

"El juego en la infancia"

Ricardo Jambrina Hernández

Psicopedagogo Col. nº 1.552-Maestro de Educación Infantil

C.I.P. "Agustín Millares Carlo" -Fuerteventura- Islas Canarias

e-mail: ricardojambrina@terra.es

A modo de introducción

A modo de introducción comentar que el objetivo del presente artículo es reflexionar sobre la importancia que el juego tiene en la vida de nuestros hijos e hijas y en la nuestra propia. El juego como elemento de consumo en la sociedad actual ha dado lugar a la tecnificación e individualización del juego y el juguete, olvidando por un lado el sentido de identidad cultural y transmisión de tradiciones y, por otro, el factor social y relacional.

En estas fechas, próximas a una festividad "cargada de regalos" no estaría de más recapacitar acerca de cuál va a ser la función y uso del juguete, el grado de adecuación tanto a los gustos y motivación del niño/a como a su edad, en qué porcentaje su elección está influida por criterios racionales o por deseos nacidos de la publicidad, etc.

Qué es el juego

El juego es una actividad natural, que practican todos los animales superiores. A través de él las crías aprenden y practican, en un contexto seguro, aquellas habilidades que propician la supervivencia y la adaptación al medio.

En los seres humanos el juego adquiere una dimensión especial; contribuye al desarrollo físico e intelectual, la creatividad, el equilibrio emocional, el aprendizaje y la socialización. El juego se desarrolla a lo largo de todo el ciclo vital de las personas, con rasgos comunes y características diferentes en las distintas sociedades y épocas.

El juego infantil

En la etapa infantil el juego adquiere una importancia capital la facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas. Con él los niños aprenden a conocerse a sí mismos y a explorar el entorno en el que viven. Así el juego conforma un espacio lúdico para el desarrollo personal y social del menor.

Para el niño jugar es la única forma de vida realmente viva. El juego es una actividad seria e importante en la que se involucran "de todo corazón". El juego es siempre un proyecto. El niño se plantea jugar a algo concreto y, si bien existe un "boceto" sobre cómo se va a desarrollar y hacia dónde está dirigido, todo irá tomando forma a medida que la actividad lúdica se desarrolle. De esta forma se establecerán nuevas reglas y metas, se enriquecerá el universo de relaciones y se aplicará lo aprendido a nuevos contextos y situaciones. El mismo juego será diferente cada vez que se juega, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo.

Para el niño jugar es la única forma de vida realmente viva. El juego es una actividad seria e importante en la que se involucran "de todo corazón".

Los niños demandan cambiar frecuentemente de juego. Se fija un espacio temporal para cada juego, estableciéndose momentos dedicados exclusivamente a un tipo de juego con bastante regularidad. La enorme flexibilidad de la actividad lúdica permite que un mismo objeto pueda tomar significados distintos, siendo ahora una cosa y después otra. Los objetos se transforman en simples soportes de una amplia gama de posibles significaciones. Entonces el mundo infantil, con la capacidad creadora del juego, adquiere una mayor plenitud, provocando la aparición simultánea y sucesiva de infinidad de "mundos paralelos".

La enorme flexibilidad que permite el juego es ideal para practicar, en un contexto seguro, las diferentes posibilidades que surgirán más adelante en su vida. Con el juego el niño interpreta diferentes papeles: juega a ser alguien diferente, juega a ser mayor, juega a lo que podría llegar a ser, ... De igual modo aprende y practica normas dentro de un contexto de relaciones con iguales, donde tendrá que asumir y convencer, negociar y acatar, ... reglas y deseos ajenos. Así desarrollará la empatía (capacidad para ponerse en el lugar de los otros), la solidaridad y la cooperación en convivencia democrática. Aprenderá a ceder y a que se tengan en cuenta sus necesidades y preferencias.

Características del juego

Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego que nos interesa conocer, como son:

- 1.- El juego es voluntario, libre y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejerce la libertad al ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo.
- 2.- El juego responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un

desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar.

3.- El juego es necesario y proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional; siendo en las personas adultas relegado al espacio propio del ocio por las exigencias laborales y sociales, mientras que en la infancia ocupa una parte significativa de su existencia.

4.- El juego presenta una organización propia de las conductas; que lo definen como tal y provienen, en gran parte, de imitar conductas observadas.

5.- El juego es un fin en si mismo; independientemente de que se plantee una finalidad educativa, creativa o relacional, todo juego tiene una finalidad lúdica: el juego mismo.

