

## LOS JUEGOS DE ANTAÑO

El juego ha sido desde siempre un elemento de cohesión social, por su transmisión de una generación a otra y porque a través de él, el niño o la niña aprende a convivir en sociedad, de ahí que los juegos de antaño hoy casi extintos o en algunos casos ya no practicados, jugaban mejor ese rol. Uno de los principales valores de esos juegos era la libertad, pues se realizaban en áreas abiertas, permitía al niño desenvolverse y desarrollar su creatividad, su sentido de sociabilidad, contrario a los actuales que por lo general hacen que el niño se encierre y juegue solo, no permiten la interacción, la comunicación y el sentido de pertenencia a un grupo.

La historiadora Ofelia Déleon Meléndez<sup>1</sup>, destaca que los juegos populares y tradicionales de antaño, desde un punto de vista psicológico están vinculados con la creatividad, el aprendizaje de la lengua, la solución de problemas y el desarrollo de los papeles sociales. “Además, a través del él, el niño expresa sus emociones, adquiere nuevas experiencias y aprende a ser miembro de un grupo”, expresa.

En términos pedagógicos y educativos, la historiadora anota que es mediante el juego, que el niño se inicia en los comportamientos de adulto; en los papeles que tendrá que desempeñar en su vida futura; desarrolla aptitudes físicas, verbales, intelectuales y capacidades de comunicación.

Sociológica y etnológicamente, “los juegos constituyen un medio excelentes para el aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica en las reglas del juego y a través del empleo de motivos decorativos tradicionales”, afirma.

Así que mencionar los juegos populares de antaño es volver a recordar un mundo donde la inocencia echaba raíces desde temprana edad y se alargaba hasta bien entrada la juventud. Si bien no siempre el mundo era color de rosa, las fantasías de la infancia permitían que cualquier cosa sirviera para recrear el mundo de fantasía así fuese entrelazado con penurias y calamidades. Los juegos gozaban de un papel preponderante para combatir los efectos de la dura realidad existencial. Los momentos propicios no pasaban desapercibidos para pequeños, chicos y jóvenes, que pasaban el rato practicando aquel juego que más y mejor se adaptaba a sus gustos y condiciones. Cada quien pretendía ser el as en su juego predilecto.

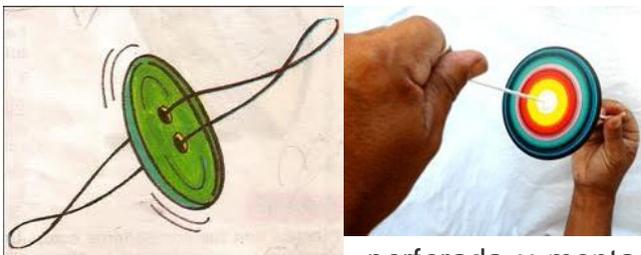
---

1. DE LEÓN Meléndez, Ofelia Columba. Folklore y educación en Guatemala: tres ensayos de aplicación. Guatemala. Colección: Aplicaciones del folklore. Nº: I. Editorial: Centro de Estudios Floklóricos. 1981. Primera edición. 131 pags.

Pero el mundo infantil y juvenil pasó de la inocencia creativa, de la osada improvisación al mundo de las nuevas tecnologías, cuya línea se puede ubicar allá por los años 70 del siglo pasado, a partir del cual surge un proceso profundo de cambio en el ser humano acompañado por crisis de identidad, que los niños y jóvenes de la actualidad nada o poco se parecen a los que fueron. Aunque se guarda la esperanza, que solo sea un cambio de hábito, que el mismo monje sigue dentro y todo vuelva a ser como antes.

Hasta ese momento no se sufría por la falta de televisión y de maquinillas para estar entretenidos. Nadie exigía play-station, x-box, pues no habían invadido la vida cotidiana, para esa época no existían estos “idiotizadores” ni existían juegos solitarios. Pasar el rato podía ser muy divertido y bastaba con elegir espontáneamente el juego que mejor viniera para la ocasión. Los había especiales para la noche y para el día; exclusivos de hombres y de mujeres, de niños y niñas. Cualquiera tenía su predilección para divertirse cuando el momento o la ocasión lo requerían. Todos ellos requerían pocos recursos para elaborarlos, lo cual permitía dar rienda suelta a la imaginación y a la destreza. Mejor o peor hechos, el mayor orgullo era poder mostrar aquellos de elaboración propia.

