

## Capítulo 6

# Siempre es tiempo de jugar: significaciones sobre juego y adultez

Por Cecilia Rodríguez

### Introducción

Quiero tiempo de jugar, ese que no está apurado y que es el mejor, como dice una canción de María Elena Walsh.

Es un tiempo y un momento que le está haciendo falta al adulto mayor un jugar que no necesita una razón para hacerlo, solo el simple motivo de ser divertido.

Cada vez se presentan más obstáculos, a medida que pasan los años, para jugar con otros, experimentar ese momento de encuentro, de risas compartidas, como tantas otras emociones que puede despertar el jugar, y que son tan importantes para la vida del ser humano. Sostenemos que no debe dejarse de lado, sobre todo, cuando el adulto mayor no lo hace, no lo vivencia, ni lo experimenta, en ocasiones, porque a nadie se le ocurrió que también puede, necesita y desea jugar. Porque ese deseo nos acompaña a lo largo de la vida, y porque recordando

que dentro de los derechos que los seres humanos tienen, existe el derecho al juego, que al no ser exclusividad de ninguna etapa de la vida, se debe garantizar en todas ellas.

Intentaremos expresar y dar a conocer la importancia del jugar en cada contexto social y cultural para, a través de él, encontrar otro sentido a los movimientos y las expresiones. Es por medio de las acciones, los gestos, el movimiento corporal en general, que el propio juego se hace visible y que no observamos pleno y renovado en el adulto mayor. Este, habitualmente, solo presenta recuerdos de los juegos de su infancia, o participa con sus nietos en alguno propio de ellos, o de algún que otro juego de mesa, en particular de cartas, en familia. Trataremos de dar las fundamentaciones pertinentes de por qué al adulto mayor se le debe brindar la posibilidad de encontrarse a jugar para que pueda darle el significado a ese juego del que ha sido parte. Y así también, sienta y pueda decir que él está jugando... sus juegos.

## Jugar y juego

El juego y el jugar, la libertad y lo reglado, un tiempo y un espacio, algo incierto o ficticio, una actividad o una competencia. Y si el juego se asocia a la libertad, ¿de qué libertad se habla si, en definitiva, hay que seguir reglas, tiempos estipulados y ocupar lugares propuestos por otros? Quizás sea ahí donde puede aparecer la posibilidad de decidir si se acepta o no el juego porque, en definitiva, “no importaba a que jugar, sino simplemente encontrarse con otros para jugar” (Corbera y Gómez, 2018). Y es ese deseo por el jugar que lleva “a los jugadores a tomarse lo que hacen y dicen como si fuera un juego” (Rivero, 2011), entregándose y comprometiéndose a construir una supuesta realidad donde expresar la imaginación.

El juego permite el diálogo, la comunicación; es una forma que tiene el ser humano para expresar su creatividad, tomar decisiones, asumir responsabilidades, implica una interacción por parte del sujeto, porque “el juego es cosa alegre, seria y riesgosa, de ahí su magnificencia”

(Chapela, 2013). Posee un enorme potencial vital para todo aquel que acepte ese juego y nos preguntamos: ¿qué será de aquel que no encuentra esa alegría ni tiene la posibilidad de expresarse, ni de comunicarse, ni sentir esa libertad que es parte esencial del juego?

El juego “pide conocimientos múltiples, del contexto, de las reglas, de lo que ‘se pone en juego’, del tiempo disponible y del tiempo como recurso” (Chapela, 2013), entendiéndose que para participar en él se requiere de todo eso. Y si el juego “es un arte y como todos los artes exige mucho y, al mismo tiempo, da a manos llenas” (Chapela, 2013), podemos afirmar que lo realmente importante no es el juego como tal, sino la posibilidad que tiene el ser humano de jugar, que implica y abarca aun mucho más de lo que el juego significa, porque “solo hay jugar cuando quienes juegan perciben que pueden inventar, crear, modificar el juego tantas veces como quieran dado que es su derecho poder hacerlo” (Corbera y Gómez, 2018).

El juego “es algo poco unívoco, escurridizo y complejo” (Varea, 2012), acepta y asume modos muy diversos, y muchas veces es considerado un contenido dentro de la educación, un recurso didáctico, una modalidad de trabajo, una actividad natural del ser humano, aunque sin tener conocimiento de la esencialidad del mismo. Desde un análisis con mayor profundidad, “el juego entonces, será el medio en el cual el aprendizaje sucede y no un mero camino a recorrer para llegar a otro lado” (Sarle, 2016). Por lo que suele suceder que se planteen actividades denominadas juegos, pero que no sean elegidas para jugar, siendo así el denominado impropriamente juego, “utilizado como una “estrategia metodológica” para la enseñanza de otro contenido que no es el juego” (Rivero, 2011).

