

# Los juegos de catorce años

Por Francisco SECADAS MARCOS

Uno de los postulados más firmes de la Psicología moderna es que hay que atenerse a la conducta observable para juzgar acerca de los fenómenos psicológicos. La Psicología como ciencia no se funda en la intuición, como cree el vulgo, sino en los hechos. Lo que vale, en nuestro caso, no es lo que pensemos acerca del muchacho o de la chica de catorce años, sino en qué medida llegamos a conocer el comportamiento típico de los chicos de esta edad. Nos interesa saber cuáles son las conductas que hacen diferentes a los chicos de catorce respecto a las edades colindantes, anteriores y posteriores. De otra manera más concreta, sería de gran valor llegar a determinar cómo cambia la conducta desde la pubertad a la adolescencia, de suerte que conozcamos los procesos psicológicos por los que atraviesa nuestro hijo o nuestra hija de catorce años.

Los psicólogos están de acuerdo en que una de las conductas más características y de mayor trascendencia para penetrar en la naturaleza del desarrollo es el juego. Pero el estado de conocimiento en el momento actual no alcanza al nivel de la importancia que concede al fenómeno. El juego como indicio psicológico anda poco menos que abandonado y disperso en el campo de la Psicología, algo así como el petróleo y el uranio carecían de utilidad práctica antes de conocer su valor energético. Y el caso es que no hay un sólo tratadista del juego que no vislumbre la importancia que éste tiene como síntoma del desarrollo, y como vía de acceso al conocimiento de la personalidad.

La explicación real de este hecho se encuentra, a nuestro entender, en que, si bien se barrunta la trascendencia que puede tener el juego, en cambio no se adivina en qué consiste esta trascendencia, porque no se llega a captar cuál es la verdadera naturaleza del juego.

Nuestra idea de que el juego es trasunto de un proceso de asimilación o apropiación de las habilidades que el individuo va adquiriendo a lo largo del desarrollo, nos lleva a buscar en los catorce años la significación de todo este proceso, con objeto de llegar a una comprensión de lo que pasa

en torno a los catorce años que convierte esta edad en un momento trascendental en el tránsito de la pubertad a la adolescencia. Simplemente hemos concedido a las formas de juego, entretenimiento, diversión y empleo de tiempo libre la importancia que tienen para adivinar lo que le ocurre al muchacho y a la muchacha en este punto de su transformación.

Para este capítulo hemos aprovechado los trabajos que se vienen realizando en el Departamento de Psicología Experimental de la Universidad de Valencia enriquecidos con aportaciones de muy diverso origen, como el libro de Lehman y Witty (1) y la tesis de la doctora Marisa Monera, de reciente lectura, en torno a las actividades de ocio en la adolescencia, dirigida por la doctora Marisa Gutiérrez Zuluaga (2).

Para ordenar materiales tan dispersos, nos referiremos sucesivamente a dos aspectos de la cuestión, a saber:

1. Cuáles son los juegos y entretenimientos propios de los catorce años y, más concretamente, cómo cambian las actividades de diversión en torno a la edad aquí considerada.
2. Qué sentido tienen estas actividades y cómo los cambios de interés por determinados juegos y diversiones nos pueden servir para comprender la marcha del desarrollo por esta época y la naturaleza de los fenómenos que definen a un adolescente de catorce años como distinto del de otras edades.

Entremos en la primera cuestión, haciendo tres preguntas:

- 1.1. A qué juega el chico o la chica de catorce años.
- 1.2. A qué cosas jugaba hasta ahora que dejan de divertirle a los catorce.
- 1.3. Qué cosas empiezan a despertar su interés, qué diversiones le atraen a partir de esta época, que nos pueden servir de indicio de que el muchacho o la muchacha están progresando evolutivamente.

El lector se dará cuenta de que la simple contestación a estas tres preguntas podría constituir ya material suficiente para un libro. Vamos a intentar condensar en estos párrafos lo más sustancial, en beneficio de un mayor entendimiento del adolescente por parte de padres y educadores.

Así pues, ¿a qué juegan los chicos y las chicas de catorce años?

---

(1) LEHMAN, H. E. y WITTY, P. A. *The Psychology of Play Activities*, New York, A. S. Barnes, 1927.

(2) MONERA OLMOS, M. L.: *Bases para una animación socio-cultural del tiempo libre*. Tesis dirigida por D.<sup>a</sup> Marisa Gutiérrez Zuluaga, Director técnico, D.<sup>a</sup> Rosario de Pablo Vallejo.

## LOS JUEGOS DE CATORCE

Se han venido realizando en nuestras clases de Psicología Evolutiva encuestas acumuladas a lo largo de algunos años, acerca de los juegos que practican niños y niñas desde la edad de dos años hasta los catorce. Fruto de esta labor de sondeo han sido unas listas ordinales de los juegos más frecuentes entre chicos y chicas. La Tabla I ofrece, por separado, la lista de los veinte juegos más frecuentes en las chicas de catorce años, en los muchachos y en el conjunto de ambos. La lista se ha confeccionado como consecuencia de preguntarles a qué juegos se han dedicado o en cuáles de ellos han tomado parte, de hecho, en las últimas semanas. Se trata, por tanto, de juegos practicados y no de pura expresión de gustos o aficiones.

Una ojeada comparativa con las edades precedentes, nos ayuda ya a descubrir la presencia de tres grupos fundamentales de juegos:

El primero comprende actividades deportivas, generalmente realizadas en equipo o por grupos más o menos organizados:

En los muchachos: Fútbol, balonmano, baloncesto, pelota, beisbol.

En las chicas: Pelota, baloncesto, balonmano, balontiro y escondite, principalmente.

TABLA I. *JUEGOS DE 14 AÑOS*

<b>VARONES</b>	<b>HEMBRAS</b>
1. Fútbol.	1. Cartas.
2. Ping-pong.	2. Pelota.
3. Cartas.	3. Parchís.
4. Balonmano.	4. Baloncesto.
5. Ajedrez.	5. Ping-pong.
6. Baloncesto.	6. Balonmano.
7. Bicicleta.	7. Damas.
8. Tenis.	8. Balontiro.
9. Tres en Raya.	9. Fútbol.
10. Damas.	10. Escondite.
11. Pelota.	11. Ajedrez.
12. Parchís.	12. Tenis.
13. Balonvolea.	13. Bicicleta.
14. Correr.	14. Natación.
15. Beisbol.	15. Correr.
16. Frontón.	16. Tres en Raya.
17. Dominó.	17. Saltar.
18. Patinar.	18. Dominó.
19. Monopoly.	19. Goma.
20. Escondite.	20. Churro va.

### JUEGOS COMUNES DE VARONES Y HEMBRAS DE 14 AÑOS

- |                |                   |
|----------------|-------------------|
| 1. Fútbol.     | 11. Tenis.        |
| 2. Cartas.     | 12. Balontiro.    |
| 3. Ping-pong.  | 13. Escondite.    |
| 4. Baloncesto. | 14. Tres en Raya. |
| 5. Balonmano.  | 15. Correr.       |
| 6. Ajedrez.    | 16. Natación.     |
| 7. Pelota.     | 17. Dominó.       |
| 8. Bicicleta.  | 18. Frontón.      |
| 9. Parchís.    | 19. Balonvolea.   |
| 10. Damas.     | 20. Pilla-Pilla.  |

Son juegos, en cierto modo, *multitudinarios*, que implican el enfrentamiento de grupos numerosos y, aparte de liberar una rivalidad que por otra parte es característica de prácticamente todas las manifestaciones lúdicas por esta edad, coordinan la actividad mediante reglas de juego convenidas y observadas por ambos bandos.

Un segundo grupo de juegos pone en ejercicio la actividad física, como en el caso anterior, pero lo hace singularizando e *individualizando* más la acción del deportista frente a su rival. Se compite en habilidad frente al adversario, y tanto la actividad como las reglas que la gobiernan conducen a otorgar el triunfo a quien posee la destreza en mayor grado, dando cabida progresivamente a lo que en el juego hay de arte por encima de lo que tiene de fuerza y vigor. Así ocurre en el ping-pong, tenis, bicicleta, natación, frontón, patinaje y salto, por ejemplo, de la goma y de la comba de las chicas.

El tercer grupo de juegos tiene carácter *manipulativo y combinatorio*, como en las cartas, el parchís, las damas, el ajedrez, el dominó y el monopoly. Son juegos sedentarios, de mesa y tablero, por lo general. En ellos se manejan elementos múltiples, como fichas, dados, naipes, etc., cada uno de los cuáles encierra, a su vez, una variedad de posibilidades numéricas o de otra índole: la baraja puede ser un as, un tres o un ocho; puede corresponder a bastos, espadas, oros o copas... Las fichas de ajedrez se mueven de distinta forma y tienen desigual potencia y valor según que sean el rey, la dama, la torre, el peón, etc., tanto para el bando de las blancas como para el de las negras.

