

FÓRMULAS PROSOCIALES EN JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES

PRO-SOCIAL FORMULAS IN TRADITIONAL CHILDREN GAMES

Vicente Navarro Adelantado (ESPAÑA)
Departamento de Didácticas Específicas. Universidad de La Laguna
Contacto: vnavarro@ull.edu.es
Luis Navarro Campillo (ESPAÑA)
Posgraduado en conflictos educativos: Educación Física en Primaria
Contacto: Incampillo82@gmail.com

Fecha recepción: 9-11-16
Fecha aceptación: 14-6-17

Este artículo es una ampliación y revisión de una comunicación presentada en el II Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales (Actas del congreso, Puerto del Rosario [Fuerteventura], 7-10 diciembre de 2004)

Resumen

Se estudian dos fórmulas prosociales en juegos infantiles tradicionales consistentes en advertir de una condición de un jugador que, aunque en aparente igualdad respecto a los demás, le es permitido jugar haciendo uso de un privilegio, o bien el jugador anuncia y reclama un estado de tregua o inmunidad transitoria. A través de un método hermenéutico y etnográfico, se recogen de informantes y de fuentes documentales dos fórmulas utilizadas en juegos motores en las cuáles se otorga privilegio o ventaja en el juego a un jugador, interpretando y argumentando el significado que le acompaña y su carácter socializador. Por último, se proponen pautas para orientar pedagógicamente este fenómeno.

Palabras clave: juego infantil, juego tradicional, desarrollo social, educación física

Abstract

Two pro-social formulas in traditional children games are studied. The first formula has the function to warn a player of a condition that allows him/her to play using a privilege in spite of him/her being in a seeming equality with the others. Alternatively, the second formula allows the player to announce and call for a state of truce or transient immunity. Through a hermeneutical and ethnographic method, the formulas are collected from informants and documentary sources. They are used in motor games in which a privilege or advantage is given to a player. The analysis is completed by interpreting and discussing the meaning of such a privilege and its socializing character. Finally, guidelines are proposed to pedagogically drive this phenomenon.

Keywords: children's game, traditional game, social development, physical education

Introducción

Los juegos infantiles constituyen un universo de comportamientos sociales de gran interés para el desarrollo infantil en los que se constatan mecanismos con los que solucionar los problemas derivados del jugar y, a la vez, que evidencian la presencia de valores sociales asumidos por el grupo. A veces, toma cuerpo en una fórmula o expresión empleada en el juego para indicar una condición especial para un jugador. Estudiamos dos fórmulas en juegos infantiles consistentes en advertir de una condición de un jugador que, aunque en aparente igualdad respecto a los demás, le es permitido jugar haciendo uso de una condición de privilegio, o bien el jugador anuncia y reclama un estado de tregua o inmunidad transitoria.

Estos comportamientos poseen un trasfondo que, junto a otros, conforman la competencia social de los niños al modo como apuntaron Waters y Srouf (1983), para quienes esta competencia comporta cierta modulación del comportamiento, el afecto y la cognición en función de metas personales y que toman como referencia a los demás. Precisamente, la regla del juego fija esta propensión o disposición ante el comportamiento, que en los juegos infantiles tradicionales ha quedado reflejada como pauta de comportamiento. La propensión al comportamiento social de los jugadores pasa por respuestas emocionales y por hacer patente la competencia social (Rendón, 2007); unas veces se vale de una mediación de alguna fórmula que guarde dentro de ella una pauta social.

En el comportamiento prosocial se concitan la ayuda, la cooperación y el altruismo. Quizá el altruismo sea la consideración prosocial más profunda que podamos encontrar, y constituye una motivación positiva (González Portal, 1992), bien sea por la preocupación sobre el otro o por la internalización de valores y normas sociales (Eisenberg, Fabes y Spinrad, 2006). Esta presencia del altruismo la podremos apreciar en la primera fórmula estudiada (tabla 1). La teoría del altruismo recíproco de Trivers (1971) sostiene que en la reciprocidad se da un comportamiento que supone un costo para un individuo que se puede tornar de manera inversa sobre él, como veremos en la segunda fórmula analizada (tabla 2). De Waal (2008) propone la empatía como justificación del comportamiento prosocial: «La percepción del estado emocional de otro activa automáticamente representaciones compartidas que causan un estado emocional coincidente en el observador». Además, afirma que se trata de una respuesta a la necesidad, que, en nuestro caso, entenderíamos como una protección sobre un jugador (primera fórmula estudiada) o autoprotección al jugar (segunda fórmula estudiada).

Los juegos cooperativos y dramatizados se han incorporado a programas de intervención (Garigordobil, 1995, 2005) en niños de entre 8 y 10 años obteniendo efectos positivos en la conducta prosocial intragrupo asociada a juegos no competitivos. Más tarde, Garaigordobil y Berruero (2007) continúan esta línea en niños de 5-6 años. Sebastián (2014) ha encontrado comportamientos beneficiosos para los demás a los 3 años y anticiparlos a los 5 años. La cuestión es si la estructura del juego tiene capacidad por sí misma para favorecer las conductas prosociales o es el contexto lúdico el motivador. Así, en educación física, se han estudiado las interacciones motrices junto a las emociones (Lavega, Filella, Agulló, Soldevilla y March, 2011) comprobando una relación positiva según sea el dominio motor relacionado con el juego. En consecuencia, no podemos hablar de juegos en general, sino de juegos que propician lo prosocial o situaciones de juego que lo favorecen. Maravé, Gil, Chiva y Moliner (2017) aportan un instrumento de observación de conductas socioemocionales en juegos motores en el que incluyen dos categorías vinculadas a lo prosocial y a la cooperación. Como un hecho, las fórmulas o expresiones mantenidas en los juegos son una evidencia de que la tradición lúdica tiene diversas formas de reflejar el comportamiento social.

