

# El significado del juego infantil en *Momo*

por Mercedes del Fresno Fernández\*

*La autora se sirve de Momo, obra a través de la que Michael Ende propone volver a la vida sin tiempo o en la que aboga por el derecho al ejercicio de la fantasía, para hablar de la importancia del juego y de los cuentos en la infancia. Y como el escritor alemán, Mercedes del Fresno llama la atención sobre la falta de tiempo tan acusada en nuestra sociedad, que lleva a los adultos, padres y/o educadores, a prestar cada vez menos atención a los niños que, sin embargo, necesitan de la presencia adulta para organizar y dar sentido a sus juegos. Pero no sólo el tiempo es el enemigo, también lo son la falta de espacios adecuados en las ciudades para que jueguen los niños, o la incapacidad de los adultos para aceptar el mundo de la infancia.*



MICHAEL ENDE, MOMO, ALFAGUARA, 1988.

Siempre que se habla de Michael Ende se dice que no escribió libros expresamente para niños o que sus obras «no fueron redactadas para lectores de una determinada edad»,<sup>1</sup> al menos *a priori*, sino que fue en el momento de su publicación cuando se decidió sobre este particular.

A mi entender queda claro que, a pesar de que «por tener como protagonistas a figuras infantiles y por su sencillez expresiva, [sus obras] se encasillan en la literatura infantil»,<sup>2</sup> la intención de Ende es la de hacer crítica social y provocar la reacción del lector ante los problemas de *abandono* que sufren los niños por falta de tiempo en una sociedad cada vez más deshumanizada y consumista y en la que irónicamente, como más adelante demostraremos, menos se piensa en los niños.

### Ahorrar tiempo

El primer problema al que nos enfrentamos es el de la *falta de tiempo* por parte de los adultos. Para Momo y para el resto de los niños el tiempo es vida, mientras que los adultos y los hombres grises se nutren de él, pero el tiempo sólo es importante en la medida en que permite disfrutar de la vida. Así, el barbero Fusi se lamenta: «Mi vida va pasando —pensaba—, entre el chasquido de las tijeras, el parloteo y la espuma de jabón. ¿Qué estoy haciendo de mi vida? El día que me muera será como si nunca hubiera existido». «Pero mi trabajo no me deja tiempo para ello. Porque para vivir de verdad hay que tener tiempo. Hay que ser libre», entendiéndolo saber vivir como *tener dinero*, tal y como veía en las revistas.

Los adultos de *Momo* están inmersos en una sociedad consumista que se ha convertido en un círculo vicioso: para poder consumir deben trabajar más y al trabajar más tienen menos tiempo para dedicar a sus hijos, por ese afán de ahorro de tiempo que les consume y, lo que es peor, si tienen tiempo no se lo dedican a sus hijos.

Los adultos entienden el ocio como una actividad inútil y una pérdida de tiempo, ya no tienen tiempo para ir al cine, ver a sus amigos, leer, y ni qué decir tiene del



MICHAEL ENDE, MOMO, ALFAGUARA, 1988.

hecho de jugar con sus hijos: «... mata usted el tiempo con actividades inútiles, y eso durante tres horas diarias», le dicen al Sr. Fusi. El tiempo es dinero y no se puede desperdiciar, hay que ahorrarlo y esto supone trabajar al máximo: «Y si alguna vez [el Sr. Fusi] se daba cuenta de que sus días se volvían más y más cortos, ahorraba con mayor obsesión». «El que uno hiciera su trabajo y lo hiciera con amor no importaba; al contrario, eso sólo entretenía. Lo único importante era que hiciera el máximo trabajo en el mínimo tiempo posible.»

