



**El juego en la infancia: una
mirada desde la tercera edad**
**Play in childhood: a perspective from
the elderly**

Trabajo de Fin de Grado

Autora: Elena Clavijo Martín

Tutora responsable: Inmaculada González

Falcón

Departamento de Pedagogía de la Facultad

de Educación, Psicología y Ciencias del

Deporte

Convocatoria Ordinaria I (Junio

2025)



Facultad de Educación, Psicología y Ciencias del Deporte

ANEXO III

DECLARACIÓN

D/Dña: Elena Clavijo Martín con DNI: 49113006W, estudiante de la Facultad de Educación, Psicología y Ciencias del Deporte, en calidad de titular de los derechos de autor del Trabajo Fin de Grado titulado:

El juego en la infancia: una mirada desde la tercera edad

declara que es un trabajo original e inédito y que todo el material utilizado en la elaboración del mismo se encuentra debidamente citado en el texto y recogido en el apartado de Referencias.

Asimismo, declara que conoce la normativa de evaluación de la Universidad de Huelva en lo concerniente al plagio y las consecuencias académicas que presentar un trabajo plagiado puede acarrear.

Por último, declara la no cesión de los derechos de dicho trabajo hasta que se haya producido la defensa y calificación del mismo ante el correspondiente Tribunal.

Huelva, a 12 de mayo de 2025

Firmado: El/la estudiante

Agradecimientos

Expresar mi más sincero agradecimiento a mis padres y a mi hermana, quienes me han enseñado el valor de la constancia y la importancia de no rendirse nunca.

A mi abuela, por ser la inspiración de este trabajo.

A Inmaculada, la directora de este estudio, por su orientación constante y por el compromiso que siempre demostró.

Y a todas las personas de la residencia que generosamente colaboraron en esta investigación y participaron en las entrevistas, por abrirme sus corazones y compartir sus recuerdos. Este trabajo es vuestro y siempre lo será.

Índice

1. Resumen	8
2. Introducción	8
3. Marco teórico	10
4. Marco metodológico	15
4.1. Objetivos de la investigación.....	15
4.2. Enfoque y diseño	16
4.3. Contexto del estudio y perfil de las personas participantes.....	16
4.4. Técnicas e instrumentos para la obtención de datos.....	17
4.5. Procedimiento de análisis de datos.....	18
4.6. Consideraciones éticas.....	20
5. Resultados	21
6. Discusión	30
7. Referencias bibliográficas	32
8. Anexos	35

1. Resumen

Resumen:

Este Trabajo de Fin de Grado, de modalidad investigadora, busca rendir homenaje a las vivencias lúdicas de la tercera edad a través de las voces de personas residentes en una residencia de mayores. El propósito principal de este estudio es comprender el significado y el valor del juego en la infancia desde la perspectiva de la tercera edad, así como su posible influencia en las generaciones actuales. Siguiendo un enfoque cualitativo, esta investigación se lleva a cabo mediante entrevistas que exploran el significado y el impacto del juego en la infancia de esta generación, valorando cómo las experiencias lúdicas contribuyeron a su desarrollo integral. El estudio también reflexiona sobre el legado intergeneracional que estos recuerdos y vivencias pueden dejar, mostrando cómo los juegos de antaño pueden influir de forma positiva en las generaciones actuales y subrayando la importancia del juego como un vínculo común que trasciende el tiempo.

Palabras clave: Juego, infancia, tercera edad

Abstract:

This Final Degree Project, of an investigative nature, seeks to honor experiences in playing of the elderly through the voices of residents in a nursing home. The main purpose of this study is to understand the meaning and value of childhood play from the perspective of the elderly, as well as its possible influence on current generations. Following a qualitative approach, this research is conducted through interviews that explore the meaning and impact of play in the childhood of this generation, assessing how playful experiences contributed to their holistic development. The study also reflects on the intergenerational legacy arising from these memories and experiences can leave, showing how the classic games of yesteryear can positively influence current generations and emphasizing the importance of playing as a common bond that transcends time.

Keywords: Play, childhood, old age

2. Introducción

El presente trabajo corresponde al Trabajo de Fin de Grado (TFG) de la titulación de Educación Infantil, desarrollado bajo la modalidad de proyecto de investigación. La

temática central gira en torno al análisis de las experiencias de juego vividas durante la infancia de la tercera edad, explorando la posible influencia que dichas vivencias pueden tener en las generaciones actuales.

A medida que el tiempo avanza, las formas de jugar que definieron la infancia de generaciones pasadas han ido desapareciendo de manera progresiva. Este cambio plantea un escenario en el que resulta imprescindible reflexionar sobre lo que se ha perdido en el camino. Ante esta transformación, surge la necesidad de mirar hacia atrás, hacer una pausa y escuchar a aquellas personas que vivieron una infancia diferente, aquellas que poseen las huellas de tiempos pasados en sus recuerdos.

Este trabajo surge de una experiencia personal en el marco de la asignatura de Taller del juego simbólico, en la cual se pidió narrar las propias vivencias lúdicas durante la infancia. Al compartir el trabajo con mi abuela y escuchar sus relatos sobre sus recuerdos pasados, se hizo evidente que el enfoque debía centrarse en las vivencias de las generaciones anteriores.

Las experiencias de juego de las personas mayores están impregnadas de un saber que, aunque puede parecer lejano o anticuado, posee una riqueza invaluable que enriquece las perspectivas actuales sobre la infancia y el aprendizaje.

Este trabajo busca visibilizar a una generación que, con frecuencia, carece de espacios donde compartir sus historias y reflexiones. Las vivencias lúdicas, sus perspectivas sobre el juego en la actualidad y el legado intergeneracional que pueden ofrecer, constituyen una mirada única, rica y necesaria para entender el juego desde una dimensión más humana y comunitaria. Al abrir este espacio de intercambio, no solo se exalta la experiencia de las personas mayores, sino que se ofrece una oportunidad invaluable para construir puentes entre generaciones y fortalecer la sociedad.

Apostar por esta visión implica también cuestionar y romper con ciertos estereotipos negativos que históricamente se han asociado al envejecimiento. Implica reconocer el valor de la tercera edad, y reivindicar su papel como agentes fundamentales en la construcción de una sociedad más cohesionada.

En definitiva, la justificación de este trabajo no solo se basa en el interés académico por comprender la evolución del juego a lo largo del tiempo, sino también en la urgencia emocional y social de recuperar y enaltecer las experiencias de aquellas personas que,

con ternura y sabiduría, aún tienen mucho que aportar al presente. Porque, al escuchar cómo jugaban las generaciones pasadas, no solo se revive una parte de la historia, sino que también se encuentran pistas sobre cómo seguir jugando en el futuro.

3. Marco teórico

3.1. El juego en la infancia

Es ampliamente reconocido que el juego representa una de las actividades más significativas y placenteras para la infancia, pero ¿qué hace que esta preferencia sea tan universal? El disfrute que surge al jugar, junto a la motivación y al entusiasmo que lo acompañan de forma natural, impulsa la adquisición de competencias fundamentales y contribuye al desarrollo individual.

Desde el nacimiento, el ser humano está configurado para aprender a través del juego. Barnett (1990) sostiene que el juego ocupa una parte significativa del tiempo y la energía de la población infantil durante el día. Esta realidad ha generado un amplio debate sobre la importancia que tiene la actividad lúdica en el desarrollo infantil.

En la actualidad, se pueden encontrar innumerables definiciones sobre el concepto de juego. Sin limitar estas interpretaciones, Blanch y Guibourg (2016) afirman que puede concebirse como una actividad que se sitúa en un espectro determinado por el nivel de libertad de las personas participantes. En un extremo de este espectro se encuentra el juego completamente espontáneo y libre, mientras que en el opuesto se posicionan las actividades más estructuradas o dirigidas. Aunque las fronteras entre estas categorías son difusas, se podría afirmar que una actividad deja de ser considerada juego cuando se convierte en una tarea impuesta.

En la Convención sobre los Derechos del Niño (1989), el Artículo 31 establece explícitamente que *"los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad..."* Esta afirmación resalta que el juego no solo es una actividad lúdica, sino que es una parte fundamental y protegida del desarrollo infantil. Reconocer el juego como un derecho implica asumir el compromiso de salvaguardar tanto el tiempo como los espacios adecuados que permitan a los niños y niñas disfrutarlo de forma plena. Esta afirmación implica que el acceso al juego, independientemente del contexto económico o social, debe promoverse en entornos accesibles y seguros.

A pesar de ser considerado un derecho esencial, el valor del juego como medio para el aprendizaje y el desarrollo aún no recibe la atención que merece. El juego representa solo una expresión superficial de complejos procesos internos, análoga a la pequeña porción visible de un iceberg que oculta una estructura mucho mayor bajo la superficie. Un análisis más profundo revela que va más allá del entretenimiento, involucrando otros aspectos fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo de la infancia.

Vygotsky (1985) plantea que la infancia supera su nivel de desarrollo habitual y su comportamiento cotidiano a la hora de jugar, alcanzando capacidades que exceden tanto su edad cronológica como su madurez comportamental.

Los efectos positivos del juego son ampliamente reconocidos y cuentan con una extensa documentación. Esta actividad lúdica activa diversos procesos que favorecen el crecimiento cognitivo, físico, social y emocional. Monge et al. (2019) señalan que se observa una mejora en diversas áreas, como el funcionamiento ejecutivo, el lenguaje, las habilidades matemáticas, el desarrollo social, las interacciones entre iguales, así como en el desarrollo físico y la salud, abarcando también el bienestar emocional.

3.2. Tipos de juego en la infancia

Existen múltiples formas de clasificar los tipos de juegos. Cada clasificación se rige en base a diferentes criterios como la función que cumple el juego o el contexto en el que se realiza. Algunas clasificaciones se centran en el aspecto cognitivo, mientras que otras destacan por la dimensión social y emocional.

A medida que la infancia crece, atraviesa diferentes etapas de juego que reflejan el nivel de desarrollo. Cada una de estas etapas muestran el nivel progresivo de madurez y comprensión del mundo que les rodea. De este modo, el juego se convierte en un indicador crucial del desarrollo integral.

Abad y Ruiz de Velasco (2011) proponen una clasificación que divide al juego en tres categorías. En primer lugar, ambos describen el juego sensoriomotor, el cual se presenta durante los primeros meses de vida. En cuanto a este tipo de juego, la infancia explora el entorno a través de los cinco sentidos y los movimientos, permitiendo desarrollar habilidades motoras y una comprensión básica de las propiedades de los objetos que les rodean. En esta etapa, no son capaces de otorgar significados simbólicos a los objetos, simplemente los manipulan para explorar efectos y características. Este tipo de juego es

vital para el desarrollo de la población infantil, ya que le permite empezar a coordinar los movimientos y observar cómo afectan a su entorno.

Los autores mencionan, además, el juego presimbólico, desarrollado generalmente entre los 12 y los 18 meses. Durante este periodo, la infancia comienza a interactuar con los objetos de forma más intensa, pero aún no se les asigna un significado simbólico. El juego presimbólico consiste principalmente en la exploración física y sensorial de dichos objetos, destacándose por la manipulación directa de los mismos, sin que se llegue a comprender su capacidad para representar diferentes realidades. Gracias a este tipo de juego, los infantes experimentan diversas sensaciones que les ayudan a marcar una primera conexión con el mundo de los objetos y de las acciones. Es considerado un paso intermedio entre la exploración sensorial pura y la representación simbólica de objetos y acciones, siendo fundamental para que la niñez comience a interactuar con el mundo de manera más intencionada.

Para finalizar con la clasificación, los autores presentan el juego simbólico, el cual comienza alrededor de los 2 o 3 años. Este tipo de juego es más complejo que los anteriores e involucra habilidades como la imaginación, permitiendo a la infancia representar objetos y personajes sin la necesidad de que se encuentren presentes. A través del presente juego, los infantes pueden “ser otros sin dejar de ser ellos mismos”, representando roles y situaciones que pueden estar inspiradas en la vida cotidiana o en un mundo imaginario. El presente juego es crucial para el desarrollo cognitivo y lingüístico de la población infantil, pues le permite la exploración con el entorno, la experimentación con distintos roles sociales y la comprensión de conceptos abstractos.

Es importante señalar que, aunque se establecen diferentes rangos de edad aproximados para cada tipo de juego, no siempre se cumplen, ya que cada infante sigue un ritmo de desarrollo único. Es natural que existan variaciones en los tiempos de aparición de los diferentes tipos de juegos. Forzar el cumplimiento estricto de estos periodos podría limitar la libertad y la espontaneidad del juego.

En resumen, el proceso de transición entre los diferentes tipos de juego no solo marca el paso de una etapa de desarrollo a otra, sino que también refleja cómo el juego se adapta y enriquece conforme avanza el crecimiento.

3.3. Pasado y presente del juego infantil

A lo largo de la historia y en cualquier civilización, el acto de jugar ha formado parte esencial de la infancia, evidenciando su carácter universal desde los primeros tiempos de la humanidad. Por ello, se le reconoce como una manifestación anterior al desarrollo cultural (García, 1995).

La naturaleza del juego en la infancia ha experimentado cambios significativos a lo largo de las generaciones. Este cambio se ha visto influenciado principalmente por el contexto social, la economía y la aparición de la tecnología. Estos cambios se reflejan no solo en el tipo de juego que se practica, sino también en los entornos en los que se juega y los recursos que se utilizan para su disfrute.

En el pasado, el juego infantil se caracterizaba por una mayor libertad de autonomía. Los niños y niñas jugaban en calles, plazas y parques de su entorno sin la supervisión constante de la población adulta. Esto no solo les permitía explorar el entorno, sino que también brindaba la oportunidad de relacionarse con un círculo social amplio. Para Gray (2011), la seguridad era percibida de manera diferente, y las comunidades eran vistas como lugares seguros donde la infancia podía moverse con mayor libertad. Este hecho permitía desarrollar un sentido de exploración e independencia, donde el juego era una actividad más creativa y social.

Las preocupaciones sobre la seguridad y el crecimiento urbano han hecho que la población infantil actual juegue en espacios interiores o en áreas limitadas y supervisadas. Este cambio reduce considerablemente la posibilidad de explorar con libertad, tomar decisiones por sí mismos y asumir riesgos.

Whitebread (2012) explica que, en el pasado, los infantes disponían en menor medida de juguetes comerciales, por lo que solían crear sus propios juegos y personajes usando lo que tuviesen a mano.