Las fórmulas socializadoras descubren un mundo de afectos transmitidos por la costumbre en el interior de las reglas, con una valía relevante cuando se hace entre iguales en el juego, pero aún de mayor altura cuando se pone en práctica en un juego entre jugadores de distintas edades. La tradición lúdica encierra fórmulas con este inestimable valor social, como ocurre en la primera de las expresiones estudiadas en este trabajo. Otras veces en el juego se incorporan soluciones para que el jugador ponga en práctica un toma y daca entre la diversión personal y el sometimiento a la lógica interna del juego (Parlebas, 1981, 1988, 2001). Esto lo veremos en la segunda fórmula estudiada.

Al indagar sobre el sentido socializador, hay dos mecanismos de mediación prosociales en juegos que han merecido nuestra atención; se trata de fórmulas que van más allá de actuar como reglas, pues constituyen un valor altruista. No escapa al lector lo que puede trascender a la educación detenernos a reflexionar sobre la función socializadora de fórmulas puestas en práctica en juegos tradicionales. La educación física en la etapa Primaria parece buscar reglas habituales, compactas y claras, pero los juegos tradicionales nos enseñan que la costumbre guarda valores más profundos, como ocurre en las fórmulas tomadas como ejemplos.

Se recogen dos fórmulas utilizadas en juegos motores tradicionales infantiles en las cuales se otorga privilegio a un jugador o ventaja en el juego, interpretando y argumentando el significado que le acompaña y su carácter socializador. Por último, se proponen pautas para orientar este fenómeno pedagógicamente.

La función de la fórmula en los juegos infantiles y antecedentes

En los juegos infantiles, entendemos por fórmula una expresión, en sus diversas variantes (retahíla, canción, verso, adivinanza, palabra, etc.) que se narra o expresa de manera previa o durante el juego. Esta expresión, habitualmente, es verbal pero puede ser también gestual (ver dos casos en la tabla 2). Son frecuentes en la literatura lúdica específica muchas referencias a algún tipo de fórmulas (p. ej. Pelegrín, 1984; Pérez Vidal, 1986), pero no es frecuente que traten de ser explicadas por los autores desde la perspectiva de su porqué y funcionalidad para las reglas del juego. Es una lástima que eruditos como Rodríguez Marín (1932) no se hubieran topado con alguna de las fórmulas de nuestro interés, lo que nos hace sospechar que sean expresiones relativamente recientes con aplicación a los juegos.

Ya los textos clásicos sobre juegos, como *Días geniales y lúdricos...* de Rodrigo Caro (1626) o una obra menos amplia en cuanto a edades, como es *Juegos de nochebuena a lo divino* de Alonso de Ledesma (1611), muestran la frecuencia y riqueza de expresiones propias de los juegos; posteriormente y para los juegos infantiles, el trabajo de referencia es el de Rodríguez Marín (1932) con *Varios juegos infantiles de siglo XVI*.

Un planteamiento más completo en el análisis lo hallamos en el libro de Ana Pelegrín *Cada cual atiende a su juego* (1984). Por en medio un corolario de obras específicas sobre juegos de todos los lugares del mundo en las que se constata un uso de fórmulas de juego, mostrando el valor simbólico y funcional que poseen para organizar y aportar riqueza al juego. Las fuentes donde encontrar estos datos se dispersan entre el folklore lúdico y la literatura infantil; un caso especial es *The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes* de Opie, P. & I. (1951, 1998) del que hemos trasladado algunas voces inglesas para nuestro estudio, que a su vez también trata Sluckin (1981) en su libro sobre los juegos de patio.

La actitud de consideración afectiva respecto a la infancia y del valor del juego parece reflejarse gracias a estas fórmulas durante el desarrollo de los juegos simbólicos con reglas y de los juegos de reglas. Cuando están presentes estas fórmulas, parece intensificarse la disposición socializadora y la necesidad de organización del mismo juego. En el caso de las fórmulas recogidas, ¿qué explica una fórmula dirigida a integrar a los niños pequeños, o de condición menor, en un juego en el que no podrían jugar en igualdad de oportunidades con los otros jugadores?, ¿qué explica una fórmula que suponga una condición a modo de regla de la cual podría beneficiarse recíprocamente un jugador en el desarrollo del juego? El altruismo llevado al juego facilita el disfrute de todos los jugadores y les iguala ante el logro común: la diversión. Es altruista que unos jugadores acepten una consideración de trato hacia algún jugador o aceptar una consigna reclamada (a discreción) durante el juego por parte de uno de los participantes y que se establece en la regla. Sin duda, la socialización se nutre de estos comportamientos y pone en valor el engranaje de organización de juego que los jugadores comparten al jugar.

Con este propósito, nos hemos fijado como objetivo describir, reconocer e interpretar las dos fórmulas socializadoras estudiadas, constatar su difusión en distintas localizaciones territoriales que nos permita enjuiciar si supera el comportamiento localista, y establecer un nexo de unión entre las dos fórmulas bajo una disposición prosocial con consecuencias socializadoras.