Todos estos juegos, si bien eran de conocimiento general, algunos de ellos se practicaban en determinada época o tiempo, y en razón a las circunstancias. Cada época marcaba unas preferencias con el tiempo o la climatología como árbitro de la contienda. Ni que decir que los domingos y festivos, que por entonces predominaban mucho en el calendario santoral, eran los días más fervorosos para su práctica. Todos, en mayor o menor medida, se entregaban al divertimento para resarcirse de la carga que soportan las espaldas.



.Los muchachos practicaban juegos casi todo el año, dividido en temporadas que los llevaban del runcho zumbador ( botón de tagua para los pequeños) hecho de tapa de cerveza aplastada, afilada, perforada y montada en piola doble, accionada por los dedos corazón de las manos, se convertía en peligroso reto entre galladas de escuelas y barrios.

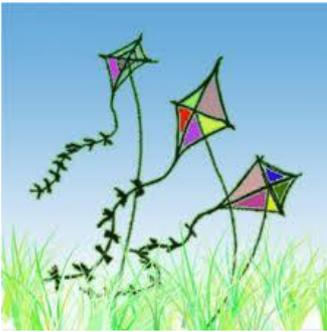


Seguía la temporada del trompo en que se demostraba la habilidad en la lanzada y recogida del juguete de cuerpo torneado de madera y herrón de hierro, con castigo al perdedor con hachazo a su trompo.



Venía luego la temporada de las metras (canicas) de cristal; La habilidad del jugador se medía por sus bolsillos repletos de las bolitas conseguidas en franca lid

mediante certeros disparos propinados con los dedos pulgares e índice.



Con los vientos de agosto, en el cielo límpido y azul de nuestro terruño se confundía el vuelo de los zamuros con el de las cometas multicolores, hechas de verada y papel vejiga,

las pequeñas y de papel de paca del azúcar las mayores. Se adornaban con “zumbadores” que el viento estremecía y causaban ruido de tamborileo que llegaba desde las alturas. A las colas hechas de cintillas de trapo viejo, especialmente en las cometas grandes, se les colocaba, entrecruzadas, medias hojillas de cuchillas de afeitar de la época y, mediante avezados movimientos de mando con la cuerda, la cometa corcoveaba y su cola ondulante se sobreponía a la cuerda más cercana y la cercenaba, ocasionando su caída y pérdida, amén de la furrusca que armaba el infeliz perdedor. Al ceder los vientos, desaparecían del cielo las cometas, mas no aquellas que cual mudo testigo, quedaban engarzadas en las cuerdas de la energía, girando locamente en agonía, por muchas lunas subsiguientes<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Corona, Luis. Memorias. Diario La Opinión de Cúcuta.



Llegaba la época de las cocas (baleros) y en las esquinas del barrio y en el patio de la escuela, el “enchochar” de

las piezas, despertaba la atención de vecinos y compañeros, en el juego. Como en los trompos, las cocas también provenían de artesanos del torno de madera, a las que se les conocía por el colorido, franjas verdes, rojas, azules y amarillas, que daban a sus obras. Motivo de verdadero orgullo para algunos, era confeccionar sus propias cocas utilizando aisladores de porcelana blanca (utilizados en los postes de la energía para aislar los alambres conductores) a los que cubríamos un extremo con neme o cera de abejas y sobre esta, incrustadas, pepas de chochas roji-negras, materiales estos, las chochas, que nos propiciábamos haciendo paseo al río para conseguirlas en sus vegas y matorrales.



Más tarde llegaron el yo-yo, el cubo de Rubik, Mario Bros, Pacman, el playstation, el X-box y la alegría de la niñez murió en manos de

los juegos solitarios que no necesitan amigos de carne y hueso para compartir.

¿Estamos colaborando para fortalecer una generación de introvertidos, individualistas, solitarios y neuróticos?

