pero el placer mismo no es siempre una finalidad del juego, puesto que hay y no pocos juegos que aportan á los sujetos afectividades positivas y negativas alternadas y aún sólo negativas, donde los actores prometen no inmiscuirse nunca más y sin embargo vuelven á tomar participación en ellos, reinciden en la primera oportunidad.

Que la afectividad es un acicate, no cabe la menor duda, y que es un elemento de importancia esencial, tampoco, puesto que debemos reconocer la imposibilidad de eliminar este factor en todos los juegos, substituyendo al juego por un ejercicio ó trabajo cualquiera que satisfaga la necesidad del ejercicio muscular.

La doctrina de la exuberancia de vida, del gasto de la energía superflua, encuentra aquí un serio argumento en contra. Si el juego responde á exuberancia de vida, á un gasto de energía superflua, debería ser indiferente gastarla en trabajos ó en juegos; pero se sabe que no pueden substituirse á los últimos por los primeros, y más, la higiene del ejercicio ha llegado á concluir que éstos, no valen lo que aquéllos al objeto del desarrollo físico del sujeto.

La hipótesis de LOCKE sobre el origen de los juegos perduró por mucho tiempo, SCHILLER y LAZARUS participaban de esa opinión. Posteriormente SPENCER ampliando las ideas de SCHILLER, emite su hipótesis que puede resumirse así: el juego responde á una superabundancia de energía empleada en una actividad desinteresada, siendo esta actividad desinteresada, ó sea el juego, la *imitación* de la actividad seria y útil. « Cuando las circunstancias son tales, dice SPENCER, que la actividad real es imposible, se produce una imitación de esta actividad ». Como se ve, para el autor, el juego tiene su origen en el exceso de energía, pero á condición de que se emplee desinteresadamente, de tal manera que los juegos no pueden pues ser reemplazados por las labores. Pero donde su hipótesis es más vulnerable es precisamente en lo del gasto de energía superflua. Si bien podría decirse que el almacenamiento de energía excesivo es un hecho fundamental biológico que responde á la conservación individual y específica, (1) no puede invocarse en todos los casos como causa de

(1) El almacenamiento de energía es un hecho por demás conocido en biología, como lo demuestra el fenómeno de la fecundación, donde el elemento fecundante excede con mucho á las necesidades; de él, sólo una parte insignificante se aprovecha; la vida de la especie se asegura mediante una superabundancia de elementos. El aren-

los juegos, porque los juegos pueden subsistir y aún subsisten en muchos casos donde evidentemente no existe excedente alguno. Los niños cansados y aún rendidos juegan; para jugar siempre tienen disposición y diríamos más bien que con tal objeto sacan fuerzas de flaqueza; por otra parte, es muy común que niños enfermos ó convalecientes intenten jugar y no puedan continuar por falta de energía. Como se ve, en estos casos, no puede invocarse al exceso de energía como causa, puesto que el estímulo existe sin que la energía no solo no exceda, sino que no alcance.

La ampliación aportada por SPENCER á la teoría de SCHILLER no me parece tampoco que tenga un valor general. Podría explicar el origen de muchos juegos infantiles, pero el número de excepciones es tal que la regla afectaría á la menor parte. Indudablemente el factor imitación inconsciente y consciente de la actividad del adulto es importante y en él encuadra cierto número de juegos, como por ejemplo formar batallones, jugar á los ladrones y policía, á los trenes, á las tiendas, almacenes, fondas, á los vendedores ambulantes, á las visitas en las niñas, etc., algunos juegos muy particulares y especiales para cada familia, donde los niños imitan la actividad de los adultos que les rodean; pero en infinidad de juegos comunes á toda la colectividad infantil, no cabría la explicación; no caigo en cuenta sobre qué actividad *seria* y *útil* ó simplemente qué actividad del adulto imita el mosquito bombo, la mancha subida, el trompo en el juego de la troya, la *mariquita* en los carozos, la *tapadita* en las figuras y otros muchos que sería largo enumerar. Por otra parte, la imitación no afecta exclusivamente á la *actividad seria* y *útil* del adulto, la tendencia más general de los niños no es á esa imitación, sino al contrario; por eso se dice que copian lo malo y lo inútil y cuando imitan lo serio y útil, salvo raros juegos, es con marcada inclinación hacia la parodia, hacia el ridículo que tanto hace gozar á los chicos que juegan á imitar las personas; no son en ese caso las bondades, sino los defectos los que imitan. Los juegos de SPENCER serían demasiado graves para niños y solo la falta de contacto con ellos puede hacer encuadrar á todos los juegos infantiles dentro de la imitación de la actividad del adulto, peor aún tratándose de la actividad *seria* y *útil*.

Recientemente QUEYRAT, que se ha ocupado especialmente del asunto (1) concluye con GROOS (2) respecto á la naturaleza funda-

que, el bacalao, etc., ponen muchos millones de huevos, de los cuales, solo una mínima parte llegan á ser arenques ó bacalao adultos. Se sabe que las papas y los porotos, entre los millones de ejemplos que podrían citarse, contienen mucho más elemento nutritivo que el que necesita el embrión para desarrollarse en las condiciones ordinarias y que no lo utiliza en las tierras ricas, donde queda un grande excedente, que pueden llegar á un estadio de desarrollo relativamente considerable sin recibir del medio provisión alguna. Por otra parte, es un hecho completamente normal la acumulación de tejido adiposo durante la primera infancia y en condiciones normales también en la edad adulta y se sabe que éste material de provisión ó de reserva se mantiene hasta tanto el organismo no necesite de él, que representa una cantidad de energía almacenada á los efectos de las necesidades ulteriores de la economía, energía empleada para sostener la vida del individuo en ciertos y determinados casos, como ocurre en las enfermedades que trastornan las funciones digestivas ó donde es necesaria su suspensión; el sujeto se mantiene por autofagismo.

(1) F. QUEYRAT. « Les jeux des enfants ». Paris. F. Alcan, editor. 1905.

(2) GROOS. « Les jeux des animaux » citado por QUEYRAT.

mental del juego « Los juegos de la juventud se basan en instintos. Esos instintos no están grabados en el cerebro de una manera tan perfecta y detallada como deberían estarlo si se manifestasen solamente en los casos serios; en cambio se manifiestan ya en la infancia y pueden ser perfeccionados oportunamente por el ejercicio. Al mismo tiempo, ese pre-ejercicio desarrolla también el sistema muscular y lo prepara para el trabajo serio de la vida adulta; de esta manera se explican todos los juegos de la infancia que son juegos de imitación»; (1) tales son los juegos de los niños con sus órganos de la palabra y de movimientos; los juegos de locomoción, de caza, de huida, de lucha. Aparte de esos juegos que se basan en instintos relativamente muy desarrollados y á los cuales el animal puede abandonarse sin modelo, existen aún otros juegos, donde cada uno se debe á la combinación por lo menos de dos instintos: un instinto atrofiado y el instinto de imitación que viene á agregarse. Es en esa categoría en la que se colocan. . . sobre todo los juegos de imitación de las niñas, en los cuales se manifiestan instintos naturales que difícilmente se desarrollarían sin el instinto de imitación. Si no existiera en los juegos de imitación de los niños impulsiones heredadas, no podría explicarse porqué la diferencia de los sexos se manifiesta tan claramente en la elección de los actos para imitar, porqué el varoncito prefiere sus soldados á la muñeca más hermosa y porqué, al contrario, la niña quiere jugar á la madrecita y á la dueña de casa».

« Tal parece la naturaleza fundamental del juego. Pero si en el origen no es más que una simple satisfacción de instintos, en seguida evoluciona idealizando de más en más, para llegar en el hombre á esa manifestación superior de la actividad ludiforme que es el arte».

Los autores están de acuerdo con SPENCER y con JAMES, WUNDT, STRICKER, SCHNEIDER, BALDWIN, TARDE respecto del origen de los instintos, y, atribuyéndole mucha importancia á la imitación, no la consideran como un carácter esencial de los juegos.

La explicación de GROOS y de QUEYRAT es hasta ahora la más satisfactoria, con la intromisión del factor instintos. En mi concepto un enunciado más simple sería éste: Los juegos infantiles, en general, son las reproducciones en la evolución psicológica individual de diversas manifestaciones parciales de la psicogenética, á las que se agregan otros elementos secundarios.

Causas primarias y secundarias. — Como acaba de verse, el origen de los juegos infantiles ha sido materia de discusión. La hipótesis de la afectividad positiva es insuficiente para explicar el juego. La tendencia al juego es propia del niño, y su exteriorización surge con todos los caracteres de una impulsión que, no realizada, le aporta malestar y aun verdadero sufrimiento moral. Entra en la categoría de las necesidades, cuya falta de satisfacción coloca al sujeto en una situación angustiosa y ansiosa, pero cuya satisfacción, en cambio, comporta bienestar, placer. El factor placer si no es primario pues, es secundario ó mejor, derivado de la satisfacción de la tendencia

(1) Transcrito de GROOS por QUEYRAT.

y lo veremos á veces obrar aparentemente como causa primaria. De cualquier manera, si el placer no explica el origen del juego, entra como elemento secundario de capital importancia en la gran mayoría de los juegos.

La hipótesis de la exuberancia de vida tampoco es suficiente, porque no explicaría el origen de los juegos más que de una manera parcial y esta exuberancia, la podemos substituir muy bien con el factor necesidad del ejercicio muscular, que no puede colocarse como causa primaria, sino como secundaria. La imitación, como hemos visto, por sí sola, no basta, y el instinto más la imitación es también insuficiente para explicar todos los juegos infantiles y abarca diremos así sólo una parte. Desde luego debemos deslindar en los juegos, las causas ó la causa primaria y la causa ó causas secundarias. La primera ó las primeras, son las que originan la tendencia ó la inclinación al juego, en términos vulgares, la gana de jugar, que es el fondo de todo juego, el acicate, la fuerza impulsora; las segundas dan lugar á las diversas formas del juego; representan la exteriorización, que varía enormemente y que ha dado motivo á las discusiones brevemente indicadas.