Método

Con corte hermenéutico, etnográfico e interpretativo, se analizan dos fórmulas con alcance socializador que corresponden a distintos tipos de juegos, identificándolas en juegos de persecución. Para confirmar la significación de cada fórmula se parte de la comparación y de su sentido compartido vinculado a la acción de juego. Las fuentes de información proceden de 16 informantes para la primera fórmula y 12 para la segunda, de una obra etnográfica (Pérez Vidal, 1986), y de un investigador del campo del desarrollo social (Sluckin, 1981).

Informantes:

Fórmula 1: A.G.M. (49 años), J.L.Ch.M. (58 años), T.L.I.A. (57 años), P.L.B. (51 años), C.T.C. (54 años), R.C. (52 años), V.N.A. (47 años), C.G.S. (37 años), J.D.D. (44 años), AGN (46 años), M.L.M. (26 años), J.D.D. (56 años), M.J.C.M. (52 años), A.C.J. (82 años); M.V.C. (66 años); N.M.H. (32 años).

Fórmula 2: J.L.A.G. (60 años), A.H.D. (57 años), J.D.D. (56 años), I.G. (35 años), P.L.B. (51 años); V.N.A. (59 años), J.D.D. (56 años), C.G.G. (44 años), M.C.B. (55 años), M.J. C.M. 52 años); U.C.N. (47 años); A.N.C. (32 años).

La búsqueda de fuentes y la localización de informantes no han sido exhaustivas porque no era nuestro objetivo averiguar y describir la práctica en un período temporal determinado ni la difusión completa de las fórmulas de los juegos. La comparativa que aportamos puede ser suficiente para el análisis y la reflexión transversal desde el punto de vista interpretativo; igualmente, puede ser útil para situar el uso de las fórmulas en el desarrollo social y sus consecuencias pedagógicas; y, por último, ubicar las fórmulas respecto al juego y las reglas, así como al marcado valor prosocial que contienen.

La fórmula 1 (tabla 1) la hemos conocido en juegos de persecución y consiste en mencionar una palabra o expresión la cual indica a los demás que se trata de un niño o niña que jugará en una condición particular. Es un reconocimiento que hace un niño sobre otro -un niño mayor sobre otro de menor edad- y que es aceptado y asumido instantáneamente por el grupo, sin cuestionarlo ningún jugador. Se trata de una fórmula corta, a la cual no se le da más importancia y ni siquiera es motivo de discusión por parte de los jugadores; se realiza sobre la marcha a modo de acuerdo. Se aplica en un momento determinado del juego que suele ser al comienzo de la propuesta de juego o cuando se incorpora el niño o niña en cuestión. Suele tener una caracterización con uso de un diminutivo o aludirse a su simbolismo (p.ej. palomita blanca, cascarilla, ir de bulto).

La otra fórmula que abordamos (fórmula 2) se refiere a una condición de tregua, o suspensión de las acciones sobre el jugador solicitante de esa condición, que se realiza por medio de una expresión (pídula, la pido, por ejemplo). La condición de tregua o inmunidad es un procedimiento más amplio que sentirse seguro y a salvo, ya que este fenómeno puede adquirir sentido también por exigencias de fatiga fisiológica, de reorganización psicológica, debido esto último a las situaciones vertiginosas que encierran determinados juegos motores o de reorganización estratégica. Ciertamente, consiste en una condición de uso en el juego que se asume mediante un rol y que está fijado en la regla, y a priori podríamos entender que no se da altruismo. Quizá la cuestión sea más compleja. Veamos, en un juego de persecución el jugador que es perseguidor sale perjudicado porque no puede capturar a quien perseguía, sin embargo, más tarde, puede ser que la situación se invierta y sea aquél el beneficiado, tal y como postula Trivers (1971) en su teoría del altruismo recíproco.

En el fondo y en el conjunto de estas fórmulas, parece converger el acuerdo con valor altruista y, en el segundo caso, la regla más formal con cierta reciprocidad esperada. Nos preguntamos cuál fue el motivo original que dio lugar a transmitirse como acuerdo y como regla... Esto es lo más trascendente del uso de la fórmula, saber si los niños lo hacen movidos por un deseo más abierto del jugar, o si solo se limitan a cumplir la regla que ha fijado la tradición lúdica. Un caso particular lo encontramos en el juego "el lobo y el zorro" (tabla 2), donde no se emplea fórmula y se sustituye por un gesto (amenaza con las garras); parece como si se tratase de una interacción formal de oposición, lejos del valor altruista ya que la inmunidad procede de una advertencia simbólica del rol que tiene el zorro (jugador que

es perseguido por el lobo). El simbolismo de la amenaza de las garras del zorro se confunde con una interacción de oposición, no tanto con una solicitud de tregua, pero en realidad es una demanda de inmunidad que es comunicada mediante el gesto, una forma más de lenguaje.

Veamos las fórmulas (tablas 1 y 2), la localización donde se ha aplicado en juegos, y su significado:

Tabla 1.

