

¿POR QUE JUEGAN LOS NIÑOS?

El hecho del juego infantil parece a primera vista algo tan a nuestro alcance, que apenas se le concede importancia. No obstante, este fascinante tema parece aún encontrarse en los albores de su estudio. Psicólogos y pedagogos no suelen ponerse fácilmente de acuerdo acerca de cuál puede ser la significación psicológica del juego infantil. No es que falten teorías ni que los hechos sean raros o de difícil identificación, puesto que los niños y animales están ahí jugando, ante el observador permanente. Pero es un caso típico de lo difícil que es aprehender y codificar científicamente un hecho de experiencia. El juego puede observarse, pero difícilmente se somete a un control experimental de laboratorio.

Aunque ya en la antigüedad clásica Platón, en sus «Leyes», reconoce el valor práctico del juego y Aristóteles señaló la necesidad de que los niños se habituaran a realizar jugando todas aquellas actividades que deberían desempeñar más tarde cuando adultos, el estudio del ¿por qué? del juego es algo relativamente moderno. Los grandes reformadores de la educación y maestros consagrados, desde Comenio en el siglo XVII hasta Rousseau, Pestalozzi y Fröbel en el XVIII y principios del XIX, señalaron la importancia del juego en el desarrollo del niño. Fröbel, especialmente, hizo hincapié en la importancia del juego para el aprendizaje. Sus ideas tuvieron un gran valor práctico. Pero en su época apenas existía un conocimiento sistemático del desarrollo del niño, y su concepción del juego como «el despliegue de las capas germinales de la infancia» no tuvo gran significación.

Pero las primeras teorías sistematizadas sobre el juego se formularon a mediados del siglo XIX, y tuvieron un matiz evolucionista. Una primera respuesta a este ¿por qué?, quizá bastante ingenua, fue la de que el juego se realiza para recuperar fuerzas. La idea aparecía ya incidentalmente en algunas obras del siglo XVII, pero generalmente se atribuye a dos pensadores alemanes del siglo XIX, Lazarus y Sehallier. En cierto modo, los dos coinciden en que el juego es un «descanso», un reponer fuerzas en período de desaparición, y si bien tras una ardua clase de matemáticas los escolares «necesitan» el recreo y el juego, corren con igual ilusión detrás de una pelota sin que haya existido ningún esfuerzo precedente.

Para el filósofo inglés de mediados del siglo XIX Herbert Spencer, el movimiento incesante, el continuo correr, saltar y revolcarse característico de los niños es debido a lo que él llamó «energía sobrante». Es indudable que los niños se ven obligados a estar en un período de quietud, necesitan después co-

rrer y gritar. Pero no es esta la razón única para que surja el juego, pues de hecho ocurre que, sin que exista esa motivación, el niño igualmente juega.

La influencia de las teorías de Charles Darwin sobre la evolución humana a partir de una única espe-

porfía en trepar a los árboles y colgarse de las ramas, vestigios de la vida de sus antepasados los primates. Sin embargo, esta teoría se vino abajo, pues las posteriores investigaciones de los geneticistas occidentales están en desacuerdo con la idea de que las característi-

También las diferentes teorías psicológicas, de una forma más o menos indirecta, influyeron sobre la concepción del juego y cada una de ellas ha encajado un aspecto ligeramente distinto. A título de ejemplo, Freud se ocupa de la relación entre el juego imaginativo y la emoción. McDougall se interesa por la evolución, por el significado biológico y por la causalidad de la conducta aparentemente sin objeto; los conductistas (Pavlov), aun sin ocuparse directamente del juego, reconocen en él la existencia de un aprendizaje y de una respuesta relativa al estímulo.