Dividimos el problema pues en dos partes:

- 1º El niño tiene deseos de jugar, ¿á qué obedece este deseo?
- 2º El niño juega al juego A, al B, al C, ¿á qué obedecen los juegos A, B y C?. Es decir debemos solucionar estos dos puntos: 1º El origen de la tendencia al juego; 2º las causas determinantes de los diversos juegos.

1º ORIGEN DE LA TENDENCIA AL JUEGO.

Dije que la tendencia al juego se manifestaba en los niños en forma impulsiva, por una parte y que, por otra, entra en la categoría de las necesidades. Se trata de una impulsión fisiológica que puede muy bien desviarse de lo normal y tomar todas las modalidades patológicas, no solo en el niño, sino también en el adulto. (1)

La falta de satisfacción de lo que al principio es un deseo y más tarde una necesidad, origina malestar y angustia. Las penitencias impuestas á los niños los mortifican porque suponen la privación del juego; estar en penitencia en un rincón, en la cama, etc., se les hace intolerable á la larga, no por la sanción moral que comporta, sino por la imposibilidad de jugar.

Dado que el juego es una necesidad infantil, con los mismos caracteres que las demás necesidades (el primer grado es agradable, *deseo*; el segundo es desagradable, *necesidad*) ella origina la tendencia hacia la satisfacción de esa necesidad, cuya exteriorización adquiere las características de las impulsiones fisiológicas.

(1) En mi obra *Patología del instinto de conservación*, trato de la forma patológica del juego en los adultos, considerada como impulsión mórbida con todos sus síntomas. Allí se encuentran clasificados los jugadores de acuerdo con el grado de intensidad de la impulsión. Las formas patológicas del juego en los niños, no cabiendo en este trabajo dedicado exclusivamente á lo normal, serán tratadas en una obra aparte.

Si tenemos en cuenta que la ontogenia es la historia abreviada de la filogenia y que en los procesos más avanzados, la evolución psicológica individual es la reproducción de la psicogenética, el hombre representa una serie de agregados de las generaciones que le antecedieron y que en la evolución siguen el mismo orden cronológico de aparición que en la psicogenia, de manera que el niño reproduce épocas tanto más remotas cuanto más pequeño es. De ahí que la primera infancia, la segunda infancia, la niñez, la adolescencia y la pubertad, representen la historia abreviada de la psiques humana cada vez más próxima. La edad viril supone haber llegado á la etapa actual, y salvo los casos de estacionados en etapas anteriores (adultos estacionados en la niñez, en la adolescencia, etc.) de pobres mentales ó de enfermos, el adulto agrega sus conquistas á la evolución de la colectividad que se convertirá con el andar de los tiempos en etapa de la psicogenia, reproducida por las generaciones venideras antes de la edad adulta, en la pubertad, en virtud de la herencia homocrona que tiende siempre á abreviar los tiempos.

De esa manera la reproducción de etapas muy remotas resultan rapidísimas gracias á la enorme repetición de los mismos actos durante centenares ó millares de generaciones. En ellas los actos iban revestidos del sello voluntario, más ó menos rudimentario si se quiere, pero conscientes; con la repetición en las generaciones se hicieron, primero instintivos y más tarde automáticos. En la primera infancia, el niño reproduce en su ontogenia las conquistas muy remotas y en consecuencia su actividad es automática; en la niñez reproduce adquisiciones menos remotas y su actividad es instintiva; en la edad adulta ha completado el proceso filogenético, se encuentra en la actualidad y á su actividad heredada, se agrega la personal voluntaria.

Ultrapasado el limbo del período de la actividad automática, el niño entra en el de la actividad instintiva, fuera de éste, en síntesis, entra en el de la actividad voluntaria: el niño se convierte poco á poco en hombre. Paralelamente observamos que en el periodo completamente inconsciente de la actividad automática no existe tendencia al juego; en el recién nacido es nula y poco á poco aparece á medida que el sujeto avanza en edad; en la niñez, la tendencia al juego se encuentra en pleno apogeo y disminuye poco á poco á medida que el individuo se aleja del período subconsciente de la actividad instintiva; en el adulto, la tendencia es pequeña y disminuye aún con el grado de evolución del sujeto. En los salvajes adultos, la tendencia al juego es mucho mayor que en los adultos civilizados y en éstos, en los hombres superiores, es nula ó casi nula. (1)

La tendencia al juego resulta de la tendencia de todos los procesos hacia la objetivación; estos procesos, legados por vía de heren-

(1) Debemos descartar los juegos de azar y otros que tiendan á procurar dinero; ellos constituyen desviaciones ó atavismos más ó menos intensos y no revisten los caracteres de los juegos infantiles.

cia desde remotas generaciones, yacen en la subconsciencia del niño y constituyen en conjunto la actividad instintiva que lo caracteriza y cuya actividad es el resultado de actos variadísimos voluntarios en un principio pero subconsciencizados al través de muchas generaciones. De esa manera queda una actividad semiintelectual, semiautomática, ó sea intermediaria, á la que llamamos instintiva y que se manifiesta en diferentes y complicadas direcciones de acuerdo con su origen.

En síntesis, la tendencia al juego se debe á la actividad instintiva.

Ahora bien, esta actividad instintiva puede estar solicitada en la dirección A, B, C, etc. por las causas X, Y, Z, etc. más ó menos actuales, más ó menos conscientes y son las causas determinantes de los diversos juegos, sin ser las causas determinantes de la tendencia al juego.

La tendencia al juego es pues un fenómeno normal, lo que toca é interesa á la educación es la orientación de esa tendencia, determinada por causas secundarias.

Aclarado, en mi concepto este primer punto, pasemos al segundo:

2º CAUSAS DETERMINANTES DE LOS DIVERSOS JUEGOS.

En el fondo los juegos responden á la actividad instintiva y en las formas á diversas causas que solicitan esa actividad en determinadas direcciones. En la mayor parte de los casos un juego dado obedece á variadas causas secundarias y no es posible encuadrarlo en una sola.

No obstante esto, estudiaremos cada causa separadamente, ejemplificando en lo posible. Nuestro estudio será por ahora más teórico que práctico á fin de llegar á formar categorías de juegos y á su definición esquemática.

Entre las diversas causas determinantes de las formas del juego debemos considerar:

- a) *La necesidad del ejercicio muscular.*
- b) *Los resurgimientos atávicos.*
- c) *La tendencia hacia la afectividad positiva.*
- d) *La imitación.*
- e) *La adaptación al ambiente.*
- f) *La intelectualidad infantil.*

a) *La necesidad del ejercicio muscular.* — Se sabe que el músculo que no funciona almacena energías y que la necesidad de gastarlas se hace imperiosa, intolerable. La necesidad del ejercicio muscular es como las demás necesidades y como tal entra en la categoría de las sensaciones internas funcionales (hambre, sed, etc.). No tengo, pues, porqué detenerme en este punto muy conocido de fisiología. Esta necesidad es la que en mi concepto se confunde con la exuberancia de vida, con la energía supérflua de que hablan los autores asignándola como causa del juego. La necesidad del ejercicio muscular por sí sola no determina juego

alguno, sino simplemente movimientos, tan observables en el des-perezamiento, en los sujetos que se estiran y bostezan, en el niño que no puede estar quieto; el hecho de que un niño no pueda permanecer sin hacer movimientos, no puede conceptuarse como juego; la exuberancia de vida, la energía supérflua de que se habla, se está gastando constantemente en el niño, sin necesidad de juego alguno.

Cuando la necesidad del ejercicio muscular se injerta en la actividad instintiva del niño, se producen juegos sin aparente finalidad, con predominio completo del factor motor: juegan á hacer ejercicio, como ocurre cuando se corren unos á otros, sin jugar á juego determinado, como ocurre en las escuelas en los días tormentosos en que los muchachos se hacen intolerables por su actividad, como ocurre cuando se revuelcan en el suelo, saltan ó se revuelcan en las camas armando escándalo, en una palabra lo que se llama en el lenguaje familiar *cachorrear*. En el cachorreio, en el niño, como en todos los cachorros, prevalece el elemento indicado, es de los juegos el más fisiológico, primitivo, y, por tanto, el más rudimentario. Los juegos que obedecen á la asociación de la necesidad del ejercicio muscular se caracterizan por las manifestaciones desbordantes motrices, carecen de finalidad dada y, como juegos, son rudimentarios.

La necesidad del ejercicio muscular puede entrar como elemento secundario en todos los juegos que requieran movimientos y los matiza en el sentido de dar al jugador aspecto de mayor empuje, de gallardía, de mejor disposición, etc., como puede no entrar, en los sujetos que toman participación en los mismos juegos, agotados ya, ó casi agotados.

Como dije, ésta necesidad corresponde á la energía supérflua, á la causa, pues que no podía explicar el origen del juego por el número de excepciones que la contradecían como tal, como la tendencia al juego en los niños cansados, en los raquítics, en los débiles y aun hasta en muchos casos de enfermedades.

Esta necesidad aislada, por otra parte, no es capaz de dar origen á ningún juego determinado, lo que provoca en el sujeto es la tendencia á su satisfacción, que se obtiene mediante el movimiento de los músculos.