No importa tanto el juego, ni sus reglas, sino el jugar, porque “jugar abre un mundo nuevo o espacio imaginario en donde tenemos la posibilidad de utilizar diferentes caminos para llegar a un mismo sitio, repetirlo probando alternativas, animarnos a equivocarnos o fracasar” (Sarle), decidiendo, eligiendo, comprometiéndonos o no, pero siempre bajo la libertad que el jugar posee, y que se hace presente desde el momento que quienes vayan a jugar decidan hacerlo, porque “todo juego en realidad comienza con un encuentro, una invitación,

una preparatoria; así empiezan los juegos de los buenos jugadores” (Pavía, 2005 en Varea, 2012). No tiene por qué ser un juego reglado, delimitado por algo ya definido, sino que ese juego de los buenos jugadores será aquel que surja y decidan jugar cuando se encuentren a hacerlo. Porque, en definitiva, “jugar es una de las acciones más resistentes a la eficiencia, excelencia, rendimiento y meritocracia. Jugar es justamente eso tan útil que hace significativo vivir” (Corbera y Gómez, 2018).



*Foto: Manuel Dupuy*

Jugar es una decisión que se toma en un momento determinado, donde los que decidieron jugar establecerán a qué van a jugar, si pondrán reglas y cuáles, realizando acuerdos, por lo que necesitaron algún permiso para poder ser parte, “permiso entendido como la autorización para zambullirse en una ‘irrealidad real’, disfrutando de la legalidad singularísima del juego para explorar, para probar y experimentar sin temor a equivocarse, en la medida que puedan decir, de manera transparente, precisa, indubitable: ‘¡Pero si estoy jugando!’” (Pavía, 2009). Y con la seguridad de que lo que suceda mientras juega, no va a ser ni perjudicial ni algo que no les guste, pues si fuera así ya no estarían

jugando. Es que “si alguien ha decidido jugar, es porque ha detectado que tenía algún saber para poder entrar en juego, encuentra una ‘puerta apropiada’ para activar lo que sabe con el juego” (Nella, 2009).

Como sostiene Pavía (2009), cuando de jugar se trata, no se puede dejar de pensar en una *forma*, que es lo que diferencia un juego de otro, y un *sentido* que lo entiende como esa razón de ser, creyendo o entendiendo que no pueden vivir de manera aislada porque “cuando se organizan tiempos y encuentros para ir a jugar, las dos variables están al mismo tiempo (y los jugadores son los dueños de eso), porque si quiero jugar, parte del jugar es jugar a armar la forma, de hecho a veces te quedas con eso, jugaste a armar algo y cuando lo armaste ya está” (Corbera y Gómez, 2018).

A estos dos elementos se agrega el *modo*, que es lo que atribuye la manera de cómo vive o hace quien participa del juego. Pero no siempre el modo del jugar aparece como modo lúdico, ni se mantiene durante todo el desarrollo del juego, porque esto implica realizar acuerdos que son aceptados libremente. “Jugar un juego de un *modo lúdico* es una decisión perecedera que requiere de un pacto, tácito o explícito, cuyo cumplimiento mantiene la tensión entre el abandono y el apogeo, a partir de micro acuerdos constantes; micro acuerdos que incluyen reiteradas negociaciones, incluso, sobre las reglas” (Pavía, 2015), donde se juega con la apariencia de los espacios, los objetos, los tiempos. Se juega con el permiso de disfrutar esa realidad irreal, con esa libertad para explorar, intentar, arriesgar, disfrutar y con la confianza en lo que pueda suceder, en el grupo y en uno mismo. Y “para que jugar de un *modo lúdico* pase de la decisión personal al acuerdo compartido, en el contexto de lo que aquí llamamos la legalidad ‘singularísima del juego’, las expresiones de *permiso* y *confianza* –y esta es otra variable del *modo lúdico* también digna de destacar– no solo deben ser recíprocas, sino que tal reciprocidad debe percibirse desde un nivel de relación *empática*” (Pavía, 2015).