6.- El juego es un proceso; independientemente de la meta que se alcance con ese juego, el proceso prevalece sobre el resultado.

7.- El juego se define desde la persona que juega; a partir de la vivencia propia y personal del juego y la relación que se establece a través del mismo.

8.- El juego potencia el aprendizaje; por su enorme potencial motivador, el interés que despierta y el sentido que tiene para el que juega.

9.- El juego permite crear mundos alternativos; tanto en niños como en adultos la capacidad creativa y la imaginación aplicada al juego posibilitan espacios nuevos, historias nuevas y vidas nuevas.

10.- El juego facilita las relaciones; tanto con los demás (interpersonales) como con uno mismo (intrapersonales), ofreciendo un campo de experimentación único.

¿Qué opina la psicología del juego?

Para dar respuesta a este interrogante analizaremos, de forma muy concisa, las posturas de las principales corrientes psicológicas y los autores más representativos de cada una de ellas.

1.- Corrientes psicodinámicas:

Teoría Psicoanalítica de S.Freud; esta teoría descubre la sexualidad infantil estableciendo una relación entre el juego y la expresión de sentimientos reprimidos socialmente y deseos insatisfechos.

Teoría de la Impotencia Infantil de Stern; el juego permitiría la liberación, a través de la fantasía, de la impotencia sufrida por el niño en su constante dependencia de los adultos.

2.- Corrientes funcionalistas y naturalistas:

Teorías Funcionalistas; Spencer afirma que las actividades de juego, en principio carentes de utilidad, por inclinación natural adquieren funcionalidad y sentido práctico en la adaptación al medio.

Teorías Naturalistas; Groos entiende el juego como una forma de ejercitar instintos antes de su completo desarrollo en la lucha por la supervivencia.

3.- Corrientes cognitivas:

Teoría Psicogenética de Jean Piaget; las formas de juego infantil están en función de las estructuras intelectuales a lo largo del desarrollo. Distingue tres tipos de juegos:

- *Juego sensoriomotor*: se elaboran respuestas motoras en respuesta a la estimulación sensorial.
- *Juego simbólico*: se imitan movimientos y actividades como forma de expresión
- *Juego de reglas*: se adoptan y respetan las reglas en un marco de interacción social

Teorías Sociogenéticas del juego;

- *Vigotsky*: el juego es una acción cognitiva espontánea. A través de él el entorno social influye en la organización y construcción del conocimiento.
- *Bruner*: el juego permite practicar nuevos comportamientos y experimentar nuevas situaciones sociales de forma segura.

El juego infantil es, desde el punto de vista psicológico, mucho más complicado de lo que imaginamos. Esto nos obliga a prestar atención especial a la hora de comprar juguetes y orientar sus juegos.

Juegos y juguetes

1.- Tipos de juegos

Siguiendo la clasificación de Ortega en su libro "El juego infantil y la construcción social del conocimiento" diremos que hay cinco tipos de juegos:

- *Juegos de contacto físico*; es un juego de carreras, persecución, ataque y dominancia que realizan los niños desde muy pequeños. Tiene su origen en un juego sensoriomotor de los primeros años de vida y pronto incorpora la presencia de un

compañero de juegos. Se han descrito gran variedad de juegos de este tipo: perseguir, agarrar, tirar, luchar, imitar peleas, etc.

- Juegos de construcción/representación; es una forma evolucionada de los juegos sensoriomotores en los que además de una manipulación de los objetos existe una simbolización sobre la acción que se realiza (mecanos, puzles, etc.) Son juegos de carácter más individual e íntimo que suelen tener lugar en el ámbito familiar.
- Juegos socio-dramáticos; es una actividad simbólica compleja en la que los niños interpretan papeles dentro de experiencias y situaciones conocidas. Son juegos de carácter social cuya meta es el propio proceso de representación, siendo de gran importancia en el aprendizaje social.
- Juegos de mesa; son juegos con reglas preestablecidas que es preciso respetar. Contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico y a la interpretación ordenada de la realidad.
- Juegos de calle y patio; son juegos tradicionales que se transmiten de generación en generación, favoreciendo el intercambio cultural y el desarrollo social entre niños de distintas edades.

Los juguetes son instrumentos al servicio del juego infantil. Sin juego no existirían los juguetes, pero sin los juguetes los niños seguirían jugando.

