

Cómo se juega el Niño cuando juega

Dra. Myrtha H. Chokler

CONCEPTO DE JUEGO. LAS RAÍCES DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

El juego es en principio un derecho del niño ¹, una actividad placentera esencial que contribuye a la construcción subjetiva.

En el proceso complejo de constitución de la identidad uno de los instrumentos privilegiados es el juego y, a temprana edad, particularmente el juego corporal, sensoriomotor y simbólico, cuyos diferentes niveles permiten el despliegue, el dominio de la motricidad, la estructuración del espacio, el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad al mismo tiempo que la expresión de sí junto con la elaboración y simbolización de deseos, temores, potencialidades y fantasías inconscientes.

En esta etapa son esenciales para el niño los juegos autónomos, ubicados en un primer nivel: tienen como eje la sensoriomotricidad, el placer de movimiento, el placer del descubrimiento y apropiación del cuerpo y desde ahí, influyen en la organización, la estructuración, desestructuración y reestructuración del esquema corporal y la imagen del cuerpo y de sí.

Todos los niños sanos juegan, lo hacen constantemente. Jugar es una función vital, como la respiración, centrada en el principio del placer, placer por el descubrimiento y placer por el dominio progresivo del mundo y de sí mismo. Por lo tanto, el niño sano juega, quiere, puede y sabe jugar a su nivel y con sus propios instrumentos. Indispensablemente es el adulto quien garantiza las condiciones de seguridad afectiva del niño, los materiales, el espacio y el tiempo suficiente para que él pueda desplegar plenamente su impulso lúdico, que surge por su propia motivación, por su fuerza interna, por su pulsión epistémica ligado a una necesidad esencial de adaptación y de comprensión del mundo circundante

Las primeras interacciones del lactante con el adulto son las fuentes originarias posibles de placer. Reasegurado afectivamente por éste, a través de la calidad del vínculo de apego, el niño desplegará en un proceso semiótico, es decir constituyendo signos y asignando significados, una serie de acciones sensoriomotrices, simbólicas y cognitivas que están en la base de sus actividades lúdicas.

El niño puede jugar en la acción - puede jugarse en la acción- en la medida de su relativa seguridad respecto de lo ya integrado en sí mismo. Puede jugar a perder de sí y del otro lo que ya posee íntimamente o sabe certeramente que puede recuperar. Puede jugar el equilibrio y el desequilibrio en condiciones de íntima seguridad. Juega a caerse o a saltar cuando ha constituido con firmeza una imagen de su cuerpo; antes de ello las fantasías de pérdida, de inseguridad, ruptura de la unidad posible del cuerpo y la pérdida de los referentes espaciales suelen desencadenar angustia. La expresión más frecuente es la inquietud, la ansiedad, la excitación desmedida, la impulsividad, la desorganización o la inhibición. Esto también va dejando huellas que bloquean la atención, perturban la disposición para los aprendizajes y estimulan los desbordes y la agresividad.

LAS DIFERENTES FUNCIONES DEL JUEGO EN DISTINTAS ETAPAS DE LA NIÑEZ

El niño no trata sólo de constatar la existencia de las cosas, de conocer y de adaptarse activamente a la realidad sino fundamentalmente de comprenderla y recrearla.

El juego es indispensable para el desarrollo intelectual, motor y afectivo del niño y constituye su vía natural de expresión, aunque jugar por jugar y para jugar es su valor principal. El motor y el resultado del jugar es el placer.

A través del juego, el niño incorpora las nociones básicas acerca de sí mismo, de los otros y del mundo, aprende a dominar y conocer las partes del cuerpo y sus funciones, a orientarse en el espacio y en el tiempo, a manipular y construir, a establecer relaciones con otros, a comunicarse y a hablar. Todos esos aprendizajes ocurren a nivel no consciente.