Versiones de la fórmula 1, localización y significado

Fórmula 1	región, país, ciudad, localidad	significado	informante / edad
es de sucre	Barcelona Lleida Tortosa, Amposta, Tarragona (Tarragona)	Es de azúcar; no se tiene en cuenta para el juego; se le perdona lo que pudiera hacer (por no saber jugar del todo o por menor capacidad para jugar)	T.L.I.A. (57 años) P.L.B (51 años)
papel blanco	Murcia, Cartagena	Se acepta no actuar sobre un niño en la misma condición que los demás, tratándole con deferencia y de manera altruista. Suele aplicarse la fórmula en beneficio de un niño que parte de capacidades menores que el resto del grupo. Es una fórmula conocida en un grupo de niños y niñas mayores junto a uno o dos niños pequeños con los que se admite jugar.	V.N.A. (59 años)
cascarilla	Jaén, Málaga (Andalucía)	Ibíd.	C.T.C. (54 años) J.L. Ch. M. (58 años)
cascarón de huevo, pitijuela ropa tendida	Cádiz (Andalucía), Extremadura (en general). Ceuta	Ibíd. La última versión consiste en un expresión de aviso a los demás, equivalente a las anteriores, pero que es tomada de otros contextos en el que se evita que el niño o niña se dé cuenta de lo que se trata de decir	C.T.C. (54 años) J.L. Ch. M. (58 años) M.V.C. (66 años) M.J. C.M. (52 años) A.C.J. (82 años)
caballito blanco	León, Segovia (Castilla-León) Tudela (Navarra)	Ibíd.	A.G.M. (49 años) M.L.M. (26 años)
pajarito de papel, pollito	Salamanca (Castilla-León)	Ibíd.	J.D.D. (56 años)
globito	Arrecife de Lanzarote, Haría (Lanzarote, Canarias)	Ibíd.	M.B.G. (65 años)
va de bulto	Valencia (Pais Valenciá) Corrientes (Argentina)	Que el niño va a modo de bulto (como ir al montón, sin tenerlo mucho en cuenta)	A.G.N. (58 años) C.G.G. (44 años)
ir de suro	Valencia (Pais Valenciá)	No captar algo en el juego, persona corta de entendimiento	J.D.D. (56 años)
lätsas-spela	Suecia	Dejarlo pasar	C.G.S. (37 años)
bagsee	(Oxford) Inglaterra	Déjalo pasar	Sluckin (1981, p. 31, 35, 43, 51, 59, 82, 105, 107, 109, 118)
café com leite	Río de Janeiro (Brasil)	No cuenta para el juego; no es ni una cosa ni otra (café con leche)	R.C. (52 años)
(se ayuda de la mano al niño pequeño)	Los Llanos (La Palma, Santa Cruz de Tenerife)	Se ayuda al niño o niña menor dándole la mano y acompañándole durante el juego, y se hace a modo de acuerdo entre los niños mayores.	N.M.H. (32 años)

Tabla 2.
Versiones de la fórmula 2, localización y significado

Fórmula 2	región, país, ciudad, localidad	significado	informante, documento, edad
bagsee-not-it	Oxford (Inglaterra)	Dejarlo pasar (a una persona); hacer lo contrario de lo que se dice que se haga (atrapar) o cumplir lo contrario que has de cumplir. (‘bag’: “to ignore or forget” [Bronner, 1988. American Children’s Folklore])	Sluckin (1981, p. 31, 44, 53, 59, 104, 106, 109)
? (no recuerda la fórmula pero sí el significado)	Madrid (barrio La Elipa)	En el juego de El escondite, al pronunciar la fórmula te permite volver a esconderte. En otros juegos de persecución te permite protegerte de la captura del adversario.	J.L.A.G. (60 años)
pírdula, casita casa (salvado)	Tenerife (Canarias), Los Llanos de Aridane (La Palma, Santa Cruz de Tenerife) Ceuta	‘La pido’ (en solicitud de un estado especial de tregua). ‘No vale sobre mí’. Al decir ‘pírdula’ (Los Llanos), se cruzaban los dedos índice y medio de la misma mano, mostrándolos al que persigue.	V.N.A. (59 años) U.C.N. (47 años) N.M.H. (32 años) A.N.C (32 años) M.J. C.M. (52 años) A.C.J. (82 años)
la pido	Gran Canaria (Canarias)	‘La pido’ (en solicitud de un estado especial de tregua o inmunidad)	U.C.N. (47 años)
me la pido	Santa Cruz de La Palma (Canarias)	Ibíd.	Pérez Vidal (1986)
pido	Corrientes (Argentina)	Ibíd.	C.G.G. (44 años)
mare mare	Valencia Hondón de las Nieves (Alicante)	Solicitud de tregua por considerarse en un refugio donde se encuentra salvado	J.D.D. (56 años) A.H.D. (57 años)
barra	Portugal, Brasil	Tregua, salvado	I.G. (35 años)
(gesto de poner las manos como garras en el juego el lobo y el zorro)	Barcelona (ciudad)	No se expresa con una palabra sino con un gesto. En un juego de persecución “El lobo y el zorro”, si un jugador iba a ser capturado no se le podía capturar si se giraba hacia su perseguidor haciendo un gesto de sacar las garras	M.C.B. (55 años)
crucems (child behavior)	Inglaterra	Inmunidad, escapándose de la situación; se trata de hacer, irónicamente, lo contrario	Sluckin (1981, p. 33, 104)