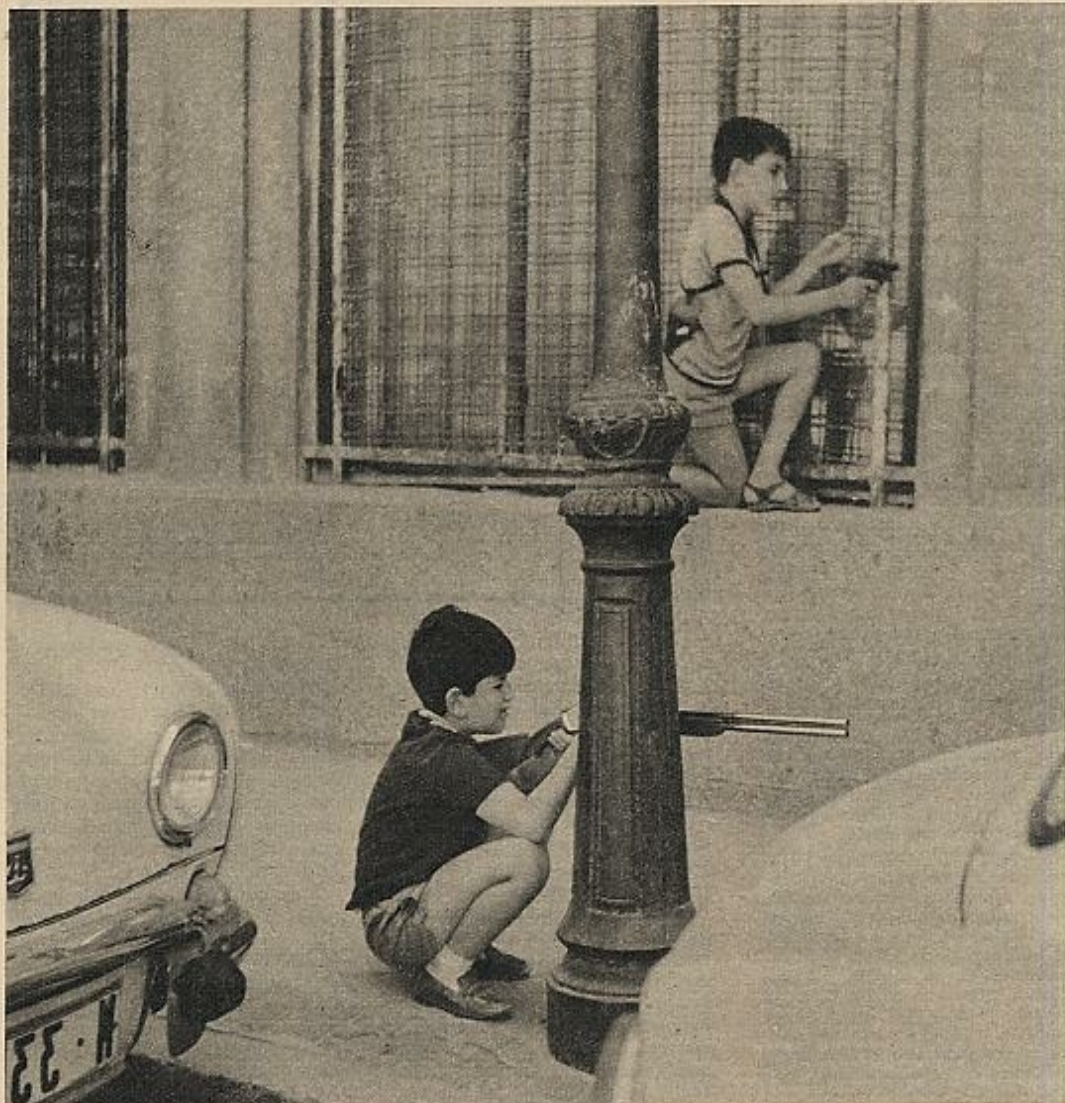
Sin embargo, dejando a un lado controversias debidas a ideologías distintas y a métodos científicos dispares y sin que esto represente la respuesta definitiva al porqué del juego infantil, existe unanimidad en una cosa: por medio del juego, el niño se apodera y se acomoda al mundo que le rodea, sin proponérselo intencionadamente.

Luz Florinda Pérez

cie despertó un gran interés por el desarrollo del niño, y bajo esta influencia se elaboró otra de las teorías que quieren explicar la causa del juego infantil. Para Stanley Hall, profesor americano de psicología y pedagogía, considerado como uno de los «padres» de la psicología infantil, la razón del juego es la unión con las costumbres ancestrales de los antepasados. Es decir, que el placer de los niños jugando con el agua puede tener relación con las experiencias agradables de sus antepasados, los peces en el mar; su

cas aprendidas pueden heredarse, por lo menos en la forma que parece manifestar la teoría.