La necesidad del ejercicio muscular, por otra parte, está en razón inversa de la edad del sujeto, como puede inferirse de la simple observación de los niños. Es sumamente vulgar el hecho de que los chicos cuando van por la calle, vayan dando saltitos, moviéndose en todas direcciones, corriendo, etc., sin que por eso pueda decirse que juegan á juego alguno.

b) Los resurgimientos atávicos. — A la actividad instintiva del niño suelen asociarse ciertas tendencias instintivas que pueden conceptuarse como resurgimientos atávicos y que dirigen esta actividad hacia ciertos juegos característicos. A la actividad diremos *difusa* (actividad instintiva) producto del fusionamiento de variadísimas actividades, orientadas todas en épocas lejanas, que viene á constituir hoy la actividad instintiva ó el instinto hacia la actividad,

puede pues, asociársele un legado más reciente y por tanto más definido, que constituye un resurgimiento simplemente atávico.

Uno de los resurgimientos atávicos más comunes y que determina mayor número de juegos es la tendencia belicosa, que llega hasta caracterizar un período de la evolución psicológica individual.

Entre otros citaré á todos los juegos que inconscientemente tienden al desarrollo del sentido muscular, que aportan mayor agilidad y sobre todo precisión en los movimientos que intervienen en el ejercicio, como los juegos de tiro, sea con hondas, con flechas ó simplemente con cascotes; el juego del tejo, la pelota en sus diversas formas, el *foot-ball* mismo, también los juegos que consisten en formar batallones, los diversos bandos, los llamados juegos de manos: *visteadas*, *canchadas*, etc., los juegos donde directamente se compite en fuerza muscular: *gatas paridas*, luchas cuerpo á cuerpo, cinchadas, etc., etc., donde resurgen los sentimientos atávicos de orgullo y vanidad, la euforia excesiva, el alto concepto de la personalidad del vencedor que puso á contribución aptitudes puramente físicas, sentimientos que obedecen á la florescencia en la psiques infantil de las épocas de las justas y los torneos (para adolescentes y púberes) y de épocas mucho más remotas, donde la superioridad física, importaba la única superioridad.

Estos juegos no están *siempre* caracterizados por la afectividad positiva, comienzan con ella, pero en general, terminan acompañados de afectividades negativas, como ocurre con los juegos de mano ó donde se compite en fuerzas, que concluyen casi siempre en riñas. Como dije, no siempre la afectividad positiva es la finalidad del juego y existen juegos, productos del injerto de una tendencia atávica en la actividad instintiva, que procuran ira, temor, odio, desconfianza, etc. En las guerrillas, podríamos decir que no se trata de un juego y en mil otras formas donde los niños llegan á enardecerse, á exaltarse y donde se termina en furibundas cóleras y deseos de venganza. El robo de frutas por ejemplo (que no es más que una tendencia atávica kleptómana) suele estar acompañado de mil incidentes harto desagradables. La tendencia de los muchachos á burlarse de los deformes, de los idiotas, de los valetudinarios, tan común en los centros de población y tan anunciada por la algazara que desde lejos se deja sentir, no es más que el resurgimiento atávico, atemperado por la inhibición legada por varios siglos de mayor civilización y cultura del sentimiento, de épocas de barbarie en que estos sujetos eran sacrificados como inútiles y gravosos. Cualquier idiota ó simplemente sér ridículo ó estrafalario, puede ser objeto de burlas; basta que un chico inicie la chacota para que los demás lo imiten; de las burlas, pasan á las ofensas, y de las ofensas, á las pedradas; mientras el sujeto no proteste los chicos gozan, pero en cuanto tome una actitud ofensiva, la ira entremezclada con el temor sucede á la sensación de placer y los niños se *encarnizan* con el adversario que se procuraron, y salvo el caso de un escarmiento ejemplar, la burla pasa á ser cosa habitual. Estos juegos en realidad se deslizan entre el temor y la ira.

Los juegos originados pues, por la causa secundaria anotada, se

caracterizan por el sello típico atávico y no pueden confundirse con los demás juegos donde este factor no concurre. No creo necesario insistir sobre este punto, ni traer mayor ejemplificación al respecto; el lector por poco que haya observado los juegos de los niños podrá darse cuenta y deslindar los que responden á la causa señalada. En éstos, por ejemplo, no puede invocarse sino en casos muy excepcionales, y completamente anormales en las colectividades cultas, la imitación de la actividad del adulto y mucho menos de la *actividad seria y útil* que señala SPENCER. (1)

e) *La tendencia hacia la afectividad positiva.*—La tendencia hacia la afectividad positiva es un carácter constante en todos los sujetos, niños y adultos. Si se exceptúan ciertos enfermos (melancólicos, por ejemplo) todos los individuos tienden al placer como necesario para la mejor realización de la vida y es un principio por demás vulgarizado, que la afectividad positiva favorece la prolongación de la vida, mientras que la negativa la entorpece. Las emociones depresivas, angustiosas ó ansiosas ponen al sujeto en malas condiciones para la realización de las distintas funciones de la economía. Esta tendencia entra como elemento ocasional en la enorme mayoría de los juegos infantiles y difícil se hace poderla deslindar como causa secundaria única. En los mismos juegos que respondan á la necesidad del ejercicio muscular, no podemos nunca descartar el placer que aporta la satisfacción del ejercicio, pero en este caso, el placer no es causa, sino efecto, la necesidad del ejercicio muscular no persigue como fin el placer, sino el ejercicio mismo, cuya no realización importa dolor. Los niños, al realizar los juegos con este factor, no persiguen subconscientemente el placer, sino la satisfacción del ejercicio que origina placer.

Como hemos visto, LOCKE asignaba como origen del juego la *necesidad de recrearse*, sin duda por la asociación intensa que tiene el placer con la mayor parte de los juegos, pero como hemos visto también, no podía erigirse en causa de todos los juegos, ni mucho menos.

Por más que sea muy difícil deslindar los juegos que obedecen á esta causa secundaria, podemos dar algunos, donde, por lo menos, resulta evidente el juego persiguiendo como fin la afectividad positiva única ó casi únicamente.

Casi todos los que se efectúan mediante juguetes: *cri-cri*, payasos, arañas, peces, monos, ratones, cucarachas, etc., luego los juguetes con resortes, con sorpresas, etc., que despiertan una viva curiosidad é interés y divierte intensamente á los niños, hasta que, al poco tiempo, los destruyen ó los abandonan.

(1) La tesis de SPENCER se hace aquí de todo punto de vista insostenible. Resultaría que la *actividad seria y útil del adulto* encontraría sus representantes en el perfeccionamiento de las *canchadas* (¡florete, sable?) de las *gatas paridas* (¡?) etc., etc., que corresponderían, en el mejor de los casos, á la imitación de la actividad de los adultos más atrasados, de los salvajes, de los sujetos fronterizos ó de todos los considerados como atávicos en las colectividades cultas.

Si á estos juegos se les aplicara el criterio genético de SPENCER, los adultos resultarían en verdad muy poco favorecidos.

El trompo en el juego de los *puazos* ó de la *troya*; el barrilete particularmente en el juego de los *tajitos*; la bolita, las plumas, etc., siendo de notar que dejan de revestir el carácter de juegos toda vez que los chicos hagan de él un medio de adquisición de objetos (*en de veras* como ellos dicen). El juego de los cobres por ejemplo, pernicioso por más de un concepto, debe conceptuarse como una desviación infantil y como una tendencia anormal que no encuadra con los verdaderos juegos infantiles; por lo demás, es frecuente en los chicos desheredados, en aquellos que viven en ambientes moralmente malsanos, en los abandonados á sus propios instintos.

Los juegos, producto del factor indicado, deben estar desprovistos del interés de ganar, el niño juega por divertirse, como lo consagra el dicho vulgar.

En el juego del barrilete, lo que les encanta á los niños, es remontarlos, verlos en el espacio, admirar sus vistosos colores y ellos han creado su estética especial en lo referente á la forma y á los colores. Fuera de los aparatos ingeniosos que no son de fabricación infantil, han establecido más ó menos la siguiente gerarquía de valor descendente: *la mujer, la estrella, el medio mundo, la bomba, el barrilete, el cajón, el papagallos y la tarasquita*; la última es propia de los más chicos é inspira compasión; el papagallos es *coledador*; el cajón es un barrilete mal hecho, descuidado, pero más remontador que el papagallos; el barrilete es el término medio, lo normal; la bomba tira más del hilo que el barrilete y merece más consideración; el medio mundo es digno de respeto; la estrella, admirable y la mujer el *non plus ultra*, y los chicos miran con respeto al portador de una mujer, de una estrella ó de un medio mundo, tratan de aproximarse, de hacerse amigos para que les de un *barato*, (tenerlo un rato). La gerarquía en el trompo es menor y se reduce á dos: los zumbadores y los cascarrillas, los primeros son los valiosos, los últimos más ó menos despreciados. En la bolita: las *leches*, las de vidrio, las de piedra, las de mármol y por último las *cachotas*.