En cambio, el auge del acceso al mercado y la evolución económica ha propiciado un aumento en la oferta de juguetes. La infancia actual tiene acceso a una amplia variedad de juguetes comerciales. El abuso en el uso de juguetes estructurados limita el uso de la imaginación. Al tener juguetes específicos que cumplen una función determinada, la población infantil tiende a depender más de los objetos externos y menos de su creatividad para crear sus propios juegos (Cross, 2004).

Es importante analizar el nivel de interacción que el juguete posibilita para la población infantil, especialmente en el caso de los juguetes electrónicos. Tal como lo señala Glanzer (2005), cuanto más complejos sean los juguetes, menos rica resulta la experiencia lúdica para la infancia.

La evolución del juego a lo largo de la historia refleja cambios en la sociedad y plantea retos para el futuro. No obstante, la naturaleza fundamental del juego permanece inalterada.

3.4. La interacción intergeneracional

En las últimas décadas, las estructuras familiares han experimentado transformaciones significativas, principalmente como consecuencia de la creciente incorporación de la mujer al ámbito laboral. Este cambio ha dado lugar a una mayor participación de las personas mayores en el cuidado de la infancia. Estas nuevas dinámicas familiares han contribuido de manera notable al proceso educativo de la población infantil, al permitirle beneficiarse de la influencia de figuras que, gracias a su experiencia de vida, aportan una perspectiva comprensiva y respetuosa, a menudo complementaria y distinta de la visión tradicional (González et al., 2008).

En un mundo donde las relaciones intergeneracionales están siendo desafiadas por las exigencias de la vida moderna, su participación activa se vuelve un recurso clave para la formación de las generaciones venideras. Atendiendo de nuevo a González et al. (2008), la tercera edad se convierte en un referente educativo esencial, favoreciendo el desarrollo integral de la infancia.

Los abuelos pueden contagiarse de la vitalidad de sus nietos y dejarse llevar por su inmensa imaginación. Como resultado de este ejercicio, es posible que se encuentren cantando y bailando, compartiendo conocimientos populares básicos que, quizás por sí mismos, no se habrían atrevido a practicar o no habrían surgido por iniciativa propia. Esta desinhibición y despreocupación se transforma en una gran fortaleza y motivación, proporcionando un impulso y una revitalización energética que, a nivel emocional, tiene un efecto altamente positivo. Las personas mayores que reciben estimulación y motivación constante tienden a afrontar el deterioro con un nivel de resiliencia considerablemente superior al de aquellas que se mantienen en aislamiento (Grupo Sanyres, 2014).

La interacción entre personas de distintas generaciones facilita la transmisión de conocimientos y prácticas de la tercera edad hacia la infancia a través del juego (Remorini, 2006). La preservación y el traspaso de las tradiciones lúdicas entre generaciones supone un elemento clave en el vínculo intergeneracional.

Lamentablemente, una parte de la población de la tercera edad experimenta una sensación de soledad. Orte y Vives (2017) señalan que la sensación de soledad en las personas mayores en una tendencia cada vez más evidente en la sociedad actual, en gran parte como consecuencia del aumento de esperanza de vida, lo que provoca que muchas de estas personas pasen más tiempo aisladas. Este fenómeno es uno de los factores que ha impulsado el desarrollo de programas intergeneracionales.

Tras un estudio realizado por Díaz (2006), el autor llegó a la conclusión de que la infancia muestra una clara curiosidad por las experiencias pasadas de la tercera edad, y que el diálogo intergeneracional resultó fundamental para una mayor apreciación hacia la presencia y el aporte valioso de las personas mayores.

4. Marco metodológico

4.1. Objetivos de la investigación

Objetivo general:

Comprender el significado y el valor del juego en la infancia desde la perspectiva de la tercera edad, así como su posible influencia en las generaciones actuales.

Objetivos específicos:

1. Examinar las características de las experiencias de juego en la infancia de la tercera edad.
2. Valorar la influencia de las experiencias lúdicas de la tercera edad en la formación personal.
3. Explorar la percepción de la tercera edad sobre las prácticas de juego actuales y el legado intergeneracional que puede surgir a partir de sus propias experiencias lúdicas.

4.2. Enfoque y diseño

Este estudio se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, el cual permite explorar en profundidad las percepciones, recuerdos y experiencias emergentes de las narrativas de la tercera edad en relación con el juego infantil.

Este enfoque de investigación se centra en comprender a fondo la realidad de las personas, obteniendo información a través de encuentros personales y directos en los entornos donde transcurre su vida diaria.

De acuerdo con Flick (2015), reconocido experto en investigación cualitativa, este enfoque se sustenta en el uso del texto como fuente empírica principal, dando prioridad a las perspectivas de las personas participantes y sus experiencias cotidianas frente a los datos numéricos. Los métodos cualitativos deben ser pertinentes a la naturaleza del fenómeno investigado y lo suficientemente abierto para favorecer la profunda comprensión de los procesos y relaciones que se estudian.

Delgado (2018) afirma que el investigador cualitativo aborda los fenómenos considerando los significados que las personas les atribuyen. En la investigación cualitativa, se elabora una representación integral y compleja, acompañada de descripciones minuciosas sobre las perspectivas de los informantes.

Dado que el propósito específico es conocer cómo las personas mayores valoran sus experiencias de juego en la infancia, así como analizar sus opiniones para determinar qué aspectos de estas vivencias pueden contribuir a enriquecer las experiencias de juego en la infancia actual, se opta por un diseño de investigación fenomenológico. Este enfoque busca analizar las vivencias subjetivas de las personas que participan para identificar patrones comunes y diferencias en sus experiencias. La fenomenología pretende transformar una experiencia vivida en una descripción de su esencia, de modo que el texto invite de inmediato a una reflexión consciente y a una comprensión profunda de su significado.

4.3. Contexto del estudio y perfil de las personas participantes

La muestra de este estudio está conformada por diez personas de la tercera edad alojadas en la residencia Hogar Santa Teresa de Jornet (*véase Anexo I*), seleccionadas mediante un

muestreo intencionado con el fin de garantizar una mayor profundidad y riqueza en los datos recolectados para el estudio.

Dicha muestra ha sido determinada según un criterio de diversidad de género. Se incluyen cinco mujeres y cinco hombres con edades comprendidas entre los 80 y 95 años, lo que permite observar matices dentro de una misma generación y abordar la mayor variedad posible de experiencias de juego.

Se prioriza la participación de personas con plenas capacidades cognitivas, dado que esto es fundamental para garantizar la coherencia y confiabilidad de los testimonios recogidos durante el estudio. La selección se lleva a cabo en estrecha colaboración con el personal de la residencia, quienes se encuentran en una posición adecuada para valorar las condiciones cognitivas de las personas residentes.

Además de las personas residentes, la muestra incluye a una familiar, quien ha sido seleccionada bajo los mismos criterios establecidos para el resto. Dicha entrevista tiene carácter preliminar, ya que se realiza con el propósito de evaluar y perfeccionar la metodología antes de su implementación formal en la residencia. Esta entrevista de prueba permite ajustar la formulación de las preguntas, asegurar la claridad del discurso y valorar la pertinencia de los temas abordados, contribuyendo así a optimizar el instrumento de recolección de datos para su aplicación.

4.4. Técnicas e instrumentos para la obtención de datos

Para la recopilación de la información, se utiliza la entrevista semiestructurada (*véase Anexo II*), pues es una forma de obtener datos detallados y flexibles, dando espacio a la libre expresión de las personas que participan y asegurando al mismo tiempo que se aborden los temas centrales del estudio.

Las entrevistas se llevan a cabo de forma presencial, garantizando un entorno cómodo y apropiado para los sujetos del estudio. Se realizan en un espacio tranquilo dentro de la residencia, elegido cuidadosamente para evitar distracciones y asegurar que las personas entrevistadas se sientan relajadas y cómodas durante toda la sesión.

El tiempo de cada entrevista se distribuye de manera que se pueda profundizar en las experiencias de juego de la infancia de cada persona, respetando su ritmo y necesidades. Cada sesión tiene una duración aproximada de entre 10 y 30 minutos, lo que permite

cubrir adecuadamente los temas previstos sin que se sientan presionados o fatigados. Las sesiones más extensas han sido aquellas realizadas en pareja o en grupo de tres, las cuales han permitido un intercambio más amplio de recuerdos.

Para asegurar la fidelidad y precisión de los datos obtenidos, las entrevistas se graban en audio, siempre con el consentimiento previo y explícito de los miembros entrevistados, así como de la propia residencia. La grabación garantiza que ninguna información relevante se pase por alto durante el proceso de transcripción y análisis posterior.

4.5. Procedimiento de análisis de datos

Como se mencionó anteriormente, el análisis de los datos se realiza con un enfoque cualitativo, empleando un análisis inductivo que permite que las categorías y patrones surjan de los datos.

Se utiliza el análisis de contenido tradicional, el cual se basa en la identificación y organización de los elementos discursivos en categorías emergentes. Para facilitar este proceso, se aplica un sistema de codificación por colores, lo que permite una segmentación clara de los temas recurrentes y una mejor visualización de las relaciones entre las distintas unidades de análisis.

Teniendo en cuenta las aportaciones del Uwe Flick, el procedimiento analítico se desarrolla en las siguientes fases:

1. Transcripción de las entrevistas: Las grabaciones de las entrevistas son transcritas de manera literal para garantizar la fidelidad de la información recogida. Este proceso permite preservar la riqueza de los testimonios y facilita su posterior análisis.
2. Lectura reiterada y familiarización con los datos: Se realiza una lectura exhaustiva de las transcripciones con el fin de comprender la información en su totalidad y detectar posibles patrones, ideas recurrentes y significados subyacentes.
3. Codificación y categorización: Se asignan códigos a las unidades de significado identificadas en el texto. Estos códigos se agrupan en categorías temáticas diferenciadas, las cuales se dividen en subcategorías que permiten un análisis más detallado de cada tema. El sistema de codificación por colores facilita la organización visual de los hallazgos, permitiendo una distinción clara entre las

diferentes categorías y subcategorías, lo que organiza de forma estructurada los datos obtenidos.

4. Identificación de patrones y relaciones: Una vez categorizados los datos, se analizan las interrelaciones entre las distintas subcategorías, permitiendo la identificación de patrones comunes y contrastes en las experiencias de las personas entrevistadas.
5. Interpretación y elaboración de resultados: A partir del análisis de los datos categorizados, se extraen los resultados que permiten comprender el significado de las experiencias relatadas.

A continuación, se presenta la tabla que muestra la relación entre los objetivos específicos de la investigación, las categorías y las subcategorías correspondientes. Esta tabla organiza y resume de manera estructurada los aspectos clave que serán abordados en el análisis, permitiendo una visualización clara de los temas y subtemas que guiarán el desarrollo del estudio.

Objetivos	Categorías	Subcategorías
Objetivo Específico 1: Examinar las características de las experiencias de juego en la infancia de la tercera edad.	Experiencias de juego en la infancia	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de juegos - Recuerdos de juegos significativos - Espacios de juego - Objetos y materiales utilizados - Compañeros de juego
	Seguridad en el juego	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridad en espacios exteriores - Riesgos percibidos durante el juego

<p>Objetivo Específico 2: Valorar la influencia de las experiencias lúdicas de la tercera edad en la formación personal.</p>	<p>Impacto del juego en el desarrollo personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo emocional - Desarrollo social - Desarrollo de habilidades cognitivas - Valores y enseñanzas adquiridas
<p>Objetivo Específico 3: Explorar la percepción de la tercera edad sobre las prácticas de juego actuales y el legado intergeneracional que puede surgir a partir de sus propias experiencias lúdicas.</p>	<p>Visión sobre el juego en la actualidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comparación entre los juegos de su época y los actuales
	<p>Participación en juegos actuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interacción lúdica con nietos u otros niños
	<p>Juegos al aire libre y tecnología</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Disminución de juegos al aire libre - Impacto de la tecnología y los juegos digitales en la infancia
	<p>El legado del juego tradicional</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos del juego tradicional que podrían enriquecer la experiencia actual - Enseñanzas valiosas para las nuevas generaciones

4.6. Consideraciones éticas

Este estudio sigue las directrices éticas establecidas para la investigación con seres humanos, asegurando que todas las personas seleccionadas brinden su consentimiento

informado y participen de forma voluntaria en el estudio, lo que es un requisito esencial tanto para el respeto de los derechos de los sujetos participantes como para la validez ética del propio estudio.

Antes de la realización de las entrevistas, se proporciona a las personas residentes un documento de consentimiento informado (*véase Anexo III*), explicando los objetivos del estudio, el uso de la información y su derecho a retirarse en cualquier momento sin consecuencias. Todos los documentos de consentimiento han sido debidamente cumplimentados, pero no se mostrarán para salvar el anonimato de las personas entrevistadas.

Los testimonios obtenidos durante el estudio serán completamente anonimizados, lo que implica que se eliminarán todos los datos personales que puedan identificar a los miembros entrevistados de forma directa. En las transcripciones de las entrevistas se utilizará únicamente la inicial del nombre y del primer apellido, indicando además el género y la edad de cada participante. Este proceso garantizará que la privacidad sea respetada en todo momento, protegiendo la identidad de cualquier divulgación no autorizada. Además, se tomarán todas las medidas necesarias para resguardar la información reunida, asegurando que se cumple estrictamente con la legislación vigente en materia de protección de datos personales.

5. Resultados

Tipos de juegos en la infancia: diferencias y similitudes entre géneros

Los juegos en la infancia de la tercera edad reflejan no solo las condiciones del entorno, sino también las diferencias de género que influían en las actividades recreativas de aquellos tiempos.

En el caso de las mujeres entrevistadas, los juegos tendían a ser actividades de grupo que promovían la interacción y la creatividad. El teje y la comba destacan como los juegos más mencionados y recordados con nostalgia por las entrevistadas.

Las entrevistas reflejan también la importancia del contacto físico en el juego. Por ejemplo, una entrevistada explica con entusiasmo sobre uno de sus juegos preferidos: *“Al ladrón y ministro. Íbamos todas corriendo y nos quedábamos paradas en un sitio. Luego tenía que ir uno a salvarnos, le daba en el hombro y tenía que salir corriendo antes de*

que viniera el contrario y lo cogiera". Este juego muestra un componente físico muy importante, ya que no solo dependía de las habilidades de correr y esquivar, sino también de la coordinación grupal.