Karl Groos, profesor de filosofía de Basilea, dio a conocer, más tarde (1899), otra teoría sobre el juego del hombre; para él, el juego es una «práctica de habilidades», es un ejercicio inconsciente previo a funciones importantes que aparecerán más tarde. El valor de la teoría de Groos está en demostrar que unas actividades consideradas «sin objeto» e inútiles pueden tener una finalidad biológica consecuente.





Por medio del juego, el niño se apodera y se acomoda al mundo que le rodea sin proponérselo intencionadamente. A través, por ejemplo —argumentos pacifistas al margen—, de los juegos bélicos, el niño busca un argumento que acoja una serie de movimientos bruscos y de desplazamientos que de otro modo la sociedad no le permite.

¿Para qué sirven los juguetes?

Teniendo en cuenta que el juego cumple una misión tan importante en el desarrollo del niño, es por lo que la pedagogía actual se preocupa por que los padres tengan ideas claras acerca de cómo se suele manifestar ese juego en las distintas etapas por las que va pasando el desarrollo del niño, con el fin de comprenderle y poder ofrecerle los instrumentos más adecuados e idóneos —los juguetes— que le ayuden a superar positivamente las etapas de su evolución psico-fisiológica. Esta es la auténtica y para muchos desconocida finalidad del juguete.

Lo que los padres deben conocer de juegos y juguetes

Desde el momento de su nacimiento, el niño juega sin buscar una finalidad extrínseca en el propio juego. El bebé en su cuna no ve aún los variados sonajeros que prematuramente pueden haberle puesto sus padres y amigos. Sin embargo, juega con sus dedos, los agita, los entrecruza, tira con la mano derecha del índice de la izquierda, etc. Hasta los tres meses,

juega de forma casi exclusiva con sus dedos, nariz, orejas y cabello.

A partir de este momento se interesa por el mundo exterior, ya no le basta con su propio cuerpo, su campo de experiencias se amplía y se abre al mundo exterior, es entonces cuando aparecerá el primer juguete.

De esta forma, el niño va adquiriendo conciencia de su propio cuerpo, distinguiéndolo del de los demás, e irá conociendo la estructura social del mundo que le rodea, al que de muy diversas maneras trata de integrarse.

Aunque no pueda parecerlo, en cada juego y en la mayoría de sus actividades infantiles, aparentemente sin finalidad, existe ese sustrato de adaptación; aunque los ejemplos serían innumerables, vamos a ver el que quizá pueda parecer menos constructivo y que a tanta polémica se presta: ¿qué ocurre con los juegos bélicos? Desde el terreno puramente pedagógico, y pasando por alto lo que los pacifistas a ultranza opinan sobre ellos, basándose en lo que tienen de imitación de la violencia que el niño tan a menudo contempla, veríamos que a través de estos juegos los niños están perfeccionando conocimientos y acciones como qué es la lucha, qué es matar, qué es vivir, qué es vencer, qué es pelear, y so-

bre todo lo que está haciendo es buscar un argumento que acoja todos esos movimientos bruscos, todos esos desplazamientos, que de otro modo la sociedad no le permite.

Es muy frecuente que, tanto en el colegio como en su casa, se le acorte muchas veces la libertad de movimientos; se acusa a los juguetes actuales no sin razón de sedentarios, de negar al niño la movilidad necesaria para acabar de dominar su propio control, ya que en los desplazamientos físicos que suponen estos juegos es donde aprende lo que tienen de unidad los procesos y aprende a encontrar de otra parte el límite de su esfera personal cuando molesta y cuando invade el espacio vital de los otros.

Los ejemplos de la utilidad del juego serían infinitos, y el intentar dar la explicación del porqué de cada juego, demasiado larga e innecesaria aquí.