Todos los juegos infantiles están acompañados de su tecnicismo especial, más aun, los juegos modifican el lenguaje de los niños, no solo por las voces que introducen, sino por el tonillo especial característico que adquieren tratándose de juegos. (1)

Pero donde más particularmente es visible esta causa es en los juegos infantiles femeninos. En las niñas los juegos que obedecen á la necesidad del ejercicio muscular se exteriorizan próximamente lo mismo que en los varones, aunque en forma mucho más atemperada, por dos causas: 1º, por la diferente psiques ya fijada en las generaciones actuales; 2º, por las continuas amonestaciones de los padres. De notar es que la psiques femenina y la masculina son iguales ó poco menos hasta los cinco años; vale decir que las diferencias sexuales son tan poco acusadas, que se ha admitido la igual-

(1) Véase en la parte correspondiente á lenguaje.

dad relativa en las edades comprendidas desde el nacimiento hasta los cinco años. Y en el terreno somático, las diferencias en las formas del varón y de la niña recién empiezan á acentuarse á partir de esa edad. En los juegos infantiles que obedecen á la necesidad del ejercicio muscular, antes de los cinco años no pueden establecerse mayores diferencias entre varones y niñas, no existen en definitiva caracteres diferenciales; pero de los cinco años en adelante, en la mujer, se manifiestan mucho más moderados por las causas ya expuestas. En cambio, los juegos que son el producto de la asociación de la actividad instintiva con la tendencia hacia la afectividad positiva, son mucho más numerosos, como por ejemplo la innumerable cantidad de juegos acompañados de cantos con estribillos estoglosícos (1) como estos:

- 1 — Se me ha perdido una hija.
Cataplín, cataplín, cataplero.
etc.
- 2 — Buenos días su señoría.
Mantantirurirulá
etc.
- 3 — ¡Ay qué lindas hijas tiene.
Quirunflin, chirunflán.
Son muy lindas y graciosas.
Saborín-con-plan.
etc.
- 4 — Hilario, Hilario,
El palacio se me ha caido
etc.
- 5 — San Sarasín del Monte,
San Sarasín Cortés,
etc.
- 6 — Hilo de oro, hilo de plata,
Que jugando al ajedrez
etc.
- 7 — Una vez seremos tres,
Tres palancas y un inglés,
etc.
- 8 — *Pasiemos por el monte.*
¿Lobo estás?
etc.
- 9 — La gallina papanata
Puso un huevo en la canasta,
etc.

Cada uno representa un juego diferente, por más que las actitudes sean próximamente las mismas, pero las melodías son distintas. La afectividad estriba particularmente en las estoglosias (en los

(1) Véase en la parte correspondiente á lenguaje.

juegos que las tienen) y con más especialidad de la entonación, en las inflexiones de la voz al emitir las.

En la misma categoría caben el juego del *pañuelo escondido*, *abuelita que horas son*, la *gallina ciega*, las esquinitas, *seta balleta*, etc., la sortija y muchos otros que sería demasiado largo enumerar. La mujer en su tipo medio normal, como conservadora del equilibrio específico, no manifiesta tendencias atávicas y por tanto en sus juegos no puede observarse con tanta frecuencia ese carácter, así no se ve á las niñas jugando á *canchar*, á las guerrillas, á los batallones, etc., etc. por eso es que las categorías de juegos, diré así, son mucho más limitadas; disponen de muchos, pero la inmensa mayoría tienen caracteres muy semejantes. (1)

d) *La imitación*. — La imitación puede dirigir la actividad instintiva en determinadas direcciones dando lugar á diversos juegos. Al hablar de imitación me refiero tanto á la imitación consciente como á la inconsciente y no la limito tampoco á la imitación de la actividad del adulto y mucho menos aun reducida á la actividad seria y útil.

La explicación de SPENCER es de todo punto de vista insuficiente para explicar el origen de los juegos infantiles. He descartado ya uno de sus factores principales, el gasto de la energía supérflua, reduciéndolo á la necesidad del ejercicio muscular; su segundo factor es la imitación, y, como se ha visto, SPENCER la limita á la imitación de la actividad del adulto, y, aun más, dentro de esta actividad, solo considera la seria y útil. Si la imitación, tomándola en su sentido más amplio, no basta, con mucho mayor razón no bastará reducida á ese estrecho marco. He visto también que en la imitación de los actos del adulto el niño no está inclinado hacia la actividad de que habla el autor. La afectividad del niño y la del adulto difieren notablemente, porque en el niño es mucho más sensorial que afectivo-intelectual, mientras que en el adulto es más afectivo-intelectual que sensorial, de tal modo que no hay motivo ninguno, en el terreno de lo que lógicamente puede inferirse del conocimiento de la psicología infantil y de la del adulto, para afirmar que el niño copiará del adulto justamente la actividad que le es menos afín (la seria y útil) sino al contrario, de copiar, copiará lo más afín, lo que más armonice con su afectividad y, en el terreno de los hechos, prescindiendo de los razonamientos teóricos, la observación directa del niño nos señala un fenómeno inverso al de la doctrina de SPENCER y que por otra parte concuerda con los datos de la psicología.

(1) Desde el punto de vista antropológico sabemos que la mujer, por sus caracteres somáticos que la aproximan al niño, puede considerarse como intermediaria entre éste y el varón adulto. En su papel inhibidor de las modificaciones demasiado bruscas del hombre, solo fija como caracteres específicos lo definitivamente adquirido. Su rol biológico la lleva normalmente á no ultrapasarse en ningún sentido la etapa evolutiva actual de la especie (sea en el de mayor humanización, en el de desviación, en el de bestialización) así como en el orden psíquico, á no reproducir, sino como casos muy excepcionales, caracteres ancestrales perdidos ó modificados por completo. De aquí que las tendencias atávicas se reduzcan á un cuadro más limitado, y en este caso particular, los juegos de las niñas con el factor atávico, no pertenecen, ó no adquieren carta de ciudadanía como juegos colectivos y se manifiestan en raros casos aislados. Solo las denominadas *marimachos* juegan á *canchar* ó á todo juego de manos.

La imitación es una causa supeditada á la afectividad positiva; ésta es quien decide, quien elige. De no ser así, el niño imitaría todo y vemos que eso no ocurre; imita lo que le agrada y le agrada lo que está en armonía con su fondo afectivo, que no es más que el agregado de las afectividades de las generaciones que le precedieron. En este concepto pues, la imitación no es causa, sino la afectividad que determina esa imitación y si la considero como tal, es por su apariencia y por las múltiples manifestaciones que en este sentido pueden observarse en los juegos infantiles. Lo único que podría justificar la separación de la afectividad positiva y de la imitación como causas, es que la afectividad que determina los juegos con el elemento imitación es marcadamente sensorial, mientras que en los juegos dependientes de la primera, se buscan las emociones exaltativas en general.

La actividad seria y útil del adulto es la menos imitada y los preejercicios de que hablan los autores, lo son desde el punto de vista del desarrollo de la aptitud, del desarrollo de los órganos, pero no del punto de vista del fin del ejercicio como útil ó práctico, vale decir que los juegos de los niños no son los primeros ensayos de los trabajos del adulto: las tentativas de volar de los pichones que se dan como ejemplo de juegos en las aves jóvenes, equivalen á las tentativas de caminar del niño; no se trata pues de juegos, sino de aprendizaje; lo que puede considerarse como juego en los animales jóvenes, equivale al juego en los niños determinado por la necesidad del ejercicio muscular. No veo en realidad qué trabajo del adulto resultaría del perfeccionamiento del *rescate*, de la *mancha*, del *gran bonete*, etc., lo único que veo en el futuro es la adquisición de mayor aptitud para correr, en los dos primeros, por buen desarrollo de la musculatura y en el último mayor facilidad para la articulación y para fijar la atención; pero si el preejercicio significa lo que dicen los autores de que me he ocupado, es decir, los preliminares de la actividad del hombre, á la verdad que cuesta trabajo y se necesita una buena dosis de imaginación para transformar los juegos infantiles en actividades fabriles, industriales, científicas, etc., del adulto. Tomando este principio y aplicándolo á los juegos infantiles, obtendremos resultados como estos:

Los niños que juegan á los perros (donde ellos imitan al perro) á los gatos, á hacerse los monos, etc., podría interpretarse como el esbozo del artista cómico, pero como son sumamente comunes estos juegos en la segunda infancia, resultaría que la enorme mayoría de adultos son ó han sido cómicos y que los niños ejecutan esos juegos como preejercicios para su problemática futura profesión. El niño que juega á la *payana* con carozos, no haría más que efectuar el preejercicio del futuro malabarista, pero aquí resultaría que de la actividad del adulto escojerían lo raro (lo que sería lógico). Las esquinitas representarían los limosneros; el pescador: ¿me dejará pasar?, aunque traído de los cabellos, podría equivaler al caminante y al que cobra peaje. El gallo ciego, á los ciegos. La *ronga calonga*, el barrilete, la rayuela, las figuras, las bolitas,

etc., no atino á qué actividad sería ó no sería, útil ó no útil del adulto pueda equipararse siquiera. Por otra parte, en los juegos infantiles se imitarían las actividades justamente excepcionalísimas y no estarían representadas infinidad de actividades sumamente comunes, muy serias y muy útiles.

Claro se está y es innegable que muchos juegos se deben á la imitación de la actividad del adulto, como *jugar á la escuela*, donde uno llena los oficios de maestro, y los otros de discípulos; jugar á los cocheros, carreros, vigilantes y ladrones, etc.; establecer fondas, almacenes y casas de negocio; jugar al cazador; y particularmente muchos juegos introducidos por adultos en el mundo infantil, creaciones de la escuela, particularmente de los jardines de infantes, juegos calcados sobre la actividad útil del adulto y más ó menos adaptados á los niños y con más particularidad á las niñas, cuya psiques, más amoldable que la del varón, suele adoptarlos aún fuera de la escuela apropiándose de ellos cuando responden á su afectividad; si no es así, los juegos tales, son simplemente escolares y diré forzosos. No es á los juegos creación de los adultos con fines educativos á los que me refiero, sino á los juegos con el elemento imitación propios de los niños.

La imitación de la actividad del adulto debe considerarse como una de tantas imitaciones y, en todo caso, no es de las más precoces.

