

El Valor del Riesgo en el Juego de Niños

Joan Almon

Traducido por Sarita Jiménez-Fishman

Es mejor un hueso roto que un espíritu roto.

– Dama Allen of Hurtwood,
fundadora de juegos de aventura en Inglaterra

Hace ocho años, cuando la Alianza para la infancia de los Estados Unidos comenzó su campaña para restaurar el juego en la vida de los niños, nos dijeron repetidamente, “lo que sea que hagan, no usen la palabra juego. Se ha convertido en una palabra de cuatro letras”. Pensamos mucho en esto, pero no pudimos encontrar una palabra mejor que describiera esta actividad esencial, así que era tiempo de redimir la palabra juego. Desde ese momento muchos artículos han aparecido en la prensa popular acerca del juego, incluyendo historias de portada en la revista *The New York Times* y la revista *Scientific American*. Se han hecho documentales, la Academia Americana de Pediatría ha emitido declaraciones sobre la importancia del juego, y nuevos libros han aparecido con respecto al tema. En general, el juego se ha vuelto nuevamente una palabra aceptable.

Ahora es el momento de abordar otra palabra de cuatro letras – riesgo. Decir que los niños se benefician del riesgo es casi una herejía en los Estados Unidos. Ya que nos hemos vuelto muy adversos al riesgo. Como Lenore Skenazy, una crítica humorística de la crianza moderna, dice en su libro, *Free Range Kids*,¹

...hoy muchos padres de familia son realmente muy malos para evaluar el riesgo. Ellos no ven la diferencia entre dejar a los niños caminar a la escuela, y dejarlos caminar a través de un campo de tiro. Cuando ellos se imaginan a sus niños andando en bicicleta a una fiesta de cumpleaños, lo que ellos ven es a los niños esquivando camiones enormes con problemas de freno. Dejar a sus niños jugar sin supervisión en un parque a la edad de ocho o diez o incluso trece años les parece tan irresponsable como si lanzaran a sus niños con sus bolsillos llenos de albóndigas a un tanque de tiburones en Sea World.

Cualquier riesgo es visto como demasiado riesgo. Es un riesgo visto como una locura, no-a-ser-tomado, algo-que-ve-usted-en-las-noticias-locales; y lo único que estos padres no parecen darse cuenta es que el mayor riesgo de todo es tratar de criar a un niño que nunca se enfrenta a ningún riesgo. (Página 5)

Gradualmente, padres de familia, profesores y otros profesionales están observando al riesgo de una manera más fresca. Hay un aumento en el reconocimiento de que las habilidades del siglo XXI incluyen la creatividad, la invención, la resistencia, y la habilidad de resolver problemas. El juego aventurero que es iniciado por los niños, está lleno de oportunidades para desarrollar estas capacidades, pero muchos niños están privados de la oportunidad de jugar libremente e involucrarse con los riesgos apropiados para su edad. Como resultado, los aspectos del desarrollo del niño son a menudo atrofiados. Por ejemplo, frecuentemente estos niños carecen de habilidades en el uso de sus manos, y las escuelas públicas han comenzado a contratar terapeutas ocupacionales para trabajar con un gran número de niños afectados. Además,

El juego aventurero, iniciado por los niños, está lleno de oportunidades para desarrollar la creatividad, la invención, la resistencia y la resolución de problemas. En general, cuanto más aventurero sea el juego, mayor será su valor.

los líderes empresariales nos dicen que muchos de los jóvenes que contratan tienen grandes dificultades para trabajar con otros. Pueden desarrollarse bien en Facebook, pero carecen de habilidades de la atención al público que son esenciales en un lugar de trabajo, y estas son habilidades adquiridas en parte a través del juego social en el patio de recreo. Los profesores nos cuentan que hoy sus estudiantes necesitan cosas explicadas muy claramente, más de lo que las generaciones anteriores necesitaban,

y que carecen de la confianza para afrontar las incertidumbres. Todo esto tiene consecuencias a largo plazo para los propios niños, pero también para la sociedad.

Los estudiantes de Waldorf suelen ser mejores que otros en el manejo del riesgo, en parte porque la educación es de base amplia, abierta y estimula el desarrollo físico y social, así como el desarrollo de la actividad cognitiva. Los lazos estrechos entre los niños dentro de una clase fortalecen sus capacidades sociales, mientras que la carpintería, el tejido, la dinámica espacial, las habilidades de circo, la eurytmia y una serie de otras actividades diversas desarrollan las manos y las extremidades de una manera integrada.

A pesar de esto, probablemente hasta los estudiantes de Waldorf tienen muchas menos oportunidades de jugar libremente de manera aventurera que los niños de generaciones anteriores. Una forma de evaluar los cambios en el riesgo es preguntar a los padres de familia a que nivel vagabundeaban de niños y qué aventuras jugaban sin la supervisión de los padres. Probablemente, si los padres tienen más de treinta años, tuvieron una infancia muy aventurera. Si los padres tienen menos de treinta años, puede ser que les hayan permitido jugar sólo en deportes organizados o bajo estricta supervisión de un adulto. Pero si ellos jugaron libremente de niños, y se les pregunta si permitirían a sus hijos la misma libertad, casi siempre la respuesta es: “¡No!”