De entre los adultos que aparecen en la novela de Ende, debemos destacar a dos personajes que están integrados en el mundo infantil: Gigi Cicerone y Beppo Barrendero. Ambos participan de los juegos de los niños y están ligados al mundo de la fantasía. Gigi es pura fantasía, es un niño en un cuerpo de adulto. Y, por otro lado, está Beppo, que aparece algo más ligado al mundo de los adultos; es el que se preocupa y tiene, por tanto, menos fantasía, pero no por ello entiende menos el mundo infantil y tampoco por eso está ausente de

los juegos, de las historias y aventuras en las que participan los niños. Cuando los niños deciden hacer una manifestación para reclamar la atención de sus padres, el que realmente está preocupado es Beppo, por lo que Gigi le acusa diciéndole: «No tienes fantasía, Beppo. Todo el mundo es un gran cuento y nosotros actuamos en él». «Gigi iba con el corazón alegre; Beppo, preocupado.» «Gigi soñó con su fama como salvador de la ciudad; Beppo, cuanto más pensaba, más claro se le aparecía el peligro de toda la empresa.» Son los dos únicos adultos que acuden a la manifestación de los niños.

## Un mundo para los adultos

El siguiente problema es que las ciudades están cada vez más deshumanizadas y la falta de espacios abiertos pensados para los niños se hace cada vez más patente; así vemos cómo Momo y sus amigos tienen que jugar en las ruinas de un antiguo anfiteatro situado a las afueras de la ciudad que todo el mundo ha olvidado, hasta los arqueólogos.

El tercer problema es que dos de los tres grupos sociales en los que se mueven los niños no están preparados para aceptar el mundo del niño con lo que esto supone de adaptación y, en cierta medida, de sacrificio. Los hijos aparecen en un mundo hecho para los adultos y a veces representan un peligro para éstos: «Dice que debemos estar preparados para cualquier sacrificio... ¡Está bien! Debemos estar decididos a todo. No debemos ser demasiado tacaños con nuestras reservas [...]. Nos enfrentamos a un peligro totalmente desconocido. ¡Ése es el problema que hay que resolver!», advierte uno de los agentes de la caja de ahorros de tiempo ante la huida de Momo. Los dos grupos sociales a los que me refiero son los padres y los educadores; del tercer grupo —los niños— nos ocuparemos más adelante.

La confluencia de los tres problemas expuestos —la falta de tiempo, de espacios adecuados, y el no estar preparados para aceptar el mundo de los niños— da como resultado el que un hecho tan importante, como lo es el juego en la vida del niño para enfrentarse al mundo adul-



*Fotograma de la versión cinematográfica de Momo, dirigida por Johannes Schaaf, e interpretada por John Huston.*

to, no pueda desenvolverse con la precisión que requiere. Es decir, los niños necesitan de los padres en el juego y necesitan de los educadores para que les guíen en ese juego. Sólo así adoptarán por imitación patrones de comportamiento acertados o erróneos en su futura vida como adultos. Por lo tanto, al no haber espacios abiertos —jardines, parques, etc.— para que los niños jueguen, se hace más difícil llevar a cabo dicha tarea, lo que dificulta que puedan jugar en grupo, integrándose en la sociedad de reglas, al desarrollar su sentido crítico, de justicia y de solidaridad.

### El derecho al ejercicio de la fantasía

La etapa de los 3-6 años está denominada por Ramplein como «la edad de los juegos en serio», puesto que el niño realiza sus juegos casi con la misma seriedad con la que el adulto lleva a cabo su trabajo: el niño va logrando una imagen del mundo, de la realidad, más objetiva. A ello le ayuda el descubrimiento de tres nuevos principios organizadores: ordenación de la semejanza, del tiempo y de la relación causa-efecto. Pero también presenta fuertes limitaciones como son: su estrecha unión con las cosas (entiende que tiene cinco dedos en una mano, pero no lo relaciona con el número cinco), su incapacidad de desarrollar un pensamiento lógico y el carácter subjetivo de éste. Todo ello hace que el niño tenga una mentalidad mágica y se pueda hablar de la edad de la fabulación, cuyo verdadero sentido debe buscarse en el ejercicio de la fantasía. De ahí que tengan tanta importancia los cuentos.

