

JEAN PIAGET

Para Piaget, el juego se distingue del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura. Afirma: 'El acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él; el juego, en cambio, tiene el fin en si mismo'. Existen tres categorías principales de juego en la primera infancia: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. Pueden presentarse simultáneamente; sin embargo, durante la fase sensomotora aparecen exclusivamente los juegos como ejercicio. Más tarde, sólo raramente se conservan éstos en su forma pura. Los juegos simbólicos alcanzan el mayor desarrollo entre los tres y los seis años, luego pierden importancia mientras que los juegos reglados van ganando interés y alcanzan su punto culminante alrededor de los diez años.

Juegos de simple ejercicio

Durante el primer mes es difícil hablar de juego, dado que el bebé está en un período de adaptaciones puramente reflejas. La succión, por ejemplo, además de prolongar un placer, consolida el funcionamiento de un reflejo, cumpliendo así un papel adaptativo o de aprendizaje.

Cuando hablamos del juego en sus comienzos, no nos referimos a adaptación sino a asimilación, es decir que ante la relajación del esfuerzo adaptativo se ejercita un esquema, una conducta por si misma sin otro fin que el placer funcional ligado a la misma. Dado que el primer mes es un periodo de adaptaciones reflejas no podemos considerar que exista juego durante el mismo.

Más adelante, entre el segundo y cuarto mes, se puede hablar de juego, ya que el niño, una vez vencidas las dificultades de adaptación a una situación nueva, reproduce las conductas simplemente por placer. Una conducta habitual de los bebés, por ejemplo, es mirarse las manos. En un principio esta conducta tiene un carácter "serio": dado por el interés en algo nuevo, con un sentido adaptativo (aprendizaje). Ahora bien, esta nueva adquisición se convierte en lúdica cuando se repite una y otra vez sin interés en variarla o enriquecerla, sino por el mero placer funcional.

Los primeros juegos se refieren al propio cuerpo: mirarse las manos, chuparse los dedos, jugar con la voz, etc. En esta etapa no hay intencionalidad, es decir, las nuevas conductas que luego se repiten lúdicamente se aprenden por azar. En el juego de chuparse los dedos es por azar que la mano del niño encuentra en la boca. Son conductas que se originan casualmente, no se anticipan antes de que tengan lugar.

Entre los cuatro y los ocho meses, la actividad se dirige predominantemente a objetos del mundo exterior, apareciendo como característica del juego el placer de actuar sobre dichos objetos. Es habitual durante este periodo que el bebé se interese en mover juguetes que

cuelgan de su cuna, actividad que en un principio tiene características de estudio serio del fenómeno pero que rápidamente se convierte en lúdica, es decir que se repite sin otra finalidad que el "placer de ser causa".

La mímica del niño indica cuándo su conducta es lúdica o adaptativa. Es así que el niño pasa gran parte de su tiempo agitando, golpeando y frotando objetos, mostrando gran interés por los espectáculos y sonidos que estas acciones producen. Su conducta, en un principio autocéntrica, se vuelve más allocéntrica, orientada más allá de las fronteras del Yo. En esta etapa la actividad manual está visualmente orientada. Esto le permite realizar alteraciones genuinas en el medio ambiente, iniciando así las primeras exploraciones del mundo exterior.

En estas conductas hay semi-intencionalidad, ya que la intencionalidad sólo aparece después que la meta se ha descubierto. La intencionalidad en realidad se manifiesta entre los ocho y los doce meses, junto con la posibilidad de coordinar dos esquemas independientes dentro de una nueva totalidad. Por ejemplo, el clásico juego de apartar un obstáculo para alcanzar el objeto deseado, donde se pone de manifiesto el instrumento y la meta. Es común, sin embargo, que el niño se entretenga jugando con el obstáculo y olvide la meta.

De los doce a los dieciocho meses aparece la transición hacia los futuros juegos simbólicos. Ésta se manifiesta a través de las ritualizaciones: el niño repite jugando movimientos que realiza habitualmente, pero sin conciencia de ficción. Al ver la almohada, por ejemplo, cae en la cama, pone el dedo en la boca, cierra los ojos. Existe de esta manera un esquema anteriormente adquirido y lo repite con placer.

Juegos simbólicos:

Se distinguen de los juegos como ejercicio en el hacer "como si", y por la utilización de símbolos propios. Éstos dependen de la posibilidad de sustituir y representar una situación vivida por una supuesta.