A medida que la cultura moderna comienza a considerar la importancia del riesgo, es un buen momento para preguntarse si los estudiantes Waldorf de todas las edades están teniendo suficientes oportunidades para desarrollar sus capacidades para enfrentar el riesgo y lidiar con él. Por ejemplo, ¿están los patios de recreo escolar, proveyendo a los niños con suficientes desafíos a medida que avanzan por los grados? Además, ¿hay formas en que la educación Waldorf puede contribuir a este nuevo movimiento concerniente al juego y riesgo compartiendo ideas y ejemplos?

Entendiendo el Riesgo

Hace varios años la Alianza para la Infancia comenzó a investigar el riesgo en el juego infantil. Identificamos tres niveles. El primero requiere mucha supervisión de parte de los adultos, y el tercero requiere mucha práctica e instrucción frecuente de parte de los adultos. El segundo nivel es el tipo de riesgo que los niños siempre han buscado y han aprendido a manejar por su cuenta. Es este nivel el que la Alianza está recomendando como nivel primario.

1. Actividades desafiantes. Estas actividades son de aspecto arriesgado y requieren valor para realizarlas, pero vienen con muchas características de seguridad. A continuación se encuentran ejemplos de estas actividades: cursos de cuerdas y paredes de escalada donde los niños son puestos en guarniciones y estos requieren coraje, porque parecen aterradores, pero debido a las características de seguridad significa que los niños no pueden caerse lejos. Otro ejemplo es el salto de caída libre (bungee jumping), en el cuál no se necesitan habilidades, sólo un corazón valiente y la confianza de que la empresa que maneja los saltos de caída libre toman seriamente los modos de seguridad.

2. Actividades de Riesgo Moderado. En este caso las actividades podrían salir

mal, pero generalmente no pasa, siempre y cuando que el niño tenga experiencia en la evaluación de riesgos. Algunos ejemplos de estas actividades son: líneas de tirolesa, equipos de subida alta y construcción de fortalezas o casas de juego usando herramientas. Algunas habilidades son necesarias para estas actividades, pero en si los niños desarrollan estas habilidades mientras juegan. Los golpes y contusiones son parte del proceso de aprendizaje y se los puede anticipar. En raras ocasiones pueden también ocurrir los esguinces y los huesos rotos. A nadie le gusta ver lesiones, y afortunadamente los niños se curan rápido y no se detienen por mucho tiempo del juego.

3. Actividades de Riesgo Avanzado o extremo. Estas actividades requieren mucha práctica y tener habilidades avanzadas y son muy atractivos para los adolescentes y jóvenes adultos que favorecen los riesgos extremos. Ejemplos de las actividades de este tipo son: parkour en el que los jóvenes escalan algo en su camino, saltando de un lugar a otro y tratando de no tocar el suelo. Cuando esta actividad es tomada a un extremo los participantes saltan de un edificio a otro a través de amplias divisiones. Otros ejemplos incluyen saltos avanzados con patinetas, acrobacias de la motocicleta (piense en Evel Knievel), y el salto de acantilado. Las lesiones pueden ser graves,

pero las personas atraídas a este nivel de riesgo están dispuestas a correr el riesgo.

Encargamos un censo que incluyó entrevistas con directores de juegos de parques de aventura en California para profundizar en la cuestión del riesgo. Estos patios de recreo, descritos con cierto detalle en este artículo, ofrecen oportunidades arriesgadas y aventureras para construir con martillos y clavos, para utilizar las líneas de tiro rápido, y mucho más. El investigador, Halcyon Reese-Learned, habló también con los principales defensores del juego para coleccionar sus puntos de vista. La encuesta se convirtió en la base de una publicación de la Alianza: Aventura: El valor del riesgo en el juego infantil.

Las conclusiones básicas de la encuesta contradicen una serie de mitos sobre el juego que a menudo sirven de barreras a su objetivo.

- ♦ El juego arriesgado en contraste con el juego peligroso – no conduce a altos índices de accidentes.
- ♦ Los distritos de parques que ofrecen parques de aventura no están acosados por pleitos legales.
- ♦ Los parques que ofrecen juegos de aventura no pagan tarifas de seguro más altas.

Cuando los niños se enfrentan con el riesgo, ellos lo enfrentan y lo superan. Uno los ve moverse con precaución, probando una rama de un árbol o decidiendo si están a la altura del desafío de la inmensa resbaladera. Este tipo de evaluaciones han sido parte de la naturaleza humana, probablemente desde el comienzo del desarrollo humano. No podríamos haber sobrevivido los riesgos de vivir en la naturaleza, ni de los riesgos de la vida urbana actual, sin la capacidad de evaluar.

A través del juego, los niños se preparan para los riesgos de la vida, jugando en cada ambiente y con cada elemento de la naturaleza, incluyendo el fuego. Cuando me reúno con el personal de los departamentos de parques, en particular, siempre pregunto acerca de los tipos de juegos que disfrutaron como niños. La respuesta es que tendían a ser muy aventureros. Cuando les pregunto si construyeron hogueras con sus amigos, un poco tímidos, casi la mitad levanta sus manos. Si hoy encontrarán niños construyendo fuegos por su cuenta, se horrorizarían, pero no hace mucho tiempo esta actividad era una forma común. A través de esta actividad, los niños aprendieron a manejar el fuego y contenerlo y a la misma vez a contenerse a ellos mismos. Ellos entendían que si eran demasiado salvajes en el manejo del fuego, podrían ocurrir accidentes muy graves.