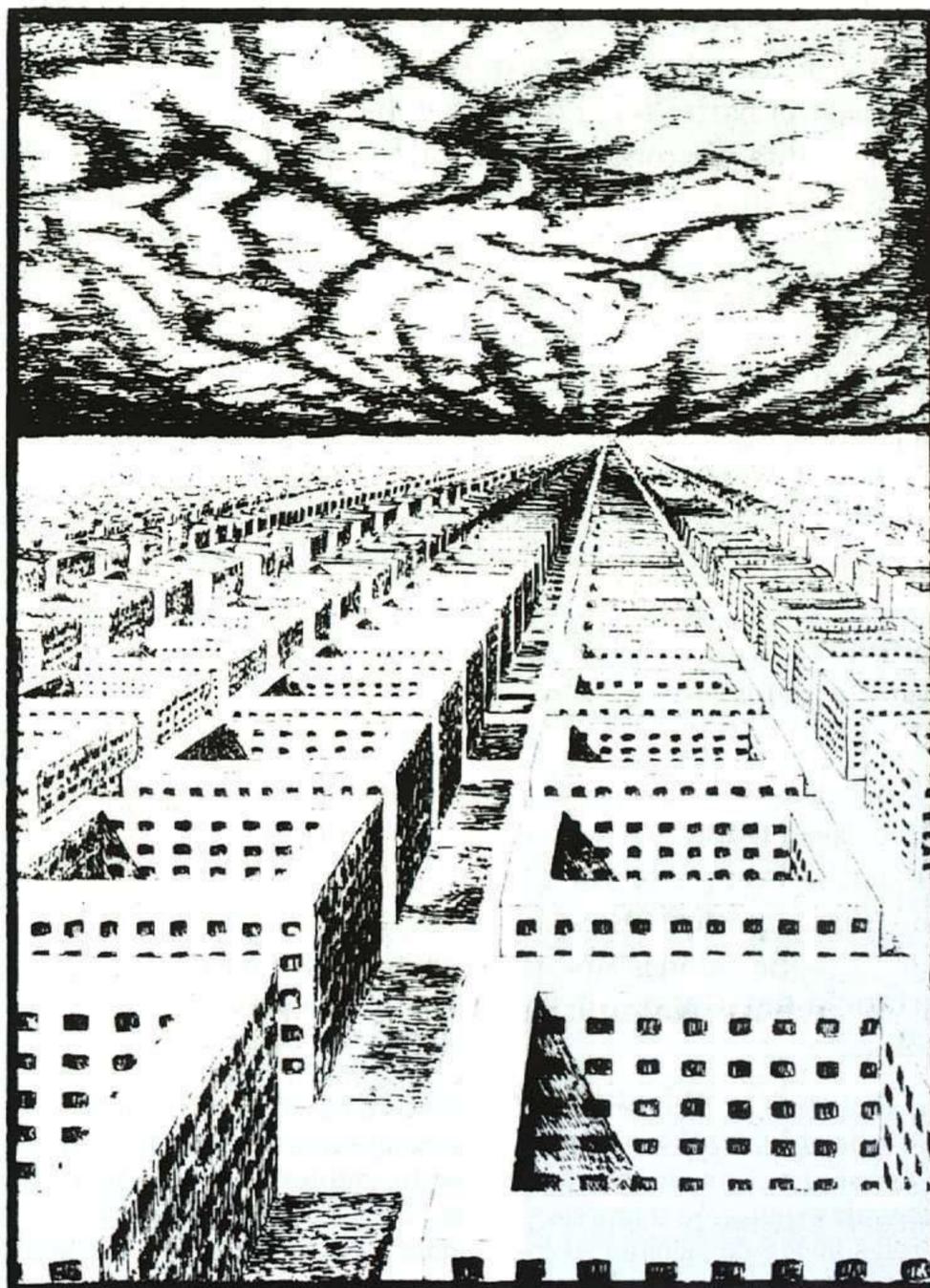
En el cuento, el niño encuentra una estructura interna muy semejante a la suya. El niño enriquece su mundo afectivo al descubrir el mundo de los cuentos: se desarrolla el impulso de sociabilidad que le lleva a desear reunirse, comunicarse y compartir con más personas; se desarrolla el impulso de imitación y el impulso de comunicación, sobre todo con las personas más cercanas. Todo ello se manifiesta en la tendencia en el niño a los juegos de grupo, regulados, de imitación, en los que tiene que desempeñar un papel. En *Mo-*

*mo*, Gigi es el cuentacuentos y con eso se gana la vida. La fantasía de Momo florece cuando Gigi le cuenta historias, lo mismo que le ocurre al propio Gigi, que nunca sabía hasta donde podía llegar su capacidad de fabulación. Literalmente se nos dice que: «[...] durante ese instante, ambos eran inmortales». Desgraciadamente esto deja de ser así cuando Momo ya no está a su lado y entonces Gigi les vende a los hombres grises su tiempo a cambio de fama y dinero.