A título orientativo diremos, siguiendo a Piaget y Chateau, considerados como los mejores pedagogos de este tema, que según Piaget el juego tiene tres etapas base: la del juego ejercicio, la del juego simbólico y la del juego reglado. Cronológicamente se dan por el orden enunciado, y lo normal es que cada una se produzca en una etapa distinta de la infancia; no obstante,

son numerosas las etapas de coexistencia.

Los juegos como ejercicio tienen una extensión cronológica teórica de cero a dos años aproximadamente, y corresponden a la necesidad de acción automática.

Los primeros juegos se refieren, como antes decíamos, al propio cuerpo —juntar y separar manos, tirar de los dedos del pie, etc.—. Poco a poco se incluyen en estos juegos ejercicio todos los objetos posibles, que agarra, levanta y tira infinidad de veces así; por sí solo irá encontrando infinidad de juegos sensoriomotrices que completan su coordinación muscular. De esta forma, en cuanto el niño ha vencido las dificultades de adaptación a una nueva situación, utiliza las habilidades adquiridas para el placer funcional puro, y es precisamente después de los dos años cuando domina totalmente sus estructuras musculares, cuando más «juega» con ellas y aparece la época de predominio de los juguetes de pedales: triciclos, patinetes, bicicletas, etcétera.

Hacia los dos años aparecen con los anteriores los primeros juegos simbólicos, los cuales se distinguen de los anteriores por la ficción que entrañan. Es ese tipo de juego que todos conocemos, en el que al niño le gusta hacer «como si» tal o cual

¿POR QUE JUEGAN LOS NIÑOS?

CLASES DE JUGUETES

EDADES PARA LAS QUE SON APROPIADOS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 AÑOS

1. **COCHES** (coches, pistas de carreras, camiones, motos, trenes, aviones, vehículos en general...).

2. **MUECOS** (muñecas, accesorios para las mismas, casas de juguete, menaje infantil...).

3. **CUENTOS** (libros infantiles, cuentos impresos, en discos o en películas...).

4. **JUGUETES PARA LA CREACION DE FORMAS** (construcciones, rompecabezas, modelado, dibujo, juegos de costura...).

5. **VEHICULOS DE PEDALES** (triciclos, patines, bicicletas, coches a pedal...).

6. **EQUIPOS DEPORTIVOS** (equipos para práctica de deportes, pelotas, balones, juegos de puntería, como dardos, bolos...).

7. **JUGUETES DE ESCENIFICACION** (disfraces, tiendas, peluquerías, equipo de médico...).

8. **ANIMALES DE JUGUETE** (perros, gatos, caballos, patos, elefantes, etcétera, que en el caso de tener cuerda dan saltos volteretas...).

9. **JUEGOS DE MESA** (deportivos, como fútbolines, billares, tragabolas, etcétera. De azar, juegos reunidos, loterías, cartas infantiles, dados, ajedrez...).

10. **JUGUETES DE LUCHA** (soldados, exploradores, indios, vaqueros, armas de juguete, castillos, «fuertes»...).

11. **JUEGOS EDUCATIVOS** (juegos educativos en general y juegos con base científica, como ordenadores, microscopios, juegos de química o de electrónica...).

12. **PELUCHE**s (muñecos o animales de felpa y goma). La zona semimarcada indica uso impropio para adorno.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. COCHES	●	●	□	□	□	□					
2. MUECOS	●	●	□	□	□	□					
3. CUENTOS			●	●	□	□	□	□	□	□	□
4. JUGUETES PARA LA CREACION DE FORMAS				□	□	□	□				
5. VEHICULOS DE PEDALES			●			□	□				
6. EQUIPOS DEPORTIVOS			●	●	□	□	□	□	□	□	□
7. JUGUETES DE ESCENIFICACION				□	□	□	□				
8. ANIMALES DE JUGUETE	□	□	□								
9. JUEGOS DE MESA					□	□	□	□	□	□	□
10. JUGUETES DE LUCHA				□	□	□	□				
11. JUEGOS EDUCATIVOS			□	□	□	□	□	□	●	●	●
12. PELUCHEs	□	□	□	●	●	●	●	●	●	●	●

◀ El círculo se refiere a camiones y coches grandes, preferiblemente no metálicos, que se presten a ser arrastrados, y a su composición y descomposición en piezas muy sencillas. El cuadrado se refiere a coches autopropulsados (cuerda, motor, pilas, etcétera), que deben reducir su tamaño y aumentar la complejidad de su manejo en relación inversa a las edades de empleo.