Las actividades que se desarrollan en estos juegos pueden sintetizarse muy toscamente en las siguientes:

- *Fuerza física*, potencia, vigor: correr más aprisa, saltar más alto o más lejos, chutar más fuerte, lanzar la pelota con más fuerza.
- *Agilidad*: Mantener el equilibrio en el patín, esquivar y hacer fintas en el fútbol o en el baloncesto, juego de muñeca en el tenis, puntería en el baloncesto, remate o saque en el frontón, etc.

- *Agrupamiento y reglas del juego*: Asociación en el fútbol, combinación entre los delanteros, enviar la pelota al compañero desmarcado, hacer «la pared», defensa por zonas, tácticas y estrategias del juego.
- *Combinatoria y manipulación* de elementos polivalentes, ya sean cosas o elementos simbólicos, como en las cartas, en las damas, el parchís, el dominó, el monopoly; o ya sean personas, como en todos los juegos colectivos y de equipo. La multitud de personas exige una capacidad combinatoria, y sólo quien la posee en un determinado grado es buen jugador.
- Finalmente, intervienen *procesos tácticos y estratégicos*, principalmente en los juegos colectivos y en los combinatorios, aspecto importante en el ajedrez, en el dominó, en ciertos juegos de naipes, así como en determinados deportes tales como el fútbol, el baloncesto o el balonmano.

Si quisiéramos deducir ya algunas características de los juegos típicos de los catorce años, podríamos advertir que se concede menos importancia cada vez a la fuerza bruta y a la violencia del encuentro; se introduce la habilidad como elemento decisivo, tanto en los juegos de enfrentamiento individual como en los colectivos; y adquiere una importancia generalizada la actividad agrupada en algunos de los juegos, y la capacidad de combinar y manipular diversos elementos en muchos de los sedentarios.

Los juegos de catorce años se caracterizan, por tanto, por una menor importancia de la fuerza y de la violencia, entretenimiento en grupo, conformidad con reglas convencionales, arte y habilidad y, por encima de todo, capacidad para combinar mentalmente una multitud y variedad de elementos, bien sean materiales o personales (cartas, fútbol...). Se advierte, en suma, el paso de la fuerza y agilidad física a la capacidad combinatoria y táctica, por una parte; y por otra, de lo colectivo a lo personal, de la rivalidad de grupos a la contrastación de habilidades.

### 1. *Juegos en declive*

La primera señal de desarrollo psicológico es que ciertos hábitos y costumbres del período anterior se van abandonando poco a poco, hasta que se cancelan definitivamente, cuando no son necesarios como habilidades instrumentales para la adquisición de otros posteriores. Con los juegos ocurre que están en boga en determinadas edades y decaen en popularidad en los períodos sucesivos: hay juegos de niños, juegos y entretenimiento de adolescentes y juegos y pasatiempos de mayores.

Para calar en el sentido de la evolución tomando como criterio el juego, se hace preciso considerar primero cuáles son los juegos cuyo uso se va enrareciendo, y cuáles otros adquieren incremento en el período con-

siderado, anticipando un desarrollo mayor en las edades inmediatas. Después de considerar en el párrafo precedente los juegos habituales a los catorce años y tras descubrir en ellos unas determinadas características, comentaremos a continuación los resultados de recientes análisis evolutivos donde se aprecia un retroceso en ciertas aficiones y un interés creciente por otras; y lo haremos empezando por los que sufren decremento y atendiendo luego a aquéllos que crecen en aceptación y en número de adeptos.

Todavía dedicaremos varios párrafos al estudio del ocio en un sentido más amplio, para descubrir la naturaleza de las actividades recreativas del adolescente, antes de sacar unas conclusiones finales que nos descubran el sentido evolutivo de la edad.

### 1.1. Juegos decrecientes en chicos

Comenzaremos por los juegos de muchachos, para pasar luego a los propios de las chicas, siempre dentro de aquéllos que, habiendo sido de interés en edades anteriores, decaen en la aceptación común de los muchachos de catorce años. En otros trabajos hemos expuesto los resultados de ciertas investigaciones que se vienen realizando en el Departamento de Psicología Experimental en torno a la evolución del juego, de donde se desprende la caducidad de juegos infantiles, como jugar con coches y camiones y a indios y vaqueros, entorno a los tres-cinco años; los mismos y los de guardias y ladrones, pistoleros..., etc., entre seis y ocho, así como un tipo de fútbol desorganizado, anárquico y de pocos participantes; juegos que, junto con la afición por correr y el simple jugar a la pelota, van desapareciendo como tal actividad o en la forma de realizarla, en torno a los nueve y diez años.

Aparecen en cambio, de los once a los catorce, ciertas actividades lúdicas caracterizadas por tres fenómenos importantes, que parecen propios de los entretenimientos de la pubertad:

El primero de ellos es el *carácter gregario*, ya que se acusa una marcada tendencia a agruparse. No juega ya por correr sino, en todo caso, por compartir la actividad del grupo.

Otro carácter de estos juegos puberales es la afición a actividades *manipulativas* y posteriormente *combinatorias*, como se pone de manifiesto en los juegos de parchís, cartas, damas, dominó, etc., y en el interés sentido por el juego del ajedrez.

Una tercera característica de los preadolescentes masculinos es el juego *organizado*, dentro de lo *multitudinario*, con una modalidad de transición en que ya se abandonan el juego simple de pelota, el balontiro y el baloncesto y no digamos el escondite, y los juegos de persecución como el pilla-pilla, pero toman un incremento el baloncesto, el fútbol, el balónmano y otros de carácter semejante. Algunos de estos juegos pubera-

les decaen en torno a los catorce años, cerrando un ciclo en forma parecida a como lo hicieron otras aficiones precedentes.

En concreto, los tipos de juego que pierden interés por esta época podrían agruparse bajo tres conceptos globales:

No es ocioso insistir en el carácter multitudinario de los juegos de la última etapa de la pubertad, estimulado en este período por la posibilidad de concurrir muchachos y muchachos en un mismo entretenimiento y por cierto puntillo de agresividad mutua, apetitosa en la pubertad, pero que se caracterizan fundamentalmente por una razón común, a saber, el manejo del *número abundante*. La multitud es, ante todo, número; y el interés por jugar con ella supone una tendencia natural al dominio de conjuntos numerosos. Uno de los puntales de la evolución del juego es, a nuestro juicio, la capacidad de abarcar cada vez un número mayor de elementos para «jugar con ellos», es decir, jugar con el propio número. De ahí que no empiecen a ser realmente «juegos sociales» hasta los linderos de la pubertad, cuando aparece el pensamiento combinatorio.

Pues bien, también este carácter multitudinario sufre una atenuación en torno a los catorce años, según parece; se cancelan, por lo pronto, juegos de actividad tendida, abierta y carente de modulación, tales como correr sin más, triscar, saltar, hacer carreras... e incluso, algunos de reglas un tanto primarias, como jugar al escondite, perseguirse, tula, pillapilla, etc.

Pero sufren igual recesión algunos otros que despertaban interés en edades muy próximas, como la afición por los albergues, las concentraciones y campamentos y el montañismo. Incluso, otros más organizados, tales como el juego de pelota, balonvolea y baloncesto.

En definitiva, y aunque según las circunstancias y los ambientes estos datos puedan sufrir alguna alteración, se puede afirmar que de los juegos multitudinarios solamente quedan a salvo aquéllos que representan una mayor complejidad combinatoria o que exigen superar un grado superior de habilidad física o mental.

El segundo grupo de juegos tendentes a desaparecer o, al menos, a reducir su frecuencia son los *combinatorios simples*, como ya se sospecha por el párrafo anterior. Decrece la afición al parchís, las damas, el juego de Monopoly y otros parecidos. Confirma esta nueva muestra el fenómeno de que el tránsito de la niñez a la pubertad se señala, entre otras muchas cosas, por un interés por estos juegos de manipulación: contar, combinar datos simples o símbolos de los mismos, manejar multitudes, en suma. Estas aficiones se van refinando y complicando, desapareciendo las más simples en las edades inmediatamente superiores, fenómeno que se registra a los catorce años en forma un tanto crítica. Como veremos, no todos los juegos de mesa y tablero caducan, pero tienden a suscitar menos interés los que acabamos de mencionar y algunos otros de esta naturaleza.

Constituyen el tercer grupo los entretenimientos de *habilidad manual*, tales como los trabajos manuales, el pintar, el recortar y otros por el estilo. Participan de este carácter, aunque en forma más entretenida y con otros alicientes de grupo que modifican su trayectoria, la pasión por los futbolines y los juegos electrónicos, propios de la pubertad, incluso avanzada.

Junto a estos grupos de juegos, se registran episódicamente signos de desinterés por jugar con animales, concretamente con perros, ir en coche, y la mayoría de los ejercicios gimnásticos y similares que pueden interpretarse como puro ejercicio de habilidades corporales.

