

El Juego

Una estrategia para la educación sexual

✉ Every's de Zaera

U. C.V. Facultad de Medicina. Escuela Luis Razetti, Dpto. MPS, Caracas, Venezuela

El propósito de nuestro trabajo es estudiar acerca de cómo el juego puede informar y educar sexualmente. A través del diseño de una experiencia lúdica y encuesta exploramos hasta qué punto el juego crea un clima de apertura y respeto; en qué medida la información suministrada por medio de esta actividad se percibe en forma amena e incentiva la búsqueda de más información, así como en qué medida se involucran los participantes del juego en conductas sociales apropiadas.

Los objetivos que nos propusimos los agrupamos en cognoscitivos, afectivos y conductuales. Una vez hecha la ponderación y el promedio para cada grupo de objetivos, obtuvimos el siguiente resultado en una escala de 0 a 4: Cognoscitivos: 2,7; Afectivos: 2,7 y Conductuales 3,7, lo que nos permite recomendar el juego como estrategia para la educación sexual.

En nuestros días, el desarrollo de las ciencias en general y, en particular el de la medicina, así como el establecimiento de una nueva filosofía de la vida, abren las puertas al correcto enfoque de la sexualidad, al valorar ésta como parte integrante de la personalidad.

Sin embargo, a pesar de este logro y del interés cada día más creciente por informar y educar sexualmente, trabajos realizados con anterioridad y la experiencia clínica, nos demuestran que aún persisten errores de concepto, creencias irracionales, actitudes negativas, estereotipos, etc. que dificultan que el tema se converse en escenarios académicos y familiares con naturalidad y espontaneidad, situación que nos motivó a estudiar alternativas de solución. Así, basándonos en diferentes teorías de juego, nos centramos en su estudio como una estrategia para impartir educación sexual.

El juego visto por algunos científicos:

J. Huizinga: Sistematiza conceptos sobre el juego que serán paradigmas para posteriores estudiosos del tema.

C. Buhler; Piaget, Erikson: Centran sus

enquadres en los aspectos psicológicos y en la importancia que reviste el juego para el desarrollo infantil.

F. Schiller: Supone que el juego es un desahogo del exceso de energía.

Gross: Considera que el juego prepara para las actividades adultas.

Lazarus: Sostiene que el juego es la satisfacción de la necesidad fisiológica de descanso.

Mitchell y Mason: Explican el juego como el medio para satisfacer la mayor parte de los motivos.

Schneershn: Considera el juego como elemento para determinar las tendencias sociales

Spencer y Hull: Revalorizan el juego como variable importante en el desarrollo de la personalidad.

S. Freud: Habla del juego como una válvula de escape de las emociones contenidas.

R. Caillois: Describe el juego como conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía.

J. Ortega y Gasset: Dice que el juego es la más pura invención del hombre, todas las demás le vienen más o menos impuestas y preformadas por la realidad. Es el arte o técnica que el hombre posee para suspender virtualmente su esclavitud dentro de la realidad, para evadirse, escapar, traerse a sí mismo de este mundo en que vive a otro irreal.

V. Axline: Ve el juego como medio natural de autoexpresión, dando así la oportunidad para expresar sentimientos y descubrir el potencial que existe en cada individuo. Da permisividad de ser uno mismo, se acepta completamente el Yo, sin evaluación ni presión. Se refleja lo que se siente y se piensa.

C. Rogers: Plantea el juego como medio para desarrollar la creatividad y la confianza. Agrega, en la medida que cada uno sienta sus propias fuerzas creativas, está en mejores condiciones para estimular la creatividad del otro. La confianza ante otros implica dar libre curso a los pensamientos y fantasías, porque no existe evaluación, no se responde con calificativos moralizantes ni con críticas desvalorizadoras.

Terapia No Directiva: Utiliza el juego como medio para la reorganización de experiencias, reconocimiento y clarificación de actitudes.

¿Por qué el juego como estrategia para la educación sexual?

A continuación presentamos algunos aspectos teóricos sobre el juego que dan respuesta a nuestra interrogante.

Para nuestro trabajo hemos definido el juego como sigue: juego = forma de diversión regida por reglas definidas y que, generalmente, comprende una competencia entre individuos o grupos con algún objeto determinado.

Entre los principios básicos e importancia del juego, se pueden citar:

- Crea clima de confianza, al permitir el establecimiento de relaciones armónicas entre los jugadores.
- Deja que cada jugador tenga una actitud permisiva de tal forma que cada uno se sienta libre para expresar pensamientos y sentimientos.
- Brinda la oportunidad de desarrollar autoconfianza, seguridad, iniciativa y creatividad.
- Propicia actitudes de respeto hacia los demás
- Descubre, por ejemplo, la alegría de

estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de poner a prueba las posibilidades de cambiar.

- Ofrece la oportunidad de desplegar iniciativas, de ser independiente; actuar de acuerdo a las propias necesidades, y de ser uno mismo.
- Contribuye a la formación de la personalidad; lo que se aprende por medio del juego, igual que los conocimientos y habilidades que por él se adquieren, luego se transfiere a la vida diaria.
- Conserva un lugar en la vida sana del adulto, el juego es una de las formas en que se verifica el enfrentamiento del ser humano con su medio.
- Proporciona una sensación de vitalidad y libertad. Libertad determinada, en primer lugar por el hecho de que quien juega se deja guiar por su propia necesidad.