◀ Estos juguetes se adaptan fácilmente bajo cualquier presentación de las que existen en el mercado a todas las edades. La preferencia por uno u otro modelo se debe a influencias externas. Un consejo más económico que pedagógico es no comprar a las niñas pequeñas (dos-tres años) muñecas mecánicas complicadas, pues no llegan a utilizar sus mecanismos y éste será un gasto inútil.

◀ Los tres y cuatro años, señalados en círculo, requieran «cuentos para pintar», con imágenes grandes y trama visual. A partir de los cinco o seis años, depende del avance del niño, cuentos con narración escrita breve y como ayuda a la comprensión de la lámina. Después, como el niño normalmente sabrá leer, los cuentos serán de mayor contenido escrito con el avance de la edad, siendo un buen elemento de ayuda al trasvase del cuento en imágenes al libro, los «tebeos» o «comics».

◀ Generalmente consta en estos juguetes la edad para la que son apropiados; en el caso de no hacerlo, la elección se haría en relación a la complejidad de los elementos a enlazar. De las construcciones son preferibles aquellas cuyas piezas no tienen en sí grado de complejidad, basándose ésta en la cantidad y calidad de las uniones, que pueden llevar al niño a hacer desde un dado a un avión, por ejemplo. Los rompecabezas, de no ser muy sencillos, son más útiles a partir de los cinco años. Un consejo puramente utilitario es que, a no ser para niños mayores (siete años o más) muy cuidadosos y sin hermanos menores, no son convenientes los «puzzles» de piezas muy pequeñas, que pronto se esparcen por la casa, se pierden o acaban en la boca de los pequeños.

◀ El círculo se refiere a triciclos, patinetes o vehículos de tres o cuatro ruedas. El cuadrado, a bicicletas con o sin ruedas de ayuda. Entre ambos existe un período intermedio en el que los triciclos «se les quedan chicos», pero no alcanzan aún a dominar la bicicleta.

◀ Los equipos deportivos presentan dos etapas; la primera, que señalamos con círculo, hacia los tres y cuatro años, en la que lo que busca el niño, sin saberlo, es la imitación del deporte, del futbolista o del tenista, por ejemplo, y no el deporte en sí. Por ello aconsejaríamos a los padres no invertir demasiado en un equipo que quizá no signifique una afición precoz. En cambio, hacia los siete años, salvo lo que de capricho pueda tener, sí puede significar una incipiente afición que quizá justifique una mayor inversión en un mejor equipo deportivo.

◀ Este grupo comprende la amplia gama de juguetes más relacionados con el juego simbólico, sin que existan unas diferencias significativas en las variedades que ofrece el mercado.

◀ Estos juguetes están destinados básicamente al juego visual, para que el niño contemple su colorido, forma o los movimientos que realiza. Pero como estarán en su poder más tiempo del que dure este juego, pronto querrá emplearlos (mientras, sin saberlo, perfecciona el control de sus habilidades manuales) de otro modo y acabará «destripándolos» alegremente, cosa que deben saber los padres al adquirirlos.

◀ Este grupo comprende, además de los juegos «clásicos» ya mencionados, los creados actualmente, en los que las bolas se mueven por resortes o las fichas han sido sustituidas por aviones, barcos, naves espaciales o cualquier otro elemento. Aunque su empleo abarca un período de varios años, es difícil establecer «a priori» unas diferencias entre los indicados para una edad u otra, debido a las variedades que existen. El nivel de complejidad del juego en sí será el baremo más adecuado, o la indicación del fabricante si es que ha tenido la honradez de comprobar si el juego cumple su cometido y a qué edades.

◀ En este tipo de juguetes es quizá en el que más se hace necesario comprobar las dos primeras condiciones generales que ha de tener el juguete, los materiales de que está hecho y el margen de imposibilidad de daño físico que su empleo requiere.