Al jugar, surge o aparece el sentido del juego, o el que el propio jugador le adjudica, y que está muy relacionado con la emoción, “lo que les da el verdadero sabor a todos los placeres relacionados con el juego” (Elias y Dunning, 1991, en Pavía, 2009) y que “justamente es la emoción lo

que le brinda sentido, por tanto, son insolubles, me gusta la categoría de ‘sentido adjudicado’ por quien o quienes juegan” (Corbera y Gómez, 2018); cada jugador da un sentido a ese juego que está jugando. Y es esa generación de sentido realizada con otros, la que genera las condiciones para que aparezca o acontezca lo lúdico porque “lo lúdico es creación de sentido y se consigue cuando hay otro que comparte la intención de crear una nueva situación. Lo lúdico se construye colectivamente, con otros que, siendo cómplices, ayudan a montar en tiempo y espacio reales nuevos escenarios, roles, relaciones” (Rivero, 2011), donde aquel que elige comenzar a jugar y disponiéndose afectivamente, comparte sus ganas de hacerlo intentando despertar en los otros esas mismas ganas a jugar.

Cuando el otro o los otros aceptan esa invitación, se disponen a la situación, y es ahí donde el jugar se hace presente, desde ese momento que el jugador decide aceptar esa invitación a jugar. Porque sentir y decir que se está jugando implica tomar decisiones que siendo personales no dejan de ser compartidas, y es ahí donde “se dice estar jugando cuando se asume el desafío de construir un nuevo sentido a las acciones que, por alejarse de la vida corriente, sorprenden, divierten, gustan, entretienen” (Rivero, 2016).

Pareciera, entonces, que en esa vivencia de una realidad paralela a la cotidiana es donde radica y existe la diversión, “por saberse inmerso en una dimensión que acontece en tiempo y espacio reales, pero se distingue de los sentidos cotidianamente reconocidos, los jugadores se divierten, se entretienen, disfrutan. La diversión radica en la posibilidad de ser y no ser al mismo tiempo” (Rivero, 2016), que se desencadena por la sorpresa y el desafío, se ve inundada por la risa que provoca un acontecimiento no esperado, señal de que el jugador siente estar jugando.

Por eso creemos que es fundamental brindar espacios, momentos para poder jugar atendiendo al derecho de jugar de todo individuo, y no solo en la niñez, porque si bien el juego es muy particular de la infancia, debe extenderse a la adultez, dado que el ser humano tiene el derecho y la necesidad de jugar durante toda su vida.

## El juego como constructo cultural

Entendiendo al juego como una acción que el jugador elige y asume, se debe reconocer como una función con un sentido, y no solo como un fenómeno fisiológico, sino que es aquella acción que se decide realizar y que tiene una determinada importancia, y que es libre. Porque si es obligada, no elegida o impuesta por mandato, ya no es juego. Porque juego implica libertad y gusto por él, donde el jugador puede separarse por un momento de la realidad que vive, ya que “cualquier juego puede absorber por completo, en cualquier momento, al jugador” (Huizinga, 2007).

Siendo anterior a la cultura, y no estando vinculado a ninguna etapa específica, es decir, no es exclusivo de la niñez, se “tropieza con el juego en la cultura como magnitud dada de antemano, que existe previamente a la cultura, y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción” (Huizinga, 2007). Y es así como, luego de haberse jugado, queda en el recuerdo, y puede ser transmitido o repetido en cualquier momento, cobra solidez y pasa a formar parte de la cultura, siendo una de sus características principales esa posibilidad de ser repetido; y “se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural” (Huizinga, 2007).

El juego no es tarea, no implica un carácter interesado, transcurre y existe dentro del juego mismo. Se aparta de la vida corriente en un determinado espacio y durante el tiempo que el jugador decida jugar, y donde la realidad no tiene algún tipo de validez, porque el jugador es y hace otras cosas en el juego que lo llevan a una cancelación temporal de lo cotidiano mientras juega; “suspensión temporal de la vida social ordinaria en gracia a un tiempo sagrado de juego la podemos encontrar también en culturas más avanzadas” (Huizinga, 2007).

Es en el jugar que se logra el orden, ya que apenas un mínimo desorden o desviación de ese juego que se eligió jugar, estropea el juego,

perdiendo así su característica como tal, como una actividad que tiene a resolver, a llevar un esfuerzo, donde la incertidumbre y el azar son una constante, donde existe una tensión característica muy propia del juego, luchando por algo o intentando representar algo y que son parte del juego real, es que siendo “juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura” (Huizinga, 2007).

