El juego en el niño. Autor Gonzalo San Pascual Maicas. Fecha de emisión 13 de enero del 81. Si bien para esta fecha, 13 de enero del 81, está programado el espacio referente a el adolescente y sus problemas, y para el próximo 24 de febrero, el de El juego en el niño, nos parece oportuno invertir el orden de estos dos programas por estar más de acuerdo con el desarrollo del programa de la asignatura. Se dice con frecuencia que el juego es la actividad propia y fundamental del niño. Ciertamente, en los primeros años de vida, durante todo el período preescolar, el juego ocupa el lugar central de la vida.

central dentro de toda la conducta del niño y resulta difícil separar, si no imposible, entre actividades lúdicas y no lúdicas. En realidad, como dice Ballon, el juego se confunde con la actividad entera del niño mientras ésta sea espontánea y no reciba sus objetivos de la actividad educativa. Será precisamente a partir de la edad escolar y en virtud de sus propias experiencias escolares cuando el niño empiece a deslindar como actividades diferenciadas el juego y el trabajo. De ahí el que, concretando, podamos decir que existe el juego cuando la actividad es desinteresada, cuando tiene su fin en sí misma y es independiente de cualquier objetivo exterior. Esta aparente falta de finalidad del juego ha movido a muchos investigadores a la búsqueda de su explicación y son diversas las teorías que intentan contestar al porqué del juego del niño. Nosotros, siguiendo a este ejemplo,

Stern las clasificaremos en tres grupos, teorías del presente, teorías del pasado y teorías del futuro. Las teorías del presente colocan el juego entre las necesidades presentes del individuo. Dentro de este grupo citaremos las teorías del exceso de energía, la de la recreación y la psicoanalítica. La teoría del exceso de energía, expuesta por Herbert Spencer, dice que cuando la cantidad de energía disponible en el presente no queda totalmente agotada por las exigencias serias de la vida, la energía excedente tiene que buscar un derivativo que se encuentra en el juego. Según Spencer, pues, los niños tienen un exceso de energía y tienen que gastarla jugando. Contraria a esta es la teoría de la recreación o del entretenimiento, formulada por primera vez por Lazarus. Según esta teoría, que coincide con la opinión vulgar, el juego es una compensación de las actividades serias que la vida real exige al niño.

niño. La energía consumida en actividades serias es compensada mediante el recreo. Finalmente, la teoría psicoanalítica interpreta al juego como expansión de impulsos reprimidos por el niño como consecuencia de su relación con el mundo de los adultos. El juego proporcionaría al niño un clima adecuado para la proyección de esos impulsos. Por otro lado, Adler fundamenta el juego en un mecanismo compensatorio, concretamente en la compensación de la inferioridad del niño. Según esta posición, el mundo de ficción del juego concede todo cuanto niega el mundo real, y cuanto más opresora sea la severidad de la realidad, tanto más exagerados resultan en el juego el poder y el dominio. Las teorías del pasado se caracterizan por aplicar al juego los principios de la herencia. Esto fue hecho por primera vez por Stanley Hall, psicólogo norteamericano, quien aplicó al juego la famosa ley biogenética. De Heckel.

Si la ontogénesis es una recapitulación abreviada de la filogénesis, en el niño se manifestarán fenómenos o actividades que reproduzcan fases anteriores del desarrollo de la especie. Según Hall, los juegos evolucionan durante el curso de la infancia del mismo modo que han evolucionado las actividades similares durante el curso de la evolución de la humanidad. De ahí el que construya chozas, use armas, juegue a la guerra, etc. De acuerdo

con esta teoría, pues, los juegos no son más que rudimentos de actividades de generaciones pasadas que persisten en el niño. Las teorías del futuro, por el contrario, colocan en éste la finalidad del juego. Aquí citaremos la teoría de Karl Gross, que mantiene que el juego es preparación para la vida adulta. A diferencia de los animales, nos dice, el hombre nace muy inmaduro y el elevado nivel de desarrollo que ha de alcanzar requiere un largo proceso de preparación. Mediante el juego, el niño adquiere un nivel de desarrollo que es más o menos igual que el nivel de desarrollo que el niño.