2.- Tipos de juguetes _

Muchas veces el juego consiste en jugar con cosas. Un juguete es cualquier objeto utilizado por los niños para sus juegos. Atendiendo a la clasificación realizada por Kavin tenemos:

- Juquetes para el desarrollo psicomotor y la destreza; son utilizados por niños y niñas de todas las edades. Su principal objetivo es el desarrollo psicomotor. Son los aros, las pelotas, las cuerdas, los zancos, etc.
- Juquetes de naturaleza constructiva y creadora; pretenden el desarrollo de habilidades y destrezas en un marco de libertad creativa. Tienen piezas de formas diversas (cúbicas, cilíndricas, esféricas,...) y materiales manipulables (plástico, madera, espuma,...). Se caracterizan por las enormes posibilidades que ofrecen.
- Juquetes de representación; son propios del juego simbólico. A través de ellos se representan papeles de la vida social por medio de la imitación. Son las muñecas, herramientas, mobiliario, etc. Que posibilitan "jugar a ser alguien o algo".
- Juquetes de socialización; persiguen el aprendizaje y puesta en práctica de normas y reglas. Son los típicos juegos de mesa

donde se precisa la conjunción de varios jugadores y el respeto de normas establecidas.

- Juquetes para el desarrollo artístico; incluyen modelado, dibujo, recortado, combinación,... utilización de técnicas y materiales de expresión artística.
- Juquetes de investigación; pretenden despertar el interés científico por el mundo. Imitan los procesos de investigación científica y del conocimiento de la realidad por descubrimiento.
- Juquetes educativos y didácticos; su finalidad es la adquisición de conocimientos: Son los rompecabezas, dominós, juegos de asociaciones, de preguntas, de aprendizaje de letras, canciones, etc.
- Juquetes de elaboración casera; son juguetes fabricados por el propio niño o los adultos que conviven con él. Tienen factores importantes de interés y motivación, un ajuste perfecto a sus características personales y periodo evolutivo e implica la participación en el proceso de elaboración como parte del juego.

Todo juguete está orientado a un uso, a una forma de jugar. Sin embargo los niños son capaces de jugar a "otra cosa" con ellos, enriqueciendo sus posibilidades simbólicas.

Un juego diferente para edades distintas: ¿qué juguete comprar?

Es un hecho de todos conocido que el juego evoluciona con nosotros, cambiando a medida que crecemos de forma que por las diferentes etapas de nuestra vida van pasando juegos muy distintos. El niño juega según su grado de madurez y sus posibilidades intelectuales, desarrollando en cada etapa actividades específicas.

Del nacimiento a los tres años:

Los niños experimentan en sus primeros años de vida los mayores progresos evolutivos. En los primeros meses de vida el juego estará centrado en el propio niño. Su cuerpo será origen de estímulo y sus extremidades formarán parte de su actividad lúdica en un proceso creciente de autoconocimiento. Poco a poco va incorporando objetos y estímulos externos. Desde el principio el pecho materno aparece como un medio al servicio de la expansión lúdica del pequeño.

A los seis meses el niño es capaz de sostener objetos con sus manos, fija la mirada y sonríe cuando observa su imagen frente al espejo. A los nueve meses es capaz de coger cosas haciendo pinza con el pulgar y el índice e imitar sonidos. Al año se pone de pie sin ayuda, mete y saca piezas encajables, arrastra un juguete y lanza una pelota. Los estímulos sensoriales de objetos diversos acercados

por los adultos constituyen el universo conocido sobre el que basa su experiencia.

A los dos años se inicia la preparación para el pensamiento lógico: las autoverbalizaciones, pintar o romper objetos son acciones propias de estas edades. Reconoce y usa los objetos que le son familiares.

Al final de este periodo puede discriminar tamaños, formas y colores y presenta ya un control psicomotor importante.

Juguetes

Los juguetes idóneos para estas edades deben favorecer la coordinación motora, el dominio del espacio y desarrollar sus sentidos, juguetes con los que el niño pueda observar, explorar, y manipular, que estimulen su atención y capacidad perceptiva.

Deben facilitar la diferenciación de formas, texturas y colores, a través de contrastes importantes, utilizando el blanco y el negro y los colores azul, rojo y amarillo de forma combinada. Favorecer la aparición y desarrollo del lenguaje, para lo cual es muy importante el papel que juega el adulto en su interacción con el niño/a. Las formas geométricas, las luces, las melodías son elementos importantes a tener en cuenta.

Ejemplos: móviles, sonajeros, juguetes musicales, muñecos con diferentes texturas, libros de imágenes, libros y juguetes para el agua, pinturas, juegos de construcción (piezas grandes), etc.