Ese es el juego que se juega en momentos de ocio, que solo al convertirse en una función cultural puede tener algunas tareas vinculadas. Pero es sumamente importante recordar y reconocer que “el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Solo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos” (Huizinga, 2007), pudiendo decidir dejar de jugarlo por esa libertad que lo caracteriza.

Pero, actualmente, cada vez es más notorio que lo lúdico de la cultura está perdiendo importancia en todos aquellos sectores donde estaba presente, en “la cultura moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, su juego es falso” (Huizinga, 2007), haciéndose cada vez más difícil distinguir en todo tipo de manifestación cultural el juego de lo que no es juego.

## El juego y las prácticas corporales

Con el surgimiento de nuevos conceptos, se debe reconocer y diferenciar a las prácticas corporales de las actividades físicas, y referirse a cada una de ellas como corresponde. Las prácticas corporales tienen, históricamente, como objeto al cuerpo, siendo consideradas como tal a “todas aquellas prácticas en las que predominan cualidades, habilidades y manifestaciones en las que el cuerpo del sujeto es protagonista” (Minkevich, 2015).

Es ese cuerpo propio del sujeto que no puede ser separado de la práctica, ni tampoco de su contexto social, ni cultural, ni histórico; formando parte de ellas, el que le imprime sentido, significado, modelos,

tradiciones entre tantas, sin poder ser aislado como solo un cuerpo físico o biológico, donde es la misma práctica que al tomarlo por objeto intenta hacer algo con él, “las prácticas corporales no son actividades físicas ni psicofísicas, productos o efectos del funcionamiento orgánico y, por ende, susceptibles de ser investigadas con los procedimientos propios de la fisiología, la psicofisiológica o las neurociencias, sino prácticas históricas, por ende, políticas” (Galak y Gambarotta, 2015).

Se entiende que ese cuerpo se va constituyendo a través de ellas, donde la acción y el pensamiento no se separan; es objeto de las “prácticas corporales como formas de hacer, pensar, decir” (Galak y Gambarotta, 2015), comportándose de manera particular e individual.

El juego se hace presente de innumerables maneras y formas: en la vida social a través del intercambio con otros, y en “la Educación Física es a partir de propuestas concretas de prácticas corporales promovidas por un docente, que involucran sujetos produciendo y reproduciendo cultura de movimiento, entre ellas, el juego” (Rivero, 2011), pero lo que parece es que en su gran mayoría de propuestas, se utiliza el juego como un instrumento para lograr conocimiento, dejando de lado y olvidando lo lúdico del mismo, sin brindar la posibilidad de la experimentación, del vivenciar, tomar decisiones, elegir, olvidando así “la preocupación por los derechos de las personas a probar, ensayar, proponer, experimentar, vivenciar el estado de oscilación que caracteriza el simple estar jugando” (Rivero, 2011), donde se debería asignarle importancia y atención a la mirada del jugador como actor y creador del juego, ya que “pareciera que hoy no todas las personas tienen la posibilidad de aprender en sus entornos cotidianos a vivenciar esta suspensión momentánea y voluntaria de la conciencia reflexiva para dejar todo en manos del devenir, de lo por venir, de lo novedoso” (Rivero, 2011).

Es por eso que si el juego como decisión, como actividad libre, como elección, como derecho, se hace presente de variadas formas, se hace indispensable su presencia también en las prácticas corporales, porque “el juego expone, y al mismo tiempo, se asienta sobre dimensiones del hombre que hacen a su complejidad” (Rivero, 2011), ayudando a ese sujeto corporal a constituir nuevas costumbres y hábitos, a pensar y hacer de otra manera. Es en ese jugar corporal que se produce “el

acuerdo preceder entre los participantes en asignar a los movimientos corporales un sentido diferente al reconocido habitualmente con la única intención de simplemente hacerlo, de entretenerse, perder el tiempo, divertirse” (Rivero, 2011).

Si bien la sociedad demanda espacios para la recreación y el entretenimiento compartidos con otros, deberá prestarse fundamental importancia a las prácticas corporales de los adultos. Y si en ellas se les señala y organiza el juego, o si se crean escenarios para abrir espacios y momentos al juego, no se debe olvidar ni dejar de lado que “los marcos lúdicos no están cerrados a los adultos. Por el contrario, un adulto que verdaderamente quiera y sepa jugar es un compañero ideal” (Puig Roig en Alonso Marañón, 1997, en Rivero, 2011), y es en el contexto de ese tipo de prácticas que se puede lograr.