Para la mayoría de las mujeres entrevistadas, el juego representaba una forma de escapar de las responsabilidades cotidianas, pero también una oportunidad para desarrollarse en el ámbito de la cooperación y el trabajo en equipo. *"¿Y sabes cuáles eran los muñecos? Nos gustaban más que los que traían los Reyes. Era un ladrillo y lo vestíamos. Le pintábamos la cara, la boca y los ojos con un tizón. Nos gustaba más porque pesaba más"*. Aquí, lo que más destaca es la capacidad de las niñas para crear sus propios juguetes con lo que tenían a mano.

En el caso de los hombres, los recuerdos de la infancia están marcados por juegos más activos y competitivos. Esto refleja en parte el contexto social y cultural de la época, donde a los niños se les estimulaba más hacia la actividad física y la competencia en lugar de juegos. Un entrevistado menciona con detalle cómo las actividades físicas formaban una parte central de su infancia: *"Jugué mucho al fútbol y también en bicicleta, hasta que con mi edad tuve que ir al ejército"*.

Dos entrevistados recuerdan con ilusión otros juegos tradicionales que predominaban en su infancia: *"Al gola, a la billarda, al trompo, a la piola"*. Estos juegos no solo requerían habilidades de coordinación y destreza, sino también un grado de estrategia y competitividad que formaba parte de las tradiciones de la comunidad.

El deseo de medirse físicamente con otros, o de poner a prueba sus propias habilidades, era algo común entre los niños de entonces. Un entrevistado recuerda un juego muy físico y de riesgo: *"Organizábamos de una calle a otra pandas para luchar contra ellos"*.

Recuerdos de juegos significativos: libertad, alegría y comunidad

Uno de los entrevistados recuerda con cariño cómo la convivencia en la comunidad jugaba un papel fundamental: *"El fútbol, aunque he jugado a muchas otras cosas. Como era un pueblo pequeño, se jugaba a cualquier cosa"*. Este sentimiento de pertenencia es importante, ya que subraya cómo los juegos no solo eran una forma de entretenimiento, sino también una forma de crear y fortalecer vínculos. De la misma manera, otra entrevistada menciona: *"Hacíamos de todo en el colegio, pero luego teníamos un rato para jugar en la calle"*.

Sin embargo, no todas las experiencias infantiles fueron iguales. Como relata una de las entrevistadas, las responsabilidades laborales desde pequeña le impidieron disfrutar de estos momentos de juego en la misma medida que otras personas: *“Yo he jugado poco porque he trabajado desde chica, no he tenido más remedio que trabajar en el campo, cogiendo bellotas y segando”*. Este testimonio refleja una realidad difícil, en la que el trabajo infantil era una obligación que reducía las horas de juego.

Espacios de juego: el entorno abierto y la flexibilidad de los espacios públicos

Los lugares donde la infancia jugaba variaban dependiendo del entorno, pero la totalidad de las personas entrevistadas afirmaba jugar en la calle. Esto contrasta con la situación actual, donde los espacios de juego están cada vez más restringidos y controlados.

Una entrevistada explica cómo, a pesar de la falta de recursos, el entorno era un lugar común para jugar: *“Nosotras jugábamos en la calle, en la calle”*. Aprovechaban cualquier rincón para disfrutar del juego.

Otro testimonio recalca cómo existía vigilancia sobre el uso del espacio público: *“Jugábamos al fútbol en la calle, que antes se permitía. Bueno, no se permitía, venía la policía en bicicleta y teníamos que salir corriendo, pero nosotros jugábamos”*. Esta afirmación refleja cómo la confianza en aquella época era más alta, pues disfrutaban de una autonomía que hoy se ve algo más restringida.

Materiales y objetos para jugar: imaginación y escasez

La falta de juguetes comerciales, en general mencionada por las personas entrevistadas, llevó a una gran creatividad por parte de la población infantil de aquella época, quienes eran capaces de improvisar y hacer sus propios juegos con lo que tenían a su alcance.

Uno de los entrevistados recuerda que los muñecos de su infancia eran muy distintos a los de ahora: *“¿Antes? La mayoría teníamos que hacerlo nosotros. Los aros con las maniguetas, que era una barra de hierro doblada por un pico. Así hacíamos un aro”*. Este comentario refleja la creatividad que desarrollaban para hacer frente a la escasez generalizada.

Otro testimonio destaca cómo la población infantil fabricaba sus propios materiales para los juegos: *“De las cajas de galletas antiguas hacíamos los escudos, las espadas de madera. Es que los juguetes normalmente los tenían los ricos”*. Este testimonio fue reafirmado por otro de los entrevistados: *“En aquel entonces, el que tenía juguetes era el*

que podía permitírsele". La escasez de juguetes comerciales no solo estimulaba la creatividad, sino que también ayudaba a aprovechar lo que tenían para divertirse.

En medio de la escasez y de las dificultades económicas, hubo casos aislados en los que algunas familias podían acceder a productos que otros no podían, lo que generaba una clara diferencia en las experiencias infantiles. Para una única entrevistada, la llegada de esos juguetes era un evento esperado y un momento que compartía con gran entusiasmo, una suerte que muchas de las otras personas entrevistadas no tuvieron: *"Todos los chiquillos de la calle me llamaban para jugar"*.

Compañeros de juego: un momento de socialización

Los recuerdos de la infancia que surgen de las entrevistas revelan un panorama comúnmente compartido por todos: el juego en grupo era el pilar común de la diversión infantil. En todos los testimonios se destaca que se concebía como una actividad colectiva, en la que la participación de amigos y amigas jugaba un papel esencial. Todas las entrevistas coinciden en que, en sus respectivas infancias, la gran mayoría de los juegos se realizaban en comunidad.

Una de las entrevistadas expresó con claridad lo que para ella representaba este fenómeno, afirmando: *"No teníamos juegos solitarios"*. Esta declaración refleja la perspectiva generalizada de los entrevistados, quienes no concebían la infancia sin la interacción social que los juegos en grupo les ofrecían. Uno de los recuerdos que más alegró a los participantes fue el de las pandillas que se formaban para jugar.

En relación con esta idea de juego compartido, todas las personas entrevistadas, excepto una persona, destacaron que, en sus tiempos, los géneros no se segregaban. En sus recuerdos, tanto los niños como las niñas salían a la calle juntos a jugar, aunque con ciertas variaciones en los juegos que cada uno practicaba.

La seguridad en los espacios exteriores: riesgos percibidos durante el juego

Los testimonios recogidos coinciden en que la seguridad en los espacios exteriores era prácticamente inexistente. Sin embargo, los niños y niñas disfrutaban de una libertad casi total para jugar en la calle sin las restricciones que existen hoy en día. Pasaban gran parte del día fuera de casa, pero como decía una de las entrevistadas: *"A tal hora en casa"*. Las actividades se desarrollaban de manera espontánea en cualquier lugar, sin que las familias se sintieran excesivamente preocupadas. Aunque no había una vigilancia formal, sí existía

una sensación de confianza en la comunidad, ya que como manifestaba uno de los entrevistados: “*No teníamos ningún problema, por lo menos en mis tiempos*”. Otra de las entrevistadas reafirmaba lo mencionado anteriormente: “Porque antes se veían en la calle los niños jugando a la pelota y las niñas saltando, todos revueltos, sin que pasara nada”.

Aunque la libertad era una constante, algunos riesgos formaban parte de la experiencia del juego. Uno de los aspectos mencionados por los entrevistados fue la desaprobación ocasional de las autoridades locales, como la policía municipal, que a veces regañaba cuando jugaban o pintaban en las plazas públicas.

Impacto del juego en el desarrollo personal: valores y enseñanzas adquiridas

En relación al desarrollo personal, las respuestas de las personas entrevistadas fueron bastante dispersas, siendo este el apartado que más costó abordar y al que menos personas respondieron de manera detallada. Esto puede deberse a la forma en que se organizó la entrevista, o quizás a que algunos recuerdos de esa época no estaban tan centrados en estos aspectos.

Algunas personas incluso mencionaron que no recordaban con claridad si los juegos habían tenido un impacto significativo en su desarrollo personal: “Es que ese tema no sé decirle exactamente”. A pesar de ello, algunos testimonios reflejaron la importancia de los juegos en la construcción de amistades y de habilidades sociales.

En cuanto a las habilidades cognitivas, otro de los entrevistados comentaba que los juegos ocupaban varias horas de su tiempo, lo que los mantenía ocupados mentalmente y les ayudaba a pensar. Un entrevistado destacó que el hecho de ganar un juego les causaba una gran ilusión, lo que podría vincularse con la mejora de sus habilidades cognitivas y emocionales.

Comparación entre los juegos de ayer y hoy: reflexiones sobre la evolución del juego

La comparación entre los juegos de la infancia en épocas pasadas y los actuales fue uno de los temas más debatidos durante las entrevistas, y la mayoría de los miembros entrevistados expresaron una clara diferencia en las formas de juego. En general, hubo una visión nostálgica y crítica respecto al cambio en las dinámicas de juego infantil a lo largo del tiempo.

Para muchos, el contraste entre el pasado y el presente es abismal. En su infancia, los juegos se basaban en la interacción directa y el contacto físico, mientras que hoy, a juicio

de la mayoría, la tecnología ha transformado las formas de diversión: *“Ya no juegan a esos juegos de nosotros porque están incomunicados con el aparatito”*. Esta observación resalta la idea de que el tipo de entretenimiento ha cambiado, sustituyendo las actividades al aire libre y colectivas por juegos electrónicos y virtuales. Además, varios mencionan cómo la ilusión por los pequeños detalles se ha desvanecido: *“Antes no nos echaban tantas cosas y cualquier cosa que teníamos era lo mejor del mundo. La ilusión que teníamos nosotros...”*.

Por otro lado, el contraste no solo se refiere a los juegos, sino a las condiciones sociales, económicas y políticas que marcaron la infancia de muchos miembros del estudio. Algunos vivieron durante el franquismo, una época caracterizada por la escasez de recursos y una situación de constante privación: *“La diferencia es enorme porque nos cogió una época mala. Yo solo tenía seis años cuando comenzó la guerra y cuando terminó había mucha escasez de todo”*. En esos años, no solo se sufría por la falta de objetos materiales, sino también por las restricciones impuestas por el régimen.

Como una de las entrevistadas recordó: *“Ojalá mis nietas hubieran jugado los juegos de antes. Eso era muy bonito, eso no se olvida”*. Otro de los entrevistados se mantuvo en la misma línea: *“Escúchame, te voy a decir una cosa. Eran los juegos más bonitos que existían. Ahora no existen esos juegos”*. Estas frases muestran el contraste de experiencias vividas por las generaciones anteriores que, aunque limitadas por las dificultades del contexto histórico, valoraban enormemente las formas de juego que existían en su época.

El contraste también se relaciona con el acceso a los recursos materiales. Aunque hoy tienen más acceso a juguetes y tecnología, la gran mayoría de las entrevistas muestran que esto ha afectado el valor de los juegos y la creatividad. Para la tercera edad, la riqueza de la infancia no radicaba en tener muchos juguetes, sino en la capacidad de crear, compartir y disfrutar con lo que se tenía.

En esos tiempos, una parte de la infancia no iba al colegio o solo asistía parcialmente, lo que les dejaba mucho tiempo libre para jugar. Como se recuerda en el testimonio de una de las entrevistadas, a los once años le quitaron del colegio: *“Porque decían: 'La niña, ¿para qué quiere seguir aprendiendo?'. ¡Fíjate qué ignorantes!”*. Esta situación refleja el pensamiento machista de la época, donde las expectativas sobre las niñas eran limitadas y el acceso a la educación no siempre era visto como una prioridad para ellas.

En contraste, hoy en día, la población infantil tiene horarios más estrictos y, según la tercera edad, esto ha afectado su capacidad para disfrutar de juegos. Como una de las personas comentó: *“Antes se jugaba más porque no se iba al colegio apenas”*. Sin embargo, hoy la población infantil tiene una agenda más ocupada, y el tiempo libre disponible para jugar se ve limitado por las exigencias escolares. Como observó una de las entrevistadas: *“Hombre, los niños cuando salen del colegio quieren despejarse un poco y jugar con sus amigos, no llegar solo a estudiar y estudiar”*.

Interacción lúdica con nietos u otros niños: entre la nostalgia y la transformación del vínculo

Los testimonios reflejan una conexión emocional fuerte entre abuelos y nietos, que a menudo se expresaba a través del juego. Aunque muchos ya no juegan actualmente por la edad de los nietos o por la distancia física, existe un recuerdo positivo y entrañable de momentos compartidos.

Frases como *“Lo que hacían ellos, hacía yo”* o *“¡Qué sé yo! A saltar...”* evidencian una disposición activa por parte de la tercera edad a participar en las actividades lúdicas de la infancia.

En algunos casos, el espacio del hogar en zonas rurales facilitaba esta interacción: *“En mi casa, es una casa de pueblo que tiene un corral grande y allí se pone con la comba mi nieta”*. Otra de las entrevistadas expresaba cómo estos espacios permitían una conexión más espontánea y libre: *“Cuando tenía el campo, sí... yo me iba con los nietos al cabezo, y mis niños reían detrás de mí o yo detrás de ellos”*.

Muchos de los testimonios reflejan un cambio en el tipo de relación lúdica a medida que los nietos crecen. Las actividades físicas compartidas dan paso a formas más tranquilas de relación como contar historias o anécdotas del pasado: *“Uno de mis nietos le gusta mucho que les cuente cuentos o historias de mis amigos. Cuando yo termino de contarle todas las cosas me dice: abuela, ¿y cuánto tiempo hace de eso?”*. Este cambio pone de relieve cómo el vínculo se mantiene, pero el canal de comunicación y juego se adapta a las nuevas etapas vitales.

Una constante entre los testimonios es la referencia a la falta de tiempo o proximidad como barreras para mantener el juego. Muchos nietos ya han crecido, estudian fuera o tienen su propia familia, lo que limita las oportunidades: *“Tengo nietos, pero no tengo*

experiencias de juego” o *“Ahora aquí no los veo nada”*. En estos relatos, se percibe una cierta melancolía por la pérdida de esos momentos compartidos, así como una aceptación natural del paso del tiempo y los nuevos caminos que toman las vidas de los nietos.

Aunque la mayoría de los testimonios reflejan momentos lúdicos compartidos, también hay quienes no han tenido experiencias de juego con sus nietos: *“No, porque ella está con su madre y nos vemos muy poco”*. Esta falta de interacción directa también evidencia cómo las estructuras familiares actuales pueden afectar las relaciones intergeneracionales.