"El símbolo implica la representación de un objeto ausente. Se basa en el simple parecido entre el objeto presente, que juega el papel de significante, y el objeto ausente, que es el "significado". Es así que en el juego simbólico se aplica un esquema a un objeto inadecuado —por ejemplo, recostarse sobre una tela que representa la almohada- y se evoca una situación por placer —hacer que duerme-. Puede asimismo repetirse un esquema sin la presencia de un objeto que actúe como excitante: por ejemplo, el niño hace que come sin valerse de utensilios. La representación que toma primacía sobre la acción pura característica del periodo sensorio-motriz, permite al juego asimilar el mundo externo al Yo en medios infinitamente más poderosos y enriquecedores que en el juego de simple ejercicio.

Pueden observarse transiciones entre el juego más sencillo del "como si" hasta la representación simbólica de escenas completas.

Al principio, alrededor de los dos años, el niño se limita a hacer "como si" ejerciera una de sus acciones habituales, por ejemplo, hace como que duerme. como que se lava, etc. Si bien se trata de un simple ejercicio de conductas propias, ya es un ejercicio simbólico. Más adelante aplica esquemas simbólicos sobre objetos nuevos, es decir, hace dormir, comer o caminar ficticiamente a otros objetos. El símbolo se separa así del ejercicio sensorio-motriz y se proyecta como representación independiente.

Es a partir del esquema simbólico, simple ejercicio de conductas propias, que se muestra la función global del juego. En efecto, si bien actos tales como dormir y lavarse no son juegos, en tanto se ejercen simbólicamente se convierten en forma inmediata en actividades lúdicas. "Se comprende —refiere Piaget— que este ejercicio simbólico no podría explicar el pre-ejercicio: el niño no juega a aprender a lavarse o a dormir. Lo que busca es simplemente utilizar libremente sus poderes individuales, reproducir sus acciones por el placer de darse ese espectáculo a sí mismo y a los otros".

Posteriormente aparecen los juegos de imitación de conductas llevadas a cabo por otros: el niño hace como si leyera el diario, hace como si telefonara. Los esquemas se imitan, no pertenecen al conjunto de las acciones propias. Más tarde estos esquemas son proyectados: hace leer el diario al muñeco. Más adelante no solamente imita conducta de otros, sino que se identifica totalmente con personajes u objetos: camina en cuatro patas y dice "miau», imita ruidos de campanas y dice "No me toques, soy una iglesia".

A partir de los tres años el juego simbólico se enriquece notablemente, ya que se impregna de una gran imaginación. Se construyen y juegan escenas enteras y complejas que van desde la simple transposición de la vida real hasta la invención de seres imaginarios. Esta nueva capacidad va a dar lugar también a una serie de combinaciones lúdicas donde aparecen frecuentemente deseos reprimidos en la realidad y que se satisfacen plenamente en el juego. Piaget las llama combinaciones compensadoras. Un acto prohibido, por ejemplo, es ejecutado ficticiamente.

No solamente compensa situaciones desagradables, también intenta revivirlas trasponiéndolas simbólicamente. Esta reproducción de las escenas fuera de su contexto le permite al niño asimilarlas paulatinamente y en cierta medida superarlas. Un ejemplo clásico es el juego del doctor, Piaget denomina combinaciones liquidadoras a este tipo de conducta.

Según este autor el juego simbólico obra durante la primera infancia como catarsis y ayuda a restablecer el equilibrio afectivo alterado.

En el periodo comprendido entre los cuatro y los siete años los juegos simbólicos comienzan a desaparecer, ya que al aproximarse cada vez más a lo real, el símbolo llega a perder su carácter deformante para convertirse en una simple representación imitativa y fiel de la realidad. Las construcciones en el juego se hacen más ordenadas y coherentes, dando lugar a secuencias lúdicas más extensas. Hay una preocupación creciente por la veracidad, por la imitación exacta de lo real. Esto afecta tanto al papel representado como a las construcciones materiales que acompañan al juego.

Comienza también el simbolismo colectivo, es decir, con diferenciación y adecuación de los papeles; por ejemplo, el juego de la mamá y el papá. Hay un pasaje del egocentrismo inicial a la reciprocidad.

Los símbolos colectivos llevados a la categoría de "papeles" en una comedia, no constituyen sino un caso particular de esos juegos de creación que proceden del juego simbólico, pero que se desarrollan en la dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Todo progreso de la socialización no desemboca en un reforzamiento del simbolismo sino en su transformación más o menos rápida en la dirección de la imitación objetiva de lo real. Este proceso alcanza su máxima expresión en el período que se extiende de los ocho a los-once años.