Los significados de las fórmulas estudiadas

Los significados de las fórmulas 1 y 2 son semejantes si buscamos una función común. Ambas sirven funcionalmente para indicar una idea de condición de privilegio del que se beneficia un niño, otorgada por los demás o reclamada por el jugador; este primer fenómeno proviene del altruismo del grupo hacia uno de sus integrantes (fórmula 1) o de la asunción inmediata de la condición de privilegio demandada (fórmula 2), aunque esta vez ya como regla del juego, pero en otro tiempo una situación aceptada recíprocamente. La fórmula 1 cumple una función de privilegio por efecto benevolente de consideración de inferioridad en el niño pequeño, tratándose de aminorar o evitar esa ventaja. En la segunda fórmula el beneplácito es otorgado por los demás, sin reclamación por parte del niño/a beneficiado ni incomodidad por parte del receptor de la comunicación, se trata de una condición de reciprocidad añadida al juego. Vemos que el aprendizaje prosocial se aplica sobre situaciones concretas y pautadas del juego. Ciertamente, Piaget (1932) diferenció distintos momentos en el desarrollo para la práctica y la conciencia de la regla, y es el contexto de aplicación de la regla donde se conforma su significado y un uso cultural. Nuestra alusión a Piaget será más por la interrelación que establece entre la experiencia moral y el realismo moral de los niños al captar la regla por la acción en la que se da de manera efectiva (Faigenbaum, Castorina, Helman y Clemente, 2003) que por el valor inmanente respecto al desarrollo moral. Es decir, tanto el altruismo más puro de la fórmula 1 o la reciprocidad reflejada a través de la regla de la fórmula 2 son propios de la cooperación socializadora.

La significación concreta del caso de papel blanco, *bagsee-not-it*, *cascarilla*, *cascarón de huevo*, *palomita blanca*, *ropa tendida*, es muy sugerente, y son fórmulas que expresan la idea de *niño pequeño que no cuenta...* Sin duda, nos enfrentamos a una fórmula altruista que establece diferencias por aspiración a la igualdad, o interpretando a Piaget (1932/1983, p. 237) en una forma de equidad para igualar a aquel o aquellos niños que podrán jugar de un modo especial y, sin embargo, disfrutar todos juntos sin discriminación. La primera fórmula constituye un caso de promoción de la igualdad a partir de una situación desigual. No obstante, el simbolismo es aún más profundo porque es un verdadero reconocimiento a la infancia encapsulado en una actitud afectiva hacia el niño/a que juega. Porque jugar es ante todo placer, "el auto y el heterotelismo" (Piaget, 1946/1986, p. 202) y hacerlo posible con los demás, especialmente con el niño de menor edad. Aunque Piaget no detectó el caso del que nos ocupamos, sí reconoció el fenómeno en su más puro sentido psicológico de versión de la igualdad-justicia como conducta social. Piaget (ibíd.) habló de «una ayuda mutua y voluntaria, superior a la simple justicia o a la obediencia obligada (...)», que «la justicia se subordina a la obediencia, o sea a un principio de heteronomía (...)», y que «la justicia se prolonga por una vía totalmente autónoma, es una forma superior de reciprocidad, que es la equidad, relación basada no en la igualdad pura, sino en la situación real de cada individuo». Para que se dé la primera fórmula es necesario que el encuentro entre jugadores sea de niños mayores con un niño pequeño, quizá con más de uno, y no es posible esta expresión con un grupo de juego en el que no fuesen todos de la misma edad. A nuestro juicio, la interpretación de por qué no se encuentra esta fórmula en todos los lugares es por no ser factible pensar en jugar a un juego en el que fuesen mayoría los privilegios, pues sería imposible realizarlo, y dependería de las circunstancias. Confirma más esta interpretación que muchos informantes que no conocieron esta fórmula, en cualquiera de sus versiones, una vez que les desvelábamos su significado al final de nuestra entrevista, nos decían que habitualmente jugaban con niños de su edad. Desde luego, parece indispensable percibir y vivenciar una situación de desigualdad para que se aplique una fórmula de equidad. De nuevo en palabras de Piaget (1983, p. 237), «la equidad exige que se tengan en cuenta las relaciones especiales de afectividad (...)». Cuestión, que es fruto de un cierto desarrollo social; de ahí que Piaget insistiera en que, a propósito de la complacencia derivada de esa idea de equidad, «Esta (...) actitud solamente se muestra en los mayores, pues los pequeños confunden casi sistemáticamente la amabilidad con la obediencia»; es decir, que, como ocurre en la fórmula 1, es una condición imprescindible que jueguen niños mayores con un niño/a pequeño.

Hemos encontrado las dos fórmulas en los juegos infantiles en edades menores que las que situó Piaget para cierta calidad de la conciencia de equidad. Seguramente, porque la socialización es un proceso lento que va pasando por muchas vivencias lúdicas y no lúdicas. Para Piaget, la equidad es una cuestión de edad en un doble sentido, porque requiere un progreso en el desarrollo, que sitúa entre los 11 y 12 años (Piaget, 1983, p. 265), y porque se trata de fijar situaciones atenuantes, o lo que es lo mismo: circunstancias de edad (Piaget, 1983, p. 239). La razón de que este tipo de comportamiento se encontrase a partir de los 11 años se interpreta porque es preciso que los niños hayan aprendido a codificar las reglas, es decir a encontrar ese sentido relativista de las conductas sociales que se halla desde el momento en que se distingue una conciencia social y principios postconvencionales (Kohlberg, 1989). Muy acertadamente, Linaza y Maldonado (1987, p. 122) interpretan este grado de desarrollo reflexivo de la regla como una práctica a modo de meta-regla (para ellos, nivel IV b), lo que es muy cierto para indicar que la regla es entendida más allá de la función que tiene por sí misma como reguladora de las situaciones internas del juego.