Disminución de juegos al aire libre: cambios en la dinámica infantil actual

Las entrevistas reflejan una percepción generalizada de que el juego al aire libre ha disminuido considerablemente en la actualidad, en comparación con la infancia de las personas entrevistadas.

Uno de los factores más mencionados como causa de esta disminución es la agenda recargada de la infancia actual. Las actividades extracurriculares han sustituido en parte el tiempo destinado al juego libre. Una entrevistada lo expresa con claridad: *“¡Y tanto! Porque tienen tantas cosas que hacer... Que si inglés, que si esto, que si lo otro... Y cuando se dan cuenta, se les pasa la juventud y no disfrutan con sus amigos en la calle”*. Este comentario revela la preocupación por una infancia estructurada y programada, en la que los momentos de juego se ven cada vez más limitados.

Otro factor señalado de manera recurrente es el uso de dispositivos electrónicos. La presencia constante de la tecnología ha transformado las formas de entretenimiento infantil. Como afirma una de las personas entrevistadas: *“En menor medida. Se pasan el mayor tiempo encerrado en casa con el móvil, la tablet o el ordenador”*.

La percepción compartida es que la tecnología ha generado una especie de “encierro” voluntario en los hogares. Se destacan incluso los "vicios" asociados a estos aparatos y la facilidad con la que se accede a ellos.

Sin embargo, también se rescatan excepciones a esta tendencia, especialmente en contextos rurales. En los pueblos, el juego en la calle parece mantenerse como una posibilidad más accesible: *“Depende, en los pueblos todavía juegan fuera. Mis nietos cuando van al pueblo se pierden. Ellos se van y no vienen hasta la hora de comer”*.

Uno de los entrevistados también menciona cómo los cambios en la estructura familiar y laboral han influido en la supervisión del juego. Antiguamente, la madre tenía un rol más

activo en el cuidado diario, mientras que hoy en día, ambos progenitores trabajan: *“Ahora parece que los padres llevan a los niños a los parques, pero es que tienen que trabajar. Antes, la madre se dedicaba más a los hijos y al marido. Ahora trabajan los dos”*.

Impacto de la tecnología y los juegos digitales en la infancia: visión crítica

Las personas entrevistadas expresan una opinión completamente negativa respecto al uso de la tecnología y los juegos digitales en la infancia actual: *“Ay, eso no me gusta nada. A mí esto ya me ha cogido mayor y me vuelve loca”*. Existe una percepción generalizada de que estos recursos están afectando el desarrollo integral de la infancia: *“Los están estropeando”*, *“sobre todo con las maquinitas que los tiene echados a perder”*.

También se percibe una pérdida de la comunicación y el contacto humano como señala una de las entrevistadas: *“Tiene beneficios, pero también sus cosas malas. No hay comunicación”*. La tecnología se vincula también con un cambio cultural y social acelerado, que genera preocupación: *“Porque ahí entran muchas cosas, madre...”*.

Elementos del juego tradicional que podrían enriquecer la experiencia actual

Las personas entrevistadas coinciden en que numerosos elementos del juego tradicional podrían aportar grandes beneficios si se integraran en la vida infantil de hoy. Aunque reconocen que gran parte de estos juegos han desaparecido, los recuerdan con cariño y como parte esencial de una infancia más activa, libre y sociable.

Uno de los aspectos más destacados es la necesidad de que la población infantil se mueva más, pero usando el juego: *“Si jugaran como antes, no les hacía falta la gimnasia para nada”*. Otro punto clave es el valor del juego en grupo: *“El jugar con los demás, el relacionarse, hacer amistades...”*. Esta dimensión social se ve como una carencia importante en los juegos digitales.

Aunque algunos juegos siguen presentes, otros han desaparecido casi por completo: *“¿Quién va a jugar al trompo? ¿Quién va a jugar a la billarda?”*. Se percibe una desconexión entre las nuevas generaciones y estos juegos que durante décadas formaron parte del día a día infantil.

También se señala que una de las razones por las que ya no se juega como antes es el cambio en las condiciones sociales y familiares. No siempre hay libertad ni seguridad para que la infancia juegue: *“Que los padres estuviesen pendientes... la vida no está suelta como antes”*.

Algunos expresan con pesar que todo esto ya no volverá, pero reconocen también los aspectos positivos del presente: *“Eso no se va a recuperar nunca”*.

Enseñanzas valiosas para las nuevas generaciones

La tercera edad expresa un deseo profundo de transmitir a la infancia de hoy valores y experiencias que consideran esenciales para una infancia más feliz. A través de sus consejos, se revela una mirada cargada de sabiduría y cierta preocupación por la forma en que ha cambiado la vida infantil.

Una enseñanza central que transmiten es la importancia de seguir siendo niños: de jugar, moverse, ensuciarse, relacionarse con otros niños, ocupar el tiempo libre con alegría y no vivir tan encerrados.

“Que sean siempre niños y que jueguen a cosas de niños”. Esta es la enseñanza central que transmiten. Ven el juego no solo como entretenimiento, sino como algo fundamental en el desarrollo de la infancia: *“Los juegos, para las criaturas, son muy importantes, es una base para ellos”*.

También se destaca el valor de pasar tiempo con los abuelos. Para muchos, esa conexión se está perdiendo: *“Estar más tiempo con los abuelos, pero ya no tienen tiempo”*. Esa transmisión intergeneracional es vista como un puente que puede enriquecer mucho a la infancia.

Si bien reconocen que los tiempos han cambiado, el mensaje no es rechazar lo moderno, sino encontrar un equilibrio: *“Están estudiando más, y eso es imprescindible, pero antes había otra libertad, otra alegría...”*. Finalmente, una entrevistada expresaba una sensación de pérdida: *“Parece que los niños de ahora no tienen niñez”*.

6. Discusión

A lo largo de este estudio, se ha explorado la evolución de las experiencias lúdicas a través del tiempo, prestando especial atención a las vivencias de la tercera edad y cómo contrastan con las formas de juego de la infancia actual. Al escuchar los relatos de las personas entrevistadas, uno de los aspectos más impactantes que surgieron fue la conciencia de que las generaciones pasadas vivieron tiempos difíciles. La infancia de aquellas personas que vivieron durante la posguerra estuvo impregnada de escasez y privaciones. De hecho, varias de las personas entrevistadas hablaron con emoción de

cómo, los recursos eran limitados en su niñez y, aun así, lograban hacer de la necesidad virtud, creando sus propios juguetes a partir de materiales reciclados o de lo que iban encontrando.

Uno de los testimonios que más me impactó fue el de una entrevistada que, al reflexionar sobre la evolución del juego, me compartió un consejo que considero fundamental: "Que los niños siempre sean niños." Este consejo resuena profundamente en un contexto donde cada vez más, la infancia parece querer crecer más rápido, abandonando la etapa del juego con la llegada de la adolescencia a edades más tempranas. Es fundamental preservar esta visión del juego como una actividad natural y auténtica, que no se vea influenciada por las presiones sociales o el constante bombardeo de opciones tecnológicas que invitan a la infancia a abandonar su mundo lúdico a una edad cada vez más temprana.

Lo que los testimonios de las personas mayores ofrecen no es solo una mirada nostálgica hacia el pasado, sino una invitación a reflexionar sobre lo que hemos perdido y lo que podríamos ganar si reconociéramos el valor de esas experiencias lúdicas. No es una cuestión de idealizar el pasado, sino de aprender de él y buscar un equilibrio con las posibilidades que la actualidad ofrece.

Este trabajo también invita a cuestionar la idea de que el progreso siempre es sinónimo de mejora. En muchos aspectos, la rapidez con la que avanza la tecnología puede estar restando tiempo a las relaciones humanas, a la imaginación y a la capacidad para crear un mundo de juego sin la intervención de dispositivos.

En cuanto a las limitaciones del estudio, una de las principales fue la dificultad para entrevistar a un número amplio de personas, pues solo pude entrevistar a once personas, lo que limita la representatividad de los resultados. Además, la edad avanzada de las personas participantes supuso otro desafío, ya que algunas de ellas tenían dificultades para recordar con claridad muchos de los detalles de sus experiencias de juego.

Otro aspecto relevante fue que la residencia en la que se llevaron a cabo las entrevistas obligó a realizar algunas de ellas de forma grupal. Aunque contribuyó en algunos aspectos al diálogo y a la creación de un espacio de intercambio, también generó limitaciones. En muchos casos, algunas personas no pudieron compartir sus experiencias de manera completa o en la forma en que les hubiera gustado.

Propuestas futuras de investigación podrían centrarse en profundizar en la infancia actual, explorando cómo la población infantil percibe el juego en el contexto contemporáneo y qué valores o elementos de los juegos tradicionales desearían recuperar. Un enfoque interesante sería realizar estudios comparativos entre distintas generaciones, involucrando tanto a personas de la tercera edad como a la infancia actual en entrevistas en las que ambas partes compartan sus experiencias. Estos encuentros intergeneracionales podrían ser aún más enriquecedores si la muestra trajera consigo objetos representativos de su niñez, ya sean juguetes o fotos de sus juegos, lo que estimularía el diálogo y permitiría un intercambio más profundo de vivencias.

Ha sido un verdadero honor contar con la oportunidad de escuchar los relatos de las personas entrevistadas. Muchas de ellas, que actualmente se encuentran en situaciones de soledad, han logrado iluminar con sus recuerdos un camino que para muchos parecía perdido. Su disposición a compartir sus vivencias ha sido un inmenso regalo, que no solo ha hecho posible este trabajo, sino que también ha ofrecido un espacio de conexión entre generaciones, un espacio cada vez más escaso en nuestra sociedad.

A ustedes, las personas entrevistadas que han colaborado en esta investigación que han sido testigos de tantas transformaciones y cambios, se les debe una deuda de gratitud. No solo por lo que han enseñado sobre el juego, sino por lo que han enseñado sobre la vida, la memoria, la resiliencia y el amor.

7. Referencias bibliográficas

Abad, J. y Ruiz de Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Aula de infantil, 65.

Barnett, L. A. (1990). Developmental benefits of play for children. *Journal of leisure Research*, 22(2), 138-153. <https://doi.org/10.1080/00222216.1990.11969821>

Blanch, S. y Guibourg, I. (2016). El juego: herramienta de desarrollo y aprendizaje. En S. Blanch, Mequè. E. y Montserrat. A (Coords.), *El juego en la primera infancia* (pp. 48-89). Ediciones Octaedro. <https://elibro.net/es/lc/uhu/titulos/114193>

- Comité de los Derechos del Niño. (1989). *Convención sobre los derechos del niño* [Tratado]. Naciones Unidas. <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>
- Cross, G. (2004). *The cute and the cool: wondrous innocence and modern American Children's Culture*. Oxford University Press. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=JtPGI6JPZsgC&oi=fnd&pg=PA3&dq=the+cute+and+the+cool&ots=8bTxG7imlb&sig=Pg8xpSD257FCr8z7wy1PHGXpH7A#v=onepage&q=the%20cute%20and%20the%20cool&f=false>
- Delgado, M. (2018). *Clasificación de las metodologías de investigación* [Documento no publicado, Moodle]. Universidad de Huelva.
- Díaz, A. (2006). Experiencias con ancianos y niños en una biblioteca pública: bueno bonito y barato. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 21(82), 57-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2259123>
- Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación cualitativa*. Ediciones Morata. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=b5ojEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=UWE+FLICK&ots=fCGxofdZrHi&sig=8EbsbgcvgzC2fyDKeAReUDuttgo#v=onepage&q=UWE%20FLICK&f=false>
- García, S. (1995). Sobre el concepto del juego. *Aula: Revista de Pedagogía de la Universidad de Salamanca*, 7, 125-132. https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Glanzer, M. (2000). *El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil*. Aique.

- González, J., Ortiz, V., Fuente, M. y González, E. (2008). Beneficios de las relaciones intergeracionales. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 333-344. https://dehesa.unex.es:8443/bitstream/10662/17880/1/0214-9877_2008_1_1_333.pdf
- Gray, P. (2011). The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play*, 3(4), 443-463. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ985541.pdf>
- Grupo Sanyres. (2014). Actividades entre niños y ancianos que contribuyen al envejecimiento activo. *Geriatricarea*. <https://www.geriatricarea.com/2014/12/09/actividades-entre-ninos-y-ancianos-que-contribuyen-al-envejecimiento-activo/>
- Monge, M., Méndez, M., Hernández, M. J., Quintana, C y Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 43(1), 31-35. [Dialnet-LaImportanciaDelJuegoEnLosNinos-7186932 \(1\).pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932)
- Orte, C. y Vives, M. (2017). *Compartir la infancia: proyectos intergeneracionales en las escuelas*. Ediciones Octaedro. <https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/9788499218922.pdf>
- Remorini, C. (2006). Las relaciones intergeneracionales en la vida cotidiana. Sobre el rol de los abuelos en las actividades de cuidado infantil en comunidades Mbya (Misiones, Argentina). VIII Congreso de Antropología Social, Universidad Nacional de Salta. <https://www.aacademica.org/carolina.remorini/30.pdf>

Vygotsky, L. (1995). Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. *Ediciones Fausto*. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

Whitebread, D. (2012). The importance of play. A report on the value of children's play with a series of policy recommendations. *Toy Industries of Europe (TIE)*. <https://tiestorage.b-cdn.net/resources/Dr-David-Whitebread-The-importance-of-play-final.pdf>

8. Anexos

Anexo I. Residencia Santa Teresa de Jornet



Anexo II. Entrevista semiestructurada

Introducción:

"Agradezco mucho su participación en esta entrevista. El propósito de esta entrevista es comprender la percepción y valoración de sus experiencias lúdicas durante la infancia. Asimismo, se busca identificar qué elementos de sus experiencias de juego pueden contribuir positivamente a las prácticas lúdicas de las nuevas generaciones. No existen respuestas correctas o incorrectas, busco únicamente conocer su perspectiva personal".

Preguntas básicas de tipo informativo:

“Antes de comenzar con la entrevista, me gustaría solicitarle algunos datos personales básicos que me ayudarán a contextualizar mejor nuestra conversación. Quiero asegurarle que toda la información que me proporcione será tratada con total confidencialidad y utilizada de manera anónima, exclusivamente para los fines de este trabajo”.

1. ¿Podría indicarme su nombre completo?
2. ¿Cuántos años tiene?
3. ¿En qué lugar nació usted?
4. ¿A qué se dedicó durante su vida profesional?
5. ¿Actualmente tiene nietos u otros niños cercanos con quienes interactúa regularmente?