El juego sólo es tal en la medida que expresa y garantiza los complejos procesos de afianzamiento del núcleo más íntimo del sí mismo y de la identidad. No es un ejercicio para... ni un ensayo para.... ni una preparación para tareas futuras, sino una manera de ser en el mundo hoy, aquí y ahora. A pesar de que el adulto también juega, el juego de éste no tiene el mismo significado que el juego en el niño: para el adulto implica también placer y al mismo tiempo está ligado al ocio, al descanso, a la distracción, al alivio de su quehacer cotidiano, de sus preocupaciones; por el contrario, para el niño, el juego es la vida aunque no toda la vida es juego..

De la vivencia, la exploración, la experimentación de simples objetos, la resonancia emocional y el placer compartido luego con otros niños o el mundo de los adultos, los niños se plantean preguntas, al principio no verbales, construyen sus conocimientos, comparan resultados, cuestionan e inquietan a los demás, trazando sus propios caminos para aprender, de acuerdo a sus potencialidades globales, a sus competencias y a sus intereses.

Podemos considerar tres etapas en el juego del niño:

Los dos primeros años de vida constituyen un período esencialmente sensoriomotor

Inicialmente encontramos tres tipos de actividades pre-lúdicas:

* Durante los cuidados maternos (alimentación, acunado, sostén) existen juegos mutuos en las interacciones.

* Luego, el propio cuerpo del niño, el descubrimiento de sus manos como objeto de succión y de apaciguamiento lo impulsan a la reiteración y reproducción de sensaciones,.

Más adelante, como indicador de una etapa de maduración del vínculo de apego, aparece un objeto privilegiado que puede sustituir parcialmente, un escaso tiempo al adulto significativo en su función de acompañamiento o de consuelo, se constituye como "objeto transicional"².

De la mano como objeto de conocimiento a la mano como instrumento para conocer y jugar³

El descubrimiento, primero, y la utilización de sus propias manos como objeto de juego, después, constituye un hito fundamental en el desarrollo infantil. Comienza ante una aparición casual de la mano, como un objeto cualquiera dentro del campo visual, algo que anteriormente no atraía para nada la atención y que ahora capta su interés. Cuando, por movimientos inintencionados, reflejos, la mano sale del campo visual, el bebé intenta recuperarla nuevamente. En ese momento, la mano se convierte en objeto "pertinente" de exploración, de conocimiento y de juego.

El logro de reubicar voluntariamente ante sus ojos una de las manos, o las dos, y el posterior dominio de esa coordinación, implica la integración propioceptivo-visual de ese circuito: objeto atractivo, percepción visual, kinestesia y motricidad voluntaria. Es una circularidad integrativa del esquema corporal y de la unidad de la imagen de sí.

Se puede pensar que al principio el bebé "no hace mover su mano", sino que mira atentamente la mano que se mueve. Esta conducta evoluciona rápidamente con gestos más complejos. Pronto comienza a "hacer mover" las manos ante sus ojos. Las aleja, las acerca, generalmente de una, abre y cierra los dedos, agarra o engancha una mano con la otra, la desengancha, descubre y perfecciona movimientos de sus manos que luego realizará con los objetos.

Al inicio del segundo trimestre el niño, mientras ejercita sus manos, recoge información sobre las sensaciones que los objetos provocan en ellas, sus posibles movimientos en el contacto y con relación a las formas, peso, texturas del objeto. La atención está centrada, en esta etapa, sobre todo en la mano como objeto de conocimiento, en un proceso de descubrimiento, incorporación, ejercitación y dominio progresivo. Esto le permitirá luego, desplazando el interés central de la mano hacia el objeto, transformarla en herramienta, cada vez más hábil, para la exploración, la experimentación, y la utilización de los elementos a los que accede.

El bebé estira la mano hacia el objeto, lo empuja, mira cómo se mueve, lo pasa de una mano a la otra, lo toquetea con ambas manos, lo sacude, lo aleja, lo lleva hacia el rostro, a la boca.