## 1.2. Juegos decrecientes en chicas

Entre las chicas, la trayectoria de las aficiones ha sido significativamente distinta a los muchachos.

De tres a cinco años prevalecieron las muñecas, el juego de las casitas, cocinas, mamás y papás, aparte de correr, montar en triciclo y aprender a hacerlo en bicicleta.

En torno a los seis años y edades próximas, la niña moviliza sus piernas y se busca el grupo, aficionándose al corro, o a la persecución como en el pilla-pilla, a la comba, bicicleta, escondite, sin que desaparezca totalmente el juego con muñecas pero en forma asociada: casitas, cocinas, enfermeras y médicos, maestras y profesiones en general.

En torno a la tercera niñez y edades prepuberales (nueve y diez años), tienden a ejercitarse en juegos combinatorios simples y de contacto grupal. Se extingue el interés por las muñecas y por las escenificaciones en torno a ellas. Igual le pasa al juego del corro y a otros así. Se estaciona transitoriamente la afición al parchís, que adquirirá nuevo incremento en la pubertad. Inician o prosiguen un ritmo de crecimiento acelerado la pelota, el baloncesto, el balontiro y las cartas; y alcanzan su apogeo la comba y la goma, que suponen gusto por el salto rítmico, concertado y amenizado por normas, y que irán en declive en los años púberes hasta su total liquidación en torno a los catorce años.

En edades inmediatamente previas a los catorce se acentúan, también en las chicas, los intereses grupales y combinatorios: continúa el juego del escondite y pilla-pilla aunque atenuados; se despierta el juego de la pelota, balontiro y otros de agrupamiento mixto de chicos y chicas; otro tanto ocurre con el baloncesto, en alza también entre las muchachas.

Un fenómeno resulta particularmente indicativo como signo de los cambios puberales: las vicisitudes observadas en la afición a montar en bicicleta. A diferencia del chico, que siente parecido placer en todas las épocas por montarla, la niña parece menos atraída por este ejercicio hasta los nueve años. De diez a doce crece la atracción sentida por ella, hasta los catorce-quince, tal vez estimulada por una triple experiencia: el ejercicio mismo, no sólo muscular y de agilidad, sino tal vez sensual o quizá de apaciguamiento del prurito perineal (por esta misma época juega

a «montar», «pídola», «churro va», etc.); y la posibilidad doble que ofrece de distanciarse de la familia y, sobre todo, de formar pandas mixtas lejos del control molesto de los mayores.

No es éste el único caso de «concentración» del instinto, a través del juego. Hay, primero, una vinculación de los juegos al factor sexual, pero en el sentido de agruparse los del mismo sexo. Sin embargo, pronto se busca en otros juegos el encuentro de ambos sexos, con un cierto disimulo y con un pique de agresividad, como en el pilla-pilla, el escondite y el balontiro, donde se la arrojan unos a otros la pelota facilitando la esquivia pero con un exceso de fuerza sobre lo estrictamente necesario para el mero entretenimiento.

Resumiendo, los grupos de juegos que acusan decremento, pueden reducirse a cuatro especies:

La primera reúne los deportes sencillos, que pudieran llamarse juegos de *esparcimiento*, por cuanto dejan libre la energía sin apenas moderarla o controlarla y sólo poniéndola en rivalidad o en cooperación fácil con los demás, en entretenimientos colectivos. Decaen la afición por correr, saltar, etc., el atractivo de la vida de albergues y campamentos y las excursiones, en parecida forma como ocurría con el montañismo en los muchachos. La gimnasia deja de entretener como en tiempos anteriores, así como el salto a distancia e incluso la pelota y el balontiro, de boga más reciente.

El segundo grupo reúne, como en los chicos, los juegos *manipulativo-combinatorios* de poca complejidad, tales como el parchís, el monopoly, el dominó, etc. Todavía persisten las cartas y el ajedrez, dada su mayor complicación de combinaciones posibles.

Un tercer grupo abarca actividades *manuales* como las de recortar, dibujar, pintar, etc., igual que en los muchachos, y las manipulativas relativamente sencillas.

Finalmente, decaen las aficiones musicales que llevan aparejado movimientos rítmico o contorsiones corporales, como la *música «pop»* y las sesiones musicales de TV. Ya no le apasiona escuchar la gramola (o vitriola), y pasa a gustos musicales más serenos. Sin duda, a causa del cambio de voz en el chico, y, si no por la misma causa, por solidaridad con los muchachos, en la chica también va mermando el placer por la participación musical activa: cantar en coro, tocar instrumentos, etc.

Sintetizando este proceso de declive de las aficiones lúdicas comunes a chicos y chicas, se puede decir que al final de la pubertad y comienzo de la adolescencia, en torno a los catorce años, se produce una merma de interés por juegos de excesivo desplazamiento, de deportes simples donde la actividad se explaya sin control apreciable, como la carrera tendida, el salto, etc.; pierden su interés los juegos combinatorios así como los manipulativos que carecen de mayor complejidad y, finalmente, remite el fervor por la música contorsional. El fenómeno de his-

teria colectiva de «fans» y seguidoras de cantantes y artistas adolecería de resabios regresivos, acaso por insuficiente desarrollo de la expansión gregaria a su debido tiempo.

## 2. Juegos en alza

Hay juegos propios de los catorce años, y consideraremos como tales aquéllos cuyo incremento o cuyo declive en el interés no se acusan suficientemente en las investigaciones sobre la edad realizadas por nosotros; y existen determinadas actividades lúdicas por las cuáles siente un creciente interés el muchacho y la chica de catorce años. Esta nueva tendencia a tipos de entretenimiento distintos revela un giro, y no sólo en los intereses: el juego sería la palanca que lanza a una nueva plataforma, por encima del nivel ya logrado en la marcha evolutiva. El basurero es el más enterado de lo que pasa en el barrio, decía un amigo nuestro, porque se entera siempre de lo que ha ocurrido, por los restos de la fiesta. En cierto sentido, el juego recoge el detritus del aprendizaje, aprovechando lo asimilable y desechando lo inútil. De ahí que las fases de transición se acusen particularmente en las formas de juego.

### 2.1. Juegos masculinos crecientes

En el muchacho, los nuevos intereses pueden resumirse en aficiones de cuatro tipos:

Prosigue, en primer lugar, la *actividad combinatoria*, pero no ya como pura manipulación de elementos, sino introduciendo un sentido táctico e incluso estratégico en el juego. A ésto se prestan entretenimientos como el dominó, las cartas, las damas y, sobre todo, el ajedrez. En estos tipos de juego de mesa se advierte, como en los multitudinarios a que nos referiremos luego, una doble fase: la que antecede, meramente combinatoria al nivel de la *manipulación* de los datos (lotería, parchís, bingo); y la *táctica*, donde éstos se combinan en forma inteligente, prevaleciendo los que reclaman, entre otros factores, mayor inteligencia y facilidad en el cálculo o en la previsión de las posiciones.

De esta guisa, se puede comprender que sólo queden restos de interés por algunos de los juegos que, junto al ejercicio físico, implican tácticas de grupo, como el baloncesto y el fútbol, si bien en decadencia.

Esta merma de los juegos colectivos se acusa por virtud de una tendencia a lo que pudiéramos llamar *deportes individuales*, tales como el ping-pong, el frontón y el tenis, donde la habilidad personal entra en competición con la de otro contrincante, o entre grupos reducidos, usualmente en equipos dobles. La habilidad se hace destreza y arte, exigiendo un refinamiento que explica la prolongación del juego más allá del plazo co-

riente. Pero se supone superada la etapa beneficiosa del juego colectivo: baloncesto, balonmano, fútbol.

Esta individuación moviliza otro tipo de actividad más arriesgada, principalmente en los muchachos, despertando la afición por la bicicleta, la moto, el moto-cross, etc., donde el desafío de un riesgo, junto a la velocidad que agrava esa previsión, pone al individuo en un brete emocional, fuente de nuevas experiencias de disfrute. Por lo común, sin embargo, la individuación no se acentúa en el sentido del riesgo que lo incita a exponerse peligrosamente, sino en el de promover actividades donde desplegar la iniciativa personal en el sentido de una *creación* de algo o en el de enriquecimiento artístico-cultural y de evocación de experiencias nuevas.

En el primero de estos sentidos cabe registrar la nueva afición por manejar el martillo, los clavos, la sierra y otros instrumentos de construcción. En esta nueva afición se funda la divulgada institución de los «Robinsones» en Suiza, que facilita materiales de construcción, lugares de esparcimiento e incluso instructores y orientadores para que los muchachos puedan entretenerse construyendo casas de madera, dentro de una amplia gama de posibilidades de elección, desde la choza rústica montada con tablas toscamente superpuestas, a la construcción de casas a escala reducida, pero con todos los requisitos y aditamentos de la habitación humana.