Juegos reglados

Aparecen en el segundo estadio, de los cuatro a los siete años, pero predominan en el tercer período, que se extiende de los siete a los once años, caracterizada por la primacía de una zona erógena y un modo particular de relación con el mundo.

Ambos enfoques ubican alrededor del cuarto mes el punto de partida de la actividad lúdica.

Seguidamente detallaremos la evolución del juego en las distintas etapas.

Hasta aproximadamente el sexto mes hacen su aparición los juegos funcionales — también llamados juegos de placer de los sentidos—, que se originan en una necesidad de actividad y ejercicio de funciones corporales. Estos juegos, cada vez más complejos, persisten a lo largo de toda la vida, aunque declinan progresivamente. Al principio el niño juega con su cuerpo debido a que carece de posibilidades de acción sobre el mundo exterior. Por ejemplo, se complace en mover rápidamente sus miembros inferiores (movimiento de pedaleo). También juega con su voz; las manifestaciones vocales del bebé, que en un comienzo permiten una descarga de tensión, se van modificando poco a poco hasta que se convierten en un juego en el que el niño repite e imita los sonidos que él mismo ha producido. A través del raleo obtiene satisfacción tanto al emitir el sonido como al escucharlo,

El bebé juega con sus manos, las mira, las pasa lentamente delante de sus ojos; parece tratarlas como a un objeto exterior. Pero este tipo de juego desaparece rápidamente porque el niño pronto se siente atraído por otros objetos. Luego, la actividad lúdica se centra en la prensión. Al transformarse la mano en herramienta, le sirve para jugar, y jugando también descubre el resto de su cuerpo. El juego de asir y más adelante soltar se configura como el esbozo de un juego de ejercitación de habilidades.

Los primeros intentos del juego de escondidas aparecen en el cuarto mes. La mamá exhibe y oculta en forma alternada su rostro y el bebé, en respuesta, realiza el mismo juego con su mano_ El típico juego de esconderse y reaparecer detrás de la sabanita o el pañal, implica para el bebé que el mundo se le oculta momentáneamente y que vuelve a recuperarlo cuando sus ojos se liberan del objeto tras el cual estaba escondido. Desde una concepción psicoanalítica se pueden ver en este juego las primeras repeticiones que permiten superar la angustia provocada por la ausencia de la madre; el niño juega con su retorno, desarrollando una imagen de anticipación.

La adquisición de la posición sentada entre el sexto y octavo mes, con Ja nueva perspectiva que implica, le permite a la criatura incrementar su interés por los objetos próximas, que comienza a inspeccionar. En esta época puede situarse el comienzo de un verdadero juego con los objetos. Surge el placer de golpearlos violentamente contra la mesa. El sacudir el sonajero —el primer juguete que se le ofrece- parece poseer el mismo significado. Asimismo, es la época en que deja caer los objetos a la espera de que se los restituyan.

En el segundo semestre aparecen combinaciones de objetos; vemos que el juego se enriquece. A los ocho o nueve meses empuja un objeto con otro, combina el continente y el contenido, introduciendo elementos dentro de otros (por ejemplo, el cubo dentro de la taza). Posteriormente extiende su juego en superficie, pues al girar sobre sí mismo puede colocar un objeto más lejos y es capaz de soltarlo voluntariamente. Recuerda también el lugar donde puso el juguete. Asimismo, comienza el juego con una serie de objetos; el niño los dispone uno detrás de otro, pero sin coordinarlos todavía en forma organizada.

Del octavo mes hasta alrededor del año, como consecuencia de un progreso en la maduración motriz, aparece el juego del tomar y del dar que define en forma incipiente la figura de un interlocutor. El niño tiende un juguete al adulto, pero sólo para luego quitárselo.

En el curso del segundo semestre el niño es capaz también de encontrar su juguete favorito entre varios objetos. El gateo, al permitirle el desplazamiento, le facilita la búsqueda de objetos que se le han escondido.

Desde una comprensión dinámica se puede afirmar que el niño, en su primer año, realiza fundamentalmente juegos de pérdida y recuperación, de separación y de encuentro.

P. Gutton realiza un estudio muy exhaustivo sobre el juego que nos parece de utilidad mencionar, no solamente por la profundidad de su análisis, sino también porque se ubica en una posición algo diferente en cuanto a lo que él considera como actividad lúdica. Utiliza el método genético para llegar a definir el juego infantil a partir de conductas que lo preceden durante el primer año de vida y que él designa como pre-lúdicas_ Estas son actividades funcionales, perceptivo-motrices, más adelante cognitivas, que reducen parcialmente las tensiones de displacer y que tienen un valor sustitutivo en relación a la madre, desplazando de ella cargas que catectizan otros objetos; así, en presencia de aquélla el juego es abandonado o se integra a la relación con la madre.