Parte 1: Experiencias de juego en la infancia

6. ¿Cómo eran los juegos en los que solía participar durante su infancia?
7. ¿Recuerda algún juego propio de su época que le haya dejado una huella especial durante su niñez?
8. ¿Con quién solía jugar?
9. ¿En qué espacios solía desarrollarse el juego?
10. Cuando jugaba en espacios exteriores, ¿cómo era la seguridad en esos lugares?
11. ¿Cuáles eran los objetos o materiales empleados en dichas actividades lúdicas?

Parte 2: Influencia del juego en la formación personal

12. ¿De qué manera considera que las experiencias lúdicas contribuyeron a su desarrollo durante la infancia?
 - 12.1. ¿Considera que el juego le permitió hacer amistades y fortalecer sus relaciones con otras personas?
 - 12.2. ¿Hubo valores o enseñanzas que adquirió a través del juego de su niñez?
 - 12.3. ¿Considera que la manera en que jugaba influyó en la formación de su carácter?

Parte 3: Visión sobre el juego en la actualidad

13. ¿Participa en experiencias de juego con niños o niñas en la actualidad? En caso afirmativo, ¿cómo es su interacción en estas actividades?
14. Desde su perspectiva, ¿considera que los juegos de su época eran diferentes a los actuales?
15. ¿Cree que en la actualidad la infancia participa en menor medida en juegos al aire libre? ¿A qué factores atribuiría este fenómeno?
16. ¿Cuál es su opinión sobre el impacto de los juegos digitales y tecnológicos en el desarrollo infantil?
17. ¿Cree que el juego sigue siendo tan relevante para las nuevas generaciones como lo fue para la vuestra?

Parte 4: El juego como legado intergeneracional

18. ¿Qué aspectos del juego tradicional cree que podrían recuperarse para enriquecer la experiencia lúdica de las nuevas generaciones?
19. ¿Considera que las generaciones actuales podrían aprender algo valioso de las experiencias de juego de su tiempo?
20. Finalmente, si tuviera la oportunidad de ofrecer un consejo a la infancia actual sobre el juego, ¿qué les sugeriría?

"Quiero agradecerle sinceramente por tomarse el tiempo para compartir sus experiencias y recuerdos conmigo. Ha sido un verdadero placer escuchar su historia y aprender de su sabiduría. Le deseo lo mejor y me despido con todo mi respeto y gratitud".

Anexo III. Documento de consentimiento informado

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Autora del estudio: Elena Clavijo Martín

Estimado/a participante:

Le agradezco de antemano su disposición para participar en esta entrevista, cuyo propósito es conocer y analizar las experiencias del juego en su infancia. La participación en este estudio es completamente voluntaria, y la información que proporcione será utilizada exclusivamente para fines académicos dentro del marco de mi Trabajo de Fin de Grado (TFG) para la Universidad de Huelva.

Confidencialidad y manejo de la información:

- Los datos obtenidos serán utilizados únicamente para los fines del estudio.
- No se divulgará información personal que permita identificarle.
- Los registros de la entrevista (grabaciones, transcripciones, notas) serán almacenados de manera segura y eliminados una vez finalizado el estudio.

Derechos de la persona participante:

- Tiene derecho a solicitar más información antes, durante o después de la entrevista.
- Puede retirar su consentimiento y dejar de participar en cualquier momento sin ninguna consecuencia.

Si está de acuerdo con participar en esta investigación, le solicito que firme este documento como constancia de su consentimiento.

Yo, _____, declaro que he leído y comprendido la información proporcionada en este documento. He tenido la oportunidad de hacer preguntas y todas mis dudas han sido aclaradas. Doy mi consentimiento para participar en esta entrevista de manera libre y voluntaria.

Firma:

Anexo IV. Transcripción de las entrevistas

Entrevista preliminar a una familiar de 80 años

E: ¿Edad?

M.G: 80.

E: ¿En qué lugar nace?

M.G: En Huelva.

E: ¿A qué te dedicas durante tu vida profesional?

M.G: Era ama de casa, pero también cosía y hacía algunos apañitos a gente que conocía.

E: ¿Cómo eran los juegos en los que participabas durante tu infancia?

M.G: Oh, pues yo tenía... vamos, yo jugaba muchísimo, porque antes jugábamos mucho en la calle cuando veníamos del colegio. Hacíamos todo en el colegio, pero luego teníamos un rato para jugar en la calle. ¿Mi juego? Los cromos, el saltar, el jugar al escondite... bueno, montones de juegos. Lo que pasa es que ya tengo ochenta años y no me acuerdo muy bien, pero jugábamos mucho. Al yo-yo, al teje... bueno, bueno.

E: ¿Recuerdas algún juego de tu época que te marcó más?

M.G: Los cromos me gustaban mucho, creo yo que aún los tengo guardados. Tirábamos los cromos y, si le dabas encima, ganabas. Teníamos una colección, los cromos eran preciosos. Y el yo-yo también me gustaba mucho, tirar el yo-yo para arriba.

E: ¿Con quién solías jugar?

M.G: Con mis amigas de donde yo vivía, de mi barrio.

E: ¿Era más en grupo entonces?

M.G: En grupo, en grupo. Siempre he tenido muchísimas amigas y siempre hemos jugado juntas.

E: Y cuando jugabas, ¿cómo lo hacías? ¿En espacios interiores?

M.G: No, en la calle. Éramos muy callejeras (ríe).

E: ¿Y cuáles eran los materiales que más usabais?

M.G: Pues los cromos, el aro, la comba.

E: Antes no había tanto dinero para comprar juguetes, ¿no?

M.G: Bueno... una cuerda no costaba tanto, un yo-yo tampoco costaba tanto. Hacíamos las pandorgas.

E: ¿De qué manera consideras que las experiencias de juego contribuyeron en tu infancia?

M.G: Hombre, el jugar como jugábamos nosotros... lo bien que lo pasábamos, eso es un recuerdo para toda la vida. Ojalá mis nietas hubieran jugado los juegos de antes... el saltar, el teje. Eso era muy bonito, eso no se olvida.

E: ¿Piensas que el jugar te ayudó a hacer amistades?

M.G: Antes no jugábamos con los niños, jugábamos las niñas. Y a veces jugábamos a juegos de niños, como a la piola... Éramos un poquito machotas.

E: ¿Tú te crees que puedo poner esto, abuela? (Ríe).

M.G: No importa, mi padre me decía a mí: “Esta venía para hombre”.

E: ¿Tú recuerdas los juegos a los que jugabas con nosotras?

M.G: ¡Pues claro! Nos disfrazábamos, bailábamos aquí en la mesa, jugábamos a muchas cosas: a pintarnos, a cantar...

E: ¿Consideras que los juegos de tu época eran diferentes a los que juegan actualmente?

M.G: Pero si es que los niños no juegan ahora... El juego que tienen es el mando ese o como le dicen. Tienen todas las clases de mando, no sé cómo no tienen las manos gastadas. Y están comiendo el juego, están durmiendo el juego... Nosotros no teníamos nada de eso y nos divertíamos de otra manera, no como se divierten ahora.

E: ¿Crees que ahora los niños juegan menos al aire libre?

M.G: ¡Y tanto! Porque tienen tantas cosas que hacer... Que si inglés, que si esto, que si lo otro... Y cuando se dan cuenta, se les pasa la juventud y no disfrutan con sus amigos en la calle. Nosotros jugábamos hasta bien grandes, pero claro, a una hora... A las ocho de la tarde o así ya estábamos arriba. Pero tampoco teníamos que estudiar tanto como ahora.

E: ¿Cuál es tu opinión sobre las tecnologías en relación con la infancia?

M.G: Ay, eso no me gusta nada. A mí esto ya me ha cogido mayor y me vuelve loca.

E: ¿Crees que el juego sigue siendo tan importante?

M.G: Hombre, los niños cuando salen del colegio quieren despejarse un poco y jugar con sus amigos, no llegar solo a estudiar y estudiar. Se van con el móvil a la habitación y los padres se creen que están estudiando.

E: ¿Crees que los niños están sobrecargados de juguetes?

M.G: Eso sí. Por eso te digo que a los niños no les ilusiona nada, ni los cumpleaños ni nada, porque tienen de todo. Antes no nos echaban tantas cosas y cualquier cosa que teníamos era lo mejor del mundo. La ilusión que teníamos nosotros...

E: ¿Qué aspectos del juego tradicional crees que podrían recuperarse para enriquecer la experiencia de juego de las nuevas generaciones?

M.G: Pues el yo-yo... ya cromos no hay. Jugar al teje, que era muy divertido.

E: ¿Qué crees que las nuevas generaciones podrían aprender de la vuestra en cuanto al juego?

M.G: Pues estar más tiempo con los abuelos, pero ya no tienen tiempo.

E: Si tuvieses la oportunidad de ofrecer un consejo a un niño sobre el juego, ¿qué le dirías?

M.G: Se lo podría decir a mi nieta mayor, ahora que puedo hablar con ella. Pues si yo le hago esta pregunta, creo que le gustaría haber hecho todo lo que yo hice. Parece que los niños de ahora no tienen niñez.

Entrevista a dos mujeres de 91 y 92 años y a un varón de 95 años

E: ¿Cuántos años tienen?

J.V: 92 hago en diciembre.

A.R: 95.

M.M: 91 cumplidos hoy.

E: Pues estáis perfectos todos, y muchísimas felicidades. Un besito y que cumplas muchos más.

A.R: Pues sí, que llegue a... por lo menos hasta treinta años después.

E: ¿En qué lugar nacéis?

J.V: Nací en Chucena, provincia de Huelva, el último del Condado que limita con Sevilla.

A.R: Yo soy manchego, nací en Ciudad Real, en un pueblecito pequeño labrador, muy pequeño. Estuve trabajando en varios sitios y en varias empresas, incluyendo una de mecánica en la que estuve varios años. Después, un jefe me trajo hasta aquí, a Huelva, porque habían hecho otra compañía nueva. Aquí me jubilé y llevo cincuenta y algo de años.

E: ¿Y usted?

M.M: Yo aquí en Huelva.

E: Usted me ha comentado a qué se dedicó durante su vida profesional, ¿y ustedes?

J.V: Yo, ama de casa. Ahora me gusta la costura, las flores y la cocina (ríe).

M.M: Yo igual. Y a mí me gusta la cocina y las flores.

A.R: A mí lo que más me gusta es la cocina.

E: A mí también me gusta mucho lo que habéis dicho.

E: ¿Actualmente tenéis nietos u otros niños cercanos?

J.V: Tengo cuatro hijos y seis nietos.

A.R: Yo tengo tres nietos, menos que hijos.

M.M: Yo tengo tres hijos y cinco nietos.

E: ¿Cómo eran los juegos en los que solíais participar durante vuestra infancia?

J.V: La comba, la pelota y los muñecos. Jugábamos a las casitas. Nos íbamos siempre a un derribo de una obra y poníamos las formas de la casa con piedrecitas de los mismos escombros formábamos las habitaciones. Nos quedamos hasta la noche, con mucho frío, en los derribos.

A.R: Jugué mucho al fútbol y también en bicicleta, hasta que con mi edad tuve que ir al ejército. Cuando salí del ejército, era para trabajar y casarme.

M.M: Yo con la cuerda.

J.V: ¿Y sabes cuáles eran los muñecos? Nos gustaban más que los que traían los Reyes. Era un ladrillo y lo vestíamos. Le pintábamos la cara, la boca y los ojos con un tizón. Nos gustaba más porque pesaba más.

E: ¿Recordáis algún juego propio de vuestra época que os haya dejado una huella especial?

M.M: El "Colorao".

E: ¿Me puede contar un poco más? Que yo ese juego no lo conozco.

M.M: Era un juego muy bonito y se llamaba "Colorao". No te puedo decir más.

E: Perfecto, no se preocupe. ¿Y usted?

A.R: El fútbol, aunque he jugado a muchas otras cosas. Como era un pueblo pequeño, se jugaba a cualquier cosa. Pero, vamos, hemos jugado con equipos que tenían pueblos grandes. Mi pueblo no llegaba a los mil habitantes.

E: Pues esos son los más bonitos. A mí me encantan los pueblos con pocos habitantes.

J.V: 2.000 tenía el mío. Ahora tiene 300. Pero antes tenía... No, 3000. Te he dicho antes que 300 (ríe).

E: ¿Y usted tiene algún juego que le haya marcado más?

J.V: Pues la costura es lo que más me ha gustado.

E: ¿Pero la costura se lo tomaba más como un juego o como un oficio?

J.V: Me lo tomaba ya como un hobby. Era lo que más me gustaba. De cualquier trapillo hacía algo que me gustaba.

E: Pero la costura sería ya de más mayor, ¿no?

J.V: Pero la costura, el crochet y esas cosas, desde pequeña. Lo mismo el punto que el crochet, todo eso lo aprendí yo. No lo aprendí porque me lo enseñaron, sino a base de esfuerzo. Me fijaba y lo aprendí.

E: ¿En qué espacios o lugares soláis jugar?

J.V: Ya le he dicho que en los derribos y en las obras. Había mucho fango y jugábamos a las casitas.

A.R: Allí en el pueblo, en uno de los espacios que podíamos señalar para jugar al fútbol.

M.M: Yo, en la puerta de mi casa.

A.R: Entonces, yo he jugado mucho con las cartas, al tute, a varios juegos.

J.V: ¿Juegos de mesa?

A.R: Sí, juegos de mesa.

E: Y cuando jugaban en espacios exteriores, en la calle, como me han comentado, ¿cómo era la seguridad de esos lugares?

M.M: Ninguna.

E: Pero, por ejemplo, la sensación que tengo, puede que me equivoque, es que antes los padres os dejaban salir a jugar en la calle.

J.V: Llegábamos tardísimo, con mucho frío.

E: Y ahora eso no pasa.

M.M: No, ahora no pasa. Pero antes sí.

J.V: A tal hora a casa. Todo el día fuera y veníamos solo para comer.

E: Los niños actuales tienen la facilidad para tener juguetes. Mi abuela me contaba que antes era mucho más difícil conseguir juguetes y que os las apañabais con lo que teníais.

M.M: Sí, bastante difícil. Pero hoy no, hoy tienen juguetes.

J.V: No te digo que con un ladrillo hacíamos el muñeco y la casa. Con los ladrillos cortábamos con pedriscos y hacíamos las habitaciones.

M.M: Hoy tienen más facilidades.

E: ¿De qué manera pensáis que el juego contribuyó en vuestro desarrollo? ¿Qué beneficios tuvo para ustedes?

A.R: Entretenimiento y el gusto de jugar, porque me gustaba mucho jugar al fútbol.