En el ámbito de lo estético, se acusa un giro en las inclinaciones *musicales*: se apasiona por los discos, por la música de entretenimiento y de baile, por la asistencia a discotecas y bares y a aquellos lugares donde encuentra ambiente musical con menor exuberancia de movimientos corporales.

La tendencia intimista iniciada hacia los catorce años se pone de manifiesto en la aparición de un interés creciente por la *lectura* de libros y de revistas, y va acompañada del gusto por escuchar la radio con preferencia a la TV.

La urgencia de interiorización se plasma en una necesidad de escribir —a veces, lleva diario íntimo— y por la preferencia de las películas de intriga seria sobre las de aventuras, sobre las del Oeste y sobre las de humor rocambolesco. Pero lejos de suponer un ensimismamiento, esta faceta intimista parece revelar el descubrimiento de una nueva vía de contacto con los demás e incluso con *la sociedad*. Así, es frecuente la lectura de periódicos, de revistas de opinión y de aquellas otras que descubren a sus ojos facetas desconocidas de la dinámica social o de los intereses humanos, como también ocurre en las novelas, principalmente de autores modernos.

## 2.2. Entretenimientos femeninos en auge

Las aficiones femeninas tienden a acentuar ciertos matices que las distinguen de las masculinas, al menos en proporción e intensidad, ya que no

siempre se traducen en una especie distinta de pasatiempos en uno y otro sexo.

Se registra en las chicas análogo desplazamiento, de los deportes masivos a los más *individualizados*, con algunas diferencias respecto a los chicos, tanto por razón de que anteriormente la tendencia colectiva era más atenuada, cuanto porque se tiende aún más a la personalización del ejercicio. Entre los colectivos figuran el balontiro, el baloncesto y también el fútbol como espécimen raro; y en el extremo «individualizado», destacan fundamentalmente la natación, la bicicleta, el ping-pong y el tenis.

En la chica parece existir una modalidad distinta de *exhibicionismo*. Si en el muchacho se trata de exhibir fuerza y agilidad, a la jovencita no deja de incitarla el lucimiento de las formas corporales que ya se dibujan. Por otra parte, se pone más de manifiesto la necesidad de aproximación al otro sexo, en los entretenimientos de la playa, en la bicicleta, en el tenis..., como una muestra más de coquetería, en el sentido de insinuación ambivalente.

Los juegos combinatorios presentan análogo carácter *táctico*, pero son, al parecer, algo más manipulativos, reteniendo una preferencia sobre las cartas y las damas, por encima del ajedrez.

Un tercer grupo, el de aficiones *artísticas y musicales*, acentúa el relieve de estas diferencias entre los sexos: le gustan a la chica los discos, como al muchacho, así como la asistencia a discotecas y el baile. Pero se inclina también a otras manifestaciones más acusadamente artísticas, como la música clásica y la de «folk», e incluso va más allá, como contemplar pintura, aparte de la literaria a que nos referiremos pronto. El interés artístico despunta en ella con fuerza mayor que en el muchacho, tal vez introduciendo un matiz estético como nota característica, a diferencia del intimista y atormentado del joven.

Se observa en las chicas una propensión marcada a formas de ocio y entretenimiento que, junto a las manifestaciones artísticas anteriormente descritas, revelan una necesidad de *comunicación* personal y social: no sólo se aficiona a la lectura de libros y de periódicos, sino también a la de publicaciones de humor y de costumbres. Encuentra placer en las visitas, en el trato con gentes de distinta edad, pero principalmente con los de la suya, en reuniones de carácter mixto. Le agrada escribir cartas y es más aficionada que el chico a iniciar y mantener un diario íntimo.

## LAS DIVERSIONES DE 14 AÑOS

Nos interesa, sobre todo, encontrar el sentido que tiene la diversión del muchacho y de la muchacha de catorce años. Mirándolo con actitud crítica, posiblemente estribe aquí el comienzo de una falta de entendimiento entre las generaciones. Porque ya desde la pubertad, uno y otra han empezado a mostrar ciertas tendencias preocupantes para los padres, gene-

ralmente reducibles al afán de divertirse en detrimento de la tarea y de la actividad seria; y sobre todo, inquietantes por el modo de hacerlo, menos propicio al control de los mayores.

Por esta edad, se distancian del hogar en todos los sentidos, físico y moral, adquiriendo costumbres cuyo mero despuntar suscita la preocupación paterna por los nuevos rumbos de vida que posiblemente se estén fraguando, con todo lo que comportan de riesgo y desviación en el futuro. Esta ansiedad paterna es comprensible, y justificaría ciertas medidas de rigor, si no estuviera justificado, a su vez, el modo de comportarse del adolescente, y sobre todo, si careciera de sentido la nueva forma de diversión y los nuevos modos de pasatiempo y de ocupación del ocio que muestra el muchacho por esta época. Este sentido es lo que pretendemos descubrir, como última aportación a la comprensión de la edad, seguros de persuadir a nuestros lectores de que tiene su importancia para la evolución normal el que el muchacho o la muchacha inicien unas nuevas formas de comportamiento recreativo.

El peligro no estriba en la incapacidad de comprensión por parte del adulto sino más bien en la trivialización del asunto, pensando que, puesto que se trata de diversión, no puede tomarse en serio. Sin embargo, la trascendencia del tema estriba justamente en esta desproporción entre la importancia que tienen las actividades de recreo, y aquella que se les otorga por parte de los educadores. Lejos de nuestro ánimo ponderar en lo más mínimo aquello que no quede plenamente justificado por el contenido de nuestra exposición, de ahí que nos apresuremos a entrar rápidamente en materia.

Con este fin, y dada la importancia del asunto, hemos replanteado el análisis ampliando las fuentes de consulta. El resultado, por lo pronto, confirma las observaciones hechas acerca del progreso y declive de ciertos juegos en uno y otro sexo. Resumiendo las nuevas conclusiones, daremos primero una relación de los tipos de juego, entretenimiento y ocupación del ocio característicos de los chicos y chicas de catorce años, para distinguir entre ellos cuáles progresan y cuáles retroceden.

El análisis global sobre los tipos de entretenimiento en torno a los catorce años pueden reunirse en cinco grandes grupos, cada uno de los cuáles abarca un número distinto de entretenimientos, hasta completar un total aproximadamente de catorce modalidades que vamos a mencionar:

### 1. *Pasatiempos útiles*

Se realizan fundamentalmente en casa y en actividades complementarias de la escuela, y comprenden dos clases, a saber:

- 1.1. *Manualidades*: entre ellas, coleccionar, pintar, dibujar, recortar, etcétera, incluyendo ciertos trabajos manuales.
- 1.2. *Juegos y actividades científicas*, sin incluir los deberes de clase,

pero sí ciertos tipos de entretenimiento que por afición desarrollan los escolares. Tampoco comprende las lecturas.

Suponen ambos una cierta tranquilidad ambiental, clima propicio en la familia respecto a este tipo de actividad divertida de los hijos. Denotan, en ellos no poco de actitud conformada, cuando estas actividades se realizan en edades entradas en la adolescencia.

## 2. Deportes

En el capítulo de deportes se pueden distinguir, como se ha venido haciendo, tres formas de manifestación:

- 2.1. *Ejercicios físicos* sencillos, como correr, saltar, etc.; y los primeros grados de complicación de los mismos en juegos competitivos: arrojar la pelota, persecución, balontiro, carreras, etc. Se trata, en general, de un grado escaso de complicación dentro de las posibilidades del juego colectivo, pero fundamental para el desarrollo ulterior del resto de los deportes, y base embrional de las competiciones olímpicas, en donde se exige como lema «correr más rápido, saltar más alto y desarrollar más fuerza».
- 2.2. Las actividades de juego colectivo se hacen más esforzadas, por un lado, y más completas, por otro, al introducir reglas que no afectan ya solamente al desarrollo de la actividad del juego, sino a las *tácticas* y *estrategias* que lo hacen eficaz frente a los equipos adversarios, como acaece en baloncesto, balonmano y fútbol. En estos juegos se puede advertir una primera fase de actividad desorganizada donde los muchachos corren en tropel tras el balón o se amontonan en torno a las zonas de mayor densidad de juego; y otra que pudiéramos llamar *táctica* o *estratégica*, en la que el juego desarrolla sistemas de acción colectiva eficaz.
- 2.3. Si el grado de complejidad del juego agrupado define niveles de perfección y, por tanto, de desarrollo dentro de la pubertad, la entrada de la adolescencia imprime un nuevo giro al despliegue de la actividad deportiva, reduciendo el interés por el agrupamiento masivo y convirtiendo el deporte en una actividad de grupos reducidos, en *competición de destrezas individuales*: tenis, ping-pong, frontón, balonvolea, beisbol... La transición no es fácilmente perceptible, si no se observa el fenómeno en su raíz y, sobre todo, si no se encuentran los fundamentos psicológicos de esta transformación que, para nosotros, radicaría en la tendencia del adolescente a un repliegue sobre la individualidad, una vez enriquecida con la experiencia del grupo.