El jugar se expresa en las acciones corporales que requiere para su materialización, dirigidas a entenderse con los otros, a resolver las situaciones que se plantean, a posibilitar la emergencia de los imaginarios y de las realidades implicadas. Por eso debe entenderse como práctica corporal que se construye en la relación del habla y los actos corporales. “Lo que define al juego como práctica corporal, es la experiencia social que moviliza y carga de sentido las dimensiones afectivas, intelectuales, éticas y estéticas del movimiento corporal” (Rivero, 2011), una construcción de tipo colectiva que se da gracias a la comunión de cuerpo y lenguaje.



*La disponibilidad corporal en la invitación a jugar (Foto: Pablo Candia)*

Es a través de esa experiencia corporal que es parte del juego, que se habilita la comunicación y se percibe el sentido de estar jugando. Cuando esos sujetos se ponen a disposición del juego, dejan ir adelante esa intención de darle un sentido, porque jugar “no solo remite a un hacer, a un actuar de las personas como correr, saltar, tomar a un compañero, cambiar de dirección, sino a un entendimiento entre los actores participantes en ese quehacer” (Rivero, 2011). Ese estar jugando surge cuando logran crear, vivir, sentir y ser parte de una situación aparente.

## El jugar en el adulto mayor

Jugar implica tomar decisiones, conocerse, poder conocer y ayudar a otros, relacionarse entre otras cosas. Pero parecería que solo es algo de niños “y no un derecho ligado estrechamente a otros como la libertad, la autonomía, la integridad, la inclusión, la pertenencia, los lenguajes, la reflexión introspectiva, la autoestima, el pensamiento científico, la valentía, la capacidad de prospección y la alegría” (Chapela, 2013), y se observa o se sabe que los adultos, tal como anticipáramos, solo refieren participar de juegos como los de cartas, juegos de mesa, o aquellos recuerdos que les quedaron plasmados de lo que jugaban en su infancia. Y la vejez es una etapa de la vida, que como tal, debe y necesita ser considerada y tenida en cuenta para que el individuo continúe desarrollándose, en un proceso de envejecimiento productivo, saludable y activo, ejerciendo sus derechos. “El envejecimiento con derechos reconoce que los derechos humanos son universales, por lo tanto, independientes de raza, religión, sexo o edad. Implica que las personas mayores deben tener certeza de que los derechos no se pierden con los años, la pobreza, ni con la enfermedad” (Renzi, 2016).

Si bien esta etapa es construida socialmente y la edad es una de las variables que forman parte de esa construcción, no es la única, existen otras que también condicionan ese momento de la vida. La Organización de las Naciones Unidas (ONU) y la Organización Mundial de la Salud (OMS) establecieron sus diferentes categorizaciones de esta

etapa, “siguiendo el criterio adoptado por el Ministerio de Salud, en este texto se considera a los 65 años como inicio de la adultez mayor (AM)” (Renzi, 2016).

Aunque el jugar sea una de las actividades básicas en la infancia, no significa que sea exclusiva de ella y no pueda realizarse en las otras, todo lo contrario. Debe ser algo siempre presente en la vida del ser humano, ese jugar para pasarla bien, sin una obligación, donde se pueda apreciar valores, sostener o establecer nuevos vínculos sociales, recuperar habilidades olvidadas y probar otras inexploradas –propias de ese momento de la vida–, disfrutar de los juegos de oposición despreocupados del ganar o el perder, escuchar, dialogar, rebelarse ante el prejuicio establecido culturalmente, que ser viejo es ser decadente, incapaz y sin derecho a jugar, entre otras cuestiones. Entonces, cobra importancia no “olvidar que el derecho a la vida supone, entre otras cosas, el derecho al juego y que este lo tenemos por igual niñas, niños, adolescentes, jóvenes adultos, adultos, grupos y sociedades” (Chapela, 2013).

Por todo esto, consideramos que es sumamente rico el jugar en el adulto mayor, revitalizando un deseo que nos acompaña a lo largo de la vida y no puede dejar de vivenciarse y pasar a ser considerado como un hacer exclusivo de la infancia, porque la vida es parte de eso, de un juego que hay que saber jugar.