E: También me imagino que hicisteis amigos y aprendisteis valores.

A.R y M.M: Pues sí.

E: Me han comentado anteriormente que tenéis nietos, ¿tenéis experiencias de juegos con ellos?

A.R: Yo tengo cinco hijos, el mayor ya tiene cerca de setenta.

E: ¿Y con los nietos? ¿Suele jugar con ellos?

A.R: Con los nietos solo tengo tres y ya están mayores. He jugado sí, lo que pasa que ahora mismo llevan dos meses que están fuera de aquí porque les ha venido bien para que vayan a estudiar.

E: ¿Y ustedes?

M.M: No, son mayores ya.

E: Pero antes, cuando eran pequeños...

M.M: Antes sí, antes sí. Diciéndole cosillas y cosas así.

J.V: En mi casa, es una casa de pueblo que tiene un corral grande y allí se pone con la comba mi nieta. Los tengo ya estudiando. La mayor de mi hijo el mayor ha estado en Bulgaria el curso pasado.

E: Tendrán mi edad seguramente alguno de sus nietos. Yo tengo veintiuno.

J.V: Veintiuno tiene ella.

A.R: Pues mi nieta la más pequeña tiene... ¿Cuántos son? Me parece que son veinticinco o veintiséis.

J.V: Y otro mayor de mi hija tiene veintidós y después tengo dos con diecinueve, pero están todos estudiando fuera. El mayor ha terminado la carrera y mi nieta la termina este año.

E: Que alegría entonces.

E: Desde sus perspectivas, ¿consideraran que los juegos de vuestra época eran diferentes a los de ahora?

J.V: Claro que sí. Con las maquinitas los tienen echados a perder.

A.R: La diferencia es enorme porque nos cogió una época mala. Yo solo tenía seis años cuando comenzó la guerra y cuando terminó había mucha escasez de todo. Hasta que no fui al ejército no tuve una situación buena y ya pude practicar algo de lo que podía yo saber. No solamente de jugar, sino de la música que me gustaba mucho. De ahí para arriba la situación ha ganado, pero cantidad. Pero mis nietos ahora viven encantados.

E: ¿Creen que actualmente los niños juegan menos al aire libre?

J.V: Depende, en los pueblos todavía juegan fuera. Mis nietos cuando van al pueblo se pierden. Ellos se van y no vienen hasta la hora de comer.

M.M: Sí, yo creo que también.

E: ¿Cuáles son vuestras opiniones sobre el impacto de los juegos digitales en la infancia?

J.V: Los están estropeando. Esto va a ser los que nos dominan. Si ya hay robots y de todo.

M.M y A.R: También.

E: ¿Creéis que el juego sigue siendo tan relevante como lo fue para vosotros?

M.M: No, creo que no.

J.V: Uno de mis nietos le gusta mucho que les cuente cuentos o historias de mis amigos. Cuando yo termino de contarle todas las cosas me dice “abuela y ¿cuánto tiempo hace de eso?” Le encanta que le cuente.

A.R: Pues el juego para ellos... buscaban algo para entretenerse cuando no tenían ocupación. Pero cuando se metieron en los estudios pues nada, no tienen nada más que estudiar y como están fuera pues el tiempo que tengan podrán dedicarlo a una cosa dentro del colegio, lo demás cuando vienen a casa y nada más.

E: Ya queda poquito.

E: ¿Qué aspectos del juego tradicional pensáis que podrían recuperar los niños de las generaciones actuales?

J.V: *Por lo menos que se muevan más que tanta gimnasia y tantas cosas no le hace falta. Si jugaran como antes no le hacía falta la gimnasia para nada.*

M.M: Yo digo que no.

E: ¿Qué no se podría recuperar nada?

M.M: *Muy poco.*

J.V: *Yo me llevaba con la pelota en una fachada frente a mi casa hasta la una de la noche y con unos cantes muy bonitos.*

E: ¿Consideran que las generaciones actuales pueden aprender algo valioso de las experiencias de juego de su tiempo?

J.V: *Si, pueden aprender cosas de más de importancia.*

A.R: Es muy difícil porque estamos aquí los tres con 90 años (ríe) y yo puedo jugar aún todavía.

E: Finalmente, un consejo que le daría a algún niño de la actualidad sobre el juego.

A.R: *Que estén aleccionándose sobre el juego aquel que le gusta, pero que no lo hagan solo por capricho, que lo haga por saberlo y por conocerlo bien el juego ese.*

J.V: *Que sean siempre niños y que jueguen a cosas de niños.*

M.M: *Y que no se metan en cosas que no deben con las maquinitas.*

Entrevista a dos mujeres de 83 y 88 años

E: ¿Cuántos años tienen?

M.S: No me hable de usted, aquí nos tuteamos todos.

M.G: ¿Yo? 80.

M.S: No, 88.

M.G: No, yo tengo 80.

M.S: 88, ella no sabe.

M.G: ¡Que no! Que tengo 80.

E: Bueno... (Ríe) ¿y usted?

M.S: Yo tengo 83 para 84.

E: ¿En qué lugar nacisteis?

M.G: Eso no lo sé yo.

E: ¿En Huelva?

M.G: En Huelva, sí. En el hospital.

M.S: Yo nací en mi casa, entonces iba la matrona a la casa con el médico, y la señora daba a luz en la casa. No se iba al hospital en mi época.

E: ¿A qué se dedicaban?

M.G: A trabajar en el campo.

M.S: Yo a muchísimas cosas. He estudiado tres carreras, he trabajado en la Empresa Nacional de Celulosa... he viajado mucho (ríe). He hecho muchas cosas.

E: ¿Actualmente tienen nietos u otros niños cercanos?

M.S: Yo estoy soltera. Ella sí, ella está casada. Tiene tres hijos y ¿cuántos nietos? ¿Tres? Ella tiene un hijo sacerdote que está en São Paulo.

M.G: Mi José no tiene niños porque es sacerdote. Mi hija Trini tiene dos, una parejita ¿Y mi manolo cuántos tiene?

M.S: Gonzalo, que lo ha tenido de Estrella, y luego los dos de su primer matrimonio.

E: ¿Cómo eran los juegos en los que salían participar durante su infancia?

M.G: *En la calle.*

M.S: Al teje, al ladrón y ministro.

E: ¿Me puede explicar un poco más sobre ese juego?

M.S: Pues salíamos todas corriendo y nos quedamos paradas en un sitio. Luego tenía que ir uno a salvarnos, le daba en el hombro y tenía que salir corriendo antes de que viniera el contrario y lo cogiera. Tenía que llegar al centro de partida. Y al teje, ¿sabes lo que es? A la comba, a saltar a la cuerda. Y luego, a mí me gusta mucho la natación. Sé nadar muy bien, me encanta.

M.G: *A mí la natación también me gusta. Yo he jugado poco porque he trabajado desde chica, no he tenido más remedio que trabajar en el campo, cogiendo bellotas y segando.*

E: ¿Desde qué edad?

M.G: *Desde pequeña.*

M.S: Yo no, yo he trabajado solo en la Empresa Nacional de Celulosa. Estuve doce años en el departamento de personal y administración y, luego, me salí porque empecé a estudiar otra carrera y eran incompatibles los horarios de la empresa con los de la Escuela de Turismo.

M.G: Yo he estado en el pueblo y me iba a Los Millares a trabajar, a coger bellotas, a coger lo que fuera, con un saco de paja.

E: ¿Recuerdan algún juego de su época que le haya dejado una especial huella?

M.S: ¿Juego o deporte? Yo, el juego a ladrón y ministro.

M.G: Pues pon el que quieras porque no me acuerdo.

E: Perfecto, no se preocupe.

E: ¿Con quién solían jugar?

M.S: *Con las amiguitas y los amiguitos. Yo tenía muchas amigas cuando era pequeña, luego cuando era adolescente y amigas cuando he sido mayor.*

M.G: *Yo, con las amigas y los amigos.*

E: Entonces, como me habéis comentado, era un juego más en pandilla, más en grupo.

M.S: *Sí.*

E: ¿Pensáis que los juegos ahora son más individuales?

M.G: *Sobre todo con las maquinitas que los tiene echados a perder.*

M.S: **La gente joven se pasa todo el día con el móvil y la tablet.** Yo soy enemiga de los móviles y me lo compré en la víspera de ingresar aquí. Yo era enemiga de los móviles, pero el día antes de ingresar me dijeron que era necesario.

E: ¿En qué espacios solía desarrollarse el juego?

M.S: Yo vivía en La Palmera y estaba el Paseo de Santa Fe. Allí era donde jugábamos a ladrón y ministro o en la placita de La Palmera, en la Plaza Quintero Báez.

E: En la calle.

M.G: Sí, en la calle siempre. ¿Qué más Elena?

E: ¿Cuándo jugaban en espacios exteriores, ¿cómo era la seguridad en esos lugares?

M.G: No había ninguna.

M.S: Cuando se pintaba, lo pintábamos en las plazas del ayuntamiento y los municipales no querían. Cuando estábamos agachadas pintando, venían con el verdajo y nos daban.

M.G: Yo he trabajado mucho porque a mi padre le cortaron la pierna y ya no podía trabajar, así que yo tenía que ir a trabajar a donde me mandaban.

E: ¿Recuerdan algún objeto o material que usaban para el juego? Ahora los niños tienen muchas facilidades, ¿antes en vuestra época era igual?

M.G: Cuando yo era niña, las muñecas que nos echaban los Reyes Magos. Muchas muñecas, muchas cositas. A las muñecas he jugado yo mucho.

M.S: Yo lo que más usaba era la comba.

M.G: Yo también he saltado a la comba.

M.S: Y luego, de deporte, la natación y el tenis. La natación es el deporte más completo que hay, lo dicen los médicos.

E: ¿De qué manera pensáis que el juego contribuyó en vuestro desarrollo?

M.G: Bastante.

M.S: Bastante, porque te tiene ocupado unas horas, estás pensando y te hace ilusión ganar.

M.G: Había mucho tiempo para jugar. Yo era una chiquilla que, con 11 años, iba a las casas y me quedaba de noche en un saco de paja para trabajar allí. Anda que no trabajé yo nada...

M.S: ¡Por dios! No me digas. Has tenidos una juventud muy dura. Yo no. Yo reconozco que he tenido una juventud fácil, la verdad que sí. Bueno, fácil relativamente, porque yo he tenido que estudiar mucho.

E: Hombre, cada una a su manera, pero que duro lo que cuenta usted.

M.G: Yo no iba a la escuela y de noche mi padre me enseñaba. Lo poquito que sé, mi padre me lo ha enseñado.

E: ¿Entonces pensáis que el juego tiene muchos beneficios en los niños?

M.S: Sí, sí. Claro que sí. Se hacen muchas amistades.

M.G: Pero seguro que tú no has segado en el campo como he segado yo.

M.S: No, ni he tenido que ayudar a mi madre a hacer las tareas de la casa porque teníamos una muchacha que se encargaba. Las cosas como son.

E: ¿Hubo valores o enseñanzas que adquirieron a través del juego?

M.G: No.

M.S: Bueno... relativamente.

E: Me ha comentado usted que tiene nietos ¿tiene experiencias de juego con ellos?

M.G: Sí, sí. Los quiero mucho yo a ellos. Lo que hacían ellos, hacía yo.

E: Desde sus perspectivas, ¿consideran que los juegos de vuestra época eran diferentes a los que juegan actualmente los niños?

M.G: Sí.

M.S: Sí, completamente diferentes. No juegan, se pasan todo el tiempo con los móviles, la tablet, el ordenador y no saben jugar.

E: ¿Creen que los niños juegan en menor medida al aire libre?

M.S: En menor medida. Se pasan el mayor tiempo encerrado en casa con el móvil, la tablet o el ordenador.

M.G: Sí.

E: ¿Cuáles son sus opiniones sobre el impacto de esos juegos digitales?

M.S: Pues yo pienso que todos esos juegos electrónicos tienen sus pros y sus contras. Como todo en la vida, pero particularmente... no soy partidaria.

E: ¿Consideran que el juego sigue siendo tan importante como lo era en vuestra época?

M.S: Sí, sí.

M.G: Pues sí, pero no juegan.

M.S: No, pero sí juegan.

M.G: Yo estaba en un colegio. Entraba por la mañana y salíamos a las ocho de la tarde. Yo he estado en el colegio desde los tres años hasta los diecisiete.

E: ¿Qué aspectos de vuestro juego pensáis que podrían recuperarse?

M.G: Cualquiera, moverse, caerse, de todo.

M.S: El jugar con los demás, el relacionarse con los demás, hacer amistades, practicar, moverse, hacer ejercicio... Muchas más ventajas que el estar sentado en una mesa con el móvil y con la tablet.

E: ¿Podrían aprender algo valioso las generaciones actuales de las experiencias de juego de vuestro tiempo?

M.G: Ahora tienen más que nosotros, más juguetes y de todo.

E: Finalmente, si tuvieseis la oportunidad de ofrecer un consejo a un niño de esta generación, ¿qué les recomendaríais?

M.S: Que jugase más, que no estuviese todo el día en casa con el móvil y con la tablet. Que se moviera e hiciese ejercicio.

M.G: Igual. Ahora juegan menos, antes si jugaban más.

M.S: El juego es una manera de ocupar las horas del día.

M.G: Antes se jugaba más porque no se iba al colegio apenas.

Entrevista a una mujer de 85 años

E: ¿Cuál es su edad?

J.S: 85.

E: ¿En qué lugar nació usted?

J.S: Huelva.

E: ¿A qué se dedicó durante su vida profesional?

J.S: Cosiendo. Iba del colegio a aprender a coser. Me enseñó mi abuelo.

E: ¿Actualmente tiene nietos u otros niños cercanos?

J.S: Tenía siete nietos. Ay, siete hijos... Me quedan cuatro... No, me quedan cinco. Ahora va a hacer dos años que se me murió mi hijo.

E: Lo siento muchísimo. ¿Tiene nietos?

J.S: Bueno... tengo nueve nietos y siete bisnietos.

E: Entonces estará contentísima.

J.S: Demasiado contenta. Cuando llegan los Reyes o los cumpleaños, ¡allí te quiero ver! (Ríe).

E: ¿Tiene experiencias de juego con ellos?

J.S: No. Cuando tenía el campo, sí. Mis hijos hacían de comer y yo me iba con los nietos al cabezo, y mis niños reían detrás de mí o yo detrás de ellos, y así nos divertíamos. Pero ya se vendió la casa del campo y cada uno tiene sus estudios. Eso es imprescindible. Tengo uno ahora que se ha ido a Bilbao con los médicos. Estuvo aquí, me trajo fresas, fuimos a comer... En fin, las cosas de las abuelas y los nietos.