De los tres a los seis años:

A partir del tercer año se inicia la descentración y el juego social va adquiriendo una importancia creciente, de modo que entre los tres y los seis años se inicia el juego colectivo lo que le llevará al conocimientos del "nosotros" en relación a juegos de imitación y asunción de roles. El niño empieza a relacionarse con sus iguales y se asocia para jugar con ellos. El juego es un medio de aprendizaje y de relación con los demás. Es la época con más carga de imaginación y fantasía.

Juguetes

Los juguetes deberían en primer lugar atender a los gustos y necesidades del niño/a, que en estos momentos ya se presentan bastantes definidos. Así respetando sus preferencias lograremos un nivel de motivación grande. Por otro lado deben ayudar al niño a enriquecer su lenguaje, en interacción con el adulto y los iguales, en un contexto de diversión. En cuanto a los conceptos matemáticos podrían potenciar la clasificación y ordenación, identificación de números,... El principio que debe presidir la compra de un juguete debe ser el lúdico.

Ejemplos: puzzles, juegos de construcciones, juegos simbólicos (cocina, médicos, taller, casita, ...), libros de imágenes en los que ya

aparece texto, disfraces, triciclos y pequeñas bicis, juegos acuáticos, instrumentos simples de percusión, etc.

De los seis a los doce años:

Entre los seis y los ocho años se imponen los juegos de movilidad con un gran nivel de impulsividad, debido al desarrollo experimentado, con juegos predeportivos y actividades como saltar, correr, etc. Hacia los ocho años se suele dar un juego diferencial respecto al sexo, manteniendo preferencia de compañeros de juegos con los niños de su mismo sexo.

Entre los ocho y los diez años se potencia el juego social, se constituyen las pandillas o "grupos de iguales", imprimiendo de un grado mayor de realismo a las actividades lúdicas. El niño o la niña comienza a saber lo que realmente quiere, a identificarse con su padre o con su madre, a realizar comparaciones y a experimentar la sensación de éxito o fracaso en múltiples formas.

Entre los diez y los doce años se va a profundizar en el conocimiento de sí mismo, con reestructuraciones y adaptaciones sucesivas y simultáneas en los diferentes ámbitos: el familiar, el escolar y el social. Así se conforma el comienzo de una nueva etapa: la adolescencia.

Juguetes

Los juguetes deberían potenciar al máximo todas sus destrezas y habilidades, adaptándose a sus gustos e inquietudes, fomentando la investigación, la imaginación y los procesos creativos. Son interesantes los juegos de grupo o que tengan un carácter social, que puedan ser compartidos con otros niños/as o con los adultos. Los juegos de carácter predeportivo son sumamente interesantes en estas edades, pero no debemos circunscribirnos solamente a este tipo de juegos. Hay que huir de los juegos que implique una relación unilateral y excluyente con una máquina (por ejemplo videojuegos) y fomentar aquellos que desarrollen aspectos cognitivos, afectivos y sociales. En estas edades la opinión del niño es esencial, debiendo convencer en vez de imponer nuestro criterio.

Ejemplos: balones, raquetas y palas, pelotas, canicas, boogies, cometas, bicicletas, ropa deportiva, instrumentos musicales, juegos de mesa, puzzles de dificultad creciente, libros de aventuras, etc.

En el periodo preadolescente se inclinará más por los artículos más técnicos o cercanos al mundo adulto: música, vídeo-fotografía, música electrónica, informática, ropa "de marca" o deportiva, al tiempo que nuestro poder de influencia disminuye considerablemente.

Criterios para la elección de un juguete

En nuestra sociedad el mercado del juguete supone una importante y lucrativa industria que mueve grandes cantidades de dinero cada año, en especial en la época de Navidad donde los comercios hacen su particular agosto. Pero también existe una normativa que dicta las normas de seguridad que han de cumplir los juguetes; el Real Decreto 2330/1985, de 6 de noviembre y el Real Decreto 880/1990, de 29 de junio. La regulación legal es garantía para todos los consumidores -recordemos que en este caso el tramo de edad del consumidor exige una especial protección por su incapacidad crítica- tanto en lo referente a la calidad como a la seguridad.