El comportamiento del niño en el juego nos puede indicar de qué forma se integrará de nuevo en la vida. Debe haber una armonía entre la creatividad interior y las condiciones externas.

Volviendo a *Momo*, en los «depósitos de niños» no se favorece el desarrollo de

la creatividad interior. Cuando tras un año de *ausencia*, Momo se reencuentra con algunos de sus antiguos amigos, percibe una realidad realmente impactante: «Llevaban un uniforme gris, y sus caras parecían notablemente rígidas y sin vida. Incluso cuando Momo les saludó jubilosamente apenas sonrieron». Los propios niños se lamentan diciendo: «No nos dejan perder el tiempo inútilmente». Ante esta respuesta, Momo se queja porque para ella jugar no es perder el tiempo, sino todo lo contrario, aunque aparentemente pocos en esta historia se dan cuenta. Cuando les pregunta sobre la clase de juegos que aprenden en el colegio y a lo que se dedican, los niños le explican que juegan a las tarjetas perforadas, aunque no importa si el *juego* es



MICHAEL ENDE, MOMO, ALFAGUARA, 1988.



*John Huston interpretó el maestro Hora en esta novela-cuento de hadas, protagonizada por Momo, la niña que devolvió el tiempo a los hombres.*

divertido o no, lo único que importa es que sea útil para el futuro. Los niños ya no tienen vida y es porque ya no juegan, ahora están en «depósitos», donde hay «clase de juegos» en la que les enseñan a jugar, por lo que es evidente que en esa sociedad nadie, ni siquiera pedagogos o educadores, entendía que el juego es un hecho incuestionable en la vida del niño.

Mediante estas clases, además de coartar el proceso creativo y la fantasía, se les dirige mal y en exceso. Todo se vuelve memorístico en la escuela, hasta el propio hecho de jugar, puesto que los adultos de la novela entienden que con la imaginación no se aprende nada.

### **La importancia del juego simbólico**

El juego simbólico es una parte vital en el desarrollo del niño. Se trata del juego fantasioso denominado por otros autores juego de asignación o representación de roles, juego de ficción. Al interpretar otros papeles, el niño asume un

poco de carácter y la habilidad de cada personalidad y llega a un acuerdo con la realidad. Aquello que no puede conseguir en la realidad lo crea en su imaginación. Wolfgang señala que el niño sigue un proceso de maduración y lo va haciendo más elaborado cada vez. Algunas de las etapas por las que va pasando son la representación imitativa, en la que asume un rol fingido que expresa con una acción o verbalización imitativas, o a veces actúa con otro niño en un episodio socio-dramático. Por ejemplo, Momo intenta entablar una conversación con la muñeca, pero, a pesar de ser «perfecta», no puede hacer nada con ella; la niña se aburre y el juguete deja de tener utilidad.

El valor del juego simbólico debería tenerse muy en cuenta en la educación y conocimientos del niño, puesto que es divertido, le proporciona oportunidades para adquirir habilidad, le ayuda a comprender los roles y dificultades de los adultos, le hace darse cuenta de la realidad y de la fantasía, y permite a cada niño dar a conocer sus ansiedades y preocupaciones. El niño puede estar

enfadado o violento sin hacer ningún daño, o puede ser solidario, desarrollando así una nueva forma de comunicación, tal y como ocurre cuando al principio los niños, con la ayuda de Momo, se inventan una aventura a bordo del buque oceanográfico «Argo». Todos tienen un papel importante en el juego: el capitán Gordon, el primer oficial Melú, el profesor Quadrado, director científico de la expedición, etc. Viven la aventura de luchar contra una medusa gigante que ha atrapado a dos de sus marineras, les sorprende un «tifón andarín»... Los niños asumen tanto en sus papeles y lo pasan tan bien, que incluso se abstraen de la realidad y ni se enteran de que en realidad ha habido una tormenta.