Funcionalmente, la primera fórmula encierra un valor social de carácter altruista, porque el jugador, con la complacencia general de todos los jugadores, no es consciente de su privilegio; es, simplemente, una concesión, un favor en beneficio de la socialización y del reconocimiento afectivo al niño o niña para permitirle jugar. Por ello, guarda dentro de sí un gran valor pedagógico, capaz de coadyuvar a otras iniciativas educativas. Actualmente, en la escuela existen iniciativas de inclusión de niños con necesidades específicas; pues bien, realmente el planteamiento es el mismo: tratar de sensibilizar y practicar en condiciones de igualdad con el alumnado que no alcanza determinada condición.

Bajo este principio pedagógico, conviene reconocer el privilegio concedido como un rol particular de la lógica externa del juego (Navarro, 2002); como vemos, los roles de juego son, socialmente, más ricos que los reflejados en las reglas, es decir también unos roles

para acompañar al juego. En la fórmula 1 el rol de un niño que es avisado a los demás jugadores como, por ejemplo, papel blanco, es un añadido al juego ya que se podría jugar sin él al juego puesto en práctica. Se trata de una inclusión desde la tarea (Fernández Cabrera, 2015), con un engranaje interno para la organización del juego, que se aprecia muy bien en la versión de la primera fórmula cuando se ayuda de la mano al niño o niña pequeño de forma que no queda apartado para jugar (tabla 1).

La fórmula 2, en su versión *pírdula, la pido*, aun no teniendo el mismo significado que la fórmula anterior, es un acuerdo durante el juego que exige comprensión recíproca por parte de los demás. No obstante, se realiza en igualdad de edades y no es un anuncio para el conjunto, sino una concesión que reclama un niño en un momento determinado del juego y amparado por la regla. Se trata de una fórmula que alude a protección (por ejemplo: *casa, mare, barra*); y, en este caso, sí que está incorporada como patrón de acción, como condición durante el juego. Se trata ahora de un aprendizaje social donde se favorece un juicio moral unido a la acción de juego, donde la regla puede estar más o menos codificada, como ocurre en la versión de cruzar los dedos índice y medio, levantando la mano a la vez que se dice *¡pírdula!*, para dar evidencia del estado eventual de 'salvado' o de 'no-juego'. Agudiza más el efecto de socialización que el jugador beneficiado del uso de la fórmula 2 podría repetir la expresión, llegando al abuso de su condición, sin embargo este comportamiento no lo realizan los niños, porque han aprendido el empleo socializador de la regla, sus límites para la diversión, es decir su uso recíproco.

La fórmula *pírdula* (fórmula 2) que es empleada en los juegos de persecución para solicitar permiso de tregua o inmunidad, admite, a modo de acuerdo, una suspensión temporal del juego. En su origen, esta expresión era indicativa de solicitud de no ser tenido en cuenta en ese momento para el juego, como anulación temporal, pero los niños la aplican doblemente, buscando también obtener ventaja en las situaciones, empleando la artimaña de la ironía y el doble sentido (*crucems*). Es interesante constatar los mecanismos que emplean los niños en el juego y cómo progresa la inventiva infantil; *'pírdula'* procede de *'piola'*, que es el juego de saltar a un niño que está agachado, apoyando las manos sobre su espalda. La voz *'pírdula'* o *'pírdula'* proviene de *'pedir'*, que en el juego canario de la cogida rescata su primitivo sentido y se utiliza como *'la pido'*, es decir: *'pido licencia (para un momento estratégicamente corto) para no jugar, o no vale'*. En cualquier caso, hemos tomado este ejemplo para indicar que la equidad entre distintas edades o niveles de capacidad al jugar —que encontrábamos en las versiones de la fórmula 1— es un asunto superior a la reciprocidad de la regla presente en *pírdula*, ya que la *pido* es expresión que confirma el conocimiento de la regla y la conciencia de reciprocidad basada en la regla misma, que no se basa en la complacencia únicamente altruista, como ocurría con *papel blanco, globito o es de sucre*, aunque es innegable, como mencionábamos, que implicará reciprocidad en el transcurrir del juego.

En consecuencia, *papel blanco, cascarilla o cafe com leite* son fórmulas que obedecen a una aplicación social muy elaborada con relación al juego y su organización y su manera de entenderlo, por lo que contiene valores de interés para una pedagogía del juego, frente a las fórmulas que se establecen en el código de reglas para jugar. Digamos que cada fórmula de este tipo nutre socialmente la organización y la regla de juego, le da contenido para el aprendizaje social, cada una a su modo.

La tradición vista en las fórmulas anteriores demuestra que no es un obstáculo el encuentro de niños de distintas edades e ilustra cómo responder y encajar una lógica de actuación para los jugadores (*papel blanco, cascarilla, es de sucre, palomita blanca...*). Por su parte, la fórmula de reclamación de privilegio (*pírdula, la pido, crucems...*) es otra expresión de la funcionalidad del sistema social 'juego', pues establece la misma necesidad de enriquecer el juego, sin perder la oportunidad de sorpresa, y a la vez que asegurar la diversión y buenas dosis de ventaja que después podrá invertirse entre los jugadores. Lo más interesante de este comportamiento asociado a la fórmula es que todos los jugadores de un juego de persecución se encuentran al mismo nivel de enfrentamiento y a la vez de requerimiento recíproco, como hemos detectado en juegos de atrapar sencillos y que son comunes en muchos lugares (ta stop, Portugal; barra, Brasil; stop, tulipán, la pilla, etc. España).