Durante el primer año el desarrollo de las actividades pre-lúdicas es el siguiente: hasta los tres meses, la aternancia entre el sueño y la alimentación deja poco tiempo para las actividades del despertar, pero se advierten tres tipos de conducta que pueden resolver la tensión displacentera en el recién nacido:

Los cuidados maternos que implican un contacto corporal.

El agregado en esta relación de un objeto privilegiado que sustituye el cuerpo de la madre, el pre-juguete (por ejemplo, el chupete).

La actividad autoerótica en la cual el cuerpo de la madre es reemplazado por el cuerpo del niño.

Según Gutton, el juego propiamente dicho aparece en el segundo año al constituirse el juguete como una estructura que representa y simboliza tanto a la madre como al niño. Ejemplificando a través del juego del carretel, dice que el hilo sería el hijo y el carretel la madre; gracias al hilo el hijo controla las idas y venidas de la madre, pero no es que solamente manipula desde afuera el juguete sino que él mismo está en el juguete. Es decir, el pre-juguete se torna juguete cuando toma lugar como elemento terciario en el espacio y el tiempo de la relación madre-hijo. Las actividades pre-lúdicas reemplazan las excitaciones provenientes de la madre; en cambio, las actividades lúdicas ponen en juego en totalidad la relación madre-hijo y posteriormente la relación con el otro.

Ajuriaguerra opina que los movimientos autónomos del niño pueden considerarse como una preparación al juego. Las manifestaciones de júbilo que acompañan en el tercer mes la sonrisa significativa (primer organizador de Spitz) parecen ser una prueba de la catectización corporal de las percepciones a partir de la presencia de la madre. Constituyen una respuesta del niño el tomar o no un objeto que se le ofrece, en un momento en que ya está capacitado evolutivamente para hacerlo. Así, las premisas del juego pueden detectarse en las carectizaciones de la organización corporal.

El problema es decidir si pueden clasificarse dentro de las actividades pre-lúdicas numerosas conductas que ya han dejado atrás el período puramente funcional, por ejemplo, el juego del lactante con su mano, el laleo, etc.

Según Ajuriaguerra, no habrá acuerdo unánime si se parte de una concepción que caracteriza las actividades de tipo pre-lúdicas solamente por la carga libidinal que ponen en juego. Pues lo que define mejor las actividades pre-lúdicas es que permiten por su catectización libidinosa la función de actuar sobre la madre en forma directa y luego indirecta, hasta que se transforman verdaderamente en juegos sustitutos.

Continuamos describiendo la evolución del juego. Observamos como tipo dominante de juego, alrededor del año, el de arrojar objetos. El niño se complace en tomar algo, ponerlo a su lado, tirarlo y realizar la misma acción con el próximo objeto. Coincidentemente con esta actividad, a veces comienza a rasgar papeles en forma sistemática.

Wallon advierte en esta época los juegos con el espejo; el niño se sonríe, toca, lame el espejo- golpea su imagen. El pequeño se divierte mostrando su imagen especular; el espejo es él mismo tomado como juguete. Según este autor, estos juegos anuncian la supresión de las creencias animistas; parecería como si el niño se volcara a la magia del espejo, magia en la cual cree cada vez menos. Gutton, a propósito de estas observaciones de Wallon, sugiere que el juego realiza un movimiento de vaivén entre la imagen especular vivida como real y omnipotente y la imagen especular vivida como manipulable; sería el aprendizaje de la no-omnipotencia.

Entre los doce y los dieciocho meses, el deambulador goza de su capacidad de acción. Se desplaza activamente, corre, salta, arrastra objetos. Los juguetes que pueden rodar contribuyen al placer de la motricidad.

En el curso del segundo año se enriquece el aspecto intelectual del juego. El niño se entretiene introduciendo- objetos en las cajas, sacando tapas y corchos, a veces intentando desatornillarlos, hace garabatos muy torpes, trazos verticales más o menos confusos que constituyen un trazado amorfo, sin ningún parecido con algo real. Posteriormente, el niño hace trazos horizontales y más tarde oblicuos. Ulteriormente trazará movimientos de rotación, redondeles y espirales; pero por el momento el dibujo se encuentra en una fase puramente motriz.