Infinidad de juegos toman su origen en la imitación de las cosas que se mueven y de los animales, otros de las personas en su actividad más ó menos grotesca, otros, los menos, en su actividad seria y útil. Tal ocurre con los juegos: *á la sillita, á los trenes, á las orzas, al avestruz ¿querés charque?* cuando se juega tal cual es, porque es menester tener presente que los juegos se transforman y cambian gracias á la intelectualidad infantil, que mal se ha hecho de descartarla por completo. Obsérvese el orden cronológico de aparición de estos juegos de imitación y se verá primero á la afectividad sensorial seleccionar las imitaciones, los adolescentes no juegan ya á imitar animales, á parecer perros, gatos, monos ó cualquier animal; estos juegos son más propios de la segunda infancia y de los principios de la niñez; en los niños que juegan á los caballos es común que el menor haga de caballo y el mayor desempeñe el oficio de conductor cuando se trata, no de caballos de andar, sino de tiro; los chicos llegan á ponerse riendas en la boca, piafan, relinchan y hasta dan coces, imitando al caballo, mientras el mayor lleva las riendas; cuando un chico imita al caballo ensillado, lleva á cuestras á otro más chico y esto obedece sencillamente á las fuerzas de que puede disponer el más grande y que no serían suficientes al menor para resistir el peso del mayor. Estas imitaciones suelen ser tales, que los niños desempeñan el papel de animales con toda seriedad (por ejemplo: el caballo no se da cuenta, no comprende lo que le dicen y el niño imita esto; tira coces porque no es manso, hay que amansarlo; etc.) y en muchos casos llegan á una pseudo-licantropía, y digo pseudo, porque esas imitaciones no son manifestaciones vesánicas.

El hecho de que los chicos vayan á hacer los mandados galopando como caballos y se peguen palmadas en las nalgas imitando el latigazo, es muy común, así como otras imitaciones semejantes. La actividad del adulto es imitada después y especialmente en su aspecto ridículo, como ocurre con los niños que imitan los defectos de las personas mayores: su voz, su gestos, sus actitudes, el juego de la *mama loca*, el *viejo grosero*, el *viejo la luna*, etc., más tarde, por lo común, es cuando debuta la imitación del adulto en su aspecto serio.

En resumen:

1º La imitación, como causa de ciertos juegos, es secundaria, porque está determinada por la afectividad.

2º La imitación debe tomarse en su sentido amplio y no restringirla á la del adulto.

3º Los preejercicios pueden considerarse tales, en el concepto del perfeccionamiento de la función, de la formación de la aptitud, pero los juegos infantiles no, en general, son los esbozos de los trabajos del adulto.

4º De las imitaciones, la imitación de la actividad seria y útil del adulto, es la menos frecuente.

e) *La adaptación al ambiente.*—La adaptación, sea desde el punto de vista biológico, sea desde el social, influye en la determinación de ciertos juegos. Se sabe que los juegos infantiles varían en los diversos países y las variaciones no se encuentran en las tendencias é inclinaciones, sino precisamente en la forma de los juegos. Por otra parte, la influencia del clima es inmediata; en las regiones frías no se usan los mismos juegos que en las templadas y mucho menos que en las cálidas, no solo porque no se encuentran los mismos materiales como, por ejemplo, la imposibilidad de jugar á formar muñecos de nieve, estatuas, etc., que solo puede realizarse en las regiones donde ésta cae abundantemente, sino también por estar distintamente solicitada la actividad infantil. Los niños habitantes de las llanuras tienen juegos diferentes de los niños montañeses, los ribereños de los mediterráneos, éstos de los habitantes de las regiones boscosas; varían las formas, la exteriorización de la actividad instintiva. No obstante esto, existen juegos comunes á los distintos pueblos, como los determinados por la necesidad del ejercicio muscular y la gran mayoría de los provocados por resurgimientos atávicos; así por ejemplo: las guerrillas de los niños de las regiones templadas, lo mismo las encontramos en las frías, con la sola diferencia de haber variado los proyectiles, los primeros usan cascotes, los segundos deben fabricarlos con el material á mano, la nieve. El hecho de *jugar con tierra* á que tan inclinados están los niños (hacer pozos, formar montañitas, etc.) lo encontramos en todas partes, pero si las condiciones del medio varían, los juegos varían también de acuerdo con esas condiciones; de manera que las tendencias del niño se exteriorizan conforme al medio en que se desenvuelven, en una palabra, la motricidad se adapta al ambiente y la exteriorización toma así caracteres especiales.

Pero, en una misma región, observamos desde luego dos categorías de juegos: unos de toda estación, otros por temporadas. Los niños no juegan todo el año al barrilete, pero sí estarán dispuestos en todo tiempo á jugar con juguetes; las niñas tienen juegos especiales del invierno, mientras que el de las muñecas es de todo tiempo.

Si observamos los juegos de los varones veremos que ciertos y determinados juegos aparecen en una época del año, para ser substituídos por otros, y éstos por otros distintos y así sucesivamente.

En mis tiempos de niño, en Buenos Aires, el orden de los juegos más vulgares, era aproximadamente éste: (1).

En la primavera: el barrilete y las bolitas; en el verano: los carozos, las figuras, las hondas; en el otoño: el trompo, la rayuela; en el invierno: el rescate, la pelota, el salto, la mancha y el mosquito bombo.

Pero de entonces á hoy las condiciones han variado y ese orden ha desaparecido en Buenos Aires, como han casi desaparecido las rayuelas en las veredas, con la multitud de transeuntes; el barrilete, con los hilos telefónicos; las bolitas y los carozos con la mayor vigilancia policial, etc.; en cambio los muchachos de la clase inferior son más bandidos, adaptados á medios menos infantiles y la delincuencia y criminalidad aumentan progresivamente.

El orden asignado, todavía se encuentra en los pueblos y ciudades de campo, y claro se echa de ver que responde á las condiciones climáticas: el barrilete, en la época de los vientos; el rescate, cuando hace frío, etc. etc.

Por otra parte, juegos exóticos como el *foot-ball* han desplazado á la mayor parte de juegos antiguos por la adaptación de los niños á estos juegos nuevos.

La adaptación al medio social da á los juegos infantiles caracteres de acuerdo con ese medio; así se observan, según las clases sociales, juegos cultos ó groseros, decentes ó inmorales, etc.

No creo necesario insistir sobre este asunto. La influencia de la adaptación, como agente modificador de los juegos, es innegable y en algunos casos obra como causa secundaria del origen del juego.

f) *La intelectualidad infantil.*—La mayor parte de los autores han descartado este factor, no lo han tenido en cuenta para nada como causa de los juegos. QUEYRAT le asigna importancia, pero limita su campo de acción á la *ilusión*, como emanada de la imaginación infantil y coloca á la ilusión como el factor intelectual que acompaña á todos los juegos. En este caso la ilusión sería una consecuencia del juego. En mi concepto la ilusión acompaña ó se deriva del juego, pero no lo origina.

Quando se habla de las etapas de la evolución psicológica individual y se alude al período sensorio ó afectivo-emocional, por ejemplo, se entiende que esos períodos están caracterizados por el pre-

(1) Es de notar que me refero á la gran mayoría de los niños del campo ó de las ciudades. En las clases elevadas poco se observan estas manifestaciones, no porque los niños no tiendan á ellas, sino porque se les prohíbe. Muchos de estos juegos, por otra parte, son hoy incompatibles con la vida de las grandes ciudades.

dominio más ó menos acentuado de esos fenómenos, pero el predominio no implica la ausencia de otras funciones; de aquí que no podamos prescindir de la intelectualidad del niño por pequeña que sea en relación con su edad y comparada con la intelectualidad del adulto.

El elemento intelectual da origen á muchos juegos y entra en una proporción mayor que la asignada. Hay juegos donde el elemento intelectual surge al primer análisis. En ciertos juegos propios de ciertas familias, el factor personal, la espontaneidad, la creación es la que orienta la actividad instintiva. En muchos casos surgen por diversos motivos juegos *ad hoc* y deben considerarse como una forma de invención. Si bien es cierto que este hecho no es común, en cambio lo es, la metamorfosis de los juegos debida al factor intelectual y así con el andar del tiempo, juegos primitivamente simples, concluyen por ser muy complejos.

El *ta, te, tí*, que es juego de niños, se ha transformado en *ta, te, tí*, doble y aun triple y este juego es eminentemente intelectual; la rayuela se ha modificado notablemente; el mosquito bombo primitivamente simple, resulta mosquito bombo, con su mujer, su hijo, su nieto, etc.; la mancha, se modifica en mancha subida; de los carozos, surge la mariquita, la torrecita, etc.; de la bolita (el *oyo y quemá*) sale el triángulo, la bochadita, etc., y así podrían citarse quizá miles de modificaciones y de juegos nuevos, originados por el elemento intelectual, donde no puede invocarse la imitación de la actividad del adulto.

El oficio noble de la imaginación, su verdadera función es creadora y en el niño produce de acuerdo con su grado de desarrollo, de aquí que el niño pueda inventar. Sus inventos serán rudimentarios, sin utilidad, pero no por eso dejarán de ser el producto de su rudimentaria aptitud combinatriz. En este concepto hay familias en las cuales los niños juegan á sus juegos y aún llegan á bautizarlos; cualquier circunstancia puede dar origen á un juego, como una simple travesura metodizada. La ejemplificación aquí sería muy personal y por eso la omito.

En los juegos donde el elemento intelectual resulta evidente, la actividad muscular resulta nula, á lo menos como factor del juego. Estos se dirigen especialmente á aguzar el ingenio, á mantener la atención, á la memoria del sujeto, á su lenguaje, etc.

Entre otras puedo citar: las adivinanzas, todos los juegos llamados de prendas (*Allá va un barquito cargado de...* El médico, El gran bonete (1) etc.) y todos los denominados trabalenguas.

Los juegos de origen intelectual son sedentarios en su mayor parte ó requieren poca intervención de la actividad motriz y el elemento intelectual surge al primer análisis. La afectividad que estos juegos despiertan en los niños, está en razón directa de su edad, ó en razón directa de su grado de evolución mental.

(1) Supongo que el lector conoce estos juegos sumamente vulgares aquí.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES

La clasificación de los juegos infantiles es tarea muy ardua por la misma naturaleza de los juegos. QUEYRAT ha metodizado bien este punto al asignar teóricamente dos clasificaciones posibles: 1º según su origen; 2º, según su fin, (1)

Por su origen los divide en:

1º Juegos por vía de herencia.