Actualmente, se evidencia que la población de adultos mayores está en aumento, incluso más rápido que otros grupos de edades; “a escala mundial, una de cada nueve personas tiene 60 o más años de edad, y las proyecciones indican que la proporción será una de cada cinco personas hacia 2050, el envejecimiento de la población es un fenómeno que ya no puede ser ignorado” (Renzi, 2016). Si bien ese envejecimiento y el aumento de la expectativa de vida es un logro, se debe tener en cuenta que también plantea un desafío en distintas áreas y que requiere de una atención más dedicada a ese grupo específico, por lo que es fundamental que no se tengan en cuenta solo las limitaciones que presentan, sino por encima de eso, las posibilidades para proyectarse en esa etapa de la vida.

Si el adulto no conoce sobre lo que el jugar significa, es probable que

considere al jugar algo propio del niño, una pérdida de tiempo sin ningún tipo de importancia ni valor. Es por eso que “con estas ideas el adulto pierde la capacidad de juego, tan es así que, en ocasiones, juegos que eran de su gusto prefiere ya no practicarlos y delegar este derecho a otros (se conforma con solo observar en vez de ser parte del juego)” (Juárez, 2013), perdiendo la posibilidad de desarrollar la atención, la imaginación, la obtención de valores, explicarse aquello que no puede entenderse si no se juega, descubrir nuevos conocimientos, además de reforzar aquellos que ya posee. Ningún adulto debe prohibirse (o dejarse prohibir) de esas experiencias compartidas donde juego y vida transcurren entre risas, cantos, emociones, gestos, palabras que acarician.

En las distintas investigaciones realizadas sobre adultos mayores, se encontraron aportes acerca de la actividad física, el tiempo libre y la recreación que pueden recibir en los centros donde residen, los que resaltan la importancia de esas actividades en relación a la mejora de calidad de vida. Pero no existen aportes que hablen de los adultos mayores y el jugar, el jugar por el simple placer que genera hacerlo, donde ese jugar comienza en el momento que alguno de ellos se encuentra con otro u otros, y deciden jugar.

Se registra una investigación realizada en Mar del Plata, donde intentan problematizar el juego en la vejez, “El juego en la vejez, relatos de viejos marplatenses” (Di Dominizio, 2012), en la que, a través de entrevistas realizadas a los adultos, se analizaron las ideas acerca del juego en los adultos mayores, como también el sentido que ellos mismos le dan a los juegos de hoy y ayer, evocando los que jugaban en su infancia, entre otras cosas. Pero lo cierto es que, si bien esto es algo lejano aunque un poco más cercano a lo que interesa, no habla del jugar de este tan interesante grupo etario, que no debe bajo ningún tipo de concepto dejar de jugar, porque “jugar es aprender de la personalidad de quienes juegan, es saber manejar sentimientos y/o actitudes como la frustración, paciencia, esfuerzo, voluntad y reto. En pocas palabras, jugando se alimenta el espíritu” (Juárez, 2013).

Para que estos adultos dispongan de esta posibilidad para seguir siendo y creciendo, se necesita que se les garantice el derecho a seguir

jugando, generar espacios para jugar, crear momentos de encuentros e invitaciones a jugar, proponer experiencias para desarrollar la creatividad y los vínculos sociales, entre otras cosas.

No se debe ni olvidar, ni dejar de entender, que “el derecho al juego supone, así, dejar tiempo libre para que él o ella lo emplee como quiera y juegue a lo que prefiera, sin que se le imponga alguna actividad en concreto” (González y Compte, 2013) y, si bien es cierto, “los juegos cambian en la adultez mayor por imposiciones de la cultura. Mientras se quiere, al viejo se lo reserva para lo políticamente correcto: producir en el campo laboral. Luego se lo relega a la quietud de la improductividad, condenado a reducir sus jornadas a la pasividad del jubilado. El deseo de jugar nos acompaña toda la vida: lo podremos vivenciar si reclamamos un tiempo y un espacio de necesidad lúdica propio” (Di Domizio, 2012).

En consecuencia, es el momento de generar las condiciones para volver a jugar, aunque nunca se debería dejar de hacerlo en el transcurso de la vida, y que el juego no sea un recuerdo del pasado, ni algo anecdótico para contar. Por el contrario, se debe intentar que “nuestros mayores sean más trasgresores a la hora de jugar y jugarse, para romper con el orden social vigente” (Di Domizio, 2012), para lo que se necesita que los adultos mayores resignifiquen la importancia que tiene el jugar. Y que puedan seguir jugando.