La exploración y la manipulación, desde aproximadamente el cuarto mes, ya es una actividad autónoma compleja. Basada en una incitación interna, fuerte y persistente, propia del niño, aparece espontáneamente cuando en el entorno se han dispuesto las condiciones de seguridad afectiva, espacio, juguetes u objetos livianos, prensibles y seguros a su alcance, para que el bebé pueda manipular. Objetos no demasiado pequeños para que los pueda llevar a la boca y chupar sin riesgos, para arrojar, golpear, etc. Las sensaciones provocadas por estos objetos en sus manos y en su boca parecen ser el objetivo primordial

El niño, a partir del segundo semestre, va complejizando la acción y dirigiendo su atención de manera predominante hacia la búsqueda de efectos de su manipulación sobre los objetos, hacia la comprensión de las relaciones físicas y topológicas, más que a la exploración de las sensaciones que éstos provocan a sus manos.

Alrededor de los 18 a 24 meses la manipulación deja de ser una actividad independiente para integrarse a un juego más organizado y más complejo. Ha pasado de una exploración táctilo-motriz, en la cual predominaba la organización e interrelación perceptiva táctil, kinestésica y multisensorial, en particular visual, hacia una actividad sensoriomotriz cuya base sigue siendo la manipulación pero cuya finalidad, interés y significación en el desarrollo cognitivo es más complejo y diferenciado, volcado a las relaciones de los objetos en sí y entre sí o el objeto como intermediario en las relaciones sociales.

El extremado desarrollo de la habilidad manual (por la maduración de la corteza cerebral y de las vías de asociación) y el de las representaciones mentales se sustentan recíprocamente, asegurando así el ajuste progresivo de las experiencias de manipulación tendientes a una meta autopropuesta, cuyo proyecto, planificación, anticipación están relacionadas con las crecientes competencias de atención y observación selectiva y persistente.

Durante el segundo trimestre, de 3 a 6 meses, el bebé manipula tomando un objeto, lo mira, lo da vuelta, lo mueve, lo palpa, lo lleva a la boca, lo aleja, se aferra a él. La intencionalidad es apropiarse

del objeto, conservarlo en la mano, girándolo por todos sus lados, conocerlo y reconocerlo, lo cual le provoca notables estados de júbilo.

La presentación de las diversas formas manipulatorias difieren mucho entre sí. Se han descrito más de 100 en el primer año del niño. Las más frecuentes al principio son: sostener-mirar, golpear el objeto contra algo, apretar y soltar de manera repetitiva, pasar un objeto de una mano a la otra, dejar caer-retomar, dar vuelta y hacer mover con una mano, tocar-palpar.

A partir del séptimo u octavo mes, y hasta finales del segundo año el niño se interesa exclusivamente en un objeto en su mano, pero juega a alejarlo y a frotarlo contra el suelo, o a pasarlo de una mano a la otra siguiéndolo con la mirada. Es un primer paso para luego arriesgarse a soltarlo para recuperarlo. Poco después soltar y retomar se transforman en un juego intencional repetido cada vez más a menudo. Se interesa entonces en dos objetos simultáneamente haciéndolos entrar en relación, golpeando un objeto contra otro, sostenidos uno en cada mano, o golpea un objeto que sostiene en una, con otro más lejano. Coloca un objeto en el otro, experimenta cómo es al sacudirlo, volcarlo, darlo vuelta, repitiendo más y más. Compara uno con otro. Existen innumerables variantes de ese juego.

La expresividad mímica y gestual da cuenta de percepciones, imágenes y encadenamientos de pensamientos, surgidos de la infinita variedad y sutileza del juego manual inscriptos y disponibles en su psiquismo. La exploración visual y la manipulación, al mismo tiempo terreno de experimentación y modo de expresión de la vivencia emocional del niño, son fuentes de un feedback recíproco durante el cual se elaboran sistemas complejos de representación y semiotización.

De la misma manera que, en el niño mayor, la retracción del lenguaje es una señal importante y significativa de sufrimiento ante una pérdida o una separación grave, la cantidad y en particular la calidad del juego manual disminuye notablemente cuando el niño debe soportar cambios de vida que lo desorganizan. En este sentido las actividades manuales son más sensibles que las posturales. Las más frágiles son naturalmente las formas más recientemente adquiridas, a excepción de soltar y tomar que en lugar de disminuir muestran, en esos casos, un crecimiento importante que puede llegar a la estereotipia.