Entre los aspectos que debemos tener en cuenta a la hora de elegir un juguete y orientar el juego del niño tenemos que el juguete:

- tiene que adaptarse a los gustos, preferencias y personalidad del niño.
- debe estar preparado para la manipulación libre y no dirigida. Debemos permitir este uso no controlado del juguete y el juego
- ha de ser sencillo y fácil de manejar por el niño, siendo éste autónomo en el juego. Con el tamaño adecuado para que el niño lo pueda manipular y que permita convertir al niño en protagonista del juego
- ha de ser apropiado al desarrollo y momento evolutivo del niño, de modo que estimule su interés y capacidad creadora. Debe aparecer la edad recomendada a la que el juguete está dirigido
- ha de ser atractivo, estimulante, agradable, debe gustar al niño y atraer su atención. El niño tiene que disfrutar tocándolo, jugando,....
- debe ser fácil de guardar y conservar y tener una construcción sólida y segura, cumpliendo la normativa vigente de seguridad de forma que no ponga en peligro ni la seguridad ni la salud del usuario
- debe desarrollar capacidades intelectuales, afectivas y sociales. Juguetes diferentes dirigidos a desarrollar distintas capacidades
- debe estimular la imaginación y la creatividad e incrementar sus destrezas y habilidades
- debería fomentar la cooperación eliminando todo tipo de actitudes violentas, sexistas o xenófobas
- debe ofrecer varias posibilidades lúdicas para que el niño no se aburra y pueda cambiar y enriquecer el juego

- ha de contener instrucciones claras y sencillas, donde se indique la forma de uso así como una garantía sobre los defectos de fabricación.
- el número de juguetes debe ser suficiente pero no excesivo. El niño tiene que poder elegir pero no sentirse abrumado. Tiene que posibilitar la participación de otros y compartir el juego.

Diversos estudios han concluido que tan perjudicial es la posesión de un gran número de juguetes como no disponer de ninguno. Así los niños que tienen muchos juguetes colocados sin orden tienden a manifestar conductas inestables y destructoras en el juego.

Es imprescindible señalar que a la hora de comprar un juguete debemos saber que:

- no puede poner en peligro la seguridad y salud del que lo va a utilizar
- tienen que ir acompañados de instrucciones donde se indiquen la forma de uso y la edad a la que va destinado
- es preciso siempre acompañar la entrega de un juguete de la presencia de un adulto que incentive su uso, explique su funcionamiento y alerte de posibles problemas
- el comerciante se responsabiliza de los daños que puedan ocasionar si no cumplen los requisitos exigidos por la ley

A modo de conclusión

Para finalizar comentar que en el momento de comprar un juguete hay una serie de elementos que debemos analizar. Los proponemos en forma de pregunta:

- ¿Es el juguete que el niño espera/desea?

Si No

- ¿Es adecuado a su edad, a sus características y desarrollo?

Si No

- ¿Permite diferentes posibilidades de juego?

Si No

- ¿Da pie a compartir el juego con otros niños/as?

Si No

- ¿Es divertido?

Si No

- ¿Es seguro y resistente?

Si No

- ¿Es fácil de manejar y conservar?

Si No

Debemos tener claro que muchas veces la compra de un juguete obedece a unos deseos del niño que han sido modelados a través de la publicidad. Así cuando nuestra hija/o pequeña/o ve la televisión no diferencia la intencionalidad de los espacios publicitarios discriminándolos del contenido del programa infantil. Por lo tanto la ausencia de criterios formados hace que la información se integre como un todo en la mente infantil. El visionado de los programas televisivos de forma conjunta adulto-niño permite avanzar en esta diferenciación progresiva.

En todo caso la elección de un juguete ha de responder a criterios mucho más sopesados que los procedentes del campo publicitario o de una decisión impulsiva de última hora.

Bibliografía: Para saber más del tema...

- BIGAS, M. Y otras (1988): Juegos de lenguaje. Barcelona: Teide.
- BRUEL, A. Y otras (1994): Juegos motores. Madrid: Narcea.
- BRUNER, J. (1983): Juego, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.
- DECROLY, O. Y MONCHAMP, E. (1983): El juego educativo. Madrid: Morata.
- ELKONIN, D.B. (1980): Psicología del juego. Madrid: Visor.
- GARVEY, C. (1994): El juego infantil. Madrid: Morata.
- HUIZINGA, J. (1990): Homo ludens. Madrid: Alianza Editorial.

- KOCH, J. (1988): El Superbebé. Barcelona: Martínez Roca.
- LINAZA, J. (1987): Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona: Anthropos.
- MOYLES, J.R. (1990): El juego en la Educación Infantil y Primaria. Madrid: MEC-Morata.
- ORTEGA RUIZ, M.J. (1992): Jugar y aprender. Sevilla: Diada Editorial.
- ORTEGA, R. (1992): El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.
- PIAGET, J. Y otros (1982): Juego y desarrollo. Barcelona: Grijalbo.
- WINNICOTT, D.V. (1979): Realidad y juego. Barcelona: Gedisa.