Bob Hughes, un defensor del juego y escritor en Inglaterra, describe jugando con los elementos de la naturaleza como una forma de recapitular del juego. Él ve a este tipo de juego como una parte vital de la evolución humana, y al mismo tiempo describe una conexión cercana entre este tipo de juego y otro, al que él llama “juego profundo”. En este juego profundo, los niños se enfrentan a las cosas que más temen, y esto puede ser aterrador para los adultos que observan. Pero Hughes describe cómo los niños se acercan a tal juego con sorprendente cautela y tienen raramente lesiones.

El juego profundo representa un viaje verdadero por parte de cada niño que participa en el, si ese viaje incluye ponerse de pie contra un chico peleón, subir a una cima muy alta, balancearse peligrosamente cerca de objetos sólidos, enfrentarse a una fobia, y en mi experiencia, es muy raro que los niños se lastimen cuando se dedican a este tipo de juego. Los niños extienden sus límites poco a poco y buscan experimentar sólo una representación de lo que podría pasar, no la realidad de la muerte o de lesiones físicas. Cuando esto ocurre, normalmente significa que los niños han sido empujados por alguien o ellos se han empujado significativamente más allá de sus capacidades. Esta posibilidad y sus consecuencias deberían actuar como un serio recordatorio del impacto de la

presión de los amigos (o incluso de la presión de los compañeros de juego), o también del desarrollo de una cultura entre los niños en el que ellos se mueven más allá del riesgo y se embarcan en una actividad temeraria o potencialmente suicida buscando emociones extremas.

Lo que salva a los niños de lesiones graves es su capacidad para asesorar el riesgo. Esta es una capacidad de evaluar los riesgos exteriores y combinar las capacidades propias internas con los riesgos. Y es así como un niño puede sentirse seguro de subir muy alto a un árbol, como fue el caso con una niña de cinco años en mi primer jardín de infantes, mientras que otros niños de esa misma edad ni se les ocurriría tomar ese mismo riesgo. Sin embargo la niña lo hizo una y otra vez y nunca se hizo ningún daño.

¿Cómo saben los niños evaluar el riesgo? La capacidad aparentemente innata comienza en la infancia, y con la experiencia, avanza a través de la vida. Un interesante experimento realizado por Eleanor Gibson y Richard Walk marcó la presencia de esta capacidad en los bebés. Los investigadores colocaron bebés de seis meses de edad que podían gatear sobre una hoja grande de Plexiglas que tenía un diseño de tablero de ajedrez por debajo. Mientras los bebés gateaban, llegaban a un punto donde el tablero de ajedrez se

bajaba a un pie o más, pero el plexiglas se quedaba al mismo nivel. El experimento fue diseñado originalmente para probar la percepción de profundidad en los bebés, pero los investigadores notaron algo más. Lo que notaron fue que ya a los seis meses los bebés reconocieron el riesgo y demostraron una habilidad para evaluarla. Los bebés notaron la bajada del tablero, se detuvieron mientras decidían cómo seguir. Algunos de ellos se retiraron mientras que otros con cautela gatearon hacia adelante, probando la superficie para asegurarse de que no se caerían para abajo.

En mis propias clases de jardín de infantes de edad mixta, observe niños evaluando los riesgos de subir una escalera alta. Cada año durante la limpieza de primavera traje una escalera de 8 pies para limpiar el polvo de las paredes superiores y del techo y cuando termine de limpiar, los niños tenían la oportunidad de escalarla. Año tras año, vi como los niños avanzaban poco a poco la altura de esa escalera. Cuando tuvieron cuatro años generalmente subieron unos pocos pasos. Cuando tuvieron 6 años subieron a la cima. A veces, los niños subían un escalón y retrocedían al darse cuenta que el escalón era demasiado alto para sus habilidades actuales.

En mis clases, le di a los niños mucha libertad para escalar, crear túneles,

correr, deslizar, y esquiar bajando colinas altas usando tablonces de madera. Ellos eligieron su propio nivel de comodidad y de ahí avanzaron lentamente. Sufrieron muy pocas lesiones, y rara vez tuve que intervenir para detenerlos. De vez en cuando anime a niños que parecían “atorados” en explorar el siguiente nivel de aventura, y siempre, su comportamiento mejoro una vez que se enfrentaron a un nuevo reto y lo dominaron. De vez en cuando tuve que detener a un niño que claramente estaba batallando en evaluar los riesgos. Un niño de tres años que era grande para su edad quería mantenerse al mismo nivel de los niños mayores que se subían a las mesas y construían estructuras altas. Luego de su tercera caída de la mesa, le dije que tenía que esperar un tiempo hasta que él fuera más grande, y al niño se lo vio aliviado con esta sugerencia.

El papel del maestro es importante en la evaluación del riesgo. Para empezar, el maestro crea el ambiente de juego decidiendo que equipo, materiales, y oportunidades son apropiadas. Uno observa, aprende y ajusta el medio ambiente con el tiempo. Es muy importante también la inspección periódica de los equipos y el terreno. A pesar de que los niños son buenos para evaluar el riesgo visible, no se puede esperar que ellos se den cuenta de los peligros eminentes como un vidrio roto, o

una parte del equipo que este roto o mal diseñado.

Joe Frost, un Profesor emérito de la Universidad de Texas es ampliamente reconocido como un líder en el movimiento relacionado con el juego. Él es un fuerte partidario de los juegos aventureros. Él ha ayudado en las investigaciones de los equipos para los juegos y ha sido llamado muy menudo como testigo en juicios relacionados con niños lastimados en parques infantiles. Él ha notado que los problemas son generalmente por mal diseño e impropio mantenimiento.