E: ¿Cómo eran los juegos en los que participaba durante su infancia?

J.S: El teje, la combas las pelotas.

E: ¿Qué materiales solían usar?

J.S: Pues mira, a mí no me gusta decirlo porque soy muy fantasiosa, pero mi padre estaba en Francia y todas las cosas buenas nos las mandaba. Pelotas tenía desde las más pequeñas hasta las más grandes, y todos los chiquillos de la calle me llamaban para jugar.

E: Qué suerte. Antes me comentaban que los juguetes eran muy difíciles de adquirir. Ahora, por ejemplo...

J.S: Los niños ahora tienen de todo, sobrante... Ya demasiado.

E: ¿Con quién solía jugar?

J.S: Con niñas de mi colegio, de mi calle. Íbamos unas y otras a jugar a la comba, a la cuerda o íbamos a la cinta a echar una merendita. Cada chiquilla llevaba sus cositas en el canastito.

E: ¿Piensa que ahora los niños juegan más de forma solitaria y en casa?

J.S: Sí, porque no tienen las vivencias que teníamos con las amigas, con unos, con otros. Venían los chiquillos también, ¿eh? No vayas a creer que las niñas solas. Los niños: "¡Vámonos a jugar aquí!", "¡Vámonos a jugar allí!". Ya ni me acuerdo ni siquiera... Muchos juegos y ya está.

E: ¿En qué espacios solíais jugar?

J.S: En la calle. Entonces se jugaba en la calle.

E: ¿La seguridad en ese entonces como solía ser?

J.S: No había tantas cosas malas como ahora. Ahora, nada más en casa con los móviles, y es una pena, porque ahí influyen muchas cosas malas en esos teléfonos. Por eso están pasando tantas cositas, porque ya quieren curiosear y van aprendiendo cosas que todavía no deberían. Aprender es bueno, pero cuando llega su tiempo.

E: ¿Usted cree que le benefició su juego en la infancia?

J.S: Sí, recuerdo muchas cosas buenas de mi juego en la infancia. Luego ya me puse a coser.

E: ¿Sobre qué edad?

J.S: A los once años me quitaron del colegio para ponerme a coser, porque decían: "La niña, ¿para qué quiere seguir aprendiendo?". ¡Fíjate qué ignorantes!

E: Qué pena...

J.S: Yo estaba en mi casa, con mi gente, con las niñas buenas. Ya no es lo mismo. Las niñas ahora, con once años, saben más que la regencia. Yo paso por ahí y veo a algunas niñas con unos niños y digo: "Madre mía de mi alma...". Menos mal que mi abuela me puso la mano encima. Porque mi madre se murió con 33 años, la misma edad del Señor. Yo tenía siete años y ya la madre de mi padre fue la que me había criado. Mi gente era una gente muy buena, y mi abuela siempre decía: "La niña a misa". Y la hermana de mi padre, que no le gustaba tanto la misa, decía: "Esta niña, con tanta misa...". Y yo, desde siempre, desde chiquitilla, a misa. Ya estuve cosiendo, luego me casé con mi marido... ¡Cincuenta años que me he llevado casadita con él! Y tener todos los hijos que tengo... Y cada uno lleva el rumbo que ha querido.

E: Me ha comentado al inicio que participa en experiencias de juego ¿Puede contarme un poco más?

J.S: Cuando estábamos en el campo, sí. Ahora aquí no los veo nada, pero cuando estábamos en el campo a saltar... ¡qué sé yo!

E: Entonces, como usted ha visto ese cambio, ha visto el juego de su nieto y el suyo propio, ¿considera que el juego ha cambiado?

J.S: Buf... Bastante. Como no se vayan al campo de fútbol o algo así y se dediquen a jugar a la pelota. Porque antes se veían en la calle los niños jugando a la pelota y las niñas saltando, todos revueltos, sin que pasara nada.

E: Entonces, ¿piensa que ha cambiado a peor?

J.S: A peor. Por un lado, pienso que tienen una cultura que no teníamos antes, porque antes teníamos el coco cerraíto. Ahora las niñas saben más que las regencias.

E: Ahora los niños, al tener todo por delante, no tienen que pensar nada ¿Ustedes usaban mucho más la imaginación a la hora de jugar?

J.S: ¡Pues claro que sí! Bueno... bastante. Y para escribir, y para todo. A mí me gusta mucho escribir y leer.

E: Se le ve muy culta.

J.S: Bueno, ya estoy más torpe. Parece que la memoria ya la estoy perdiendo.

E: ¿Cree que en la actualidad los niños juegan menos al aire libre?

J.S: Por los vicios que hay de los ordenadores. Como los padres todo se lo compran a los niños.

E: El uso de los móviles y de las tecnologías, ¿cree que ha afectado al juego de los niños de ahora?

J.S: Sí, claro. Porque ahí entran muchas cosas, madre... Que se escuchan en las noticias cosas. Yo siempre he sido muy miedosa para todo. Si mi marido me iba a dar un beso: "¡No, Antonio, no!". Y ahora se ven a las niñas ahí en los bancos achuchándose. ¡Por favor, qué vergüenza! Si yo antiguamente no meaba en la escupidera para que no me escucharan. Mi marido, el pobre, tenía que jugar a las bolas descalzo porque el padre no se podía gastar el dinero en alpargatas. Era terminar la guerra y no había suficiente de nada.

E: ¿Cree que el juego sigue siendo tan relevante como lo fue para ustedes?

J.S: Según cómo lo quieras tomar. Porque hay niños y niños... Algunos son muy conscientes de lo que están haciendo. Si hay cosas nuevas que pueden ir aprendiendo, pues bendito sea para ellos.

E: ¿Qué aspectos del juego tradicional piensa que podrían recuperarse para enriquecer las experiencias de juego de las nuevas generaciones?

J.S: *Que hubiera buenos campos. Campos hay, pero que tuviesen la libertad de estar en esos campos jugando. Y que las madres o los padres estuviesen pendientes de los niños, porque ya la vida no está suelta como antes. Antes, terminábamos oscureciendo e iban los abuelos en busca mía. El tiempo es muy bonito ahora, hay mucha inteligencia extraordinaria ahora.* Que Dios nos dé salud, que somos mejores y que no haya guerra, porque eso es lo que destruye todo.

E: Es muy importante eso, verdad.

E: ¿Considera que las generaciones actuales podrían aprender algo valioso de vuestra generación a la hora de jugar? Por ejemplo, su nieto, ¿qué podría aprender de su juego?

J.S: *Es que no juegan ni siquiera ya. El cacharro ese... Llegan del colegio, se ponen a estudiar en las habitaciones, cada uno en la suya. Ya no es esa cosa de los niños jugando en la calle, los niños y las niñas saltando...*

E: Finalmente, si tuviese la oportunidad de ofrecer un consejo a algún niño sobre el juego, ¿qué le sugeriría?

J.S: *Que siguieran jugando. Están estudiando más, y eso es imprescindible, pero antes había otra libertad, otra alegría, otro bienestar de los chiquillos.*

E: ¿Y en relación al juego?

J.S: *Que jugaran hasta que sean mayores.*

Entrevista a un varón de 81 años

E: ¿Cuántos años tiene?

J.C: Pues dentro de dos días, 82.

E: ¿En qué lugar nació?

J.C: Huelva.

E: ¿A qué se dedicó durante su vida profesional?

J.C: Yo he sido operador de planta.

E: ¿Actualmente tiene nietos u otros niños cercanos?

J.C: Tengo tres nietos, dos nietas y un nieto.

E: ¿Entonces tiene experiencias de juego con ellos?

J.C: Claro, una de las nietas vive en Costa Rica desde hace diez años, ha nacido allí.

E: ¿Cómo eran los juegos en los que solía participar durante su infancia?

J.C: Si le digo la verdad, sinceramente no me acuerdo, porque por aquel entonces los juguetes que había eran de cartón y poco más. *En aquel entonces, el que tenía juguetes era el que podía permitírselo; los demás teníamos caballos de cartón.*

E: Lo que ibais haciendo.

J.C: *Exacto.*

E: ¿Recuerda algún juego de su época que le haya dejado una huella especial?

J.C: *Yo he sido muy aficionado a las partidas de dados. Jugábamos para apostar, esto, aquello... pero más lejos de eso, no.*

E: ¿Con quién solía jugar?

J.C: *Con amigos y amigas.* Era un juego bastante duro, a veces apostábamos dinero.

E: Pero eso sería más grande ya, ¿no?

J.C: Claro, claro, porque ahí en Huelva había un bar que se llamaba La Isla, frente al cine de Isla Chica. ¿No lo has conocido tú?

E: Yo no, yo no tengo ni idea.

J.C: Y allí sí apostábamos fuerte, pero no he sido ludópata nunca en la vida.

E: Bueno, eso es lo importante entonces.

J.C: No he sido ludópata, me ha gustado jugar algunas veces y ya está.

E: ¿En qué espacios solían jugar?

J.C: Bueno, yo nací donde nació el Litri, por esa calle que se llama Mackay y Macdonald, donde arriba había una clínica que se llamaba Mackay y Macdonald.

E: ¿Entonces el juego era más en la calle?

J.C: En la calle, en la calle. La calle era de tierra. Y resulta que este Capitán Castillo tenía una cuadra arriba del cabezo, donde también había familias humildes en un corralón grande. Y este Capitán Castillo, no sé qué le pasó un día; estaba yo jugando en la calle a las bolas y se escaparon unos pocos de caballos y nos cogieron a unos cuantos. A mí me dieron aquí una patada... En fin, lo pasamos mal, bastante. En espacios interiores no recuerdo yo que haya jugado mucho.

E: ¿Cómo era la seguridad entonces?

J.C: Seguridad cero, ahora hay menos todavía. Lo que pasa es que la vida ha ido evolucionando. No dejo de reconocer que me alegro de cómo está el mundo, que haya cambiado bastante con todas las tecnologías. Porque, ¿quién me iba a decir a mí? Yo he estado dos veces en Costa Rica visitando a mi nieta cuando nació y en su primer cumpleaños. Ya no he podido más por esto y por aquello, pero... oye, ¿quieres creerte que, al hilo de lo que te estoy diciendo, se me ha ido el tema?

E: Lo de la seguridad (ríe).

J.C: Antes... Yo nací con Franco... bueno, con Franco no. Yo nací en el año 1943, no estaba Franco, pero Franco estaba casi al llegar. Pero yo no he tenido ningún problema, ni con Franco ni con la Guardia de Asalto, que se le llamaba entonces a la Policía Armada, los grises, y fueron muy duros. La época de Franco yo la he vivido y no se la deseo a nadie.

E: De eso, gracias a Dios, me he librado.

E: ¿Los materiales con los que solía jugar, pero más en la infancia, de cero a seis años?

J.C: Yo lo que veía a las crías de mi edad jugar entonces era al teje, saltaban para arriba y para allí. Y nosotros jugábamos mucho en mi barrio a la billarda.

E: ¿Me puede explicar un poquito?

J.C: Es un palo con un trocito con dos puntos, y donde llegara el palo, que le pegabas un golpe como si jugaras al bate de béisbol más o menos... Pues a eso jugábamos nosotros. Me estoy acordando perfectamente. Y tenía que encontrar la billarda, y quien no la encontrara, perdía lo que fuera.

E: ¿De qué manera cree que el juego le sirvió a usted?

J.C: Pues no lo recuerdo, si me sirvió de mucho o de poco, no lo recuerdo. Tengo memoria de muchas cosas, pero del juego tengo bastante poca, bastantes pocos recuerdos. Sin embargo, el otro día le di una charla a un compañero y me dijo: "Jesús, tienes una memoria de elefante", porque se terciaba la conversación y le conté...

E: La tiene, la tiene.

E: ¿Pero usted cree que tiene beneficios en los niños? A la hora de hacer amistades, madurar...

J.C: Es que ese tema no sé decirle exactamente en concreto sobre el juego.

E: Me ha comentado antes que tiene nietos, ¿tiene experiencias de juego con alguno?

J.C: Ya no tanto, pero antes pasaban mucho tiempo conmigo.

E: ¿Considera que los juegos de su entonces eran diferentes a los de ahora?

J.C: Y tanto. Hoy es todo digital, todos los juegos son digitales. Hasta mi nieta de nueve años, la llamo yo por videollamada y me coge ella perfectamente el teléfono.

E: ¿Cree que los niños de la actualidad juegan en menor medida al aire libre?

J.C: No juegan al aire libre, se meten en casa y tienen las videollamadas, los videojuegos.

E: ¿Eso cree usted que es malo?

J.C: Es malísimo, malísimo.

E: ¿Cree que el juego sigue teniendo la misma relevancia para las nuevas generaciones como lo fue para la vuestra?

J.C: Es importante. Los juegos, para las criaturas, son muy importantes, es una base para ellos.

E: ¿Qué aspectos del juego tradicional podrían recuperarse?

J.C: Eso no se va a recuperar nunca.

E: Pero póngase en el caso.

J.C: Es que como yo he jugado tan poco, no recuerdo tantos juegos.

E: ¿Considera que las generaciones actuales podrían aprender algo valioso de las experiencias de juego de su tiempo?

J.C: Según los mayores, sí, claro.

E: ¿Algún consejo que le gustaría darle a la infancia actual sobre el juego?

J.C: Como yo no he jugado mucho, no le daría ninguno.

Entrevista a dos varones de 82 y 93 años

E: ¿Qué edad tienen?

J.M: ¿Qué edad tenemos nosotros?

J.T: Yo para el mes que viene...

J.M: ¡Cállate, cállate!

E: Ahora me da cosa decirlo.

J.M: No, dilo.

E: Yo creo que alrededor de 80.

J.M: Yo tengo 82.

J.T: Y yo, para el mes que viene, 93.

E: Pues usted está perfecto, está hecho un roble.

E: ¿Dónde nacieron?

J.M: Yo soy de La Rioja, pero llevo aquí viviendo muchísimos años.

J.T: Yo en Huelva.

E: ¿A qué se dedicaron?

J.M: Yo trabajaba en una tienda de ultramarinos y aquí mi amigo en el campo.

J.T: A mí me gustaba mucho trabajar en el campo, pero era muy duro.

E: ¿Tienen nietos o experiencias de juego con niños?