Los primeros juguetes

Qué tipos de objetos interesan más a los niños en esta primera etapa:

Los primeros indudablemente son el rostro, las manos, el cuerpo y la ropa de las personas significativas que el niño intenta tomar, aferra y explora. Es la actitud del adulto, el goce o la risa, el desafío lo que transforma esta actividad en "juego". Lo más importante luego es la propia mano del niño. Por esta razón es conveniente que la pueda investigar con toda comodidad desde una postura que garantice su sensación total de equilibrio 4.

Después de los dos o tres meses de edad, son aconsejables todos aquellos objetos que puedan ser tomados fácilmente: un pañuelo de algodón, luego argollas, u otros pequeños objetos de tela, suaves, livianos y con los que no corra riesgo de hacerse daño.

En síntesis, el juego en esta etapa consiste en explorar, experimentar y repetir actividades de tipo motor, que inicialmente tienen un fin adaptativo, pero que pasan a realizarse por el puro placer del descubrimiento al ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio- motrices se convierten así en juego: desplazamientos múltiples, rotaciones, giros, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrios y desequilibrios autoproducidos, para lo cual se necesita un espacio suficientemente amplio y seguro.

Cuando el niño comienza a deambular de todas las maneras posibles (rolando, reptando, en cuadrupedia, de rodillas o de pie) le encanta alcanzar, rozar con la punta de los dedos, arrastrar, empujar juguetes, arrojar lejos, recoger, etc.

El simbolismo en el pensamiento infantil está todavía ausente, aunque está presente en germen a través de las primerísimas imitaciones de acciones, las ecopraxias y las ecolalias⁵. Experimentar las propiedades físicas de los objetos, relacionarlos entre sí, vaciar y luego llenar recipientes, dispersar y juntar, introducir y sacar objetos dentro de otros, son actividades esenciales desde el punto de vista de la constitución de sí, de la organización de las coordinaciones motrices, de las nociones espacio-temporales, de su esquema corporal, de las relaciones afectivas y de la integración de las reglas sociales.

Desde los dos hasta los seis años.

Este es un largo y matizado período de múltiples transformaciones psíquicas durante el cual el niño agrega a la exploración y experimentación cada vez más variada y compleja del mundo circundante, la utilización de un incipiente y luego abundante simbolismo. Los albores del juego simbólico se encuentran en el inicial juego de aparecer y desaparecer: ¿donde está?, aquí está, en las ecopraxias, en las ecomimias y luego en la imitación.. Más tarde el niño reproduce fragmentos de escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades.

Los símbolos adquieren su significado en una actividad de metamorfosis del objeto que va conformando mediante el reconocimiento de ciertos atributos de los objetos de la realidad, de sus parámetros más definidos y su desplazamiento a otros objetos.: La característica es el "hacer como que".....una maderita larga es una cuchara que golpea contra un objeto que "hace de plato", una caja de cartón se convierte en un camión, un aro en el volante de un auto, un bastón en un caballo, un recipiente en una olla, un barco, una cama, etc. El niño recrea los objetos, juega los papeles sociales de las personas y actividades que lo rodean, el papá y la mamá, el maestro, el médico y eso le permite comprenderlas y elaborar conflictos imaginarios.

En este segundo nivel la realidad en el juego se somete a sus deseos y necesidades. Los juegos corporales se complejizan y perfeccionan: equilibrios y desequilibrios, trepados, saltos, caídas, carreras, unidos a un personaje, a una mímica, propios del juego simbólico, de su narratividad, apuntan a la afirmación de sí y su diferenciación del otro.

Son propios de esta etapa

- la propia fabricación de objetos

los juegos de destrucción, construcción y reconstrucción simbólica del otro ligados a la relación con el adulto y con los pares,

los juegos de presencia y ausencia (aparecer-desaparecer, las escondidas), ligados a la constitución de la permanencia de sí, del otro y del objeto,

los juegos de persecución (atrapar y ser atrapado, de devorar y ser devorado, el lobo, el cocodrilo), ligados a ansiedades y fantasías primitivas,

los juegos de omnipotencia y de identificación con el yo ideal,

los juegos de identificación con el agresor y de cambios de roles.