### 3. Agrupamiento festivo

Un aspecto importante de la expansión recreativa del adolescente, modalidad nueva y acaso motivo principal de la preocupación paterna, es esta forma de entretenimiento que agrupa a los muchachos en piñas, pandas y camarillas de intereses afines en cuanto a las formas de pasar el tiempo. Lo característico de los grupos de estas timbas y pandas de amigos es el carácter de fiesta, alegre y jacarandosa. En ellas impera el buen humor y los chistes, la música movidiza y rítmica, el canto ocasional pero generalmente poco concertado, la visita a discotecas y bailes, tascas, bares y cafeterías, las reuniones eventuales de amigos en pisos alquilados o disponibles por alguno de ellos. Se toca un instrumento, se ponen discos, se canta y se comenta alegremente cualquier peripecia divertida. Unas veces son mixtas, y la mayoría de ellas todavía consisten en la compañía de camaradas del propio sexo, para asegurar una mayor desenvoltura y libertad de movimientos.

La transición aquí se acusa en un doble sentido: en primer lugar, porque se va produciendo una *reducción progresiva* del número de componentes del grupo; y, en segundo lugar, porque paulatinamente se van integrando *miembros del otro sexo*, amiguitas y amiguitos que van cambiando el semblante de las reuniones, aproximándolas a las propias de edades inmediatas. Este doble giro introduce modificaciones importantes en el carácter de tales reuniones. Por una parte, la vida de pandilla se hace menos tolerante con la travesura incontrolada y con el humor tosco y soez. Por otra parte, se tiñe de un tono de *iniciación sexual*, en el sentido de una aproximación al trato con el otro sexo, y de que progresivamente pasa de la curiosidad malsana del principio a otra que es reflejo de un interés profundo por las experiencias del sexo.

La curiosidad picante, oculta en la comezón del preadolescente y del adolescente por temas obscenos, revistas frívolas y películas eróticas, se vuelve disfrute de la compañía entretenida de chicos con chicas en bailes, discotecas, bares y cafeterías, en excursiones mixtas, en desplazamientos en bicicleta y en pandas de motociclistas, en reuniones de amigos de muy diverso carácter y en el alarde de echarse amigas y amigos del otro sexo, exento de compromiso formal. Todo ello, incluido el tinte de iniciación sexual a que nos hemos referido, significa un paso adelante en la adolescencia y de aproximación a la mocedad, de la cual son conductas propias.

Este carácter múltiple introduce ciertas formas que son otras tantas modalidades de pasatiempo, justificando las formas de expresión que pudiéramos denominar:

- 3.1. Curiosidad picante.
- 3.2. Pandilla.
- 3.3. Fiesta.
- 3.4. Iniciación sexual.

Las formas se suceden por transformación apenas perceptible de los intereses dentro del grupo, pero constituyen modalidades intrínsecamente distintas y progresivas, desde la panda anónima de la pubertad a la comunicación íntima y confidencial de la adolescencia avanzada y de la juventud, donde adquiere una declarada expresión de trato y aproximación de los sexos.

#### 4. *Cine y televisión*

Este tipo de espectáculos presenta títulos suficientes para constituir un sector aparte dentro del ocio adolescente. Comienza por un interés desmedido por las películas de aventuras en la última infancia y en la pubertad; pronto da paso a la admiración de los artistas, más que de la trama, a los que toma como modelo; y posteriormente, a las tramas noveladas, luego las históricas y más tarde las de problemas humanos, superados los temas románticos y del corazón. En la televisión, se centra en los telefilmes y largometrajes. El cine es cuestión aparte, entre otras razones, porque plasmando mejor que la televisión este carácter, sin embargo supone un gasto que no siempre está al alcance del aficionado.

A medida que adquiere medios para asistir al cinematógrafo, va abandonando las películas de aventuras y romances, para entrar en la problemática de las películas serias, adoptando una actitud crítica frente al argumento y a la técnica del cine. Menos aficionado a los telefilmes y seriales sentimentales, y lejos ya de las películas policíacas, de guerra, de aventuras e, incluso, de espionaje y ciencia ficción, desinteresado ahora por la vida y milagros de los artistas y cantantes, deja de elegir las películas por razón de los actores y pasa a seleccionarlas por temas y, con mucha frecuencia, según el director y las condiciones técnicas y artísticas de la película.

En la televisión toma gusto a los programas informativos, lo mismo que en la radio; y en el cine le atraen aquéllas que desarrollan temas psicológicos, político-sociales o de la vida real.

Reduciendo esta tendencia a sus dos facetas principales, descubrimos una forma de interés centrada en el cine y la televisión como espectáculos de argumentos reales más que de aventura, y otra como cine de problemas; y en cuanto a la actitud, más bien crítica que divertida. Así, pues, resumimos en dos el interés por el cine:

4.1. Distanciamiento del cine de aventuras.

4.2. Cine crítico y de problemas.

Entre ambos está el modelado romántico, como preludeo de la nueva tendencia característica de la adolescencia avanzada.

## 5. Enteramiento

Entero e íntegro significan lo mismo. Integrarse y enterarse no tienen por qué significar cosa distinta. Integración no alude aquí a una composición de las partes para formar un todo. Enterarse es una actividad que procede del sujeto: sería aquél tipo de integración que proviene del hecho de que el sujeto asume la información y la incorpora de manera que se hace consciente de la unidad personal y de la nueva forma que va adquiriendo. Este proceso pudiera llamarse «*enteración*», a falta de mejor término.

Serviría, por lo pronto, para describir un fenómeno transcendental, no ya en las actividades serias del adolescente, sino en las diversiones, pasatiempos y actividades ociosas del muchacho de catorce años.

Incluimos en esta faceta cuatro modalidades de conducta diferentes. Una de ellas, la *iniciación sexual*, queda comentada más arriba por su participación en el aspecto de agrupamiento festivo, y por ello se omitirá en el apartado presente. Las tres restantes se refieren sucesivamente a:

- 5.1. Intimidad e intereses altruistas.
- 5.2. Literatura.
- 5.3. Actividad social y lectura.

5.1. *Intimidad y altruismo*. Si algo caracteriza a la adolescencia es el surgir de la conflictividad en el interior de su espíritu. Los problemas íntimos, sin embargo, no son absoluta y simplemente individuales, sino que emergen por razón del encuentro con personas, situaciones y problemas participados por otros. La personalidad de catorce años está íntimamente penetrada en la experiencia social que acaba de pasar en la pubertad. Acusa el YO, pero ya no con exclusión de los intereses y problemas de los demás. Busca el encuentro del otro, la intimidad. Entre las formas de recreo, se ponen de manifiesto numerosas actividades que rozan los asuntos más serios de la vida, yendo desde la necesidad de comunicación íntima con amigos del propio sexo y del opuesto, hasta los intereses más altruistas, sin descartar el sacrificio por los demás; y desde la amenidad e intrascendencia de los juegos, a las preocupaciones por la religión, a los asuntos sociales y a las cavilaciones en torno a problemas de mayor trascendencia, incluso filosófica. El interés crece en este mismo sentido en orden cronológico.

Ya hemos comentado suficientemente la forma en que el muchacho de catorce años sufre un repliegue hacia su interior, llevado a las entretelas de la vida íntima y personal incluso por la aparición de nuevos modos orgánicos de expresión del impulso sexual. Sale de ese aislamiento a través de amigos y confidentes, pocos cuando no únicos, primero del propio sexo y luego del sexo opuesto: él se busca una amiga íntima; ella se deja acompañar de un amiguito que todavía no es novio pero que no deja de estremerla de inquietud sentimental.

Pronto esparce, difunde, esta afectividad viscosa a los demás y al mundo entero. Quisiera hacer felices a todos, evitar las miserias, salvar de la ignorancia. Comienza un despertar de vocaciones altruistas, admira a hombres que se sacrifican por los demás, se dedica a actividades de tipo social, humanitario, caritativo, filantrópico, se adhiere a la canción protesta, se aficiona a las lecturas relacionadas con temas sociales. En su conducta exterioriza esta expansión hacia los demás, asistiendo a un valetudinario, ayudando a un ciego a cruzar la calle, llevando la cesta de la compra a una anciana. Su ideal de justicia se mezcla con un afán de conmiseración. La cuestión social empieza a reclamar su interés, y más adelante su participación.

5.2. *Literatura.* Uno de los fenómenos característicos de los catorce años y sucesivos es la afición a la lectura; pero lejos de los «tebeos» y novelas de aventuras, se centra ahora en libros, lecturas serias, obras de teatro, novelas actuales y diversas formas literarias donde junto al contenido aprecia el valor estético. A través de la lectura se entera y se integra.