Pero, nos preguntamos qué más se transmite detrás de la función simbólica de estas dos fórmulas. Nos ha resultado de gran interés encontrar una constante en las fórmulas *papel blanco, cascarilla, cascarón de huevo, es de sucre, azucarillo, cafe com leite, palomita blanca...* ¿Por qué todas estas fórmulas hacen alusión a algo blanco: papel, cáscara de huevo, azúcar, leche...? Es posible que su significado se encuentre en la asociación de la niñez acentuada con el carácter simbólico del color blanco y su atribución de inocencia. Las niñas católicas hacen la primera comunión vestidas de blanco, los féretros de los niños son blancos, la cáscara de un huevo es también blanca, el azúcar más habitual es igualmente blanco. La blancura simboliza la inocencia de la niñez y se traslada a la manera de entender y construir dicha simbólica en el juego infantil. Otra cuestión que complementa el simbolismo de condición de niñez en las fórmulas anteriores es la alusión cariñosa y afectiva, como evidencian los diminutivos *globito, azucarillo, cascarilla, y palomita*. De modo que la simbolización integra su significado en las fórmulas estudiadas por medio de dos vías: el color y la utilización del diminutivo.

También, las fórmulas se transmiten por medio de una expresión más amplia. *Va de bulto, ir de suro, bagsee-no-it*, indican la función que cumple respecto al juego, advirtiendo a los jugadores que hay un jugador que no tendrá un mismo sentido para el juego o que cumple un rol transitorio. Pero, además, esa advertencia (*ropa tendida*) ha de hacerse con cuidado de que el niño o niña no se dé cuenta porque se molestaría al recibir un trato particular. El símbolo que trasluce la fórmula 1 se hace más complejo y se suma a la lógica del juego, acompaña al juego, no es el juego en sí, empatiza y cumple un cometido contrario a lo que se esperaría del jugador al jugar a un juego en el que hay adversarios.

Consideraciones pedagógicas

La práctica del juego y cómo se establece su organización ha concitado acuerdos previos y reglas que dirigen el juego, las cuales pertenecen a una pedagogía de cómo llevarlo a cabo. El interés pedagógico se centra en ayudar a desvelar que la acción altruista o una regla, basada en la reciprocidad, encierran un juicio moral y una consideración prosocial. De modo que las conductas de juego son portadoras de algún valor social destacable y de relevancia educativa.

Las iniciativas pedagógicas que son susceptibles de abordarse en la escuela, a partir del fenómeno de empleo de fórmulas en juegos infantiles, corresponden a un criterio curricular y didáctico. Atenderemos a tres iniciativas: 1/ conocimiento de las fórmulas y su significado; 2/ modificaciones de las fórmulas y sus significados; y 3/ valoración de la práctica tradicional de juegos infantiles en niños de distintas edades.

La primera iniciativa se concreta en facilitar a los niños el conocimiento de los contenidos de las fórmulas, la explicación de su significado y cómo se aplica en la práctica. La fórmula constituye una categoría de valor social y se vincula a una práctica y a un pensamiento social. La forma de favorecer este conocimiento puede ser mediante preguntas al alumnado acerca de si conocen en sus juegos algo parecido; otra estrategia es mostrarle alguna situación de juego en la que se aplique una fórmula y escuchar lo que comentan los niños. Después, podemos ir desvelando la bondad de una acción en el juego y por qué resulta deseable o útil para jugar. De no conocer el alumnado este tipo de fórmulas, la estrategia sería mostrarles un juego tradicional y jugar con ellos de manera que los niños captasen la significación del uso de las palabras.

En cuanto a la segunda iniciativa, -modificar una fórmula después de ser aplicada en el juego- consiste en transformar la fórmula propuesta de relación social con la que se establezca la interacción. Es decir: modificar la fórmula y poner a prueba la situación que encierra; a continuación, practicar el juego con esa nueva modificación. Este procedimiento de propuesta de modificaciones está al alcance del alumnado puesto que lo realizan en sus juegos espontáneos, aunque, probablemente, sin la reflexión que puede aportar el maestro en la clase. Crear y añadir modificaciones en una fórmula es otra manera de reconducir las reglas de los juegos y potenciar el aprendizaje social. Los propósitos y caminos para activar procedimientos de modificación de una fórmula son diversos: prosociales (altruismo, cooperación, igualdad de oportunidades), privilegios (rol exclusivo), condiciones internas de juego (espacio, número de jugadores, registros de resultados, interacciones, materiales...), incorporación de aspectos del escenario lúdico, etc. Modificar un juego es continuar el propósito educativo por el que se juega abriendo una nueva puerta sin salirse de la lógica del juego, aprovechando la comprensión y el aprendizaje obtenido, y en esto las fórmulas o expresiones de los juegos son un recurso para explorar.