Quiere un aprendizaje y una práctica que le preparan para actividades serias que luego le exigirá la vida. Después de enunciar estas distintas teorías, cabe preguntarse cuál de ellas lo explica mejor. ¿Es el juego en realidad un medio para agotar el exceso de energías? ¿O es acaso una compensación de las actividades serias que el mundo real exige al niño? ¿O es consecuencia de un mecanismo que le permite liberar sus impulsos reprimidos, según afirma el psicoanálisis? ¿O no es más que, como dice Hall, vestigios de costumbres ancestrales? ¿O consiste en realidad, según expone Gross, en un ejercicio de previo aprendizaje de funciones importantes que tendrá que desempeñar el niño más adelante? Lo cierto es que ninguna de las soluciones presentadas puede considerarse suficiente. Y esto explica el que todas ellas hayan recibido distintas objeciones desde puntos de vista diferentes. Ahora bien, si las diversas teorías no dan una explicación satisfactoria, el motivo, como dice Ballon, no es que haya entretenido a la sociedad.

ellas contradicciones, sino que sus premisas son discutibles y las sistematizaciones que de ellas se desprenden son demasiado fragmentarias. Vamos a dejar a un lado pues este controvertido punto de las teorías de las que indiscutiblemente podemos obtener reflexiones importantes y vamos a adentrarnos en el de su clasificación. Ballon clasifica los juegos en cuatro grupos, funcionales, de ficción, de adquisición y de fabricación. Los funcionales que corresponden a la primera etapa de la vida del niño se limitan a ser puros ejercicios corporales como flexionar y extender los brazos y piernas, mover y tocar objetos, producir ruidos, etcétera. Los de ficción consisten en realizaciones simbólicas. Es el caso de una niña que juega, por ejemplo, a las muñecas o el del niño que en la escoba encuentra su caballo soñado. Aquí se confiere algún significado a la acción por encima de la cabeza. Es el caso de una niña que juega, por ejemplo, a las muñecas o el del niño que en la escoba encuentra su caballo soñado. Aquí se confiere algún significado a la acción por encima de la cabeza. Aquí se confiere algún significado a la acción por encima de la materialidad de la actividad.

son aquellos en los que el niño percibe cosas en las que se deja absorber por completo. En los juegos de adquisición, dice Ballon, el niño es todo ojos y oídos. Mira, escucha, realiza esfuerzos para percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, relatos y canciones, parecen absorberlo totalmente. La acción, ahora, queda relegada a un segundo plano. Finalmente, en los de fabricación, el niño se entrega a manipular objetos, transformarlos y combinarlos. Con ellos aparece la praxis y el juego es actividad intencional orientada a la consecución de un efecto. Piaget distingue tres formas de juego infantil, el juego ejercicio, el juego simbólico y el reglado. Estas tres formas de juego pueden coexistir, sin embargo, durante el periodo sensomotor. Esto es, en los dos primeros años aparecen exclusivamente los juegos como ejercicio y los juegos como ejercicio. Y luego, raramente se presentan en su forma más pura.

simbólicos alcanzan su mayor desarrollo durante el periodo preoperacional, es decir, hasta los siete años, y empiezan a perder importancia cuando el niño entra en el periodo de las operaciones concretas. A partir de este momento, los juegos reglados ganan en interés y alcanzan su punto culminante hacia los diez años. Los juegos como ejercicio responden a la necesidad de acción automática que siente el niño. Se corresponden, al menos en su primera fase, con los juegos funcionales que hemos visto en Balón, es decir, son juegos referidos al propio cuerpo. Ahora bien, poco a poco se incluyen todos los objetos posibles, como abrir y cerrar una puerta repetidamente, meter y sacar una y otra vez un palo en un aro, etcétera, etcétera. Más adelante, al crecer la inteligencia, el niño nos muestra juegos sensomotores de combinación, como amontonar y tirar tarugos de diferentes formas. Más adelante, al crecer la inteligencia, el niño nos muestra juegos sensomotores de combinación, como amontonar y tirar tarugos de diferentes formas. Más adelante, al crecer la inteligencia, el niño nos muestra juegos sensomotores de combinación, como amontonar y tirar tarugos de diferentes formas. Más adelante, al crecer la inteligencia, el niño nos muestra juegos sensomotores de combinación, como amontonar y tirar tarugos de diferentes formas. Más adelante, al crecer la inteligencia, el niño nos muestra juegos sensomotores de combinación, como amontonar y tirar tarugos de diferentes formas. Más adelante, al crecer la inteligencia, el niño nos muestra juegos sensomotores de combinación,

Finalmente, cuando el niño está dotado ya de pensamiento, es capaz de idear toda clase de juegos, de preguntas y adivinanzas. En realidad, los numerosos e incesantes porqués que el niño plantea alrededor de los tres años, corresponden menos a su deseo de saber que a su necesidad de juego, es decir, de ejercicio. Durante el período preoperacional, el juego adopta una forma simbólica. Los juegos simbólicos señalan el apogeo del juego infantil. Se distinguen de los de ejercicio por la ficción y por la utilización de símbolos, es decir, en ellos se sustituye y representa una situación real por una supuesta. Las primeras acciones simbólicas se originan hacia la mitad del segundo año, y para ellas se sirve de todos los objetos posibles. Cualquier objeto puede ser utilizado como símbolo. Un bastón o una escoba le sirven de caballo, la caja de zapatos de coche, la arena de lluvia, etc. El denominador común será siempre la sustitución. La realidad por un mundo.