5.3. *Actualidad social.* Entre las personalidades admiradas figuran los políticos y los que destacan por su contribución al bienestar social y humano. Despierta un auténtico interés social y político en el muchacho y en la chica de catorce años, el cual complementariamente, y no en menor rango que en las actividades altruistas, adopta como expresión diversos tipos de lectura: lee el periódico, se entera de lo que pasa alrededor, prefiere reportajes por encima de amenidades, busca en la radio programas informativos, se documenta sobre lo que pasa por el mundo a través de libros y revistas, y participa en las discusiones aportando noticias, comentarios e ideas útiles. Entre las lecturas y actividades, cuentan las revistas de opinión, los ensayos literarios, libros y revistas de historia, asistencia a conferencias. A través de todas estas vías queda enterado y, a la vez, se integra en la sociedad, se incorpora al medio con todas sus preocupaciones, y entre ellas las comunitarias: familiares, del medio social, municipales, nacionales, internacionales, políticas, religiosas, humanas en general...

## LO SERIO DE LA BROMA

Algunos entienden por juego cualquier tipo de conducta opuesta a la actividad seria. Esta actividad seria se define de muchas maneras y siempre de forma incompleta; por ello es muy discutible una definición del juego como la aludida; por su ambigüedad y por ser una definición extrínseca, no atañente a la sustancia del fenómeno. Se le objeta, sobre todo, que el juego, con ser divertido, es una cosa seria. Si perdonamos lo que tiene de evasivo este intento de réplica, nos viene bien para expresar una conclusión de cuanto venimos diciendo, y éste será el colofón y la última síntesis que ofrecemos a nuestros lectores.

Los aspectos del juego anteriormente descritos no son totalmente independientes unos de otros. Mantienen entre ellos alguna relación que permite concebirlos en conjunto a modo de estructura y dar una visión integrada del sentido de la edad.

¿Y qué sugiere esta estructura? Podríamos hacer la descripción más simple de ella imaginando dos ejes cruzados, que cobran sentido si se interpretan en forma parecida a la propuesta para la evolución general de la edad.

En efecto, uno de los ejes sugiere un proceso de *organización de las experiencias* partiendo de la vida en pandilla. Cabría pensar que el muchacho vive disperso y enajenado, alienado (de *alienus*, ajeno) en la medida en que sus criterios dependen de las normas del grupo; como antes, de la norma familiar. El proceso de crecimiento tiende a incorporar las experiencias integrándolas selectivamente en el núcleo de la personalidad hasta lograr una estructura consciente, a la vez que se integra él mismo en la sociedad sin perder las esencias de la individualidad.

El eje transversal refleja el movimiento pendular de *extrotensión e introtensión*. Por un lado, está el deporte, cuyas manifestaciones hemos contemplado; y en el extremo opuesto, se sitúa el factor de intimidad, asociado, como se vió, a la vida emocional, a los sentimientos altruistas y a un interés profundo por la socialización. El adolescente progresaría distanciándose por esta senda dual del anonimato de la pubertad, para ir concentrando sus experiencias, sintetizándolas y elevándolas de nivel a través de la lectura, el arte y la interiorización del impulso sexual.

Por otra parte, fragua esas experiencias en contacto con el exterior, seleccionando unas y desechando otras, apropiándose las, en forma más o menos deliberada (no olvidemos que se trata de las diversiones), para asomarse al mundo y actuar sobre él dotado de las nuevas habilidades, hábitos y condiciones adquiridas por este proceso de asimilación.

El primer dato interesante, aparte la estructura en su conjunto, es la observación de que las tendencias instintivas, puestas en ejercicio en forma de iniciación sexual, no son factores retardantes, sino más bien aceleradores del desarrollo, puesto que se sitúan en la parte más avanzada y progresiva del esquema. La muchacha o el muchacho de catorce años que intenta aproximarse a camaradas del otro sexo en forma compatible con el conjunto de valores, normas y usos del medio en que vive enmarcado, está, en realidad, dando un paso adelante en la evolución, siempre y cuando sea capaz de integrar esas experiencias en una trama de hábitos asimilados, y no como algo postizo que lo arrastre a otra forma de enajenación.

En el análisis cronológico de los juegos se observa, por una parte, un distanciamiento del adolescente respecto a lo que llamamos juegos útiles y a las actividades deportivas masivas, predilectas en la pubertad, en beneficio de deportes individualizados y de forma más altruista de entretenimiento, así como de la lectura y de las experiencias artísticas o estéticas.

No cabe duda, pues, de cuál es el sentido en que progresan los juegos y las actividades de ocio en torno a los catorce-quince años: los de movimiento y habilidad física se fueron haciendo más colectivos y gregarios, hasta exigir reglas para el buen funcionamiento de grupos y equipos; los sedentarios dejaron de ser entretenimientos «manuales» —recorte, dibujo, rompecabezas...— para volverse «manipulativos» y combinatorios del número. Todo ello, hasta la pubertad.

En la adolescencia, decae el gusto por lo multitudinario en los grupos y por lo meramente combinatorio sobre el tablero o en la mesa de juego. Diríase que el deporte y el juego se personalizan. El deporte interesa menos como ejercicio que como exhibición de habilidades y realce personal dentro de la panda, adquiriendo, de pasada, tonos y formas de aproximación sexual. Por esta edad es cuando más cercanos están los gustos y pasatiempos de chicos y chicas, desde la primera niñez.

Sugeriría, por ejemplo, que el hecho de que muchachas y muchachos curioseen y se interesen por los fenómenos que definen el trato y las relaciones sexuales, representa un intento de acceder a un nivel superior de integración o «enteración». Lejos de ser una curiosidad salaz, parece una condición intelectual para el desarrollo conjunto de la personalidad y para su acoplamiento a la convivencia comunitaria.

Y obligaría a concluir que cuando chicos y chicas se juntan en discotecas, bares y cafeterías o se reúnen para escuchar música o para ir al cine o al teatro o para comentar los sucesos del momento e intentar interpretar a su modo los acontecimientos políticos y sociales, no están realizando un juego banal ni perdiendo el tiempo con futilidades, sino que, por el contrario, estarían obedeciendo a un impulso natural que los lleva a la integración plena en el medio personal y social, asimilando de paso los elementos de juicio que les van a permitir entender la sociedad que les espera.

La comunicación entre los adolescentes es un hecho trascendental para la pervivencia de los valores y para la orientación futura de la sociedad. Hemos dicho en otra ocasión que la adolescencia es el punto de inflexión de las generaciones. Podríamos concretar más afirmando que este punto de inflexión son las conversaciones entre los adolescentes. En ellas seleccionan la información útil, como guiados por un instinto que adivina qué va a ser provechoso y qué será caduco en la generación que ellos mismos están poniendo en órbita.

Estas conclusiones no conducen, en modo alguno, a una inhibición por parte de los educadores, ni a imaginar que la nueva visión de la Psicología consiste en suprimir las obligaciones y la noción de deber. Por el contrario, el adolescente necesita puntos de referencia firmes, incluso para poder discrepar. Una libertad omnímoda le puede convertir en un delincuente. Lo que podemos sacar de estos trabajos es el conocimiento de las áreas dentro de las cuáles cabe una cierta permisividad, fundada en la esperanza de que se trata de un proceso natural que conduce a resultados psicológicamente sanos, y que el perturbar el recto funcionamiento de estos proce-

so puede obstruir o desviar el curso del desarrollo. Con lo cual terminamos descubriendo la razón de algo postulado en los entresijos de esta obra, a saber: que la paciencia no es otra cosa que el respeto a los procesos. Y comprendiendo la razón que tenía JUVENAL al afirmar que «*summa debetur puero reverentia*».

## DESDE LA CUMBRE

Daríamos por bien empleado todo nuestro esfuerzo y las fatigas de los lectores para seguirnos hasta aquí, si hubiéramos acertado a poner en claro que, hacia los catorce años, bullen y agitan el ánimo del adolescente ciertos fenómenos psicológicos de singular trascendencia para el desarrollo de la personalidad y el buen entendimiento con el medio que le rodea.

Tales procesos psicológicos se vuelven problemas de adaptación social, a poco que las personas cercanas al muchacho se distraigan y dejen escapar los síntomas, a veces sutiles, de que se están operando en el chico o en la chica tales transformaciones, o que por razón de los afanes que acaparan al adulto y a menudo le agobian, no se tome éste el tiempo necesario para prestar atención dócil a estos hechos y aprender a tratar a su hijo, o a su hija en consecuencia. Mucho habremos ganado si las líneas precedentes y las pocas que nos quedan por escribir contribuyen a despertar el interés de padres y educadores por estos fenómenos, y a dar pistas para un mejor entendimiento de lo que le está ocurriendo al adolescente y por lo cual a menudo sufre y adolece.