La construcción de casas y refugios como extensión y proyección de la imagen de sí, la identificación sexual y la integración de los roles sociales, se presentan a menudo con características diferentes en varones y niñas:

En las niñas suelen predominar, aunque no son excluyentes, los juegos centrípetos de aproximación al cuerpo, de repliegue gestual, de abrazos, de envolturas del cuerpo, juegos de cuidados corporales y de reparación, de coordinación y destreza manual, juegos con muñecas y disfraces elaborados.

En los varones suelen predominar juegos de expansión, de competición motriz, de poder y fuerza, de acrobacia, de velocidad, de agresión con fusiles, espadas, de apertura y extensión del cuerpo, los disfraces generalmente son menos elaborados y sólo necesitan un elemento que represente simbólicamente sus atributos.

El juego simbólico, de la misma manera que las construcciones: torres, encastrés, rompecabezas recortar, dibujar, pintar, pegar, modelar las canciones infantiles, los cuentos y relatos, cobra una enorme importancia.

Son precursores imprescindibles de un pensamiento más elaborado, con actividades de manipulación y operación de símbolos, requeridos para el aprendizaje del lenguaje, de la lectura, de la escritura, de las matemáticas, de las señalizaciones urbanas, como así también para la comprensión y la integración de los valores, de las reglas y de leyes sociales y su expresión simbólica.

De los 6 años a la pubertad

La evolución del juego, los intereses y la experiencia social, además de la expansión de los juegos de exploración, investigación y producción de objetos introduce el predominio en esta nueva etapa del Juego de reglas. Debemos señalar que las características de exploración y de placer sensoriomotor, de imitación, de simbolización o de roles sociales que emergen en las etapas anteriores, desde los primeros meses de vida, se integran a nuevos juegos, se perfeccionan o se reestructuran pero no desaparecen. De hecho aun en el juego de los adultos es posible observar la presencia de los rasgos propios de las experiencias lúdicas precedentes. El tercer nivel de juegos, que se organiza después de los 6, 7, 8 años, está constituido por las actividades lúdicas regladas que exigen una mayor estructuración del yo, mayor descentramiento emocional, o menor masividad de las proyecciones afectivas inconscientes, es decir: capacidad para ponerse en el lugar del otro, para la integración de la ley y para la comprensión de normas elaboradas cada vez más simbólicamente y más eficaces en la socialización.

La maduración fisiológica y psíquica de la capacidad de la atención permite recién a esta edad atender, comprender plenamente e integrar consignas que no provengan exclusivamente de su propia motivación, que no surjan por propia iniciativa y por lo tanto adaptarse activamente a propuestas de los otros pares o adultos. Por eso recién a partir de esta edad algunos niños pueden integrar la ley y por lo tanto producir y aceptar las reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la comunicación, la cooperación, la tolerancia a la frustración, la capacidad de espera, pues sin la labor y el entendimiento de todos no hay juego. Esto ayuda a una coordinación de los diversos puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y la superación del egocentrismo.

Esto no quiere decir que no puedan, tal vez, someterse, adaptarse pasivamente, obedecer sin entender, con tal de sentirse aceptado por el otro, con tal de imaginarse inclusive que comparte la emoción de goce del otro, pero si no tiene la maduración para la atención concentrada en la

posibilidad de sostener un tiempo el ponerse en el lugar del otro, le resulta prácticamente imposible imaginarse lo que el otro tiene en mente, qué se le propone en el juego o en el aprendizaje. Esto tiene claramente que ver con el proceso de descentración del que hablan tanto Piaget como otros investigadores actuales.

Estos juegos como la escondida, mancha, sus variantes, juegos de ingenio y juegos de destreza motriz global reglados de manera compleja como las carreras, trepados, saltos, o en la manipulación, la memoria y la estrategia como figuritas, bolitas, juegos constructivos, mecanos, de mesa, competiciones, ludo, oca, cartas, ajedrez, etc. requieren y también refuerzan la maduración psicológica, afectiva, cognitiva y social.