2º Juegos por imitación { por reviviscencia.
 { por imitación inmediata ó directa.

3º Juegos de imaginación { por metamorfosis de las cosas.
 { por vivificación de los juguetes.
 { por creación de juguetes imaginarios.
 { por transformación de la personalidad.
 { por realización de cuentos.

Por su origen, en mi opinión podrían dividirse en:

Causa fundamental (actividad instintiva) á la que se le asocian causas secundarias determinando los diversos juegos por:

Actividad instintiva { Necesidad del ejercicio muscular.
 { Resurgimientos atávicos.
 { Tendencia hacia la afectividad positiva.
 { Imitación.
 { Adaptación.
 { La intelectualidad infantil.

Pero en realidad, estas clasificaciones son puramente teóricas.

La enorme mayoría de los juegos deben su origen á más de una causa y pueden considerarse como de origen mixto. En los mismos ejemplos que he dado en cada categoría, un análisis más profundo demuestra que lo real en ellos es simplemente la prevalencia de una causa, existiendo en el fondo varias causas determinantes de cada juego.

El juego de las muñecas tan común y tan característico en las niñas, es de origen muy complejo. QUEYRAT, que dedica á su estudio un capítulo especial, le reconoce tres causas, cada una de las cuales es ya compleja en sí misma: 1º *el instinto maternal*; 2º *el instinto de imitación* y 3º *el deseo de desempeñar el papel de causa*. Como se ve, el juego más vulgar en las niñas no cabría en ninguna de las categorías de juegos según su origen, y como ese, la casi totalidad.

De mayor trascendencia es su clasificación de acuerdo con su función educativa. Desde este punto de vista QUEYRAT divide á los juegos en:

(1) QUEYRAT. «Les yeux des enfants», Cap. III, pág. 75.

- 1º Juegos de movimientos.
- 2º Juegos para educar los sentidos.
- 3º Juegos para desarrollar la inteligencia.
- 4º Juegos emocionales.
- 5º Juegos para la cultura de la voluntad.
- 6º Juegos artísticos.

El autor proclama la superioridad indiscutible de los juegos tendientes al desarrollo muscular y de las funciones en general, ó sea los de su primera categoría, sobre los ejercicios gimnásticos. Este concepto tan bien estudiado por LAGRANGE y entre nosotros por ROMERO BREST, á quien se deben obras y muchos artículos pertinentes, se ha extendido entre los educadores llevándolo al terreno de la práctica y los juegos han venido á substituir los fastidiosos ejercicios de antaño.

En la segunda categoría están comprendidos aquéllos que educan la mano, la vista, el oído, etc., mediante objetos muy diversos y cuyo número ha aumentado considerablemente del tiempo de FROEBEL á nuestros días.

Los juegos donde entre como factor la experimentación, tienden directamente al desarrollo de la inteligencia, lo mismo que todos los que exciten fuertemente la curiosidad infantil.

En la 4ª y 5ª categoría caben todos aquellos que tiendan hacia el desarrollo de los instintos sociales ó altruistas. El papel de los juegos en la educación del sentimiento es eficaz y toca pues al hogar y á la escuela la selección, á fin de no solo evitar los juegos con malas tendencias, sino orientar la actividad infantil en el sentido de lo culto y lo moral.

La última categoría se dirige especialmente á la cultura estética de los niños. En este concepto el autor divide á los juegos según su tendencia en: 1º, pintorescos; 2º, épicos; 3º, arquitectónicos; 4º, de imitación plástica; 5º, pictóricos, y 6º, dramáticos.

La clasificación de QUEYRAT responde más que todo á las aplicaciones prácticas que pueden hacerse de los juegos en la educación de la niñez; se trata pues de aplicaciones de la Psicología infantil á la Pedagogía.

UTILIDAD Y NOCUIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES

Hemos visto en los juegos infantiles manifestarse variadas tendencias é inclinaciones de los niños y por tanto, desde el punto de vista de su utilidad de los beneficios que puedan reportar al futuro adulto, no puede tenerse un criterio único, midiendo á todos con igual cartabón.

Hay juegos que propenden al desarrollo de aptitudes nobles, á la cultura del sentimiento, á la gimnasia intelectual, á la vigorización del organismo; como los hay nocivos que desvían ó tienden á desviar el curso normal de la evolución.

Conceptuado el juego como una función inherente al niño, su supresión es de graves consecuencias, no tan solo para la salud física, sino también, y muy especialmente, para la salud moral. No hay duda alguna que la supresión de los juegos ó su excesiva limitación es uno de los factores determinantes del aumento de la delincuencia y criminalidad infantil y por ende, de la delincuencia y criminalidad del adulto. Véase cómo las estadísticas al respecto arrojan porcentajes elevados para las grandes ciudades y reducidísimos relativamente para la campaña, hasta el punto de que ha llegado á decirse que la delincuencia infantil es propia de los grandes centros de población, especialmente fabriles é industriales, y, por otra parte, que el aumento sigue por una progresión alarmante, no solo en lo que atañe al número, sino también á la precocidad en el empleo de medios criminales, y así se ha notado que los empleados por el adulto, no ha mucho, son hoy utilizados por el púber y los del púber por el niño.

La densidad de población y la vida más difícil en los centros densos traen como consecuencia inmediata la restricción del campo de la actividad infantil; sea por la fábrica ó el taller que reemplazan la actividad de los juegos por la ruda labor; sea la estrechez del conventillo que arroja los niños á la calle para realizar sus juegos, donde la acción policial los prohíbe, el niño de las clases menesterosas no hace una vida de niño. Acosado como tal, resulta un púber precoz, con todas las inclinaciones instintivas del niño, y el púber, un adulto; al barrilete etc. lo sustituye el cigarrillo; en su género de vida se instala con toda facilidad la masturbación, la precocidad sexual; las tendencias kleptómanas se acentúan, no solicitada su actividad en dirección fisiológica, normal. Indefenso, sin que le ampare el hogar por miseria ó por sordidez, sin que las autoridades por su parte, ignorantes de la psicología del niño, (1) tiendan á hacer compatible su vida normal con la excesiva densidad de población, en el breve tiempo y espacio de que dispone, su actividad instintiva se dirige en el sentido de la imitación del adulto, pero no de la excepcional de que habla Spencer, de la seria y útil, sino de la pernicioso y donde el medio es fecundo en ejemplos.

En la clase elevada, por otras vías, los hechos van demostrando que se llega á los mismos resultados. El falsísimo concepto de educación que coloca á los niños en una situación híbrida, con tendencias aristocráticas en un medio no propicio, restringe ó limita el campo de la actividad del niño, sea por exagerar demasiado la selección de los compañeros, por huir de las malas compañías, sea por una educación afeminada (confundir cultura con afeminamiento), en esa clase han casi desaparecido los juegos propios de la colectividad infantil; el niño juega aislado ó casi aislado, con juguetes y más

(1) Es de lamentar que un falso concepto de lo que es utilidad pública, haya convertido á las plazas en el sitio de las citas amorosas de clase inferior, en el paradero de mendigos, vagabundos y atorantes, en vez de reservarse, como sitios apropiados para juegos infantiles.

tarde, por otras causas que he tenido oportunidad de señalar, puede ser ó un estacionado ó un desviado. (1).

La supresión de los juegos del niño es perniciosísima, no solo de los que pueden realizarse aislados, sino, y especialmente, los colectivos, los del ambiente infantil, los que responden á la psiques de la colectividad. Como principio general se puede establecer que la mala compañía no es la colectividad infantil, no es la multitud de que tanto huye la clase elevada por no rozarse con el de condición económica inferior, la mala compañía está en las perversiones, desviaciones y deformidades individuales; más debe desconfiarse de la compañía de un sujeto que de la de cien sujetos. Se dirá que el número de probabilidades es mayor en la multitud, pero debe tenerse en cuenta que también las sugerencias son múltiples, que la supresión de la vida colectiva en el niño, equivale á la supresión de la vida colectiva en el adulto, con la agravante de que el niño cuando llegue á adulto, no habrá conocido el control y la inhibición de la colectividad y se considerará libérrimo, y hay que tener en cuenta que, generalmente, las malas acciones no se cometen entre muchos, sino entre un número reducido, por más que la imitación inconsciente sea propia del niño.

Por otra parte, en los juegos colectivos, es menester observar estos cuatro principios:

- 1º *Seleccionar más que los sujetos, los juegos.*
- 2º *Seleccionar los niños por edades.*
- 3º *Armonizar las edades con los juegos.*
- 4º *A cada sexo sus juegos.*

1º *Seleccionar más que los sujetos, los juegos.* — Porque los juegos están sujetos á reglas, y al que no las respeta, la misma colectividad lo expulsa, tiene su sanción y corrige. Este principio de justicia es saludable: el que hace trampa no debe jugar. El respeto á las reglas en los juegos, acostumbra al respeto á las leyes en el futuro adulto; el sometimiento al fallo en una discusión, engendra en el sujeto el hábito del respeto á la autoridad. En los juegos colectivos el niño concluye por tener consideraciones para con sus compañeros, que tan ausentes están en los niños que no participan en ellos, los que llegan á la pubertad, se creen con derecho á faltar impunemente á las consideraciones debidas á cualquier ciudadano. ¿Que puede haber niños con malas tendencias? y ¿porqué habrían de eliminarse en absoluto, los malos en los juegos de los niños? La vida colectiva supone una auto-educación al

(1) Véase *El niño de esta época* en «EXTENSIÓN UNIVERSITARIA» *Universidad Nacional de La Plata*. — Conferencias de 1907 y 1908, págs. 337 á 354.