### **El juego en grupo**

Todo niño sano debe ser capaz de jugar solo, pero también todo niño debe aprender a jugar con otros, por lo tanto hay que establecer una justa proporción entre ellos. La necesidad de contacto

que el niño tiene con relación al adulto no se satisface sólo consiguiendo que participe en sus juegos, sino también le interesa que el adulto esté cerca de él mientras juega. Para que el niño esté dispuesto a jugar solo debe sentirse seguro de contar con esa participación. En *Momo*, los niños no saben jugar antes de que llegue ella, no tienen ni idea de como se hace, intentan el viaje de la exploración pero no funciona hasta que no llega ella, porque la figura de los padres o de otro adulto que los supla no aparece; los adultos están ocupados ahorrando tiempo.

La mayoría de los niños no sabían jugar, sólo se sentaban y observaban, «a veces molestaban porque sí», no conocían las reglas de los juegos, no estaban acostumbrados al juego en grupo y aparecía a la vez una intencionalidad de llamar la atención como suelen hacer los niños cuando requieren a los adultos. Se pelean porque no saben respetar las reglas del grupo, pero las aprenden de Momo: «La mayoría de esos niños simplemente no sabían jugar. Se limitaban a sentarse, aburridos y a mirar a Momo y a sus amigos. [...] la presencia de Momo también hacía efecto en estos niños, que pronto empezaban a tener sus propias ideas y a jugar con entusiasmo».

Momo está supliendo la figura del adulto como padre/madre y como educador; es la que está al lado de los niños y los dirige y orienta en sus juegos, dando así rienda suelta a la creatividad de éstos. Cuando los niños pierden a Momo ya no saben jugar, y a sus amigos adultos les roban el tiempo: Gigi sólo está preocupado por el éxito y se ha quedado sin imaginación, no sabe contar cuentos, todo es aburrido y mecánico. Por otro lado, Momo está desesperada sin los niños y necesita tanto al grupo que incluso está dispuesta a ingresar en uno de esos «depósitos», porque el grupo significa protección.

La relación social entre los niños es muy importante, aprenden a ser solidarios: «Esa niña depende de sus amigos. Le gusta regalar su tiempo a los demás», dicen de Momo los hombres grises. Los niños sólo quieren el tiempo en la medida en que puedan disfrutarlo y lo hacen jugando, en contraposición a lo que ha-

cen los adultos, que quieren el tiempo para «ahorrarlo» y lo hacen mediante el trabajo.

El adulto también debe preparar el juego infantil del niño. No es suficiente que ponga a su disposición los juguetes necesarios para que se entretenga, tal y como ocurre con los niños de *Momo*, que cada vez tienen más juguetes mecánicos muy caros que sus padres les han comprado para que se entretengan y no den la lata. Pero no pueden jugar con el tanque con mando a distancia, el cohete espacial, el pequeño robot, porque «eran tan perfectos hasta el menor detalle que no se podía imaginar nada». Por eso acababan volviendo a los viejos juguetes y entonces pueden imaginárselo todo.

Además, los padres o los educadores deben conversar con el niño acerca de las diversas posibilidades de juego e indicarle las que le puedan interesar y, por supuesto, escuchar con atención cuando éste le narre sus experiencias lúdicas, tal y como hacen Gigi, Beppo y, sobre todo, Momo, que «sabe escuchar como nadie».

Siempre hay que evitar que el niño tenga la impresión de que el adulto le manda a jugar porque *estorba* su presencia. Los niños son capaces de comprender las razones por las cuales tiene que prescindir del adulto en su juego, siempre y cuando se lo expliquen. De esta manera percibe pronto las ventajas del juego individual que le permite vivir en libertad, pero en *Momo* no se permite que los niños decidan, su opinión no cuenta porque no interesa; los adultos creen que los niños no están capacitados para tomar decisiones y además esto supondría una «pérdida de tiempo».