## Un intento del jugar en la práctica diaria

Era uno de esos días que tocaba ir a la pileta, a desarrollar una clase de gimnasia acuática, como la de todos los días, donde se organiza el planteo habitual: qué prácticas realizar, si de manera individual o de manera colectiva, la distribución del grupo, el grupo de “señoras” que van al agua, algunas por gusto y otras por necesidad o recomendación médica.

Pero ese día, sin pensarlo con anterioridad y sin saberlo, la clase planificada o pensada fue modificada al llegar al lugar.

Quién sabe por qué, o, mejor dicho, sabiendo por qué –pero no qué

podía suceder-, al ver los materiales se decidió comenzar la clase con algo que no había sido previsto, disponiendo los elementos –flotadores, colchonetas, pelotas pequeñas y grandes (tan grandes como un tamaño que costaba sostener con dos manos), entre otras cosas- para su libre y fácil acceso, dando la posibilidad que cada alumna pudiera elegir aquel que quisiera y realizase lo que tenía ganas o se le ocurriese.

Al principio, se percibían miradas de desconcierto, de no saber qué hacer, pero, de a poco, fueron surgiendo movimientos, desplazamientos, lanzamientos y otras tantas acciones que no eran indicadas, donde se podía apreciar una distinta disposición corporal de las participantes y el intercambio que se producía entre ellas y con el entorno. La práctica, diferente a las habituales, se había generado ante una invitación a jugar. “Lo curioso es que la invitación a jugar, tanto sea por sorpresa o desafío, implica un cambio en el proceder habitual de las personas, de algún modo, la sorpresa es anterior al desafío, puesto que para divertirse es necesario que al menos un jugador muestre una posibilidad diferente a la cotidiana de llevar adelante la situación y consiga compañeros que se animen a hacerlo con él” (Rivero, 2011). Y eso fue lo que había sucedido, un cambio de la realidad cotidiana donde, al menos una de ellas, se dispuso a realizar algo e invitar a otras a hacerlo con ella.

Fueron apenas unos minutos al comenzar la clase donde se observaron disposiciones corporales diferentes a las habituales, voces y charlas también diferentes, siendo lo más llamativo la risa que no dejaba de fluir, tan naturalmente sincera. Y si “la risa, el grito y los movimientos corporales se vuelven expresión de estar jugando” (Rivero, 2011), podríamos intuir o suponer que esas “señoras”, en ese momento de la clase de gimnasia acuática, podrían haber estado jugando.

Disponer del material, crear el espacio de juego y generar el clima de juego para que el jugador sienta deseos de ser parte de él, encontrando “la posibilidad de ser parte, de sentirse divertido, entre-tenido, de sentirse necesario para los compañeros de juego y que su acción es importante para la situación” (Rivero, 2011). Este momento vivido nos demuestra que se deben generar espacios de juego que permitan la creatividad y la práctica corporal libre como protagonistas.

Luego de un rato, se procedió con la forma habitual de realizar la

clase, donde se pudo observar como significativo que esas risas tan espontáneas y naturales, unos minutos antes presentes, ya no se encontraban. Pero sí comentarios provenientes de las participantes como “¡Que divertido!”, “¡Qué lindo estuvo!”, o el que más ha quedado guardado como despertador de tantas inquietudes: “¡Qué lindo! ¡Hoy jugamos!”. Situación que después sería cuestión de analizar para ver si realmente eso que sintieron como jugar fue realmente jugar.

Pero lo realmente significativo es que ese momento nos llevó a confirmar que no solo los niños pueden y deben jugar, siendo el momento de las prácticas corporales un lugar donde se puede hacer jugar a los adultos.

## Conclusiones

En la actualidad, la preocupación que se observa por el adulto mayor está orientada a su bienestar general, al mejoramiento de su calidad de vida, a través de programas muy estrechamente relacionados con la recreación, donde se intenta estimular en ellos un estilo de vida activo para, por medio de la práctica corporal recreacional, dar respuesta a sus posibilidades de realización y a muchas de sus necesidades.

Se entiende y reconoce que no es poca cosa, y que es sumamente importante que exista esa preocupación y dedicación al adulto mayor, pero ¿alguien se habrá preguntado o cuestionado alguna vez si esos adultos, que tienen tantas necesidades y requieren de mucha atención, tienen un momento para jugar? ¿Alguien les brinda a los adultos mayores la posibilidad de jugar? Porque deben y pueden jugar, porque es parte de la vida y un derecho que no se pierde, porque como tal no se termina y continúa a lo largo de la vida. Todos “los humanos tenemos el derecho de encontrar condiciones para ejercer muchas de nuestras potencialidades sin dejarlas morir abandonas” (Chapela, 2013), motivo por el cual se cree que es muy importante y necesario seguir jugando, o mejor dicho no dejar de jugar en ningún momento de la vida, ni siquiera en la etapa adulta.