Vamos a considerar alguno de estos fenómenos para síntesis de nuestro ensayo, destacando la importancia de los más aparentes, que por lo mismo habrán de considerarse de mayor monta. Es importante considerar que lo que en el muchacho o en la chica es un proceso psicológico, se transforma de manera insensible en problema familiar y en fenómeno sociológico. La misma naturaleza de los procesos en curso acarrea esta diversidad de facetas de forma connatural, como vamos a ver al considerar los más importantes, para llegar a una visión más concertada y provechosa de lo expuesto hasta aquí.

### *Integración*

Quizá ateniéndonos a un sentido lógico deberíamos haber considerado este aspecto al final y no al principio. Pero queremos resaltar la importancia que tiene, y para ello tal vez sea conveniente tomarlo de portada de nuestra última visión de la edad.

Desde la infancia se han ido produciendo muchas transformaciones en ésta que es ahora promesa de mujer o de hombre ante nuestros ojos. Algunas de estas transformaciones son patentes: crecimiento, desarrollo muscular, progresiva capacidad mental, aspecto físico, intereses y aficiones nuevas...

Mirando globalmente el proceso, sin embargo, se ha producido algo muy importante: hasta la pubertad, entre diez-once años, se puede apreciar un crecimiento constante del sistema nervioso central y de las facultades y habilidades directamente dependientes de dicho sistema, entre ellos la inteligencia. Hasta los tres años aproximadamente, el sistema nervioso central fue desarrollándose anatómica y físicamente para entrar en ejercicio pleno. Sólo a partir de entonces pudo encararse en actitud despierta, vigilante, activa e inteligente con la realidad del mundo y con la casuística del trato personal. Entra en cada situación con la inteligencia despierta a una progresiva adaptación en todos los órdenes. Hasta los once años, el crecimiento de la inteligencia y la capacidad de asimilación son asombrosos. El sistema nervioso central ha ido adquiriendo un progresivo desarrollo y elaborando una creciente capacidad de adaptación, en órdenes cada vez más complicados, tanto del medio intelectual, del cultural y del social, como del moral y ético; y en general, ganando incrementos de sintonización con los niveles de complejidad de la vida.

Pero desde los once años el proceso sufre un vuelco, a menudo traumático. Entra en juego el mundo visceral. Se desencadena un turbión hormonal que inunda toda su existencia, oscureciendo la aparente claridad de las cosas, adquirida a base del ejercicio, de la captación y asimilación inteligente de estímulos de todo tipo. El mundo irracional reclama sus derechos con una pujanza que, más que presencia, es presión. En la pubertad, tanto el chico como la chica cambian sorprendentemente de comportamiento. Unos se hacen glotones, otros groseros y hasta soeces. Adoptan actitudes desafiantes, discutidoras, protestonas. Se vuelven aparentemente insensibles, mordaces, crueles. Regatean la ternura a la madre y se la entregan sin reserva a un animal. Curiosean imágenes y escenas de discutible moralidad. Encubren hábitos y vicios preocupantes. Alternan con amiguetes de dudosa reputación en la calle. Abandonan el estudio o se hacen haraganes, desaplicados y remolones en el trabajo escolar. No paran en casa ni cesan de hacer travesuras con bandas de pillastres. Se mezclan en grupos trashumantes que van sembrando la devastación por el vecindario. Organizan pandillas de grupos rivales y, en el mejor de los casos, equipos de camaradas que se divierten con merma de muchas cosas y, desde luego, de la vida familiar.

Se diría que, al cruzar la pubertad, son víctimas de algún impulso incoercible que altera su conducta sensata de los últimos años y les enturbia la mente, llevándolos a cometer insensateces y a resistir toda norma de buen gobierno. Hablamos, por supuesto, de casos extremos; pero ya es bastante que se produzcan por esta época. Lo triste es que también el adulto comete desatinos en su forma de reaccionar, con lo que la confusión se hace caótica y acaso tome giros irreparables para el futuro. Y he aquí el por qué de la pregunta: ¿qué le ocurre a la muchacha o al chico en la pubertad, que ocasiona tamaños desquiciamientos? Si la situación se ha convertido en problema, ¿quién tiene mayor obligación de adoptar una postura inteligente que conduzca a la comprensión de lo que está pasando?

¿No está más obligado a ello el adulto que el pubescente, que es víctima de la turbación?

Pues bien, a nuestro entender lo que está ocurriendo es que el desarrollo cerebral cede el proscenio a una emergencia de todo el sistema visceral y particularmente a un cataclismo endocrino, es decir, a una inundación de hormonas que ponen en actividad, muchas veces agresiva y casi siempre desconcertante, todo el mundo emocional, incluyendo el instinto y la pasión sexual. Es la otra cara de la moneda o, mejor considerado, es el complemento necesario de la personalidad para que sea una e integrada.

Hay quien habla del mundo y sólo piensa en los países civilizados de Occidente. Oriente próximo y remoto son el mundo también, como lo es África y lo son los pueblos más primitivos de Oceanía. La visión integrada del mundo no se tiene si no es incluyendo todos los pueblos del planeta. Del mismo modo, la vivencia integrada de la personalidad no sólo está compuesta de clarividencias por parte del entendimiento sino de afectos, emociones, pasiones y apetencias a menudo desordenadas del mundo emocional. En la adolescencia se produce la fusión implosiva de lo emocional con lo inteligente. Se integra la personalidad, pero nunca sin problemas. A los catorce años, el chico y la chica se encuentran en medio del torbellino de esta transformación y sufren el calor emocional propio de las reacciones que se operan en su alma, de modo parecido a como una reacción química produce calor en el interior de una probeta.

Nuestra actitud fundamental deberá ser de respeto al proceso y de ayuda y facilidades para concluirlo en la forma menos traumática posible. Por nuestra parte, no concebimos mayor desgracia que el intento de evitar el problema. Imaginemos que ésto se consigue: habríamos impedido el desarrollo de la zona emocional de la personalidad, contribuyendo a crear una problemática nueva, fuente de desajustes y abocada a la neurosis. Posiblemente, sólo adquieren una personalidad armónica e integrada aquellas personas que, en torno a la pubertad y a la adolescencia, hayan encontrado comprensión y asistencia en el proceso de integración de la parte visceral con la intelectual en la constitución de una personalidad entera, integrada o íntegra, que todo vale lo mismo.

### *Socialización*

El proceso de socialización se desarrolla a lo largo de toda la vida; por ello no queremos hacer hincapié en que sea un hecho exclusivo y peculiar de los catorce años. Sin embargo, interesa sobremanera destacar esta faceta para poder comprender al adolescente y muy particularmente al que se encuentra en esa edad.

Se suele considerar la socialización no como un proceso que se va verificando a lo largo del tiempo de acuerdo con unas modalidades características de cada fase, sino partiendo del hecho dado y conocido de que el hombre está socializado. Se piensa más o menos de esta manera: El hom-

bre vive en sociedad, por consiguiente es social. Esto, por lo que respecta al intento de demostrar la sociabilidad en el hombre desde un punto de vista, por ejemplo, filosófico.

El psicólogo social estudia, además, las formas de sociabilidad que se dan realmente al entrar el individuo en interacción con los demás: estudia el fenómeno de la sociabilidad en el seno de la familia y del hogar, entre amigos y compañeros en pandas y pandillas, en comunidades más amplias como la que se produce en vecindad con otros, en la sociedad civil, en corporaciones y organismos de distinta naturaleza, dentro de las cuáles la conducta social sufre variaciones por razón de las circunstancias, de las personas o de las finalidades perseguidas.

Pero desde el punto de vista evolutivo, interesa descubrir cómo se va produciendo el fenómeno de la socialización del individuo a través de los años, a lo cual se llega de dos maneras: una, estudiando los distintos tipos de asociación que pone de manifiesto desde la infancia hasta la edad adulta; y otra, analizando y poniendo a prueba experimental los factores que determinan o modifican el proceso asociativo en los distintos estadios del desarrollo: factores de motivación, intelectuales, emocionales, intencionales, lúdicos, etc.

Una consideración de interés para nosotros en este momento es que en el transcurso de los once a los catorce años se produce un giro crítico en la tendencia asociativa, debido a la distinta naturaleza de los factores que intervienen.

Al contemplar las formas de juego características de los catorce, pudimos hacer una observación importante: que los juegos del preadolescente son multitudinarios, bien sea porque juega formando parte de grupos numerosos, o bien porque, realizándolos en grupo más reducido, manipula numerosos elementos, combinándolos y organizándolos de manera que la capacidad combinatoria del sujeto supere a la del rival. No ocurre ésto en la primera infancia, cuando el niño se entretiene con un juguete, ni en la segunda o en la tercera cuando se enfrasca en juegos de habilidad o en ejercicios musculares y de movimiento a campo tendido, como en la carrera o el salto, o bien intenta dominar una situación (tobogán, columpio, trampolín) o un instrumento: raqueta, bicicleta, balón. El ámbito del juego preadolescente es multitudinario en cosas o en personas, o todo a la vez.