Existe otro nivel mas allá de la evaluación del riesgo que es de mucha ayuda, y se trata del análisis del beneficio del riesgo. A este nivel, los adultos aceptan con conocimiento los riesgos porque los beneficios son estupendos. Por ejemplo: las lesiones por los deportes son comunes, y la CDC reporta que 775,000 niños menores de 14 años son tratados en los cuartos de emergencia cada año por lesiones relacionadas con los deportes. Ya que los beneficios de los deportes son percibidos como estupendos, la tolerancia es muy alta con relación a las lesiones debido a los deportes.

Una publicación Británica excelente relacionada con el riesgo contiene dos capítulos acerca del análisis del beneficio

del riesgo. Esta publicación llamada *Gestión de las provisiones de riesgo en el juego: guía de implementación* escrita por David Ball, Tim Gill y Bernard Spiegel se la encuentra en el internet; y hay también otra publicación británica llamada *Sin miedo: creciendo en una sociedad opuesta al riesgo*. Estas publicaciones más la publicación de la Alianza llamada *Aventura: el valor del riesgo en el juego de los niños*, provee data y conocimientos que pueden ser muy beneficiosos en comunicar a los padres, miembros de la junta, inspectores, y otros acerca de la razón por la que el riesgo es tan importante y no crea incrementos en el índice de las lesiones.

Obstáculos al Riesgo y al Juego Aventurero

Una de las cosas más peligrosas que podemos hacer cuando criamos a los niños es de privarlos de oportunidades de desarrollar sus habilidades de evaluar riesgos y de crear la confianza que se desarrolla con ello. Muchos de los niños de hoy parecen especialmente temerosos de cualquier cosa incierta. Esta es la generación que creció con padres helicópteros que flotaron sobre todos los aspectos de sus vidas, sin darles libertad para tomar decisiones o cometer errores. ¿Está el péndulo balanceándose? Vemos signos de que está comenzando a

balancearse, ya que no podemos permitir otra generación que tiene adversidad al riesgo y sin ninguna habilidad para evaluarlo.

Hay muchos obstáculos que evitan a los niños jugar libremente. El campeón de estos obstáculos es la creencia frecuente de la falta de realidad del miedo al peligro desconocido. Es una tragedia cuando cosas terribles le pasan a los niños, pero los altos reportes dramáticos de los medios de comunicación mantienen a los padres de familia en un constante estado de miedo, a pesar de que sus propias comunidades han demostrado ser muy sanas por largos periodos de tiempo. Encuestas recientes realizadas a padres de familia demuestra, por lo contrario, que ellos quieren que sus niños jueguen más libremente, pero ellos al mismo tiempo quieren un tipo de supervisión que les asegure que los niños están a salvo. La vigilancia adulta y el juego libre de los niños pueden ir mano a mano si están manejadas bien.

Otros obstáculos que previenen a los niños jugar libremente incluyen los problemas de tránsito pesado y la escasez de veredas en los vecindarios. Muchos de estos vecindarios tienen restricciones acerca de la libertad en los juegos de los niños y las restricciones varían desde no poder construir casas de árbol o fuertes de madera hasta no poder escribir con tiza en

las veredas. Muchos vecindarios seguros parecen pueblos fantasmas por la escasez de niños en los parques. La mayoría de las actividades de juego se encuentran en lugares de actividades organizadas o en lugares interiores con pantallas de televisión o con un ordenador. Al mismo tiempo, las áreas afectadas por el crimen plantean peligros reales para los niños, aunque uno sí ve niños jugando en grupos durante el día.

Debido a estos obstáculos, los niños de hoy en día tienen pocas oportunidades de jugar sin la supervisión de los adultos. Si los padres son lo suficientemente valientes como para permitir que sus hijos jueguen al aire libre, raramente los niños encuentran a otros niños con quienes jugar. Hemos escuchado también de padres que dejan salir a jugar a sus hijos de edad escolar libremente y que luego fueron visitados por la policía después de que los vecinos los denunciaron por descuidar a sus hijos. Vale la pena de preguntar a los padres en la clase de uno, sobre las experiencias de ellos con relación al juego y de sus experiencias acerca de dejar que sus propios hijos jueguen. De esta manera se puede trabajar con los padres sobre la mejor manera de compensar las oportunidades perdidas y valiosas del juego y de los riesgos de estos en la casa y en la escuela.

Desarrollando Espacios de Juegos Aventureros

En las últimas décadas, los diseñadores de parques infantiles se han convertido cada vez más conscientes de la seguridad de los parques, dando como resultado parques públicos tan dóciles que rara vez atraen a niños mayores de cinco años. Sin embargo, en los últimos años se han realizado esfuerzos para extender la edad del niño, y uno observa que se han instalado equipos más desafiantes. De todas maneras, se podría avanzar mucho más sin dejar de tener en cuenta las normas básicas de seguridad. Hay buenos ejemplos proporcionados por juegos de aventura en los EE.UU. y en el extranjero.

Durante la ocupación nazi en la segunda guerra mundial, Dinamarca observó un incremento en la delincuencia. Su respuesta a este evento fue extraña, decidieron construir más parques. El gobierno consultó con un arquitecto paisajista de Dinamarca llamado Carl Theodor Sørensen, quien había diseñado muchos parques de juegos antes de la guerra, y dio una revisión a los parques y los encontró vacíos. ¿Dónde estaban los niños jugando? Él descubrió que los niños estaban jugando en sitios que habían sido bombardeados. Él tomó la clave de los niños y ayudó a crear un “parque de recreo” a las afueras de Copenhague. En este

lugar los niños jugaron libremente debajo del ojo benévolo de un “trabajador de juego” (playworker), que era un empleado del “parque de recreo” y fue así como se lo llamó luego a este tipo de trabajo.