Existen espacios donde se generan experiencias de juego para los niños, pero cuando se llega a la adultez esos espacios ya no existen, no se generan, o se utilizan para otras cosas. Sería muy interesante generar momentos o intentar, dentro de las prácticas corporales que muchos adultos practican, “desarrollar proyectos que garanticen no solo tiempos, espacios, juguetes, sino buenas experiencias de juego compartido” (Pavía, 2018).

Es necesario provocar encuentros para jugar, generar espacios donde los adultos mayores puedan jugar, porque si reconocemos que la relación existente entre el juego y la motricidad es fundamental no solo para mejorar la disponibilidad motora en sí misma, sino para poder jugar, intentemos, entonces, ofrecerles espacios y momentos para encontrarse con otros, en particular sus pares, para jugar. Tantas emociones y sentidos que el jugar tiene no deben dejar de sentirse o vivirse en ningún momento de la vida, máxime en este. “Quienes juegan ensanchan y alargan sus horizontes, vuelven permeables sus fronteras y, si encuentran condiciones para hacerlo, se convierten en grandes lectores porque su espíritu lúdico los invita a buscar a otras personas, otros temas, otros modelos de ser, amar, desear, pensar o decidir” (Chapela, 2013), y así poder disfrutar de lo que brinda el jugar, entendiendo que es algo para toda la vida.

Es por eso que se invita al desafío y a la hermosa tarea de generar la posibilidad de que los adultos mayores se encuentren a jugar.



*¡Es hora de jugar! (Foto: Manuel Dupuy)*

## Referencias bibliográficas

Chapela, L. M. (2013). "El juego es cosa alegre y seria". En *Rayuela*, N° 8, pp. 81-86.

Corbera, C. y Gómez Smyth, L. (2018). *Los sentidos adjudicados del jugar desde la perspectiva de quienes juegan* (Manuscrito no publicado). Neuquén-Buenos Aires, Argentina.

Di Dominizio, D. (2012). "El juego en la vejez, relatos de viejos marplatenses". En *Educación Física y Ciencia*, vol. 14, pp. 27-39. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Buenos Aires. Argentina.

Galak, E. y Gambarotta, E. (2015). *Cuerpo, Educación. Política, Tensiones epistémicas, históricas y prácticas*. Buenos Aires: Biblos.

González, M. y Compte, G. (2013). "La política es cosa de juego". En *Rayuela*, N° 8, pp. 133-141.

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Juárez, M. (2013). "Rescatando el juego del olvido". En *Rayuela*, N° 8, pp. 125-132.

Minkevich, O. (2015). *Glosario de Educación Física*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Nella, J. (2009) en Pavía, V. *Forma del juego y modos de jugar. Secuencias de actividades lúdicas*. Neuquén: Educo.

Pavía, V. (2009). *Forma del juego y modos de jugar. Secuencias de actividades lúdicas*. Neuquén: Educo.

Pavía, V. (2015). *Dossier*. Preparado por: Velásquez, M; Hincapié Bedoya,

D. Estudiantes del Instituto Universitario de Educación Física de la Universidad de Antioquia. Integrantes del grupo de investigación PES. Universidad de Antioquia. Colombia

Pavía, V. (2018). *¿Espacios de Laboratorio?* (Mimeo inédito).

Renzi, G. (2016). *Desarrollo Motor: Vejez* (Mimeo).

Rivero, I. (2011). *El juego desde la perspectiva de los jugadores. Una investigación para la didáctica del jugar en educación física*. Tesis Doctoral. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. La Plata. Buenos Aires. Argentina.

Rivero, I. (2016). "El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois". En *Enraonar. Quaderns de Filosofia*, 56, pp.49-63. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Sarle, P. (2016). *Lo importante es jugar*. Rosario: HomoSapiens Ediciones.

Sarle, P. (2016). *Saber jugar bien o del buen jugar: La dimensión ética del juego como derecho de la infancia* (Inédito).

Varea, V. (2011). *Explorando el juego y el jugar: Implicancias de los jugadores en dos situaciones de juego*. Tesis. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.