J.M: *Yo tengo nietos, pero no tengo experiencias de juego.*

J.T: Yo tengo sobrinos.

E: ¿Cómo eran los juegos en los que solían participar durante su infancia?

J.M: Yo jugaba al gola.

J.T: A la billarda.

J.M: A la billarda.

J.T: Al trompo.

J.M: Al trompo.

J.T: A la piola.

J.M: Sí, señor. Y otra cosa, organizábamos de una calle a otra pandas para luchar contra ellos.

J.T: *Pandillas.*

J.M: *Las pandillas que se montaban. Yo tenía uno... Mi padre tenía una tienda de ultramarinos, claro, le llevaba galletitas, era el moreno y ese era mi guardaespaldas. Y de las cajas de galletas antiguas hacíamos los escudos, las espadas de madera.*

E: Antes costaba mucho más...

J.M: Yo he estado en Sevilla.

J.T: ¿Antes costaba mucho más qué?

E: Antes costaba mucho más adquirir juguetes, no como ahora.

J.M: No, no, no. *Es que los juguetes normalmente los tenían los ricos, y ahora casi todo el mundo. Pero ya no juegan a esos juegos de nosotros porque están incomunicados con el aparato. Tú llegas a tu casa o a una reunión y sacan todos sus teléfonos y no escuchan a nadie.*

J.T: *Venga móvil, venga móvil.*

J.M: *Es una desunión lo que ha entrado, lo mismo que la televisión.*

E: ¿Tiene beneficios?

J.M: *Por supuesto.*

J.T: *Sí.*

E: *Pero también tiene cosas malas.*

J.M: *Totalmente. No hay ya comunicación.* Además, ¿a ti te pasa que para ligar o reunirse con amigas usas eso? Esto es como las vacas en la inseminación, que no ven al toro ni en pintura (ríe).

J.T: *Venga, más cosas.*

E: ¿Con quién solían jugar?

J.M: Hombre, normalmente yo jugaba entre amiguillos, al gola.

E: ¿En grupo?

J.T: Sí.

E: Porque juegos solitarios no solíais tener.

J.T: No teníamos.

E: ¿En qué espacios solían jugar?

J.M: En la calle.

E: ¿Ahora los niños juegan mucho en casa?

J.M: Sí, ese es el problema.

J.T: Pero por esto es el problema (indica el móvil).

J.M: Les han quitado a los niños de en medio de la calle. Eso es problema del gobierno, que quiere incomunicar a la gente para que no piensen.

E: Cuando jugaban en espacios exteriores, ¿cómo era la seguridad entonces?

J.M: Hombre, divino, no teníamos ningún problema, por lo menos en mis tiempos.

J.T: La seguridad era nula. A nuestros padres sí, la Guardia Civil les daba... pero porque la Guardia Civil era así entonces, antes de Franco y esas cosas. Muchas miserias las que hemos pasado nosotros, por lo menos yo.

J.M: Con seis personas y con cien gramos de mortadela teníamos y nos sobraba. ¿Te acuerdas?

J.T: Mira, ¡un arcoíris!

E: Ay, qué bonito.

J.M: Hace tiempo que no se veía.

E: ¿Recordáis algún juego o juguete que usasen que os marcara más?

J.M: Yo sí, un acordeón. Y cuando me lo regalaron los Reyes, lo abrí para ver de dónde salía la música.

E: ¿Te lo cargaste?

J.M: Hombre, claro (risas).

J.T: Yo un carrito de madera y una guita, un enano de tierra.

J.M: Y con las ruedas de bola hacíamos los carritos. Una madera, dos ruedas atrás, una adelante y con un movimiento lo movíamos y empujábamos. Corríamos como locos. Y el aro.

J.T: Al aro, sí.

E: ¿De qué manera pensáis que el juego contribuyó u os benefició en vuestra infancia?

J.M: Hombre, la comunicación. Pero es que era lo que había.

J.T: ¿Beneficio? Ninguno, era lo que había.

J.M: Era la moda, era el tiempo. Cada uno vive su tiempo, otros tiempos. Son evolutivos, evidentemente. Mi nieta, con dos o tres añillos, no le dejaban ver mucho la televisión. Se ponía de espaldas y se ponía a darle a los botones del amplificador. Claro, la comunicación desarrolla mucho el intelecto porque el cerebro es una esponja y cuanto más pequeño, más va absorbiendo. Esa es la evolución de la especie, si es que es así. Si no, fíjate desde que empezamos desde el Cromañón.

J.T: ¿Esto nos grabas?

E: Sí, pero por eso era el papelito. Pero no lo voy a publicar en ningún lado.

J.M: Bueno, a mí me da igual, me presento a concejal (ríe).

J.T: Bueno, pregunta, nosotros te contestamos.

E: ¿Consideráis que los juegos de vuestra época eran diferentes a los que juegan actualmente los niños?

J.M: Hombre, completamente diferente, porque jugábamos en grupo y ahora se juega individualmente, prácticamente. Eso lo sabes tú.

J.T: Era muy diferente.

J.M: Es la sociedad.

J.T: Es que no había otra cosa.

J.M: Aparte, había una comunicación más de grupo. Ahora, audiovisual e individualmente. Esa es, para mí, mi forma de pensar y de ver las cosas. Otros tienen sus opiniones, como es lógico. Según lo que han hecho... Yo jugar, ir al colegio y trabajar. Yo, desde los 14 o 15 años, tenía una tienda de ultramarinos. He hecho de todo y yo no he ido a universidades.

E: Bueno, pero está yendo ahora.

J.M: No, no. Para aprender no hace falta tampoco que te enseñen en la universidad. ¿Un libro? Te lo aprendes de memoria.

J.T: ¿Tú sabes lo que teníamos antes? La pizarra y el pizarrín, ya no había más libros.

J.M: Y un libro que servía para todo. Esa era la época de nosotros.

E: ¿Creen que los niños en la actualidad juegan en menor medida al aire libre?

J.M: Ahora parece que los padres llevan a los niños a los parques, pero es que tienen que trabajar. Antes, la madre se dedicaba más a los hijos y al marido. Ahora trabajan los dos.

E: La mayoría de las madres ya trabajan.

J.T: Trabajan porque necesitan un piso. Y nosotros, antes, en una habitación entrábamos cinco (ríe).

E: ¿Creen que el juego sigue siendo tan relevante como lo fue para vuestra generación?

J.M: Debería serlo, según nuestra opinión. Yo opino por mí, otro tiene otra opinión diferente.

J.T: Yo sí, igual.

J.M: Pero cambian las modas, el consumismo... Antes había trueque, ahora todo es comprar.

E: ¿Qué aspectos del juego tradicional piensan que podrían recuperarse para enriquecer el juego de los niños?

J.T: Nada.

E: ¿No creéis que se podría recuperar nada?

J.T: ¿Quién va a jugar al trompo? ¿Quién va a jugar a la billarda? ¿Quién va a jugar al aro?

J.M: Y, además, el trompo lo afilábamos para romper el del otro.

E: Pero al trompo se sigue jugando.

E: ¿Pensáis que las generaciones actuales podrían aprender algo valioso del juego de vuestro tiempo?

J.M: **La comunicación, el grupo.**

J.T: No tenemos grupos ahora, y menos aquí, que con la cabeza...

J.M: Aquí hay diversidad. Yo como con un ingeniero. Hay personas cultas y personas de campo.

E: Eso es bueno, os enriquecéis mutuamente

J.T: (Muestra una imagen de una mujer de joven). Mi mujer falleció aquí.

E: Era guapísima, lo siento muchísimo.

J.T: (Muestra una imagen suya). Yo era un dandy.

E: Elegantísimo.

E: Retomando el tema, si tuviesen la oportunidad de ofrecerle un consejo a algún niño sobre el juego, ¿qué le diríais?

J.M: **Que participen más y no se metan en el cascarón de las tecnologías.**

J.T: **Como yo le diga algo, "¿Usted está loco? ¿Yo sin el móvil? ¡Usted está loco!"**

Entrevista a un varón de 79 años

E: ¿Podría indicarme su edad?

J.C: ¿Mi edad?

E: Sí, si la quiere decir.

J.C: 79.

E: ¿En qué lugar nació?

J.C: En Huelva.

E: ¿A qué se dedicó durante su vida profesional?

J.C: Conductor.

E: ¿Actualmente tiene nietos u otros niños cercanos?

J.C: Sí.

E: ¿Y tiene experiencias de juego con ellos?

J.C: **No, porque ella está con su madre y nos vemos muy poco.**

E: ¿Cómo eran los juegos en los que solía participar durante su infancia?

J.C: Yo creo que... Yo te voy a decir porque empezábamos muy jóvenes. Desde que éramos chiquititos ya estábamos jugando a las pelotas y a las bolas en la calle. Quitábamos los adoquines y hacíamos jopos, que se llamaba eso.

E: ¿Eso qué es?

J.C: Pues antes lo que había eran adoquines. Quitabas un adoquín y cuando la bolita entraba, hacía "clac, clac, clac", y le decíamos jopo.

E: ¿Recuerda algún juego propio de su época que le haya dejado huella?

J.C: Yo creo que todos. Porque jugar a las bolas, al coger, al escondernos... Ir, por ejemplo, del centro a la calle Concepción a escondernos por los pisos y tener que buscarnos, eso era lo mejor.

E: ¿Con quién solía jugar?

J.C: Con todos mis amigos de la calle.

E: ¿Entonces era un juego más en comunidad?

J.C: Sí, jugábamos al fútbol en la calle, que antes se permitía. Bueno, no se permitía, venía la policía en bicicleta y teníamos que salir corriendo, pero nosotros jugábamos. Escúchame, te voy a decir una cosa. Eran los juegos más bonitos que existían. Ahora no existen esos juegos.

E: Desde luego.

J.C: Los patines han existido toda la vida y los hacíamos nosotros con ruedas.

E: ¿En qué espacios solíais jugar?

J.C: En la calle, en la calle, en la calle. Incluso te voy a hablar del muelle, jugábamos a coger en bicicleta. Nos chocábamos con las bicicletas entre los jardines.

E: Cuando jugaban en espacios exteriores, ¿cómo era la seguridad entonces?

J.C: Bueno, la seguridad yo la veía muy bien, porque nosotros todos éramos amigos. Jugar al fútbol, a las bolas... Éramos todos juntos, bien, perfecto.

E: ¿Cree que la seguridad ha cambiado?

J.C: Sí, sí.

E: Por ejemplo, ahora hay muchos padres que no quieren que los niños jueguen en la calle por los peligros.

J.C: Peligros de los niños, no de los padres. Porque pasan con la bicicleta por al lado tuyo y te ponen como los trapos. Antiguamente ayudábamos. Precisamente, ahora ha ocurrido que un señor de 95 años dijo que iba al médico y no ha ido al médico. Se ha metido despistado en el parque y un chaval joven lo ha traído. Ha venido empapadito cuando más agua ha caído. La generación nuestra era más bonita que esta. La nuestra sí.

E: Lleva razón.

J.C: Y lo sigo diciendo porque salíamos en comunidad, salíamos juntos. Y con chicas... A lo mejor iban cinco o seis chicas delante y nosotros todos detrás. Que, por cierto, te lo voy a decir porque no pasa nada. Uno de mis amigos le tocó el culo a una de ellas y ella se volvió, le dio una hostia... ¡y me la dio a mí!

E: (Ríe). Vale. ¿Y recuerda algún material más que usaban en el juego?

J.C: Las bolas, el fútbol, los aros, montar en bicicleta.

E: Ahora los niños tienen gran facilidad a la hora de adquirir juguetes. Antes, ¿cómo era eso?

J.C: ¿Antes? La mayoría teníamos que hacerlo nosotros. Los aros con las maniguetas, que era una barra de hierro doblada por un pico. Así hacíamos un aro.

E: ¿De qué manera cree que las experiencias de juego contribuyeron en su desarrollo durante la infancia?

J.C: La experiencia fue muy buena, buena, buena, porque disfrutábamos muchísimo. Era muy diferente. Íbamos incluso a buscar dátiles y me cogieron en la Plaza de las Monjas y me llevaron tirándome desde las orejas hasta mi casa.

E: Desde su perspectiva, ¿cree que los juegos de su época eran diferentes a los que juegan actualmente los niños?

J.C: ¿Actualmente? Sí, sí.

E: ¿Me podría indicar por qué?

J.C: ¿Diferente? Yo qué sé... Yo lo veía menos peligroso, lo veía muchísimo menos peligroso. Porque ahora yo creo que todos los juguetes, hasta los móviles, tienen peligro.

E: ¿Cree que en la actualidad los niños participan en menor medida en juegos al aire libre?

J.C: Sin duda.

E: Antes me comentaba sobre el peligro de los móviles. ¿Cuál es su opinión sobre el impacto de las tecnologías en el juego de los niños?

J.C: Para mí, nulo. Es más, si vienes, verás mi móvil desde por la mañana hasta por la noche guardado en recepción. No sé ni usarlo.

E: ¿Cree que el juego sigue siendo tan relevante para las nuevas generaciones como lo fue para la vuestra?

J.C: Yo qué sé... Si los niños se pusieran a jugar a las bolas como nos poníamos nosotros... Antes, en las tiendas de comestibles decías: “Dame una peseta de bolas”, y te daban alrededor de seis. Por eso te digo, son muy diferentes. Actualmente, lo digo, los niños no saben jugar hoy en día.

E: Me parece muy interesante lo que ha dicho para mi trabajo.

J.C: Pues dilo y ponlo. Tengo 79 años y he disfrutado muchísimo en mi infancia. Vivíamos todos en la misma calle, en la Plaza de Bastos antigua.

E: ¿Qué aspectos del juego tradicional cree que podrían recuperarse para las generaciones actuales?

J.C: Bueno, el fútbol, ya se sabe, el fútbol se juega. Pero es que antiguamente se jugaba en todas las calles.

E: ¿Considera que las generaciones actuales podrían aprender algo valioso de las experiencias de juego de su tiempo?

J.C: Deberían, deberían. Si hacíamos hasta los arcos de flecha... Esos que ves ahora y cuestan tan caros, antes los hacíamos nosotros.

E: Finalmente, si tuviera la oportunidad de ofrecer algún consejo a la infancia actual sobre el juego, ¿qué les sugeriría?

J.C: Que piensen en los juegos antiguos, que siguieran preguntando y preguntaran a sus padres. Verían cómo... Yo creo que me equivocaría muy poco si les dijeran lo mismo que yo te he dicho a ti. A mí me gusta hablar mucho con las personas más mayores de aquí, porque son los que saben.