SUGERENCIAS SOBRE JUEGOS Y JUGUETES APROPIADOS PARA CADA EDAD.

Los niños pueden jugar a muchas cosas sin juguetes pero requieren de un espacio y generalmente de objetos, en particular cuando son pequeños. Dentro del juego, los juguetes desempeñan una función de apoyo, en especial los que permiten la variabilidad y la multiplicidad de significados. Algunos reproducen la realidad de forma muy precisa. Estos son los menos indicados.

Los juguetes ya contruidos son también objetos con valor simbólico para utilizar en el juego, pero hechos específicamente para ese uso y en general con funciones específicas integradas ya desde el diseño.

Los niños necesitan materiales simples para el juego, con ellos siempre tendrán algo para explorar y hacer en cada nueva etapa de su desarrollo. No necesitan costosos juguetes pero sí que sean seguros que su utilización no implique ningún riesgo ni ninguna precaución para la cual no esté preparado, que sean manipulables de manera autónoma, no tóxicos.

A cierta edad, el agua, la arena, cajas, recipientes, papeles, objetos de diferentes colores, pelotas de tela son mejores que los juguetes demasiado atractivos comprados en una juguetería. Lo importante es la creatividad, los cambios, las transformaciones, las construcciones que produce el niño con los objetos,

Los juguetes demasiado sofisticados, que exigen movimientos simples y repetidos (ante un impulso todo lo hace el juguete y no el niño) son los que menos pueden contribuir al desarrollo, ya que su actividad creativa con ese tipo de objetos es muy pequeña. Si ponemos en manos de un niño pequeño un coche dirigido a control remoto, casi toda su actividad se reduce a apretar un botón y a seguirlo ya que no puede controlar el movimiento del coche en ese espacio; esto es muy poco frente a las posibilidades que ofrecen algunos trozos de madera con los cuales el niño "fabrica" un auto, un garage, una pista que organiza su antojo y que puede representar muchas clases de coche y mucho más. "Lo esencial es que el niño juegue con los juguetes y no los juguetes con el niño" (Tardos. A).

Es interesante por lo tanto ofrecer al niño el material que le permita experimentar, recrear a su gusto y cuando quiera, producir por sí mismo ciertas actividades simbólicas que enriquezcan su acción.

En un ambiente seguro los niños toman por sí solos sus propias decisiones. Aprenden mejor de sus propias iniciativas, inquietudes y preguntas que los llevan a buscar sus propios caminos, encontrar por sí mismo las soluciones y a procesar sus obstáculos o errores.

Los niños también necesitan jugar solos. El juego con adultos es una importante forma de comunicación, pero la alternancia con el jugar solo permite que el niño dé curso a su propia fantasía sin depender de la mirada, de las expectativas y /o juicios de los adultos.

LOS NIÑOS Y LA TELEVISION

Si bien la televisión entretiene a los chicos, es bueno recordar que la elección de los programas es responsabilidad de los adultos. En edades tempranas, hasta los 2 ó 3 años, la imagen de la televisión fascina, (en el peor de los sentidos), deja aprisionado al sujeto sin posibilidades de elegir, de separarse del estímulo ni de pensar. La televisión es particularmente inadecuada en esas edades: somete al niño, cuya necesidad esencial es el movimiento, la acción y la relación, a una situación de pasividad y de absorción masiva de estímulos, sin poder analizar, comprender, comparar ni utilizar esas imágenes de manera creativa. Muchos productos de la televisión para niños sólo estimulan la adhesión emocional indiscriminada, la excitación o los temores y pánicos infantiles por lo pregnante de la imagen.

En este sentido es conveniente reflexionar sobre la sobre los programas televisivos, sobre los modelos y valores sociales que se transmiten y jerarquizan, a veces subliminalmente y sobre la influencia que ejerce este medio audiovisual en la formación integral del niño.

La televisión bien utilizada puede convertirse sin embargo, en edades escolares, en un instrumento interesante de información, de acceso al conocimiento, de identificación, de aprendizaje.-