Respecto a la tercera iniciativa, reviste gran importancia pedagógica, pues la valoración del contenido de una fórmula supondrá desvelar lo que contribuye al jugador e identificar a qué valor o valores sociales se vincula. En la educación primaria esta reflexión y su correspondiente captación posee dificultad para el alumnado por debajo de los 9-10 años, por lo que es de gran importancia la ejemplificación que realice el maestro y los recursos que despliegue para discernir acerca de una situación propuesta; los dilemas o los propios acontecimientos de la vida del grupo son dos caminos apropiados porque sitúa el centro del aprendizaje lúdico en sus propias vivencias. Las fórmulas que hemos revisado contienen situaciones-dilema, ¿qué hacer si acabo de atrapar a un jugador y éste dice simultáneamente la fórmula *pírdula*, que le exime de ser capturado?, ¿consideras que obra bien quien no admite a un niño pequeño a jugar con otros niños mayores que él?, ¿... y si alguien no respetara el acuerdo inicial establecido con la fórmula *globito*? Se trata de dilemas que ayudan a visualizar situaciones reales de la vida en el juego. La estrategia es generar situaciones con potencialidad educativa, hacer transitar a los niños en la acción entre la práctica y la conciencia de la regla piagetiana (Piaget, 1932) o ubicarles ante una encrucijada en la que elegir y sopesar a modo de argumento alternativo (Kohlberg, 1989).

La escuela es lugar de conocimiento y práctica de la vida, y las fórmulas lúdicas tradicionales son, como en las fórmulas estudiadas, un exponente impagable para educar y de las que nos podemos servir para completar las propuestas de los juegos infantiles.

Referencias

- Alonso de Ledesma (1611). Juegos de nochebuena a lo divino. Biblioteca de autores españoles, Volumen XXXV. Romancero y Cancionero Sagrados. Madrid: Sucesores de Hernando, 1915.
- Bronner, S.J. (1988). American Children's Folklore. Arkansas: August House/ Little Rock Publishere.
- De Waal, F.B. (2008). Putting the Altruism Back into Altruism: The Evolution of Empathy. *Annual Review of Psychology*, 59, 279-300.
- Eigsenberg, N.; Fabes, R.A. & Spinrad, T.L. (2006). Prosocial development. In W. Damon & R.M. Lerner (Eds.). *Handbook of Child psychology*, vol. III, 646-718. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Faigenbaum, M.; Castorina, J.A.; Helman, M. y Clemente, F. (2003). El enfoque piagetiano en la investigación del juicio moral: alternativas frente al naturalismo y el relativismo. *Estudios de psicología*, 24 (2), 205-222.
- Fernández Cabrera, J.M. (2015). Influencia de la intervención docente en la inclusión del alumnado con discapacidad motriz en la materia de educación física: un doble estudio de casos múltiples en la Educación Secundaria Obligatoria. Tesis doctoral. Universidad de La Laguna.
- Garaigordobil, M. (1995). Evaluación de una intervención psicológica en indicadores del desarrollo moral. *Boletín de Psicología*, 49 (diciembre), 69-86.
- Garaigordobil, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. Madrid: Ministerio de Educación.
- Garaigordobil, M. y Berruero, L. (2007). Efectos de un programa de intervención en niños de 5 a 6 años. Evaluación del cambio proactivo en factores conductuales y cognitivos del desarrollo. *Summa Psicológica UST*, 1 (4), 3-19.
- González Portal, M.D. (1992). Conducta prosocial: evaluación e intervención. Madrid: Morata.
- Kohlberg, L. (1989). Estadios y moralización. En *El mundo social en la mente infantil*. Turiel, Enesco y Linaza (comp.). Madrid: Alianza.
- Lavega, P.; Filella, G.; Agulló, M.J.; Soldevilla, A. y March, J. (2011). Conocer las emociones a través de juegos: Ayuda para los futuros docentes en la toma de decisiones. *Electronical Journal of Research in Educational Psychology*, 9 (2), 617-640
- Linaza, J.L. y Maldonado, A. (1987). Los juegos y los deportes en el desarrollo psicológico del niño. Madrid: Anthropos.
- Maravé, M.; Gil, J.; Chiva, O. y Moliner, L. (2017). Validación de un instrumento de observación para el análisis de habilidades socio-emocionales en Educación Física. *Retos*, 31, 8-13. recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/43815/31017
- Navarro, V. (2002). El juego motor modificado como integrador con alumnos con necesidades educativas especiales. *Lecturas de Educación Física y Deportes*. 47. <http://www.efdeportes.com>
- Parlebas, P. (1981). *Léxique commenté en science de l'action motrice*. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos y deportes. Lexico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pelegrín, A. (1984). *Cada cual atiende a su juego*. Madrid: Cincel.
- Pérez Vidal, J. (1986). *Folclore infantil canario*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo de Gran Canaria.
- Piaget, J. (1932). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella. edic. de 1983.
- Rendón, M.I. (2007). Regulación emocional y competencia social en la infancia. *Diversitas*, 3 (2), 349-363. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/diver/v3n2/v3n2a14.pdf>

Rodrigo Caro (1626). Días geniales y lúdricos.... Madrid: Espasa. edic. de 1971.

Rodríguez Marín, F. (1932). Varios juegos infantiles del siglo XVI. Madrid: Tipografía de Archivos.

Sebastián, C. (2014). Tit-for-tat: la emergencia de la reciprocidad en niños y su relación con las conductas prosociales desde una perspectiva comparada. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.

Sluckin, A. (1981). Growing up in the playground. London/Boston: Routledge & Kegan Paul.

Opie, I. & Opie, P. (eds) (1951, 1998). The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes. Oxford University Press.

Trivers, R.L. (1971). The evolution of reciprocal altruism. Quarterly Review of Biology. 46, 35-57

Waters, E. & Srouf, L. (1983). Social competence as a development construct. Development Review, 3, 79-97.