de ficción que él se forja y en el que tiene un gran peso la imitación. La fuerza de la imitación será mayor cuanto más agradable y sugestivo sea el objeto por imitar y cuanto más motivador sea éste para el niño. Todas las vivencias que le impresionan fuertemente son representadas en sus juegos simbólicos. Modos de hablar, de reír o de andar que aparecen súbitamente en el niño y que sorprenden a los que le rodean no son más que imitaciones de vivencias que le han dejado una profunda impresión. En los juegos simbólicos aparecen frecuentemente, como dicen los psicoanalistas, deseos insatisfechos o conflictos sin solucionar. El niño reproduce sus propios conflictos. Muchos deseos reprimidos en la realidad se satisfacen plenamente en el juego con lo que consigue un equilibrio afectivo y también intelectual al disponer de un campo de actividad cuya motivación no es la adaptación a lo real sino por el contrario la asimilación de lo real al yo. A partir de los siete años, esto es, al igual que en el caso de los juegos simbólicos, el niño se ha convertido en un ser humano.

inicio del periodo de las operaciones concretas aparecen los juegos reglados y pronto se hacen frecuentes. El juego reglado exige la subordinación de todos los que en él participan a una regla común. Antes de esta edad, aunque el niño es capaz de contacto social, no lo es para la vida en comunidad, puesto que no le es posible colocarse en el punto de vista del otro. Antes de los siete años los niños juegan unos con otros, pero sin sujetarse a reglas. Ahora, en la edad escolar, por el contrario, manifiestan un vivo interés por los juegos sociales y sus reglas, hasta el extremo de ser capaces de crear reglas donde no existen y de cumplirlas con estricta rigurosidad. Finalmente, y como transición entre estas tres formas de juego, de ejercicio, simbólicos y reglados, y las conductas no lúdicas o de adaptación, se desarrollan los juegos de construcción. Los juegos de construcción, que empiezan a hacer su aparición a partir de los simbólicos, tienden a Start, Start, Start.

a constituirse en adaptaciones, cada vez más verdaderas, con las que el niño da solución a un problema o bien supone una creación, pero con la particularidad de que ya no es una actividad simbólica, sino inteligente. Resumiendo, diremos que en el juego del niño, el ejercicio, el simbolismo, la imitación, la imaginación, la catarsis y el entretenimiento se entremezclan tan íntimamente que es difícil delimitar dónde termina lo uno para empezar lo otro. Pero sí, al menos, podemos estar seguros de que el juego es ejercicio. Un ejercicio que contribuye al desarrollo físico e intelectual. Con el juego el niño desarrolla la coordinación de movimientos, su fuerza y su habilidad. Y también contribuye al ejercicio y desarrollo intelectual, pues son muchos los juegos que exigen poner en práctica capacidades tales como el reconocimiento, la compartencia, la comprensión, la comprensión de los elementos, la comprensión de los elementos,

el discernimiento, etc. El juego es simbolismo y ficción. El juego es el paraíso del como si. La niña da de comer a su muñeca como si ésta tuviera hambre. El niño juega a la guerra como si fuera un soldado o un general. El juego permite al niño poner al descubierto su personalidad y llegar a vivir situaciones no permitidas o posibles en su vida real. El juego es imitación. En el juego el niño hace una reproducción simbólica de la realidad. Muchas de las actividades de juego de los niños son imitaciones de las actividades de los adultos. Balón afirma que el niño repite en los juegos las impresiones que acaba de vivir. El juego es imaginación, creatividad. En pocas ocasiones el juego se limita a ser una mera reproducción o imitación. En el juego el niño imagina, crea, anima las cosas, personifica, transfigura la realidad. El juego es catarse.

El niño necesita liberar las tensiones originadas por las restricciones que su medio ambiente le impone. En el juego, el niño compone escenas donde representa en forma plástica los problemas que le plantea la vida en familia y en relación con los demás, lo que le permite restablecer su equilibrio afectivo. Con el juego, el niño puede expresar emociones de una forma socialmente aceptadas. El juego, finalmente, es placer, entretenimiento. En la medida en que el juego satisfaga una necesidad o un deseo, el juego será siempre algo agradable. Para terminar, añadamos que el juego encierra también un valor educativo, moral y social. Educativo en cuanto que el juego permite al niño conocer formas, colores, tamaños y propiedades de los objetos, a la vez que contribuye al desarrollo de muchas habilidades y al descubrimiento de sus propias posibilidades y límites. Moral y social.

Y social porque, aunque la familia y la escuela van a proporcionar al niño pautas de conducta, la exigencia de normas tal vez no sea tan estricta como entre sus propios

compañeros. A partir del juego socializado, el niño deberá ser justo, veraz y capaz de controlarse a sí mismo si quiere ser aceptado y formar parte del grupo. Con el juego, el niño establece relaciones sociales y aprende a resolver los problemas que éstas le plantean.