Una condición fundamental para poder jugar en estas condiciones es el dominio del número. Ese dominio se va logrando gradual y lentamente con los años. A los tres años el niño empieza a manejar el número 3. Si le preguntamos cuántos años tiene, compone trabajosamente el número con los dedos y nos los enseña, al tiempo que pronuncia malamente «tres». A partir de ese momento empieza a integrar. A los dos años podía escasamente yuxtaponer elementos, uno con otro, ya que apenas era capaz de abarcarlos por pares. A los cuatro años, abarca el número 4 y puede componerlo de dos en dos, estableciendo el primer embrión de agrupamiento de las cosas y de distinción de clases dentro de ellas. Se puede decir que, cada

año, la mente infantil va ganando una unidad más en el grupo que puede abarcar.

Pero esta conquista tiene un límite. G. A. Miller, en un curioso y conocido trabajo, afirma que el número habitualmente dominado por el hombre normal se estabiliza en torno al 7, que llama «número mágico». De ahí la importancia convencional que —juntamente con el 3— ha tenido el número 7, por ejemplo al establecer los siete días de la semana, los siete pecados capitales, los siete días de la creación, «70 veces 7»...

El 1, el 3 y el 7, son efectivamente hitos convencionales del pensamiento humano en su desarrollo histórico. Del 3 dice Plutarco en las *Vidas Paralelas* (Vida de Fabio Máximo. Traducción de Antonio Ranz Romanillo, Colección Austral, 1948, p. 57):

«Presentándose, pues, el dictador ante la muchedumbre, hizo voto a los dioses de toda la cría que hasta la primavera de aquel año tuviesen las cabras, las cerdas, las ovejas y las vacas en todos los montes, campiñas, ríos y lagos de Italia y ofrecérselo todo en sacrificios; ofreció además espectáculos de música y escénicos en que se gastasen 333 sestercios y 333 denarios y un tercio más que en una suma hacen 83.583 dracmas y dos óbolos. Es difícil dar la razón del cuidadoso modo de numerar aquella cantidad, a no ser que crea alguno haber sido recomendación de la virtud del número 3, porque por su naturaleza es perfecto, el primero de los impares, principio en sí del plural, y abraza las primeras diferencias y los elementos de todo número, mezclándolos y como juntándolos en uno».

Según Miller, la cantidad normalmente abarcada por el hombre corriente, incluido el hombre culto, se cifra en torno al número 7, con un margen de dos elementos por encima o por debajo. Los más inteligentes abarcan por encima del 7, sin esfuerzo; los menos entrenados se quedan en números inferiores, por ejemplo en el 5; y así se ven obligados a reducir la cantidad de pesetas a duros, o contar con los dedos de la mano: cinco barajas son una «mano» en el juego de los naipes... El sistema decimal constituye una dificultad no sólo para los escolares sino para los adultos, como demuestra el esfuerzo porfiado que ha supuesto a algunos países altamente civilizados adaptarse a él. El dominio del 10, y mucho más las posibilidades combinatorias a que se presta, suponen un reto a la aptitud manipulativa de muchos, y desborda la capacidad combinatoria de no pocos. Se entiende: *la capacidad de dominar habitualmente los grupos* de diez elementos, con sus implicaciones mutuas; no meramente, la capacidad de contar hasta diez o hasta cien o por encima del millar. De hecho, la experiencia demuestra que ningún jugador de fútbol conoce la posición de los 22 jugadores en el campo en un momento dado, y casi ninguno domina la situación de sus 10 compañeros de equipo, pese a la larga costumbre. Otro tanto le ocurre al espectador aficionado.

¿Qué pasa, entonces, cuando un número de elementos excede a la decena? Ocurren, a nuestro entender, tres hechos significativos:

El primero es que el individuo tiene que cambiar de clave: al no dominarlos uno a uno, comienza a pensar en las multitudes en términos de grupos o de clases: los chicos a un lado, las chicas a otro; el equipo amarillo en esta parte, el colorado en esta otra; los militares con este uniforme, los bomberos con este otro, los sacerdotes, los médicos, los ferroviarios, los marinos... con otros «hábitos». Y si bien el hábito no hace al monje, facilita la distribución por órdenes y congregaciones.

El lector habrá caído en la cuenta de que éste es precisamente el modo de pensar «social». El muchacho, la muchacha, empieza a pensar en los demás en términos de grupo, como «tipos» de ciudadano. Y lo más importante es que comienza a verse a sí mismo como miembro de tales grupos. Se mira más objetivamente, se exige normas generales en su conducta, se atiene a leyes de reciprocidad, acata normas, se socializa.

La segunda consecuencia es que todo esto requiere un entrenamiento. Necesita tratar a gentes de distintas clases, oficios, uniformes, «hábitos». Y precisa igualmente la adopción de determinadas maneras de conducirse, de «modales», frente a cada tipo de ciudadanos, en las distintas situaciones y en los diferentes ambientes que los definen como clase. Necesita una experiencia social. Y todavía más; cuando adquiere alguna forma de trato y gana cierta experiencia en algún ámbito de la vida social, necesita «jugar» con esas costumbres, para acabar de asimilarlas, incorporarlas a su lote de reacciones habituales y no pensar más en ellas sino contar con ellas para «estar adaptado».

Esto es lo que le falta al adolescente, y esto es lo que generalmente se le niega. El chico carece de oportunidades de adaptarse a los distintos medios que definen una sociedad. Y sobre todo, no se le consiente jugar, es decir, que tome contacto con esos miembros sin guardar excesivas «formalidades». Necesita que se le facilite la adaptación. La escuela, por esta época, debería aprovechar la gran inclinación que tienen el chico y la chica en el período de la pubertad y de la primera adolescencia, entre los doce y catorce años, para entablar contacto con los distintos sectores de la sociedad. Aprender a convivir con gentes de otras costumbres, visitar el Ayuntamiento, conocer la vida de las fábricas, enterarse de lo que se hace en el puerto, visitar un banco y aprender su funcionamiento... La socialización efectiva sólo se logrará, entendemos, sobre un supuesto de conocimiento y dominio de los «roles» y ambientes que van a configurar su vida como ciudadano. Y, todo ello, sobre un supuesto de «juego», lo que también cuenta para el tercer apartado.

### *Juego*

Efectivamente, la tercera consecuencia de lo expuesto, cifra y criterio para un adecuado tratamiento de la edad, es justamente la consideración del juego. Para nosotros, un aprendizaje se termina eficazmente cuando tiene la oportunidad de acabar en actividades de ensayo rutinario, libres

de compromiso y arbitrarios en su forma y en la ocasión elegida para realizarlos. El aprendizaje termina de afianzarse gracias al juego. El juego convierte lo aprendido en una habilidad disponible como nuevo pertrecho, como capacidad adquirida, como posibilidad para realizar otras actividades, sean tareas o juegos, imposibles o difíciles de llevar a cabo en el supuesto de carecer de dicha habilidad. El juego convierte en nueva potencia, habilidad o facultad, aquéllo que fue objeto de aprendizaje, a veces costoso. La tabla de multiplicar fue aprendida con fatigas, pero gracias a una práctica rutinaria, se ha convertido en una capacidad mental que nos permite operar con rapidez y eficacia. No es este buen ejemplo, ciertamente, porque en la mayoría de los casos las fatigas de aprender la tabla se prolongaron también durante la práctica que nos condujo a su pleno dominio. El ejercicio no fue divertido, porque se lo sometió también a una disciplina de aprendizaje. Este es un vicio corriente no sólo en la enseñanza sino en la educación, en general, y en la vida cotidiana. Lo que quisiéramos es que los padres no lo cometan, al menos, tratándose de los catorce años. Dar facilidades para que el muchacho practique por vía de entretenimiento los hábitos sociales que va adquiriendo, no equivale al empeño desafortunado de querer organizarle también el ocio.

Pero, además, es conveniente caer en la cuenta de la utilidad que por esta época tiene el juego propio de los años. Si el juego es un proceso natural por el que se termina la adquisición de habilidades y costumbres, merece que sea respetado, como tal proceso, hasta su culminación. Este es el sentido de la tan citada frase de Juvenal de que «al niño se le debe la máxima reverencia». La paciencia pedagógica no tiene otro sentido que el de esperar a que los procesos se concluyan sin interferencias chinchorreas, cuyo efecto principal es convertir lo placentero del ejercicio en una obligación fastidiosa.

Esta consideración tiene tanto más valor cuanto que el juego tiene un gran sentido, incluso en orden a una plena adaptación de la personalidad a la vida seria. Es «el buen sentido» de lo natural, cuando no se desorbita. Porque tampoco intentamos afirmar que el adolescente deba carecer de obligaciones. Lo que importa es distinguir cuáles de sus actividades pueden todavía considerarse de ejecución libre, y cuáles pierden su autenticidad al intentar convertir las en actividades serias o al interrumpirlas para forzar al muchacho o a la muchacha a ejecutar otras aparentemente más útiles, a los ojos del adulto.