El papel del juego en el desarrollo de la personalidad

- Contribuye a enriquecer el conocimiento de los sentimientos y las actitudes del grupo social y familiar. La experiencia de juego enseña que los sentimientos de ansiedad y de culpa no tienen por qué ser tan abrumadores, que pueden volcarse, ponerse en libertad en un escenario apartado de la vida diaria.
- Proporciona sensación continua de exploración y descubrimiento, produciendo en el jugador cambios significativos que son real y profundamente vividos como propios.
- Ofrece la oportunidad de instalar relaciones interpersonales comprensivas y orientadoras, en las que el jugador se siente seguro y desarrolla actitudes de cooperación.
- Crea un clima de altos márgenes de libertad en el que el jugador se sitúa más allá de los prejuicios, estereotipos u otros tipos de ataduras sociales.
- Constituye un factor de acción que influye sobre el equilibrio psicosomático. Se presenta como elemento autorregulador de tensiones y presiones que sufre el individuo frente al medio.
- Permite que la ansiedad que pueda provocar una situación determinada se pueda confrontar y por ello tener control sobre la misma.
- Favorece la comunicación. Recordemos que la comunicación representa un

El juego proporciona información sobre la sexualidad

- ✓ si es AMENO
- ✓ si incentiva la búsqueda de INFORMACIÓN
- ✓ si durante el juego la persona se sintió CÓMODA
- ✓ si la información corresponde con las INQUIETUDES
- ✓ si induce a tratar el tema con NATURALIDAD
- ✓ si promueve la COMUNICACIÓN con otras personas

factor importante en la estructuración del tipo de relación que se tenga con los demás.

- Ofrece la oportunidad de aprender a enfrentar las reglas de juego como una analogía de vivir en forma responsable según normas aceptadas por la sociedad, y de ver los derechos y deberes en relación con los demás.
- El juego ayuda a que se tenga fantasía y en ese proceso se puede liberar potencial creativo y dar soluciones a problemas que se puedan confrontar. La situación de juego facilita el reconocer y probar nuevas conducta que posteriormente pueden ser proyectadas a otras situaciones.

Metodología

Se plantearon los siguientes objetivos:

- Proporcionar en forma amena información científica acerca de la sexualidad, en un clima de confianza y respeto.
- Responder preguntas sobre las inquietudes que pudieran tener los participantes del juego, referidas al tema de la sexualidad.
- Incentivar la lectura científica de temas relacionados con la sexualidad.
- Sensibilizar a los participantes del

juego hacia el tema de la sexualidad de manera que puedan abordarlo con naturalidad y espontaneidad.

- Facilitar la comunicación de temas sexuales entre maestros, profesores y padres, para lo que:
 - a. se diseñó una experiencia lúdica para dar información acerca de la sexualidad;
 - b. se diseñó una encuesta para evaluar el logro de los objetivos propuestos.

Conclusiones y recomendaciones

El juego crea lo que O. Roger denominó libertad y seguridad psicológicas, es decir, crea una atmósfera donde no se juega sino que se es aceptado y/o comprendido, donde cada jugador siente que puede actuar con espontaneidad, siente confianza ante los demás, lo que estimula a dar libre curso a los pensamientos, sentimientos, fantasías y donde padres, maestros y profesores pueden involucrarse en la difícil tarea de proporcionar información sexual.

Queremos apoyar nuestras conclusiones recordando el pensamiento de Mónica Sorín (1992). «El juego produce un espacio donde la incertidumbre y el error son posibles, donde la libertad y las normas son complementarias, donde el poder y el saber se reparten, porque hay un espacio para la participación» ●

Bibliografía

1. AXLINE, V.: *Play Therapy*. Houghton, Mifflin Company, U.S.A.
2. BALLY, E.: *El juego como expresión de libertad*. Fondo de Cultura Económica, México
3. BANDET, J.; ABADIE, M.: *Como enseñar a través del juego*. Edit. Fontyanella, S.A.
4. CHAILLOIS, R.: *Teoría de los juegos*. Seix-Barral, Barcelona.
5. CANEQUE, H.: *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. El Ateneo, Edit. Kapeluz Venezolana, S.A.
6. ERIKSON, E.; LORENZ, K.; MURPHY, G.; PLAGET, J.; SPITZ, R.; WULF, V.: *Juego y desarrollo* (1980) Grijalbo, Barcelona.
7. HETZER, H.: *El juego y los juguetes*. Edit. Kapeluz, S.A., Buenos Aires
8. MOYLES, J. R.: *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata, S.A.
9. NUNO, J.: *Lo eterno del juego*. Diario El Universal, 22 de marzo de 1995
10. ROGERS, C.: *Client Centred Therapy*, Houghton-Mifflin, Boston
11. SCHAEFER, Ch.; O'CONNOR, K.: *Handbook of Play Therapy*. John Wiley y Sons, Inc.
12. SORÍN, M.: *Creatividad, ¿Cómo, por qué, para quién?* Editorial Labor, S.A., Barcelona
13. VIVES P.: *Juegos de ingenio*. Ediciones Roca, S.A.
14. WERNERKIRST, U.; DIERMAYER. *Desarrolla su creatividad*. Ediciones Nacionales, Bogotá
15. ZAERA, E.: *Necesidad de información científica sobre la sexualidad*. U.C.V.