Esta idea fue llevada a Inglaterra desde Dinamarca por la Dama Allen de Huttrwood que también era una arquitecta de paisajes. Ella los llamó los parques aventureros, y han llegado a crecer en varios cientos a través del Reino Unido. Estos parques tienen empleados entrenados en “trabajadores de juego” los que abren los cobertizos y sacan los materiales de chatarra llamados partes sueltas y dejan que los niños juegan con ellos. “El Trabajador de Juego” es una profesión y existen muchos entrenamientos en el Reino Unido, que incluyen programas de certificación, licenciaturas y programas de maestrías.

Los trabajadores de juegos saben mucho acerca de como jugar y trabajar con niños de todas las edades. Ellos intervienen sólo cuando es necesario, ya que su guía de principios incluye el entendimiento de que el juego es “un conjunto de comportamientos libremente elegidos, dirigidos personalmente e intrínsecamente motivados”. Esto significa que las ideas para el juego burbujan adentro de los

niños y de ahí ellos eligen y dirigen cómo van a jugar. Los trabajadores de juegos ayudan a crear entornos de juego y luego se ponen sus capas de invisibilidad para que los niños puedan tener una experiencia cercana a la de las generaciones anteriores que jugaron sin la intervención constante de los adultos.

El arte de la obra del trabajador de juego radica en saber cuándo intervenir y cuándo dejar que los niños trabajen las cosas por sus cuentas.

El arte de la obra de juego radica en saber cuándo intervenir y cuándo dejar que los niños trabajen las cosas por su cuenta.

Hace algunos años un reportero de la Radio

Nacional describió lo que él observó en el “Berkeley Adventure Playground” (El parque de aventura de Berkeley), que ha existido desde 1979:

Diseminados alrededor de la parcela de un acre hay por lo menos 15 fortalezas de madera de tamaño variable, algunas de dos pisos, otras con apenas dos paredes. Todos están cubiertos de pintura, y muchos llevan los nombres de los niños que tuvieron una mano en sus creaciones: Sophie, Bobby, Roger, Morita. También hay montones de chatarra, barcos viejos, redes de pesca, neumáticos, lo que se imagine.

En un parque de aventura llamado Holzworm cerca de Zurich en Suiza, yo estuve intrigada por la construcción de tres pisos que los niños habían

construido. Se los veía destartalados y listos a desbaratarse, pero esto era solo una impresión equivocada. Los niños típicamente mientras van construyendo se aseguran de que sus casas están seguras, y usan tantos clavos que la construcción no está a punto de caerse. De hecho, cuando llega el momento de desbaratar a una de las construcciones para dejar espacio para otra creación, el personal utiliza sierras de cadena para desbaratarlos. ¡Y entonces se construyen grandes hogueras con los desechos!

En la costa del oeste de los Estados Unidos hay actualmente tres parques infantiles de este tipo, manejados por los departamentos de parques de las ciudades de Huntington Beach, en Berkeley, y de la isla de Mercer manejado por la ciudad de Seattle. Uno podría pensar que estos parques están acosados de accidentes y demandas, pero es todo lo contrario ya que las compañías de seguros no cobran extra impuestos a los departamentos de parques por los parques de juegos de aventura. Los dos parques de aventura de California han tenido solo una demanda cada uno como máximo en más de treinta años.

Cuando el parque de juegos de aventuras en Huntington Beach, cerca de Los Angeles, comenzó en el año 1970, el personal del parque convenció a la compañía de seguro que supervisara

el record de seguridad. Luego de supervisarlos por tres veranos, la compañía de seguro determino que la seguridad de los juegos de aventuras era muy cerca a los parques tradicionales que no sería necesario añadir ningun principal adicional. Lo mismo ocurre en otros patios de juegos de aventura.

En el año 2001 se pidió a la muy respetada Oficina Nacional de la Infancia en el Reino Unido que examinara pruebas de accidentes, riesgos y control de riesgos en patios de juegos de aventura en tres distritos londinenses. Se examinaron los datos de más de una docena de patios de juegos de aventura y se concluyó que los accidentes, particularmente los graves, eran raros en los patios de juegos de aventura.

Resultados similares se encontraron en Ottawa en la década de 1970, cuando existían allí zonas de juegos de aventura. A pesar que las comparaciones estrictas no eran posibles debido a la falta de registro sistemático de los registros, las cuentas cualitativas de los patios de juegos de aventura indicaron que los accidentes eran bajos en frecuencia y gravedad. Los investigadores comentaron que los niños parecían ser más cuidadosos cuando sabían que estaban manejando herramientas que eran potencialmente peligrosas.