◀ Estos juguetes, impropialemente llamados «educativos» (sería más lógico denominarlos «instructivos», ya que educativos, en un sentido amplio, lo son todos), llevan normalmente indicada la edad para la que son apropiados, y desconfiemos del que no la indique, pues algo que pretenda instruir a todas las edades del mismo modo suele ser poco efectivo. Se puede establecer únicamente sin un conocimiento específico del juego, que los juguetes con cierta base científica son útiles a partir de los nueve años, zona con círculo.

◀ Estos juguetes como tales son para los «muy pequeños», y en la elección de ellos debemos verificar lo mejor posible, dentro de nuestros medios, los materiales de que están hechos, sacrificando si es necesario una mayor vistosidad en favor de una mejor seguridad.

En este gráfico, que no pretende ser exhaustivo, se encuentran agrupados por características semejantes los juguetes más pedidos por los niños. El nombre en mayúsculas que titula el grupo quiere ser representativo en un sentido amplio de su contenido.

Las marcas nos indican las edades aproximadas por las que se extiende su utilización, teniendo en cuenta que ningún juguete se emplea o se deja de emplear tajantemente a una edad, sino que en ambos casos se hace de manera paulatina.

(Si se desea saber cuáles son los juguetes apropiados para una edad, deberá recorrerse la línea de la edad en vertical, y los grupos que aparezcan señalados serán los convenientes.)



La pedagogía actual se preocupa de que los padres tengan ideas claras de cómo se suele manifestar el juego en las distintas etapas por las que pasa el desarrollo del niño, a fin de que puedan ofrecerle los instrumentos que mejor satisfagan sus necesidades psicofisiológicas en cada momento.

cosa, simula escenas y situaciones.

Hacia los siete u ocho años, el niño siente preferencia por los juegos que se denominan reglados; a partir de esa edad, el niño ha adquirido una gran reversibilidad de pensamiento, conoce sus reacciones y su posibilidad de ponerse en un lugar y en otro, lo que le permite la aceptación de reglas y el juego en común.

Pero dejando a un lado estas descripciones más o menos teóricas del juego, y para responder a la pregunta de algún impaciente que piense, con razón, que para suministrar el juguete adecuado a cada edad es necesario un conocimiento especializado de la materia que no está al alcance de todos los padres, y a título meramente indicativo, ofrecemos un gráfico elaborado a través de las peticiones de los propios niños y que tras estos juguetes satisfacen en cada edad las necesidades psicofisiológicas del niño (1) y que responde a una de las condiciones básicas fundamentales que debe reunir un juguete, siendo éstas:

- Que no esté construido con materiales nocivos.
- Que no represente peligro desde el punto de vista físico.
- Que sea apropiado para el desarrollo psíquico, físico y social del niño. ■ L. F. P.

(1) El presente artículo es resumen de una parte del trabajo titulado «Los juguetes de Reyes», original de la autora del mismo, cuya realización fue dirigida por el doctor Francisco Secadgs Marcos, catedrático de Psicología Evolutiva de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Valencia, cuya ayuda lo hizo posible y al que desde aquí mostramos nuestro agradecimiento.



A los tres y cuatro años el niño requiere «cuentos para pintar», con imágenes grandes y trama visual. A partir de los cinco o seis años, cuentos con texto escrito breve, como ayuda a la comprensión de la lámina.

Alianza Editorial

El libro de bolsillo

Bernard Malamud

***538

Una nueva vida

Thornton Wilder

*501

Los idus de marzo

James Baldwin

492

Blues para Mister Charlie

John Dos Passos

**488

Años inolvidables

*439

De brillante porvenir

William Faulkner

370

Gambito de Caballo

*305

¡Absalón, Absalón!

Ernest Hemingway

**362

Islas en el golfo

Edgar Allan Poe

***277

Cuentos, 1

***278

Cuentos, 2

341

Narración de

Arthur Gordon Pym

Nathanael West

201

Miss Lonelyhearts

Erskine Caldwell

126

A la sombra del campanario

Sherwood Anderson

118

Winesburg, Ohio

F. Scott Fitzgerald

110

A este lado del paraíso

Tennessee Williams

102

Piezas cortas