Los hechos vienen demostrando que ambas categorías aumentan de una manera alarmante, con particularidad la de los estacionados, conocidos con el nombre de «patoteros» es en nuestro país propio de los jóvenes de la clase elevada y, como lo había pronosticado, sigue en aumento constante y seguirá mientras perduren las causas que he indicado. Como en mi concepto estos sujetos no caben dentro de la normalidad, no pueden ser tratados en esta obra.

mismo tiempo que una educación recibida del ambiente; el niño poco á poco, debe hacer la vida colectiva; dentro de sus límites, adaptarse desde temprano, para que después cuando adulto no encuentre todo nuevo y extraño el ambiente, donde todos los que le rodearán no serán buenas gentes, ni cosa semejante. La lucha no puede ni debe suprimirse en ningún momento: á cada cual según la medida de sus fuerzas, de acuerdo con su edad. Suprimir la lucha implica preparar para el futuro un deprimido ó un exaltado, que conciben luego al fenómeno como un hecho anormal. Este concepto debe nacer pues desde temprano para que el individuo defina y precise su ubicación en la contienda.

La selección de los juegos, además, evita los actos reprobables, porque no da oportunidad, resultan injertos ilógicos que nada tienen que hacer con el juego. Hay juegos buenos como los hay malos; proscribáanse los últimos. El mosquito bombo por ejemplo es un juego malo por lo brutal, lo mismo que el salto por rangos, pero no lo son la mancha ó el rescate ó la pelota de pared. Todos los juegos que aporten ganancia ó pérdida, sea de dinero, sea de objetos, no deben permitirse, pero no hay razón para prohibirlos si son desinteresados. Las bolitas *en deveras*, como dicen los chicos, terminan casi siempre en *castañazos*, usando su mismo lenguaje, pero no ocurre lo mismo si el juego es desinteresado y si aún así tiene el mismo epílogo, en muchos casos éste será más beneficioso que perjudicial. Es menester respetar un poco más la espontaneidad infantil y dejar con más frecuencia que diriman sus asuntos entre ellos.

Los juegos suelen servir como medio encubridor, como un procedimiento de disimulación. Tal acontece frecuentemente con *las escondidas* particularmente realizada entre niños de diferentes edades. Cuando en estos juegos toman participación pequeñitos, no hay peligro; pero si entre ellos se agrega uno mayor, un adolescente ó púber, por ejemplo, debe desde luego desconfiarse. La afectividad por este juego es propia de la segunda infancia ó de la niñez, fuera de estas edades, es muy general, que sirva de medio encubridor para realizar prácticas deshonestas.

2º *Seleccionar los niños por edades.*—Se basa en el principio científico de la evolución psicológica individual. La motilidad, la afectividad, la emotividad y la intelectualidad varían según las edades. Las tendencias é inclinaciones de un adolescente no son las mismas que las de un niño á los siete años, por ejemplo. De aquí que no puedan armonizar en sus juegos. La intromisión de los mayores en los juegos de los más pequeños, es perniciosa, y la de éstos en los de aquéllos, lo mismo. A cada edad sus juegos, donde se compense la energía muscular con las demás aptitudes. La compañía de niños mayores trae como consecuencia, en la casi totalidad, casos de precocidad adquirida en el terreno de lo psíquico.

3º *Armonizar las edades con los juegos.*—Más que toda regla, determina este principio la misma afectividad infantil. Los niños no están inclinados hacia juegos que no sean propios de su

edad. Dentro de los juegos propios de cada edad debe establecerse la selección.

El predominio de los juegos sedentarios es nocivo, lo mismo que su proscripción absoluta. De notar es que las más inclinadas á ellos son las niñas, precisamente por el carácter de su juego favorito, las muñecas, que se extiende muchas veces hasta la pubertad. Este juego armoniza pues con edades muy diferentes lo mismo que el *foot-ball* en los varones ó el barrilete. De manera que hay juegos que perduran desde la infancia hasta la adolescencia y aún la pubertad misma, pero su número es relativamente muy reducido; pero, de todos modos, aunque el juego armonice con cualquier edad, no conviene que lo realicen juntos niños de muy distintas edades.

4º *A cada sexo sus juegos.*—Las diferencias sexuales en los juegos responden á diferencias psíquicas entre el varón y la niña. Esta regla comienza á regir á partir de los cinco años en adelante. Las diferencias sexuales antes de esa edad son tan insignificantes que no merecen tenerse en consideración; desde los cinco años las diferencias comienzan á pronunciarse y el varón y la niña toman orientaciones diferentes de acuerdo con sus diferencias psíquicas. Los niños en los principios de la segunda infancia, varones y niñas, tienen casi los mismos juegos y es muy frecuente que jueguen juntos; pero hacia mediados de ese período comienzan á separarse y á escoger cada cual los suyos. Pasada esa edad pues, no debe violentarse al varón haciéndole tomar participación en los juegos de las niñas, aunque sean sus hermanas, menos aún, solo, y peor, en la colectividad de niñas. Nada es más desconsolador que ver á los varones jugando á las muñecas ó saltando en la cuerda como niñas. Otro tanto puede decirse de las niñas que usan juegos propios del varón. Desgraciadamente, entre nosotros lo primero es sumamente común y se debe, más que á nada, á haber dejado librada la educación escolar de los varones, en manos de mujeres, quienes orientan su actividad en el único sentido que pueden hacerlo, el femenino, y sin hacerlo exprofeso feminizan á los varones. Las diferencias sexuales no son obra de convencionalismos. La antropología, en el terreno de lo somático, nos demuestra que los caracteres inherentes á cada sexo se acentúan de los pueblos salvajes á los semicivilizados y de éstos á las colectividades más adelantadas; en lo psíquico debe de ocurrir lo mismo so pena de caer abiertamente en el terreno de lo anormal.

LOS JUEGOS Y LAS TRAVESURAS INFANTILES

Las travesuras de los niños se conceptúan en general como juegos, pero, si consideramos la recíproca, veremos que los juegos no revisten el carácter de travesuras. Las travesuras pueden ocurrir durante el juego, ó seguirle, lo mismo que pueden manifestarse independientemente de todo juego, lo que es mucho más común.

Las travesuras como los juegos son manifestaciones de la actividad infantil, pero tienen sus caracteres diferenciales en lo que se refiere á la exteriorización y particularmente á su finalidad y por tanto á la orientación de las causas productoras.

El campo de los juegos va extendiéndose en la infancia paralelamente al desarrollo del instinto de asociación, el niño busca compañeros para jugar, las travesuras colectivas no pueden concepirse como tales, es un carácter de las travesuras el cometerse á solas, todo lo más entre un pequeño número de chicos.

El niño aislado, juega, pero concluye por aburrirse de sus juegos; para realizar los verdaderamente afectivos, necesita por lo menos la compañía de otro niño, pero como con el tiempo se agotan los juegos que pueden realizarse entre dos, busca más compañeros. El dicho de los padres que tienen un solo hijo: «El pobrecito no tiene con quien jugar» revela la observación de muchas generaciones respecto de la necesidad de la asociación para la realización de los juegos infantiles. Las travesuras se instalan precisamente donde falta el juego; las travesuras reemplazan pues á los juegos. Los hijos únicos (sin que sea regla constante) suelen ser muy traviesos; por otra parte, las travesuras, como consecuencia de un desborde de la actividad infantil constantemente controlada, es un hecho muy vulgar. Los niños á quienes se les vigila todos sus actos, que están llenos de restricciones y de prohibiciones en el hogar, al menor descuido hacen travesuras y es de notar, que en muchos casos, se trata de hechos perfectamente explicables y solo conceptuados como travesuras por falta de conocimiento ó de consideraciones á la actividad infantil. Los chicos en cuyas casas se les controla todo, salvo raras excepciones, son insoportables en las ajenas, es decir, en cuanto desaparece el control ó éste no puede ser inmediato; la constante inhibición llega á un resultado contraproducente. Es un hecho vulgar que el niño que no puede jugar, travesea, de modo que sin dificultad podemos llegar á estos principio: las travesuras están en razón inversa de los juegos.

Reemplazando, en general, las travesuras á los juegos, no llenan el oficio de éstos, porque, todo lo más, pueden considerárselas como juegos abortados. En efecto, la causa fundamental siendo en ambos la misma, la actividad instintiva, puede estar y está solicitada solo por algunas de las causas secundarias determinantes de los juegos.

Entre otras trataré las travesuras que obedecen á éstos tres orígenes más visibles:

- a) *Travesuras por atavismo.*
- b) *Travesuras por imitación.*
- c) *Travesuras intelectuales.*

a) *Travesuras por atavismo.*—Las travesuras de origen atávico son inconscientes y responden á tendencias ó inclinaciones atávicas que resurgen ó no en el niño, determinando una orienta-

ción dada á su actividad instintiva. Hay niños tranquilos en este sentido, es decir, que no manifiestan travesuras de carácter atávico. Entre otras se encuentran aquéllas que consisten en la substracción de objetos, cosas comestibles, no comestibles ó indigestas como manifestación kleptómana; destruir los objetos (no en todos los casos) como manifestación simplemente clastómana; los actos donde el niño es incapaz de medir las consecuencias: un niño al que no se le vigila se pone negro de barro; salta una zanja y se cae en el agua; trepa á un árbol y se llena de espinas; las diversas travesuras que hacen los niños con el agua, con el fuego, etc.; estas travesuras son particularmente comunes en los más chicos (segunda infancia), á medida que el niño aumenta en edad disminuyen poco á poco; los actos de este origen en la adolescencia, por ejemplo, indican en el sujeto que los realiza una detención, ó mejor un estacionamiento en la niñez y las travesuras dejan de ser tales para convertirse en actos propios de Cacaceno. Estas travesuras son muy frecuentes en los chicos muy sujetos por los padres y en aquéllos fuertemente dosados de tendencias atávicas.