A pesar de que los accidentes serios pasan raramente cuando los niños juegan en juegos aventureros, a veces suceden pequeños accidentes. Moretones y raspaduras siempre han sido considerados como parte de la etapa activa infantil. Como dice la excelente publicación británica llamada 'Managing Risk in Play Provision', "en los parques los moretones, rasguños, chichones hasta una extremidad rota no son necesariamente signos de riesgos más altos que de los que existen en una fabrica o en el ambiente de una oficina. A estos se los ve como parte de la vida cotidiana del crecimiento del niño". (p.29)

A pesar de esto, los parques hoy en día están diseñados para causar el menor riesgo posible a los niños. Los parques aventureros ponen ese adagio patas arriba y ofrecen a los niños los riesgos que más pueden aguantar y cuanto riesgo pueden los niños soportar depende de la edad y de sus habilidades. En un entorno Waldorf es una gran ayuda que los niños son buenos con los trabajos de las manos los que han desarrollado por medio de los juegos, y gracias a esto ellos pueden manejar los riesgos muy bien.

Si hay un niño que se lastima frecuentemente, vale la pena preguntarse la razón porque esto está sucediendo. Tal vez se debe a que existe un problema

con el balance o algún otro problema con otro de los sentidos que se pueden mejorar usando ejercicios remediabiles; o puede haber un problema subyacente como la necesidad de probarse uno a los otros que anula el sentido común del niño. De vez en cuando uno ve a un temerario que disfruta la emoción del riesgo y no le importa tener un hueso roto. Por ejemplo, Evel Knievel está listado en el libro de Guinness de los récords mundiales por tener la mayor cantidad de fracturas en el cuerpo en un ser humano. Las cuales llegaron hasta 433 fracturas. Imagine si lo hubiera tenido a él en su clase cuando el era niño o adolescente! En una nota más seria, a veces los niños buscan una lesión por un complejo basado en razones psicológicas. Cuando esta situación se presenta, hay que saber que este es el primer paso para proveer la ayuda necesaria.

Fomentando Todas las Formas de Juego

Hay muchos tipos de juegos y el buen jugador se mete en todos ellos, jugando a menudo una sola sesión de juego. Un ambiente fértil de juego está diseñado para apoyar todas las formas de juego. Algunos tipos claves de juegos son: el juego de pretender, y los juegos usando los motores finos y gruesos. La mayoría de los parque incluyen espacios y equipos

que permiten la habilidad de correr, el montañismo, columpiar, y resbalar, todos estas actividades ejercitan el uso del motor grueso. Idealmente, el espacio de juego debería ofrecer también lugares de arena y agua, tierra y lodo para el uso del motor fino y la actividad de moldear. Materiales que los niños pueden usar para construir o disfrazarse apoyan los juegos de pretender. Estos materiales pueden ser palitos, pedazos o ramas de madera para construir fortalezas y guaridas, telas para juegos de pretender o construir casas y muchas más actividades.

Hay otras formas de juego que aparecen regularmente en los patios de recreo, estas incluyen juegos de maestría (mastery play), en la que los niños repiten una acción una y otra vez hasta que la hayan dominado. Un ejemplo de este tipo de actividad es saltar la cuerda ya que se trata de tener un desafío con uno mismo para alcanzar niveles más altos de habilidad. Los Juegos basados en reglas (Rules-based play) son muy comunes en la primaria donde los niños se inventan las reglas para sus juegos y las cambian cuando es necesario; o juegan juegos tradicionales donde aprenden las reglas de los juegos pero las adaptan de acuerdo a las circunstancias.

Hay muchos tipos de juego. Un buen jugador se involucra en todos ellos, y un entorno rico en juegos está diseñado para soportar todo tipo de juegos.

En el juego simbólico (symbolic play) los niños cambian los objetos en lo que se imaginan necesitan para sus juegos, como por ejemplo, un palo se convierte en una caña de pescar, una muleta, parte de una casa y muchas otras posibilidades. Muchos objetos se prestan para este tipo de juego, ya sean objetos de materiales naturales u objetos que los adultos ya no quieren como cajas de cartón. Los niños saben que no se meterán en problemas al usar o dañar estos objetos y así se sienten libres de explorar sus usos con gran imaginación.

En los juegos llenos de arte (arts-filled play) los niños juegan con tizas que se usan para dibujar y colorear veredas, pintan con agua o colores (si están disponibles) en superficies exteriores. En este tipo de juego los niños también crean instrumentos y crean música, crean funciones de títeres, actúan cuentos y se inventan rutinas de danza.

Los juegos más problemáticos desde el punto de vista de los adultos son los juegos bruscos, de riesgos y juegos profundos (rough and tumble play and risk-taking, deep play que están discutidos en otra parte de este artículo). Estos tipos de juegos bruscos son los tipos

de juego físico encontrados en el reino animal así como entre los seres humanos. Este tipo de juegos es diferente del juego agresivo, que tiene como objetivo dominar y hasta hacer daño. A diferencia, los juegos bruscos son una forma de juego cooperativo que se puede observar en los cachorros cuando se caen uno encima del otro. En chicos más grandes y adolescentes estos juegos toman la forma de movimientos complejos de lucha en los cuales los chicos crean la coreografía y los juegan en alfombras acolchonadas o suelos blandos. En cambio para los niños pequeños es solo juego de buena voluntad en el que juegan bruscamente.

Usualmente, uno puede darse cuenta si se está deslizando en el juego agresivo, porque los gestos de los niños se ponen más acentuados y menos redondeados. En este caso se observa un endurecimiento en el cuerpo, y los ojos y la cara se ven más enfocados y agresivos. Este es un buen momento para ver si los niños pueden regresar al juego brusco, no agresivo o si necesitan ayuda para evitar que se hieran mutuamente.