### Crítica social

Michael Ende hace una dura crítica a la sociedad de su tiempo, que en cierto modo no se aleja mucho de la del nuestro, en lo que a planteamientos pedagógicos se refiere. Critica las escuelas a las que ve como «depósitos» de niños en las que no se aprende nada de utilidad para el futuro; a los educadores, que no saben cómo educar a un niño fomentando las propias aptitudes y valores de cada uno de ellos y sacando así el mejor partido y



EDICIONES MORATA, S. L.  
Mejía Lequerica, 12  
Teléf. 91 448 09 26  
e-mail: morata@infor.net.es  
web: www.edmorata.es  
28004 MADRID

### NOVEDADES:



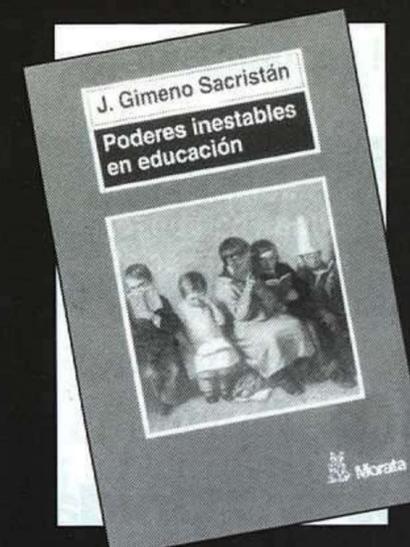
F. Vidal  
Plaget antes  
de ser Plaget  
P.V.P.: 3.380 Ptas.



Ch. Crook  
Ordenadores y aprendizaje  
colaborativo  
P.V.P.: 3.500 Ptas.



J. Pozo y M. A. Gómez Crespo  
Aprendizaje  
y enseñanza de la ciencia  
P.V.P.: 3.600 Ptas.



J. Gimeno Sacristán  
Poderes inestables  
en educación  
P.V.P.: 3.650 Ptas.

Empresa de metalurgia necesita

# NIÑOS MINEROS

Hay millones de personas que no tienen que buscar trabajo: se lo imponen.

Como los niños empleados como mano de obra barata y eficiente.

Son víctimas de la explotación, no pueden decidir sobre sus vidas.



Te sorprenderían los métodos empleados hoy para someter al ser humano.

Manos Unidas quiere acabar con estas formas de abuso. Ayúdanos a abolir la esclavitud.

**Manos Unidas**  
BARQUILLO, 38 - 3ª - 28004 MADRID - Tel.: 91 308 20 20 - Fax: 91 308 42 08

## EN TEORÍA



MICHAEL ENDE, MOMO, ALFAGUARA, 1988.

formando buenos profesionales para el futuro; a los padres, por no tener tiempo para ocuparse de sus hijos y por no estar muchos de ellos preparados para la paternidad; a los fabricantes de juguetes, por coartar la imaginación de los niños con engendros que lo hacen todo y con los que no se puede hacer nada, y critica también a los padres por comprarlos sin pararse a pensar lo que esto supone, y por último critica las ciudades carentes de espacios dedicados al esparcimiento de los niños. Todo esto es, tal y como decíamos al principio, una ironía, puesto que si los niños serán los adultos del mañana lo lógico sería pensar por y para ellos, para que se desarrollen en el me-

jor entorno posible, tanto a nivel económico como físico o psicológico, y en el caso de los niños de *Momo* sólo tienen cubiertas las necesidades materiales, no las afectivas.

A cada paso que damos en la obra se aprecia el resentimiento de Ende por todos estos hechos que experimentó personalmente cuando era niño. ■

\*Mercedes del Fresno Fernández está realizando un doctorado en la Universidad de Vigo.

### Notas

1. Citado en D. Zimmer, *Der Mann, der userer Zeit die Mythen schreibt*, Juni: Zeitmagazin, 1981.
2. Veljka Ruzicka, *Michael Ende: Una aproximación crítica a su obra*, Barcelona: PPU, 1993.

## Bibliografía

- Autores Varios, «El juego en el desarrollo general del niño», en *Educación Infantil*, Tema 8, Madrid: Centro de Estudios a Distancia, 1990.
- Autores Varios, *Especialización del Profesorado de Educación Infantil (0-6 años)*, Módulo 3-1, Madrid: UNED-MEC, 1996.
- Ende, Michael, *Momo*, Alfaguara, Madrid, 1996.
- Ruzicka, Veljka, y otros, *Evolución de la literatura infantil y juvenil británica y alemana hasta el siglo xx*, Vigo: Ediciones Cardenoso, 1995.