Las travesuras de origen atávico se caracterizan pues por la realización de actos frustrados, ó de consecuencias imprevistas, propias del hombre primitivo ó semejantes á los de los pueblos salvajes actuales; son de índole impulsiva y la afectividad es en ellos un elemento completamente secundario y representan la escuela de la propia experiencia, la reacción natural.

Semejantes acciones no pueden confundirse con juegos, siendo las travesuras por atavismo, más que otra cosa, actos inconscientes; son un aprendizaje de la vida, porque en su gran mayoría reciben su sanción inmediata. Afectan más al varón que á la niña, y más aún, las niñas traviesas en este sentido, son excepcionales.

b) *Travesuras por imitación.*—Las travesuras que cometen los niños originadas por este elemento son múltiples y variadísimas. Es el factor determinante del mayor número y su debut, relativamente muy precoz, afecta á la gran mayoría de niños, varones y mujeres. Las primeras manifestaciones se dejan sentir en cuanto el niño se ve dueño de sus movimientos, cuanto comienza á caminar. En ese período es cuando los niños dan más trabajo, como lo reconocen las mismas madres, cuando dicen que hay que cuidarlos más porque comienzan á hacer travesuras.

Dejaré las travesuras originadas por la imitación de los animales, para ocuparme especialmente de las surgidas de la imitación de la actividad del adulto. El mayor número de travesuras por imitación del adulto se debe, justamente, á la imitación de la actividad *seria y útil* y la de la demás actividad, origina más bien juegos. Veamos algunos ejemplos: el niño A, ve el sombrero del padre sobre una silla, lo toma y lo guarda en la mesa de luz; los botines quedaron en el piso, los toma y los coloca en cualquier rincón, etc., etc., luego se buscan y tarda en encontrarse estos objetos. El niño en estos casos no hace más que imitar lo que ve hacer diariamente: el acomodo de la casa; como la memoria del niño no pudo fijar al acto *justamente* por-

que no le acompañó una fuerte dosis de afectividad, no puede dar ninguna indicación cuando se le pregunta por esos objetos, olvidó porque no lo afectó, no jugaba, y su trabajo *serio*, imitación del del adulto, se conceptúa así como travesura por el hecho de que no dice donde los guardó; pero si no dice, es simplemente porque no recuerda y si no recuerda, es porque al acto ejecutado, no le acompañó una afectividad intensa. El padre del niño F., pintor, está trabajando un cuadro; deja sus pinceles al alcance del niño, que lo ve diariamente trabajar; el niño á solas toma los pinceles é imitando el trabajo del padre, embadurna la tela. El niño M. ve que la sirvienta arroja papeles y objetos diversos á la letrina; cantidad de objetos desaparecen de la casa debido á las travesuras de M., que, imitando á la sirvienta, arroja en ese mismo sitio todo lo que encuentra. Viene R. á visitar al señor S. y deja el sulki en la puerta de calle, el niño de la casa, lo ve solo, abandonado, trepa en él imitando al que maneja, el caballo dispara, etc. No creo necesario extenderme con ejemplos semejantes, de travesuras originadas por la imitación de la actividad del adulto.

Como regla general puede establecerse que la tesis sustentada por SPENCER, respecto del origen de los juegos, es aplicable al de una de las categorías de travesuras y que la imitación de la actividad sería para ser tal imitación, debe ser seria también. En resumen, que la imitación de la actividad sería y útil, solo excepcionalmente da origen á juegos y que en su mayor parte provoca travesuras. Y tan es así, que en esta imitación los niños realizan los actos con toda solemnidad, como el caso del niño que pinturrea la tela, como los casos de los niños que guardan los objetos, etc., sin dar muestras de las emociones propias del juego.

c) *Travesuras intelectuales.*—El factor intelectual determina también un sinnúmero de travesuras. Podríamos dividir las en varias categorías: por *curiosidad*, por *espíritu de investigación*, por *imaginación*, etc. Pero estas divisiones no tendrían razón de ser, dado que las operaciones mentales que acompañan á las travesuras, en todos los casos, exigen la intervención de muchas aptitudes. Sin embargo, esta clasificación puede ser útil á los efectos de la ejemplificación. Pueden conceptuarse como travesuras por curiosidad todas las que se basan en la rotura de objetos con el propósito de conocerlos; por espíritu de investigación, las experiencias á que se lanza el niño para *ver lo que sale*, para *ver el efecto que hace*, aquí caben infinidad de actos de crueldad cometidos con los animales, para ver lo que éste realiza, etc., etc.; en las travesuras por imaginación caben muchas que suponen ingenio, muchas veces invenciones complejas, que han dado origen al dicho vulgar «¡Qué no inventan estos muchachos!» «¡Á quién se le ocurre semejante cosa!» etc. etc., y que sería demasiado largo concretar. Por último, en las travesuras intelectuales, están comprendidos los actos consagrados también por los dichos vulgares «le da por hacerse el gracioso», «por meterse á diablo». Del punto de vista moral, estas travesuras podrían aún subdividirse

en tres categorías principales: *inocentes, festivas, malvadas*, según las consecuencias que siguieran á la travesura.

Influencia de la edad y del sexo.—Las mismas travesuras no son propias de todas las edades. En tesis general, las de origen atávico perduran poco tiempo y caracterizan especialmente á la segunda infancia y á la niñez, declinando de una manera rápida hacia la adolescencia, donde normalmente han casi desaparecido. Las travesuras por imitación, con particularidad por imitación de la actividad del adulto, declinan lo mismo hasta la pubertad; aparecen conjuntamente con las de origen atávico pero se extienden más, la imitación va siendo de actos cada vez más complejos y la travesura va perdiendo su carácter de tal, á medida que el sujeto enriquece en aptitudes; para la época de la pubertad, ya en sus prodromos, estas travesuras no existen, lo mismo que las anteriores no existen sino como excepción en los albores de la adolescencia. En lo que se refiere á las travesuras de origen intelectual, no existen ó son completamente rudimentarias en la segunda infancia; su debut es más tardío y se realiza en la niñez, abarcan toda esta época y complejizándose cada vez más, se extienden á la adolescencia, debilitándose en la pubertad, para desaparecer en la edad viril, ó mejor dicho para metamorfosearse (en muchísimos casos) por completo y dar un sello típico jovial, chistoso, cargoso, bromista, etc., al sujeto; es decir, para ingresar como elemento definitivo del carácter.

En lo pertinente al sexo, en términos generales, las niñas son mucho menos traviesas que el varón. La primera categoría casi no les afecta; solo por excepción se encuentran niñas que hagan travesuras de origen atávico. La segunda categoría es común á los dos sexos, predominando, no obstante, en los varones. En la tercera categoría el fuerte predominio corresponde también al varón. Siendo la pubertad de la mujer más precoz que la del varón, la edad de las travesuras queda más reducida y dada la diferente actividad de uno y otro sexo, se explica que las travesuras sean más comunes en los varones que en las niñas.

RESUMEN

El origen de los juegos no puede explicarse por la tendencia hacia la afectividad positiva. La necesidad de recrearse, con carácter imperioso, puede reducirse á la necesidad del ejercicio muscular.

Tampoco puede explicarse por la exuberancia de vida y por el gasto de una energía supérflua, ni aún agregándoles el factor imitación. La imitación de la actividad seria y útil de que habla SPENCER como causa de los juegos, solo como excepcional puede admitirse. Los instintos más la imitación explican el origen de muchos más juegos, sin explicar el de todos los juegos.

En este asunto hay que deslindar el origen de la tendencia al juego y el de los mismos juegos.

La tendencia al juego proviene de la actividad instintiva legada por vía de herencia y que es la suma de las actividades volunta-

rias repetidas durante las generaciones que nos han precedido y que con el andar del tiempo se han hecho instintivas. Esta tendencia ó actividad instintiva se orienta en diversas direcciones solicitada por diversas causas, dando lugar á diferentes juegos.

Las causas de las formas de los juegos son secundarias y pueden reducirse á:

- a) *Necesidad del ejercicio muscular.*
- b) *Resurgimientos atávicos.*
- c) *Tendencia hacia la afectividad positiva.*
- d) *Imitación.*
- e) *Adaptación.*
- f) *Intelectualidad infantil.*

Cada una de esas causas origina juegos que llevan su sello especial que permite distinguirlos de los que obedecen á otras causas; de modo que una, dos, ó tres de estas causas, no son suficientes para explicar el origen de los juegos.

La clasificación de los juegos puede ser: según su origen y según su fin. La última se atiende más á la utilidad de los juegos como medio de educación.

La supresión de los juegos en la infancia es perjudicial y no deben substituirse, como sistema, los juegos por el trabajo. En los centros muy densos de población los juegos se hacen casi imposibles, en cambio aumenta la delincuencia y la criminalidad infantil.

Los juegos desempeñan un papel muy importante en la educación del niño. Es menester tener en cuenta estos principios: 1º Seleccionar más que los sujetos, los juegos; 2º Seleccionar los niños por edades; 3º Armonizar las edades con los juegos y 4º A cada sexo sus juegos.

Los juegos no deben considerarse como travesuras, ni á éstas como juegos, aunque ambas sean manifestaciones de la actividad infantil.

Donde faltan los juegos se instalan las travesuras.

Varias causas determinan las travesuras, ora se trata de tendencias atávicas, ora de imitación, ora de la intelectualidad del niño que orienta su actividad en ese sentido. Cada categoría tiene sus caracteres que permiten distinguirla, lo mismo que los juegos.

La imitación de la actividad seria y útil del adulto excepcionalmente da origen á juegos, lo común es que provoque travesuras.

RODOLFO SENET,

Profesor de Antropología en la Universidad
de La Plata.