El Juego Aventurero en un Entorno Escolar

Hay muchas maneras de mejorar las oportunidades de juego para los niños en la escuela, especialmente en el patio

de recreo. Algunas de estas opciones requieren la construcción de nuevos equipos, pero otras requieren muy pocos gastos. A continuación se encuentran algunos ejemplos que han funcionado bien en los patios de recreo que he visitado.

Partes Sueltas: un primer paso para mejorar un espacio de juego es traer partes móviles y sueltas. Hay objetos simples del mundo natural u objetos que los adultos no usan que los niños pueden usar en sus juegos, como son los tocones o muñones, ramas, rodajas de árboles, piedras, tejidos y otros materiales naturales que se encuentran frecuentemente en patios de juegos waldorf; pero si una escuela puede soportar el desastre de cajas, tubos de alfombras y otros artefactos de este tipo, estos materiales también son grandes objetos creativos. Uno de mis ejemplos favoritos ocurrió en un juego durante el día en el Central Park (el parque central en Nueva York). Los niños jugaban con grandes cajas, ropas, cuerdas y cinta adhesiva, además de unas cuantas cosas extrañas como una lámpara vieja veneciana. Esta fue frecuentemente integrada en las casas de cartón, pero un niño se la deslizó sobre su cabeza y esta se convirtió en su armadura, y se lo sintió muy orgulloso de su creación.

Un número creciente de escuelas públicas en Inglaterra están proporcionando piezas

sueltas en el recreo y almacenándolas en contenedores de juegos, hay una encantadora película corta en YouTube que enseña el uso de este tipo de contenedores. Para ver la película entre a la página de Google y escriba “Scrapstore PlayPods”.

En un reciente viaje al Reino Unido, un compañero entusiasta de juego y yo visitamos un número de parques de juegos de aventura y nos reunimos con los principales defensores del juego y una pregunta que preguntamos frecuentemente fue: que es lo que hace que un patio de recreo sea un “patio de recreo”. Algunos parques que visitamos parecían los patios originales de basura. Otros parques se veían muy ordenados con grandes estructuras diseñadas y construidas para la función apropiada. La mejor respuesta que escuchamos fue que un parque de aventura permite a los niños mover las cosas, se lo ve diferente cada día y los niños pueden construir con martillos y clavos o colgar cuerdas y cubrir telas, pero ellos “poseen” el espacio de juego de manera que esto no es posible si hay instalados sólo equipos fijos.

Los Columpios: La mayoría de los patios tienen columpios tradicionales o neumáticos horizontales, pero hay otras opciones que a los niños les encantan. Muchos patios de juegos de aventura

construyen estructuras movibles que son de forma circular con seis u ocho lados. Una cuerda colgante cuelga de la parte de arriba de una viga de manera que cuando los niños se mecen pueden mirar hacia adentro o mecerse uno hacia el otro. Cuando los niños se mecen uno hacia el otro crea tanto placer que hace que uno se pregunte por qué los columpios no son todos construidos de esta manera.

Además de los columpios de neumáticos horizontales que pueden ser un neumático de automóvil para uno o dos niños o un neumático de tractor para muchos, también hay columpios horizontales en forma de círculo que tienen una red de soporte en el orificio del medio. Uno o más niños pueden sentarse o acostarse en el columpio, este sirve un propósito similar a una hamaca en la que a los niños les encanta mecerse salvajemente o acurrucarse con sus amigos para conversaciones pacíficas.

Un tipo de sistema de columpios instalados en el parque de Victoria, que es un parque encantador en Londres, se trata de un tronco de árbol suspendido horizontalmente por cadenas sostenidas por arriba de una viga. Uno o más niños pueden permanecer en el tronco, sujetándose de las cadenas y propulsando el tronco hacia delante y hacia atrás.

Uno de mis columpios favoritos cuando era niña era un columpio grande en forma de barco que era movido hacia adelante y hacia atrás tirado por cuerdas robustas, cuanto más grade era el barco, más fuerza se requería para moverlo. A los niños les encanta usar toda su fuerza en el juego, y cualquier actividad que los haga halar algo juntos es una ventaja.

Vigas de Equilibrio: Una viga de equilibrio tradicional se monta a una corta distancia sobre el suelo. Este tipo de viga es apropiado para los niños pequeños, pero los niños mayores necesitan un desafío más grande. Algunos patios de juegos tienen alambres gruesos puestos de un extremo a otro para ejercitar el equilibrio, como existen en un circo. El alambre puede colocarse a un pie o dos por encima del suelo, pero a ambos lados hay un pasamanos que los niños pueden agarrarse a medida que desarrollan su equilibrio. Estos pasamanos pueden ser de cuerda u otros materiales. Un ejemplo ingenioso es el hecho de bolsas de plástico anudadas que se puede observar en la charla de TED dada por Gever Tulley, el fundador de la Escuela de Tinkering. Es difícil imaginar cuántas bolsas de plástico se necesitaron para crear ese pasamanos.

En el Parque Victoria de Londres se puede encontrar una serie de tablonces largos superpuestos en varios ángulos.

El resultado es algo entre una viga de equilibrio y un balancín. Los tablonces se mueven suavemente hacia arriba y hacia abajo mientras uno camina sobre ellos. Los adolescentes también aman sentarse en ellos y experimentan balancearse mientras charlan.

Las Resbaladeras: Los tableros deslizantes están recibiendo una nueva vida de maneras aventureras. El Museo de la Ciudad de San Luis tiene una notable colección de resbaladeras que bajan dos o tres pisos en la vieja fábrica de calzado que alberga este espacio de juego. El más nuevo y más notable se extiende desde el techo en el piso onceavo hasta el primer piso, con muchos giros y vueltas. No es muy adecuado para una escuela, pero a los niños les encanta.

Cada vez es más común ver resbaladeras muy altas en los patios de recreo. Por lo general, se establecen en una ladera que puede ser natural o construido de tierra y rocas instaladas para ese propósito. Una resbaladera maravillosa se puede encontrar en el Parque de Teardrop en Battery Park City en la parte baja de Manhattan por el río Hudson, aunque hay escaleras de piedra para subir la cima de la resbaladera, casi todos los niños prefieren subir escalando las grandes rocas.

En el Holzwurm Playground, cerca de Zúrich, se construyó una estructura

de juego similar en una torre, como de tres pisos de altura, en la cuál había un tobogán bajando por un costado, y tres altos toboganes descienden de una ladera en el Parque de Victoria de Londres.

Estructuras de Escalamiento: Algunos de mis equipos favoritos de escalamiento se parecen a la corona de un árbol con muchas ramas gruesas sobresaliendo del suelo en varios ángulos. Los niños pueden subir bastante alto en las ramas o permanecer a una altura baja cerca del suelo. Al mismo tiempo, se pueden construir casas y fortalezas en la parte de abajo de las ramas, y también se ven combinaciones de ramas, postes de teléfono y vigas atadas juntas de manera extrañas, que son mejoradas por las redes de carga diseñadas para escalar.

Las paredes para escalar también se han convertido en una actividad muy popular y estas pueden llegar a ser tan altas y desafiantes como uno desee. También es posible tener postes de metal, a veces con una campana en la parte superior, para que los niños la suenen. Hace unos años vi uno en un patio de recreo y le pedí a un estudiante de cuarto grado si podía subirse para mostrarme cómo se hacía. Observarlo fue como ver a los niños nativos en los países tropicales trepando palmas de coco. El niño subió y tocó la campana sin ningún problema.

Equipo Fijo: Los patios de juegos de aventura suelen tener algún equipo fijo, que a menudo es único y construido para ese patio de recreo; y en mi experiencia con los campos de juego de la primera infancia en Waldorf los que crecen y se desarrollan con el tiempo. Hay algunos buenos ejemplos de equipos aventureros en la página de web del Architectural Playground Equipment, que es el distribuidor en Norteamérica para la firma alemana Richter. Algunas empresas norteamericanas se están también volviendo más aventureras con sus diseños.

Sugerencias

Algunas ideas se destacan relacionadas con las escuelas con respecto a nuestra investigación y visitas a los espacios de juego aventureros. Una de las ideas es de tomar el juego al aire libre de los niños tan seriamente como otras consideraciones pedagógicas, ya que es una parte vital de la experiencia de aprendizaje de los niños. Como dijo un niño de siete años, “En el recreo recuerdo todo lo que aprendí.” El juego es una poderosa herramienta para aprender, pero también fortalece el desarrollo físico, social, emocional y la actividad cognitiva de los niños. En general, cuanto más aventurero sea el juego, mayor será su valor.

Siempre habrá objeciones al juego aventurero, por lo que es una gran ayuda formar un comité en la escuela para estudiar el tema e incluir a los padres para que participen en el proceso. También hay que tener en cuenta lo que los expertos en riesgo están diciendo en los informes mencionados en este artículo, y también consultar con los expertos en los juegos – los niños. Los cambios en el patio de una escuela, tanto grandes como pequeños, no necesitan ser repentinos. Los patios de juegos pueden crecer y desarrollarse orgánicamente con el tiempo.

Cuando se trata de espacios aventureros, es bueno observar a los niños y ver cómo se enfrentan a nuevos desafíos. En general, la confianza de los adultos crece a medida que observamos a los niños.

Además, considere la posibilidad de ejecutar campamentos de juegos de aventura que se anuncian como tales, con oportunidades de construcción de viviendas, pozos de barro, resbaladeras de agua sobre lonas húmedas de plástico y mucho más. Hay un gran interés en las experiencias de aventura entre algunas familias como resultado natural del enfoque de Waldorf. Estos campamentos también pueden atraer nuevas familias a

la escuela, y es probable que estas familias atraídas a estos campamentos de verano sean el tipo de familias que les encantará la educación Waldorf.

Como primer paso uno podría considerar crear algunos días de juego para la comunidad escolar y el público. Ideas relacionadas con esto se pueden encontrar en el sitio web de juegos de aventura emergentes. Para más ideas sobre juego y riesgo y para fotos y videos de muchas de las ideas de juego presentadas aquí, visite el sitio web de la Alianza para la Infancia: www.allianceforchildhood.org.

NOTAS FINALES

- 1 Lenore Skenazy, *Free-Range Kids: Dando a nuestros niños la libertad que tuvimos sin enloquecernos de preocupación* (San Francisco: Jossey-Bass, 2009) p.5.
- 2 Bob Hughes, *Tipos de Juego: Especulaciones y Posibilidades* (Londres: Centro de Londres para Educación y Entrenamiento de Juego, 2006) pp.41–42.
- 3 El sitio web de Berkeley Adventure Playground es <http://www.ci.berkeley.ca.us/contentdisplay.aspx?id=8656>.

JOAN ALMON, educadora de la primera infancia Waldorf por más de 30 años, co-fundó la Alianza para la Infancia, que busca mejorar la salud y el bienestar de todos los niños. Joanalmon@verizon.net.